



ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

УДК 37.016:81'243]:37.091.33-027.22:[793.7:004](045)

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.12684434>

Розвиток мовних навичок за допомогою відеоігор на уроці іноземної мови: переваги та виклики

Солодчук Альона Валеріївна

доцент кафедри англійської мови та методики її навчання, 20300, м.Умань, вул. Садова 28, Україна, ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9221-277X>

Прийнято: 19. 06. 24 | Опубліковано: 29. 06. 24

Анотація. Стаття досліджує вплив відеоігор на розвиток мовних навичок у процесі навчання англійської мови в загальноосвітній школі. Встановлено, що інтеграція відеоігор у навчальний процес сприяє підвищенню мотивації учнів, робить навчальний процес більш інтерактивним та захопливим. Доведено, що використання електронних ігрових ресурсів позитивно впливає на ефективність засвоєння лексичного та граматичного матеріалу, розвиває комунікативні навички та покращує загальні результати навчання.

Аналіз теоретичних матеріалів підтверджує, що відеоігри можуть створювати умови для моделювання реальних комунікативних ситуацій, сприяти індивідуалізації навчання та активізувати пізнавальну діяльність учнів. Емпіричні дані дослідження демонструють, що учні, які використовували відеоігри, досягли значно вищих результатів у порівнянні з тими, хто навчався за традиційними методами. Порівняльний аналіз



показників середнього значення та стандартного відхилення тестів підтверджує ефективність використання відеоігор у навчальному процесі.

Розкрито основні переваги застосування відеоігор у навчанні англійської мови, серед яких підвищення мотивації, створення інтерактивного навчального середовища, розвиток комунікативних навичок та можливість індивідуалізації навчання. Водночас дослідження виявило низку проблем та викликів, пов'язаних із використанням відеоігор. До них належать технічні труднощі, необхідність адаптації ігрового контенту до навчальних програм, можливе відволікання учнів від основних завдань.

Актуальність дослідження обумовлена зростаючим інтересом до використання сучасних технологій у навчальному процесі та необхідністю пошуку нових методів підвищення ефективності навчання іноземних мов. Встановлено, що використання відеоігор сприяє не лише покращенню навчальних результатів, але й підвищенню загальної зацікавленості учнів у вивченні мови.

Результати цього дослідження сприятимуть вдосконаленню методик навчання англійської мови, інтеграції новітніх технологій у навчальний процес та підвищенню ефективності навчання. Практичне значення статті полягає у розробці рекомендацій для вчителів щодо використання відеоігор у навчанні, що дозволить зробити уроки англійської мови більш цікавими та результативними. Викладачі зможуть використовувати отримані результати для покращення методичних підходів та створення інноваційних програм, спрямованих на розвиток мовних навичок учнів.

Ключові слова: *відеоігри, мовні навички, інтерактивне навчання, електронні ігрові ресурси, мотивація учнів, індивідуалізація навчання, освітні інновації*



**Developing language skills using video games in the foreign language
classroom: benefits and challenges**

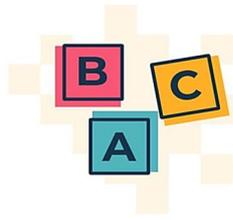
Solodchuk Alona Valeriivna

candidate of pedagogical science, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, 20300, Uman, st. Sadova 28, Ukraine ORCID <https://orcid.org/0000-0001-9221-277X>

***Abstract.** The article examines the influence of video games on the development of language skills in the process of learning English in a secondary school. It has been established that the integration of video games into the educational process increases the motivation of students, makes the educational process more interactive and exciting. It has been proven that the use of electronic game resources has a positive effect on the effectiveness of assimilation of lexical and grammatical material, develops communication skills and improves overall learning results.*

The analysis of theoretical materials confirms that video games can create conditions for simulating real communicative situations, contribute to the individualization of learning and activate the cognitive activity of students. Empirical research data shows that students who used video games achieved significantly higher results compared to those who studied using traditional methods. A comparative analysis of the average value and standard deviation of the tests confirms the effectiveness of using video games in the educational process.

The main advantages of using video games in English language learning are revealed, including increasing motivation, creating an interactive learning environment, developing communication skills, and the possibility of individualizing learning. At the same time, the study revealed a number of problems and challenges



associated with the use of video games. These include technical difficulties, the need to adapt game content to educational programs, the possible distraction of students from the main tasks..

The relevance of the study is due to the growing interest in the use of modern technologies in the educational process and the need to find new methods of increasing the effectiveness of foreign language learning. It has been established that the use of video games contributes not only to the improvement of educational results, but also to the increase of the general interest of students in learning the language.

The results of this study will contribute to the improvement of English language teaching methods, the integration of the latest technologies into the educational process, and the improvement of educational efficiency. The practical significance of the article lies in the development of recommendations for teachers on the use of video games in education, which will make English lessons more interesting and effective. Teachers will be able to use the obtained results to improve methodological approaches and create innovative programs aimed at developing students' language skills.

Keywords: *video games, language skills, interactive learning, electronic game resources, student motivation, individualization of learning, educational innovations*

Постановка проблеми. Використання ігрових методів у процесі вивчення лексичного матеріалу серед учнів набуває все більшої актуальності та важливості в сучасній педагогіці та методології навчання. Одним з найбільш перспективних підходів у цьому напрямку є використання відеоігор на уроках іноземної мови, що поєднує мотиваційні, інтерактивні та адаптивні аспекти навчання, сприяючи більш ефективному розвитку мовних навичок.



