© І. С. Дзівідзінська

Отримано: 16 червня 2023 р.

Прорецензовано: 15 липня 2023 р.

Прийнято до друку: 23 липня 2023 р.

e-mail: iryna.dzividzinska@nung.edu.ua

ORCID ID: https://orcid.org/0000-0003-2607-0966

DOI: 10.25264/2519-2558-2023-18(86)-91-94

Дзівідзінська І. С. Навчання англійської мови студентів мовних і немовних спеціальностей засобами мовних комп'ютерних ігор : психологічний аспект. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог : Вид-во НаУОА, 2023. Вип. 18(86). С. 91–94.

УДК: 81'42:004.5:004.9

Дзівідзінська Ірина Сергіївна,
кандидат філологічних наук, доцент,
Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу

НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ МОВНИХ І НЕМОВНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ ЗАСОБАМИ МОВНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР : ПСИХОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ

Стаття присвячена огляду питань, пов'язаних з мовними комп'ютерними іграми для навчання англійської мови як майбутніх перекладачів-філологів, так і здобувачів вищої освіти інших спеціальностей. З опертям на практичний досвід визначено, що на заняттях з англійської мови викладачі мають можливість формування імерсивного середовища, що дозволяє студентам зануритися в мовну практику та забезпечує їх інтерактивну участь у процесі навчання. Імерсивність може бути досягнута за допомогою використання віртуальної реальності, інтерактивних ігор та симуляцій, що дозволяє створювати реалістичні комунікативні ситуації та сприяє формуванню мовних навичок та комунікативної компетентності. У статті охарактеризовано можливості сучасних технологій, спрямованих на полегшення процесу навчання студентів, з'ясовано види та форми ігор, якими можуть послуговуватися викладачі для проведення практичних занять, передбачених програмою вищої школи. Досліджено, що одним із провідних завдань сучасних вищих навчальних закладів є якісна підготовка майбутніх випускників до здійснення професійної діяльності. Доведено, що цієї мети можливо досягнути за умови систематичної практики в іншомовній комунікації не лише в усній, але й в письмовій формі, організованої на основі інноваційних методів навчання із застосуванням комп'ютерних ігор. У статті розглянуто вплив інтерактивних ігор на вмотивованість та результативність опанування англійською мовою у вищій школі України. Визначено основні новації роботи за умов онлайн навчання, що базуються на європейському досвіді, розкрито їх сутність.

Ключові слова: *англійська мова, європейські підходи, мовна комп'ютерна гра, мовна освіта.*

Iryna Dzividzinska,
Candidate of Philological Sciences (Ph. D.), Associate Professor,
Ivano-Frankivsk National Technical University of Oil and Gas

TEACHING ENGLISH LANGUAGE TO STUDENTS OF LANGUAGE AND NON-LANGUAGE SPECIALTIES USING LANGUAGE COMPUTER GAMES: PSYCHOLOGICAL ASPECT

The article is devoted to an overview of issues related to language computer games for teaching English to future philologists, translators and students of higher education of other specialties. Based on practical experience, it was determined that in English classes, teachers have the opportunity to create an immersive environment that allows students to immerse themselves in language practice and ensures their interactive participation in the learning process. Immersion can be achieved through the use of virtual reality, interactive games, and simulations, which allow the creation of realistic communicative situations and contribute to the development of language skills and communicative competence. The article characterizes the possibilities of modern technologies aimed at facilitating the learning process for students, identifies types and forms of games that teachers can use for practical classes provided by the higher education syllabus. It has been investigated that one of the leading tasks of modern higher education institutions is to prepare future graduates for professional activities. It has been proven that this goal can be achieved through systematic practice in foreign language communication not only in oral but also in written form, organized on the basis of innovative teaching methods using computer games. The article discusses the impact of interactive games on motivation and effectiveness of learning English in Ukrainian higher education. The main innovations in online learning based on European experience are identified and their essence is revealed.

Keywords: *English language, European approaches, language computer game, language education.*