Сучасні педагогічні підходи наголошують на тому, що навчання повинно бути цікавим і стимулюючим, оскільки мотивація учнів є ключовим чинником успішного засвоєння знань. У цьому контексті використання відеоігор на уроках іноземної мови відіграє важливу роль, створюючи захоплююче та ефективне середовище для вивчення лексичного матеріалу. В умовах сучасного освітнього процесу відеоігри можуть включати інтерактивні технології, симуляції та різноманітні рольові й комунікативні вправи.

Однією з головних переваг відеоігор є їх здатність адаптувати навчання під різні рівні підготовки учнів, починаючи від базового рівня для початківців до складніших завдань для підготовки до мовних екзаменів або вивчення спеціалізованої лексики. Це дозволяє забезпечити персоналізацію навчального процесу, враховуючи індивідуальні потреби кожного учня. Відеоігри стають важливим інструментом навчання, дозволяючи створювати навчальні сценарії, де учні можуть взаємодіяти з лексичним матеріалом у цікавий і захопливий спосіб. Це включає ігрові завдання, комунікативні вправи, використання віртуальних середовищ для імітації реальних ситуацій, де учні застосовують вивчену лексику. Однак, слід зазначити, що попри численні переваги, використання відеоігор у навчанні іноземних мов також стикається з низкою викликів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останні дослідження та публікації свідчать про значний інтерес науковців до використання інноваційних технологій, зокрема відеоігор, у процесі навчання англійської мови. Вивчення цього питання стає все більш актуальним у зв'язку з постійним розвитком цифрових технологій та їх впливом на освітній процес.

Л. В. Афанасєва [1] у своїй роботі «Інноваційні підходи до вивчення англійської мови професійного спрямування (впровадження мультимедійних технологій)» аналізує впровадження мультимедійних технологій у навчання



англійської мови. Вона підкреслює, що мультимедійні ресурси не тільки підвищують мотивацію учнів, але й сприяють більш ефективному засвоєнню матеріалу. Цю тему також досліджувала Т. О. Ковальова [3] у своїй роботі «Про використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови», де вона аналізує переваги та недоліки застосування комп'ютерних ігор у навчальному процесі. Ковальова зазначає, що ігрові технології сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів та підвищенню їхньої мотивації.

І. П. Гончарова [2] у своїй роботі «Використання штучного інтелекту в професійній діяльності педагога: можливості та виклики в умовах цифрового освітнього середовища» розглядає можливості використання штучного інтелекту в освіті, що може бути пов'язане з розвитком інтелектуальних навчальних систем та адаптивних відеоігор. Її висновки доповнюють дослідження О. С. Ковальчук, О. В. Смалта Т. В. Максимчук [4] «Імплементация технологій змішаного навчання при викладанні іноземних мов у вищій школі», яке демонструє, як поєднання традиційних та інноваційних методів може підвищити ефективність навчання.

Г. Б. Козловська [5] у роботі «Роль інноваційних технологій у вивченні і викладанні англійської мови професійного спрямування» підкреслює важливість впровадження новітніх технологій для підвищення якості освіти. Її дослідження підтверджує, що інноваційні методи, включаючи відеоігри, можуть суттєво вплинути на розвиток мовних навичок. Схожі висновки отримала О. В. Купчинська [7] у роботі «Інноваційні технології у вивченні і викладанні іноземних мов», де вона також підтримує думку про важливість використання новітніх технологій у навчанні мов.

М. І. Комогорова [6] у праці «Ігри на уроках» акцентує увагу на значенні ігор у навчальному процесі, зазначаючи, що ігрові технології можуть значно покращити ефективність навчання, створюючи більш цікаве та залучаюче



середовище для учнів. Доповненням до цього дослідження є праця Т. К. Полонської [10] «Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах», яка розкриває значення ігрових технологій у навчанні молодших школярів, підкреслюючи їхню роль у створенні сприятливого навчального середовища.

Із зарубіжних досліджень можемо виділити дослідження А. Чіта З. Панайотіса [11] «Комп'ютерні ігри та вивчення мов» в якому вони демонструють позитивний вплив комп'ютерних ігор на вивчення мови, підтверджуючи ефективність цього методу. Їхні висновки перегукуються з дослідженням Дж. Лі, яке аналізує використання мобільних ігор з доповненою реальністю у навчанні іноземних мов.

Е. Маккензі [13] підкреслює значення візуальних технологій у навчанні, що перегукується з ігровими методами, які використовують візуальні елементи для навчання лексики. Її дослідження доповнює роботу М. Ріні [14] «Місце гри в освіті», яка розкриває загальну значущість ігор у навчанні та підкреслює їхню роль у створенні сприятливого навчального середовища.

На основі попередніх досліджень та огляду літератури варто зазначити, що використання відеоігор у навчанні англійської мови є перспективним напрямком, який активно досліджується як в Україні, так і за кордоном. Необхідність нових досліджень у цій сфері є очевидною, оскільки вони можуть допомогти виявити оптимальні методики та підходи до використання відеоігор у навчальному процесі, а також оцінити їх довгостроковий вплив на розвиток мовних навичок.

Питання, що потребують дослідження. Дослідження спрямоване на вирішення невирішених аспектів інтеграції відеоігор у процес вивчення англійської мови, що може значно вдосконалити існуючі методики навчання. Це дослідження сприятиме розробці практичних рекомендацій щодо



індивідуалізації навчання, забезпечуючи урахування унікальних потреб кожного учня та підвищуючи загальну ефективність навчального процесу. Очікується, що результати цього дослідження сприятимуть підвищенню мотивації учнів, створенню більш інтерактивного та захопливого навчального середовища, а також покращенню загальних результатів навчання завдяки ефективнішому засвоєнню лексичного та граматичного матеріалу та розвитку комунікативних навичок.

У дослідженні необхідно розглянути такі питання:

1. Як впливає використання відеоігор на розвиток мовних навичок учнів?

2. Яким чином відеоігри впливають на мотивацію учнів до вивчення іноземної мови? Чи сприяє ігрова форма навчання підвищенню зацікавленості та активності учнів на уроках?

3. Як забезпечити баланс між ігровими елементами та навчальними завданнями, щоб уникнути відволікання учнів від основних навчальних цілей?

Ці питання потребують глибокого аналізу та дослідження для визначення оптимальних способів використання відеоігор у навчанні іноземних мов і подолання існуючих викликів.

Цілі статті:

- Дослідити вплив відеоігор на розвиток мовних навичок учнів на уроках іноземної мови.
- Проаналізувати основні принципи використання відеоігор у навчанні, їх вплив на мотивацію та ефективність навчання.
- Розглянути виклики та проблеми, що виникають при впровадженні відеоігор у навчальний процес.

Результати дослідження. Сучасні цифрові технології значно сприяють інтенсифікації процесу вивчення англійської мови, надаючи широкий спектр



автентичних мультимедійних та інтерактивних ресурсів, що підвищують темп навчання учнів різним видам мовної діяльності. О. В. Купчинська переконана, що завдяки цьому зростає пізнавальна активність і мотивація учнів, а також розвиваються їхні мовні та комунікативні навички [7, с. 33].

Проте І. П. Гончарова зазначає, що незважаючи на численні переваги цифрових засобів навчання, вони не можуть повністю замінити вчителя. Цифрові технології лише створюють умови для творчої реалізації деяких аспектів іншомовної діяльності на практичних і позакласних заняттях, а також сприяють індивідуалізації навчального процесу [2, с. 29].

Г. Б. Козловська пише, що одним із основних напрямів використання інформаційно-комунікаційних технологій у викладанні іноземних мов є застосування навчальних комп'ютерних програм. Ці програми являють собою програмні інструменти з визначеним тематичним змістом, які спрямовані на вирішення конкретних педагогічних завдань під час взаємодії з учнями [5, с. 39]. До таких навчальних комп'ютерних програм Л. В. Афанасєва зараховує програмно-методичні комплекси, електронні навчальні курси та посібники, електронні словники та навчально-програмні комплекси. Постійне оновлення та розширення цього переліку забезпечує актуальність і відповідність сучасним освітнім потребам [1, с. 11]. Таким чином, навчальні комп'ютерні програми не лише полегшують процес засвоєння матеріалу, але й сприяють індивідуалізації навчання та підвищенню ефективності освітнього процесу.

Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення та уяви, вимагаючи певного напруження емоційних та інтелектуальних сил. І. І. Василенко переконує, що важливо, щоб ігри були економними за часом, не порушували ритм навчальної роботи на уроці, знімали напругу та стимулювали активність учнів, надаючи їм мотивацію для вивчення англійської мови [15, с. 34].



Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення та уяви, вимагаючи певного напруження емоційних та інтелектуальних сил. Важливо, щоб ігри були економними за часом, не порушували ритм навчальної роботи на уроці, знімали напругу та стимулювали активність учнів, надаючи їм мотивацію для вивчення англійської мови.

Роль ігор на уроках англійської мови є надзвичайно важливою, оскільки вони роблять навчальний процес привабливим та цікавим для кожного учня. Слід погодитись з думкою Т. К. Полонської про те, що ігри повинні відповідати рівню підготовки учнів і бути спрямованими на засвоєння певного граматичного чи лексичного матеріалу. За допомогою ігрових методів ефективно відпрацьовується вимова, активізується використання лексичних та граматичних одиниць, розвиваються навички аудіювання та мовлення [10, с. 322].

Крім того, на думку М. Ріні, ігри допомагають зняти психологічну втому, можуть бути використані для мобілізації інтелектуальних зусиль учнів, розвитку їх організаційних здібностей та прищеплення навичок самодисципліни. Вони створюють атмосферу радості на заняттях, що сприяє більш ефективному засвоєнню навчального матеріалу та підвищує загальну мотивацію учнів до вивчення мови [14, с. 44].

Значення ігор на уроках англійської мови є надзвичайно великим, оскільки вони роблять освітній процес більш цікавим і привабливим для кожного учня. М. І. Комогорова зазначає, що використання ігрових технологій у навчанні англійської мови вимагає дотримання кількох важливих умов:

- Ігри повинні відповідати навчальним, виховним та розвиваючим цілям уроку, забезпечуючи досягнення конкретних освітніх завдань.



- Форма гри повинна бути обрана з урахуванням вікових особливостей учнів, щоб забезпечити їхню максимальну залученість і ефективність навчання.
- Використання ігрових елементів має бути помірним, щоб не перевантажувати уроки та зберігати баланс між навчальною та ігровою діяльністю [64, с. 7].

Ці умови є ключовими для того, щоб ігри сприяли досягненню навчальних цілей, підтримували інтерес учнів і сприяли їхньому розвитку як мовних, так і загальних компетенцій.

Використання комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови, на думку Т. О. Ковальнової, дозволяє більш ефективно реалізувати комплекс методичних, дидактичних та психологічних принципів, а також враховувати індивідуальні темпи навчання кожного учня. Це робить процес навчання більш цікавим і творчим. Комп'ютерні ігри сприяють інтенсивному та захоплюючому засвоєнню навчального матеріалу, викликаючи позитивні емоції у учнів, що допомагає ефективніше закріпити лексику, граматику і фонетику [3, с. 63].