Постановка проблеми. У сучасному процесі навчання важлива роль відведена вмінню викладача зацікавити студента. Йдеться про специфічний підхід до проведення практичних занять. Роками в науковому світі точаться суперечки стосовно валідності використання мовних комп'ютерних ігор для покращення рівня практичного володіння іноземною мовою.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Чимало дослідників вивчають ефективність використання мовних комп'ютерних ігор для навчання англійської мови. Ші-Чуан Цай та Ї-Лін Лін провели дослідження щодо використання гри для вивчення лексики в англійській як іноземній мові (EFL) та знайшли позитивний вплив на мотивацію, залучення та збагачення словникового запасу студентів. Девід Нунан написав багато про роль технологій у навчанні та вивченні мов, включаючи використання цифрових ігор та симуляцій для покращення засвоєння мови та створення автентичних контекстів для спілкування. Такі дослідники як Ана Крістіна Біондо Саломао, Марк Петерсон та Марта Гуарда теж зробили ґрунтовні дослідження в цій темі. Українські науковці Л. В. Краснощок, О. В. Лисенко, І. В. Мартиненко, О. В. Сидоренко, О. В. Чернишова вважають, що навчати англійської мови студентів вищої школи можна у різні способи. Проте серед найбільш популярних та результативних методів здобування знань, умінь та навичок вчені зазначають застосування лінгвістичних комп'ютерних програм на практичних заняттях та під час самостійної підготовки, зазначаючи тему імерсивності, в якій спостерігаємо значні результати. Науковцями визначені зміст і завдання інтерактивної гри, її функції в навчальному процесі; створена класифікація ігор, сформульовані основні вимоги до їх розробки, самої процедури адміністрування завдань; проаналізовані та описані особливості психологічного впливу гри на особистість гравця та прогнозовані результати

у різних видах мовленнєвої діяльності, іншомовних мовних навичок та мовленнєвих умінь. Інтерактивна гра, на думку багатьох, є чи не найефективнішим способом контролю при вивченні англійської мови як іноземної.

Метою цієї статті є визначити й описати можливості покращення навчальних досягнень у підготовці майбутніх філологів-перекладачів та студентів інших спеціальностей засобом використання комп'ютерних мовних ігор та обґрунтувати їх ефективність. Постає **завдання** розробити такі лінгвістичні ігри, результати проходження яких відображали б рівень успішності мовленнєвої діяльності студента в ситуаціях реального спілкування.

Психологи відносять гру до інтрогенної поведінки, тобто поведінки, яка детермінується внутрішніми факторами особистості, її потребами та інтересами. Підвищення ефективності самостійної підготовки студента в закладах вищої освіти є найважливішою задачею, що стоять сьогодні перед системою освіти України. Типова програма з англійської мови для студентів технічних преціальностей спрямовує увагу викладачів на забезпечення студентів практичними навичками володіння іноземною мовою. Особлива увага в рамках надання англійській мові особливого статусу в Україні спрямована на посилення ролі усного мовлення на всіх ступенях навчання. Але, як відомо, практичне володіння мовою передбачає не лише володіння одним з його аспектів (усним мовленням), а й усіма видами мовленнєвої діяльності (читанням, аудіюванням, письмом, усним мовленням).

Розвиток сучасних інформаційних технологій, які охопили вже всі сфери нашого життя, полегшує вирішення цього завдання та зумовлює посилення інтересу до проблеми комп'ютеризованого навчання іноземних мов. Враховуючи вік студентів, психологічні та фізіологічні характеристики віку, уподобання та рівень знань на першому курсі навчання англійської, ми пропонуємо активно вводити у навчальний процес комп'ютерні мовні ігри.

«Використання комп'ютерних ігор у викладанні англійської мови дозволяє отримати більш інтерактивний та захоплюючий досвід навчання, що допомагає учням краще зрозуміти та запам'ятати матеріал.» (Краснощок, 2015: 56).