Завдяки використанню комп'ютерних ігор у викладанні англійської мови відкриваються нові можливості. Ігри сприяють переходу від механічного запам'ятовування інформації до розвитку навичок самостійного оволодіння новими знаннями. Це дозволяє учням не лише краще засвоювати матеріал, але й розвивати здатність до самостійного навчання, що є важливим аспектом сучасної освіти [4, с. 116]. Використання комп'ютерних ігор у навчанні також підвищує мотивацію учнів, роблячи процес навчання більш привабливим і результативним



У процесі навчання іноземних мов існують кілька ключових принципів ефективного використання комп'ютерних ігор, які дозволяють реалізувати актуальні завдання сучасної іншомовної освіти.

1. Принцип актуальності інформації. Важливість різноманітної інформації для сучасних учнів є безперечною. Багато іноземних авторів пишуть, що сучасні комп'ютерні ігри з іншомовним інтерфейсом демонструють використання мови в автентичному культурному контексті, що привносить у навчальний процес релевантну інформацію про поточні світові ситуації та проблеми. Цей принцип підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови, підкреслюючи природну значущість комунікації [11].

При підготовці занять з англійської мови з використанням комп'ютерних ігор, вчитель має можливість контролювати відбір матеріалу, при цьому дозволяючи учням самостійно визначати актуальність інформації. Наприклад, для ознайомлення учнів з культурою Англії можна запропонувати їм кілька комп'ютерних ігор на вибір, наприклад, формату «Що? Де? Коли?», з питаннями з різних сфер, таких як мистецтво, архітектура, література. Учні вибирають найцікавішу для себе категорію, проходять гру і потім діляться враженнями, отриманою інформацією та набраними балами у групах. Після завершення гри учні можуть одразу дізнатися свій результат, що виключає суб'єктивність оцінювання. Вчитель може скласти турнірну таблицю з результатами гравців і заохотити переможців, що додатково стимулює інтерес та мотивацію до навчання.

2. Принцип комунікативного контролю. Використання комп'ютерних ігор для перевірки здатності учнів застосовувати набуті знання у різних комунікативних ситуаціях є доцільним і ефективним. Інтеграція традиційного уроку з комп'ютерними іграми дозволяє вчителю ефективніше контролювати засвоєння мовного матеріалу учнями.

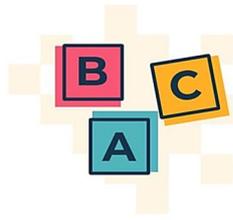


На переконання Н. Ю. Олійник, відповідно до цього принципу правильний вибір і впровадження комп'ютерних ігор у навчальний процес може стати потужним інструментом для відстеження прогресу учнів у розвитку продуктивних і рецептивних навичок мовної діяльності. Зворотний зв'язок щодо засвоєння навчального матеріалу учнями в процесі гри на комп'ютері здійснюється постійно, що дозволяє вчителю своєчасно коригувати навчальний процес [9, с. 213]. Проходження комп'ютерної гри підтримує стан активної пізнавальної діяльності учнів, стимулюючи їх до подальшого навчання.

Крім того, використання комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови вирішує проблему відсутності зворотного зв'язку у позааудиторний час. Учні можуть продовжувати навчатися і вдосконалювати свої навички, перебуваючи поза класом, що сприяє безперервному навчальному процесу. Технологія застосування комп'ютерних ігор не лише покращує контроль за навчальними досягненнями, але й робить навчання більш цікавим та залученим, підтримуючи високу мотивацію учнів до вивчення мови [9, с. 214].

З. Овчаренко переконана, що інформатизація процесу навчання англійської мови повинна ґрунтуватися на принципі мовної зумовленості, що відображає мету формування комунікативної компетентності учнів. Використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі дає вчителям можливість моделювати реальні ситуації іншомовного спілкування [8, с. 579]. Це дозволяє ефективніше використовувати час на уроці, переміщуючи основну частину тренувальних вправ у самостійний ігровий режим, а звільнений аудиторний час можна присвятити подальшому розвитку комунікативних навичок учнів.

На переконання Е. Маккензі, використання комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови дозволяє вирішити багато недоліків традиційного



підходу до навчання. Комп'ютерні ігри сприяють активізації навчального процесу, надаючи учням можливість практикувати мовні навички у захоплюючий ігровий спосіб. Це не лише підвищує мотивацію до вивчення мови, але й допомагає глибше засвоїти матеріал завдяки інтерактивній природі ігор. Крім того, дослідник знову пише про те, що комп'ютерні ігри можуть використовуватися для створення автентичних мовних ситуацій, які наближають учнів до реального мовного середовища. Це сприяє розвитку не лише мовних навичок, але й культурної компетенції, оскільки учні знайомляться з культурними аспектами мови, що вивчається [13, с. 13]. Таким чином, впровадження комп'ютерних ігор у навчальний процес дозволяє зробити навчання більш ефективним, цікавим та багатогранним, значною мірою долаючи обмеження традиційних методів навчання іноземних мов.

3. Принцип інтерактивності. Однією з важливих проблем сучасної методики мовної освіти є «створення штучного іншомовного середовища». Використання комп'ютерних ігор у процесі навчання англійської мови (залежно від типу та функцій гри) сприяє інтерактивній взаємодії учнів з віртуальним співрозмовником, однокласниками або вчителем. Мультимедійність комп'ютерних ігор робить таку взаємодію максимально ефективною. Іншими словами, завдяки комп'ютерним іграм навчальний процес набуває діалогового характеру.

Наприклад, у рамках командних мультикористувацьких комп'ютерних ігор учні занурюються в атмосферу співробітництва для пошуку спільного рішення поставленого ігрового завдання. Ігри в мережі дозволяють збирати як невеликі групи, так і тисячі людей в одному ігровому просторі. Додатковий стимул для учнів створює проведення різноманітних чемпіонатів з онлайн-ігор, як на національному, так і на міжнародному рівні. У всьому світі набувають популярності спортивні змагання з комп'ютерних ігор – кіберспорт.



Учням можна запропонувати спробувати свої сили у таких турнірах з різних комп'ютерних ігор, що може значно підвищити їхню мотивацію та залученість у навчальний процес.

Дж. Лі зазначає, що застосування інтерактивних комп'ютерних ігор не лише сприяє розвитку мовних навичок, але й покращує комунікативні вміння учнів. Вони вчаться працювати в команді, ефективно взаємодіяти з іншими учасниками гри та приймати колективні рішення. Це допомагає створити більш динамічне та залучене навчальне середовище, де учні можуть практикувати мову в умовах, наближених до реальних ситуацій спілкування. Такий підхід забезпечує більш глибоке і всебічне засвоєння мовного матеріалу, підвищуючи загальну ефективність навчання [12, с. 3029].

Необхідно пам'ятати, що інтерактивність комп'ютерних ігор, які використовуються для навчання англійської мови, повинна бути спрямована на закріплення вивченого мовного матеріалу. Звичайно, весь ігровий контент повинен бути представлений англійською мовою. Проходження комп'ютерної гри англійською сприяє розвитку різних аспектів іншомовної комунікативної компетенції. Учні можуть грати вдома, а результати обговорювати у групі. Віртуальна наочність, інтегрована в комп'ютерну гру, ефективно активізує пізнавальну діяльність учнів. Ігрова діяльність завжди має творчий характер, адже для перемоги у навчальній грі необхідно систематизувати та застосувати вивчений мовний матеріал на практиці.

Розглянувши різні види електронних ігрових ресурсів для вивчення англійської мови, з'ясувавши їх переваги та недоліки, було визначено, що найбільш підходящими для проведення дослідження є навчальні сайти. Проаналізувавши доступні ресурси, які пропонують безкоштовний ігровий контент, було визначено, що найбільш підходящими є «Lingualeo.com» та «Busuu». Ці ресурси відзначаються простотою у використанні і є популярними



як у нашій країні, так і за кордоном. Крім того, перед початком роботи вони дозволяють визначити індивідуальний рівень володіння мовою за допомогою тестів. Відповідно до отриманих результатів та навчальних цілей програма автоматично підбирає індивідуальні завдання для щоденного виконання.

На момент проведення експериментальної роботи деякі учні вже мали досвід роботи з цими сайтами. Це дозволило більш ефективно організувати навчальний процес та досягти кращих результатів у вивченні англійської мови. Інтерактивний характер цих платформ забезпечує не тільки поглиблене засвоєння лексики та граматики, але й сприяє розвитку комунікативних навичок, що є ключовим у вивченні іноземної мови.

Для проведення дослідження було обрано учнів десятого класу Уманської загальноосвітньої школи I-III ступенів № 11 імені М.П.Бажана. Ця категорія учнів відповідає необхідним вимогам, саме їх рівень володіння мовою дозволяє самостійно працювати з англійськими матеріалами без допомоги вчителя. Крім того, вони постійно використовують комп'ютерні технології як у навчанні, так і для дозвілля.

У дослідженні брали участь 30 учнів з 10-их класів, які вивчають англійську мову (дві підгрупи):

- контрольна група – школярі, які вивчають англійську мову, традиційним способом, тобто, використовуючи на уроках підручник (GatewayB2 Student'sBook від MacmillanGroup);
- експериментальна група – школярі, які вивчають англійську мову, традиційним способом разом з використанням електронних ігрових ресурсів розміщених на навчальних сайтах.

Експериментальна робота проводилася протягом чотирьох тижнів: з 1 квітня до 26 квітня 2024 року. Робота велася як у школі, так і вдома:



- у школі учні вивчали англійську мову, використовуючи сайти під час уроків англійської мови, тобто 3 уроки на тиждень, при цьому вчитель виконував роль консультанта та контролера (за потреби давав поради на вибір додаткових завдань та контролював виконання щоденного індивідуального плану кожним учням);

- вдома учні працювали на сайтах по 30 хвилин на день (домашня робота);

- додатково учасникам експериментальної роботи було запропоновано за бажанням вибрати лексичні ігри на їх смак зі списку запропонованого нами.

Для проведення тестування використовувалися авторські діагностичні тести, які розміщувались на Національній освітній платформі «Всеосвіта» або проводились безпосередньо у класі.

Для виявлення ефективності використання електронних ігрових ресурсів на уроках англійської мови з метою вивчення лексичного матеріалу здобувачами профільної освіти було проведено 2 тестування школярів:

- тестування 1 – тестування школярів до проведення експериментальної роботи;

- тестування 2 – тестування школярів після проведення експериментальної роботи.

- тестування 3 – тестування школярів через 3 тижні після проведення експериментальної роботи

По-перше, діти з обох груп склали передтест, щоб визначити їхній фактичний рівень перед початком експерименту. Тест складався з 30 запитань на знання англійської лексики.

По-друге, один і той самий вчитель англійської мови викладав в обох групах впродовж 4 тижнів, що було обмеженим періодом через обмежений час для виконання експерименту. Протягом цих 4 тижнів всі учасники обох груп



мали 12 уроків тривалістю 45 хвилин кожен. У контрольній групі уроки проводилися традиційно, головним чином за допомогою підручника та, тоді як у експериментальній групі ми повністю використовували всі можливості різноманітних електронних ігрових ресурсів. Зазначимо, що учні експериментальної групи були позитивно настроєні щодо використання ігор під час уроків і в якості домашнього завдання.

По-третє, той самий тест був проведений як післятест в кінці дослідження для оцінки розвитку дітей. Нарешті, для визначення впливу експерименту в довготривалій перспективі, було проведено післятест через 3 тижні після тестування номер 2; цей період був достатньо довгим, щоб визначити вплив ігор на результати та висновки дослідження. Було використано той самий список запитань, як у попередніх тестах. Всі бали з усіх тестів всіх дітей порівнювалися, і результати аналізувалися за допомогою SPSS.

Для того, щоб проаналізувати дані, всі результати тестів кожної групи були спочатку оцінені. Правильні відповіді оцінювалися в один бал, а неправильні – в нуль. Діти могли отримати 30 балів, відповідаючи правильно на всі запитання, і нуль, відповідаючи на них неправильно. Оцінки були кількісно проаналізовані за допомогою програмного забезпечення SPSS версії 24.0. Спочатку була перевірена достовірність розподілу для обох груп. Потім ми використовували описовий аналіз для визначення середнього значення та стандартного відхилення. Після цього для порівняння результатів двох груп було обчислено t-критерій парної вибірки.

Для висновків про середнє значення та стандартне відхилення для кожної групи в трьох тестах використовувалась описова статистика, як показано в таблиці 1.



Таблиця 1

Інформація про середнє значення та стандартне відхилення трьох тестів

Групи	Діагностичний тест		Тест після експерименту		Посттест	
	СЗ	СВ	СЗ	СВ	СЗ	СВ
Контрольна група	0,5	0,17	4,45	0,52	4,5	0,58
Експериментальна група	0,35	0,11	7,2	0,53	7,2	0,56

*СЗ – середнє значення

*СВ – стандартне відхилення

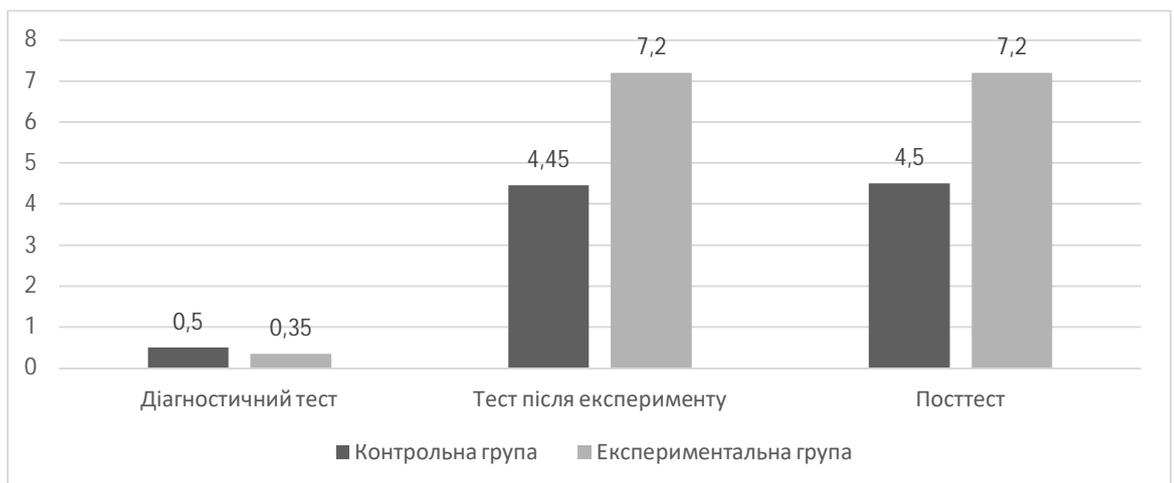


Рис. 1. Ілюстрація відмінності показників трьох тестів між контрольною та експериментальною групою.

Як показано в табл. 1. і на рис. 1, діти були майже на однаковому рівні на початку експерименту (0,5 та 0,35 для контрольної та експериментальної груп відповідно). Після застосування електронних ігрових ресурсів на уроках експериментальна група показала вищі середні значення, ніж контрольна група, в якій ігри не використовувались.

Щоб перевірити ефект в цьому експериментальному дослідженні, частковий ета-квадрат був обчислений за такою формулою:



$$t^2 / (N_1 + N_2 - 2 + t^2)$$

Таблиця 2

	Діагностичний тест	Тест після експерименту	Посттест
	0,014	0,27	0,23
ефект	незначний	незначний	незначний

З таблиці вище можна помітити, що ефект, який ми виміряли під час тесту після експерименту та посттесту є значним та має великий вплив.

Щоб підтвердити результати та виявити, чи були якісь статистично значущі відмінності в середніх значеннях тесту після експерименту та посттесту для обох груп, було використано *t*-критерій для незалежних змінних, як показано в таблиці 3.

Таблиця 3

Результати використання *t*-критерію незалежних вибірок

	<i>t</i>	Sig. (2-tailed)
Діагностичний тест	0,742	0,43
Тест після експерименту	- 3,716	0,01
Посттест	- 3,354	0,02

Результати, отримані під час першого тесту, не показали статистично значущої різниці між двома групами (контрольною та експериментальною), що підтверджує той факт, що вони були на однаковому рівні. Спостерігалась достовірною різниця в балах тесту після експерименту для контрольної групи ($M=4,45$, $SD=0,52$) та експериментальної групи ($M=7,2$, $SD=0,53$); оскільки рівень значущості становить $p=.01$, що є статистично значущим при p -значенні $\leq .05$. Ці результати свідчать про те, що використання ігор у навчанні лексики здобувачами профільної освіти справді позитивно вплинуло на



результати тестування. Зазначимо також, що всі діти експериментальної групи були дуже раді весело провести час на заняттях.

Дослідження доводить, що використання електронних ігрових ресурсів у процесі навчання англійської мови позитивно впливає на розвиток мовних навичок учнів. Порівняльний аналіз результатів, отриманих у контрольній та експериментальній групах, показує значне покращення успішності учнів, які користувалися ігровими ресурсами. На початку експерименту обидві групи мали приблизно однаковий рівень знань, що підтверджується середніми значеннями діагностичних тестів (0,5 у контрольній групі та 0,35 в експериментальній групі). Однак після чотиритижневого використання електронних ігор результати експериментальної групи значно перевищили результати контрольної групи.

Середнє значення тестів після експерименту в експериментальній групі становило 7,2 балів, тоді як у контрольній групі – лише 4,45 балів. Посттест також підтвердив збереження позитивних результатів в експериментальній групі (середнє значення 7,2), що свідчить про стабільність отриманих знань. Статистичний аналіз за допомогою t-критерію незалежних вибірок показав значущу різницю між результатами двох груп у тестах після експерименту ($p=0,01$) та посттесті ($p=0,02$), що підтверджує ефективність використання електронних ігрових ресурсів.

Частковий ета-квадрат, обчислений для вимірювання ефекту експерименту, показав значні результати для тесту після експерименту та посттесту, що вказує на вагомий вплив ігрових методів на навчання. Цей вплив підтверджується і результатами анкетування учнів, де більшість респондентів відзначили, що навчання за допомогою сайтів було цікавішим та ефективнішим порівняно з традиційними методами. Серед основних причин



вони назвали легкість запам'ятовування матеріалу, великий вибір завдань та захопливу ігрову форму навчання.

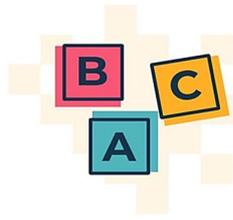
Результати дослідження також вказують на високу мотивацію учнів до навчання за допомогою електронних ігор, що сприяє більш активному та зацікавленому підходу до вивчення англійської мови. Учні не тільки демонстрували кращі результати в тестах, але й висловлювали задоволення від навчального процесу, що вказує на покращення їхнього загального навчального досвіду.

Таким чином, дане дослідження підтверджує, що інтеграція електронних ігрових ресурсів у навчальний процес є ефективним засобом підвищення успішності та мотивації учнів у вивченні англійської мови. Це також підкреслює необхідність подальшого впровадження ігрових методів у освітні практики для покращення навчальних результатів та розвитку комунікативних навичок учнів.

Однак, попри очевидні переваги, використання відеоігор у навчальному процесі англійської мови не позбавлене проблем та викликів. Перше, що варто відзначити, це технічні труднощі. Для ефективного використання відеоігор необхідно мати сучасне обладнання та стабільний доступ до Інтернету. У деяких навчальних закладах відсутні необхідні ресурси, що ускладнює впровадження цього методу.

Другою проблемою є необхідність адаптації змісту відеоігор до навчальних цілей. Не всі ігри, навіть ті, що створені для освітніх цілей, відповідають конкретним вимогам навчальних програм. Вчителі повинні витратити значний час на пошук та підбір відповідного контенту, який відповідав би потребам учнів і водночас сприяв досягненню навчальних цілей.

Третій виклик пов'язаний з можливим відволіканням учнів від навчального процесу. Відеоігри, навіть освітні, мають розважальний елемент,



що може перетворитися на головний фокус учнів, знижуючи їхню концентрацію на навчальних завданнях. Це може призвести до зниження ефективності занять, якщо не дотримуватися балансу між грою та навчанням.

Четверта проблема стосується відсутності зворотного зв'язку у режимі реального часу під час самостійної роботи учнів з відеоіграми. У класній кімнаті вчитель може негайно реагувати на помилки та давати поради, тоді як під час гри вдома учні можуть не отримувати вчасної допомоги, що може призвести до закріплення неправильних знань або методів.

П'ята проблема полягає у ризику надмірного використання ігрових технологій, що може призвести до зниження традиційних навичок читання, письма та мовлення. Баланс між традиційними методами навчання та використанням відеоігор є критично важливим для досягнення повного спектру мовних навичок.

Нарешті, важливо враховувати індивідуальні відмінності учнів. Деякі учні можуть краще реагувати на традиційні методи навчання, тоді як інші – на інтерактивні. Вчителям необхідно знайти підхід, що враховував би різні стилі навчання та забезпечував би індивідуальний підхід до кожного учня.

Висновки. Дослідження на тему «Розвиток мовних навичок за допомогою відеоігор на уроці іноземної мови: переваги та виклики» підтверджує, що використання електронних ігрових ресурсів може значно покращити результати навчання англійської мови. Теоретичний аналіз та емпіричні дані свідчать про ефективність цього методу, проте існують також певні виклики, які потребують подальшого вивчення та врахування.

Аналіз теоретичних матеріалів показав, що відеоігри можуть сприяти підвищенню мотивації учнів завдяки інтерактивному та захоплюючому характеру ігрового процесу. Вони створюють умови для моделювання реальних комунікативних ситуацій, що сприяє розвитку мовних навичок у



контексті, наближеному до природного мовного середовища. Індивідуалізація навчання за допомогою відеоігор дозволяє враховувати темп та особливості кожного учня, підбираючи відповідні завдання та рівень складності. Це підвищує ефективність засвоєння лексичного та граматичного матеріалу, що підтверджується результатами тестувань.

Емпірична частина дослідження, проведена серед учнів десятого класу, підтверджує ці теоретичні висновки. Порівняльний аналіз результатів контрольної та експериментальної груп показав, що учні, які використовували відеоігри, досягли значно кращих результатів у вивченні англійської мови. Після чотиритижневого експерименту середнє значення результатів тестування в експериментальній групі значно перевищило результати контрольної групи, що підтверджує ефективність застосування відеоігор.

Однак дослідження також виявило ряд проблем, пов'язаних із використанням відеоігор у навчальному процесі. Основні з них включають технічні труднощі, необхідність адаптації ігрового контенту до навчальних цілей, можливе відволікання учнів від навчальних завдань та потребу у високій кваліфікації викладачів для ефективного впровадження ігрових технологій. Крім того, відсутність зворотного зв'язку у реальному часі під час самостійної роботи учнів може призвести до закріплення неправильних знань або методів.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що відеоігри мають значний навчальний потенціал у вивченні англійської мови, але їх успішне використання вимагає ретельного планування та підготовки. Викладачі повинні докладати максимальних зусиль для адаптації ігрових методів до навчальних програм, забезпечувати технічну підтримку та поєднувати ігрові технології з традиційними методами навчання.



Перспективи майбутніх досліджень у цій сфері включають вивчення довгострокового впливу відеоігор на розвиток мовних навичок, розробку спеціалізованих ігрових програм для різних вікових груп та рівнів підготовки, а також дослідження оптимальних методик поєднання ігрових та традиційних методів навчання. Подальші дослідження можуть також зосередитися на вивченні ефективності різних типів відеоігор та їх впливу на різні аспекти мовної компетенції учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Афанасєва Л.В. Інноваційні підходи до вивчення англійської мови професійного спрямування (впровадження мультимедійних технологій). *Актуальні проблеми іншомовної комунікації: лінгвістичні, методичні та соціально-психологічні аспекти*: зб. матеріалів всеукраїнської науково-методичної Інтернет-конференції. Луцьк: РВВЛуцькогоНТУ, 2014. С. 11-13.
2. Гончарова І. П. Використання штучного інтелекту в професійній діяльності педагога: можливості та виклики в умовах цифрового освітнього середовища. *Професійна діяльність педагога в умовах цифрового освітнього середовища : Матеріали міжрегіон. науково-практ. семінару, м. Біла Церква, 27 квіт. 2023 р.* 2023. С. 28–33.
3. Ковальова Т. О. Про використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка, Психологія.* 2015. № 7. С. 62–67
4. Ковальчук О. С., Смаль О. В., Максимчук Т. В. Імплементация технологій змішаного навчання при викладанні іноземних мов у вищій школі. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія».* Острог: Вид-во НаУОА, 2020. Вип. 10(78). С. 115–119.



5. Козловська Г. Б. Роль інноваційних технологій у вивченні і викладанні англійської мови професійного спрямування. *Наукові записки НаУОА. Серія Філологічна: зб. наук. праць*. Острог: НаУОА, 2015. Вип. 54. С. 38–40.
6. Комогорова М. І. Ігри на уроках. *Англійська мова та література*. 2014. № 25/26. С. 2–15.
7. Купчинська О. В. Інноваційні технології у вивченні і викладанні іноземних мов. *Актуальні проблеми іншомовної комунікації: лінгвістичні, методичні та соціально-психологічні аспекти: зб. матеріалів всеукраїнської науково-методичної Інтернет-конференції*. Луцьк: РВВ Луцького НТУ, 2014. С. 32–35.
8. Овчаренко З. П. Інформаційні технології як засіб інтенсифікації вивчення англійської мови. *Молодий вчений*. 2018. № 3(2). С. 578–581.
9. Олійник Н. Ю. Зворотний зв'язок у електронному навчанні як педагогічна проблема. *Відкрите освітнє e-середовище сучасного університету*. 2016. Вип. 2. С. 209–223.
10. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. Вип. 20. С. 317–327.
11. Chee A., Panayiotis Z. Computer Games and Language Learning. 2008. DOI: 10.4018/9781599048659.ch032. (date of access: 11.06.2024).
12. Lee J. Problem-based gaming via an augmented reality mobile game and a printed game in foreign language education. *Education and Information Technologies*. 2020. Vol. 26, No. 3. P. 3027–3031.
13. McKenzie E. Visual displays can support vocabulary development in unique and creative ways. *Journal Vocabulary Development using Visual Displays*. 2014. Vol. 42, No. 2. P. 12–17.



ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ:
НАУКОВІ ЗАПИСКИ

14. Reaney M. The Place of Play in Education. Routledge, 2019. 136 p.
15. Vasylenko I. I. Effectiveness of game methods during learning of English. *Сучасні досягнення в науці та освіті: зб. пр. XVІ Міжнар. наук. конф., 1–8 листоп. 2021 р., м. Нетанія (Ізраїль). Хмельницький : ХНУ, 2021. С. 34–36.*