Підсумовуючи теоретичні надбання з психології, педагогіки та методики, ми схильні виділяти п'ять основних особливостей використання комп'ютерних мовних ігор у навчанні англійської мови на першому курсі вищого навчального закладу:1. Двоплановий характер ігрової діяльності. 2. Природність мовленнєвих комунікативних ігрових ситуацій. 3. Наявність проблемної ситуації. 4. Індивідуалізація навчання. 5. Підвищення рівня мотивації та активізації навчання. Важливою психологічною особливістю використання комп'ютерних мовних ігор у навчанні є багатоплановість особистості, що виражається в одночасній участі студента в двох видах діяльності, кожна з яких має свої стимули, ціль та вираження, та в планах суб'єкта чи об'єкта навчально-ігрової діяльності. Гра є прямим методом впливу на студента, який не відчуває себе об'єктом впливу викладача, і є повноправним суб'єктом діяльності. У процесі гри студенти прагнуть до вирішення поставлених завдань та подолання перешкод для їх вирішення. Учасники у грі перебувають в двох ролях: суб'єкта та об'єкта діяльності, що дозволяє викладачеві керувати навчальною діяльністю студента, не нав'язуючи йому своїх методик. Позитивний емоційний фон навчання відіграє особливо важливу роль, оскільки позитивні емоційні переживання студентів істотно впливають на процес засвоєння мовного матеріалу та використання мови як засобу спілкування. Способи створення позитивного емоційного фону під час гри виникають внаслідок технічних можливостей комп'ютера, серед яких слід назвати «неупередженість» машини до учасника гри та його можливих помилок. «Використання комп'ютерних ігор у викладанні англійської мови може допомогти створити більш студентоцентроване середовище навчання, де учні можуть працювати у своєму власному темпі та отримувати миттєвий зворотний зв'язок» (Сидоренко, 2016: 85.). Комп'ютерні ігрові студії приносять задоволення, спонукають до активних та свідомих дій, тим самим підвищуючи позитивний емоційний фон заняття та змінюючи ставлення до предмета та процесу засвоєння знань, умінь і навичок. Комп'ютерні ігрові ситуації є надуманими, проте почуття і переживання учасника гри є справжніми, для студента важливий не результат, а процес. Для викладача основним є позитивні результати студента у мовній грі, що досягаються завдяки підвищенню мотивації, зацікавленості студента та його залученості. Така специфічна особливість комп'ютерної мовної гри має великі навчальні і виховні можливості, оскільки викладач може сформувати через гру позитивне відношення до можливостей навчальної діяльності в цілому та до вивчення іноземної мови зокрема. Процес навчання з застосуванням комп'ютерних мовних ігор стає не таким одноманітним для студента, увага якого розсіюється під час тривалої концентрації на рутинних формах роботи. Навчання у формі гри набагато емоційніше, ніж абстрактно-теоретичне, завдяки створенню реальних умов, воно посилює мотивацію і сприяє формуванню потреби в отриманні знань. «Комп'ютерні ігри можуть бути використані для доповнення традиційних методів вивчення мови та допомогти зробити навчання більш захоплюючим та цікавим для учнів» (Чернишова, 2015: 93). Багаторазове повторення матеріалу в процесі гри не втомлює студента, є сприятливим для довготривалої концентрації уваги й уможливлює несвідоме запам'ятовування матеріалу. Одним із основних завдань навчання англійської мови студентів немовних спеціальностей на першому курсі є ознайомлення зі звуками, лексичними одиницями та граматичними структурами і створення в студента автоматичних навичок їх розпізнавання. Саме на початковому ступені формуються вміння розрізняти і розуміти мовний матеріал, що закладає основу розвитку навичок у різних видах мовленнєвої діяльності (читанні, говорінні, аудіюванні та письмі). «Комп'ютерні ігри можуть бути використані для викладання різних мовних навичок, таких як граматика, словниковий запас, аудіювання та говоріння. Вони також можуть бути використані для мотивації учнів та зробити навчання більш цікавим.» (Лисенко, 2014: 185.)

Характер ігрової мотивації стимулює гравця до повторення ігрового циклу чи вправи для поліпшення результату, отриманого в попередній грі, за рахунок удосконалення мовних та мовленнєвих навичок. У такий спосіб можна досягти підвищення повторюваності мовних одиниць в індивідуальному досвіді студента без збільшення обсягу навчальних матеріалів і непродуктивного зазубрювання. На основі одного мовного матеріалу можна створювати різні типи ігор, що дозволить заощадити час викладача на підготовку навчальних матеріалів. Варто додати, що студент, граючи певну роль, не просто фіктивно грає іншу особистість, а, входячи в роль, розширює, збагачує, поглиблює власну. Це сприяє розвитку уяви, мислення, волі і особистості студента. Природність мовленнєвих комунікативних ігрових ситуацій досягають завдяки ігровому моделюванню на персональному комп'ютері. Навчання проходить в умовах, наближених до реальних умов комунікації. Доведено, що в стані емоційного напруження при традиційній перевірці знань «словник усного мовлення стає біднішим, стереотипнішим, мовленнєві асоціації «плоскими», гіпотези про зміст того, що читається, поспішними, неадекватним.

Можливість природнього спілкування гравця з носієм мови без участі викладача може частково зняти емоційну напругу, що має суттєвий позитивний результат на студента.

Для з'ясування активізуючого впливу комп'ютерних мовних ігор на процес навчання іноземної мови згадуємо, що процес розуміння тексту може визначатися як перехід від тексту до образу, що йому відповідає. Активізуючий вплив комп'ютерної мовної гри може виражатися в міцному та швидкому формуванні у гравця образно-концептуальної моделі, що адекватно відображає в зафіксованому в тексті реальність. Таким чином, позитивний ефект активізуючого впливу пояснюємо його сутестивним впливом, а також системою екстралінгвістичних орієнтирів, включених у ігрову модель. Доповнюючи собою систему знань, необхідних студентові для успішного виконання комунікативної діяльності, екстралінгвістичні орієнтири, на наш погляд, стають передумовою формування в свідомості гравця захоплення та можуть стимулювати виникнення та розвиток у нього здібностей до прогнозування змісту іншомовного висловлювання. «Комп'ютерні ігри можуть бути використані для створення більш захоплюючого середовища навчання мови, де учні можуть практикувати свої навички у реалістичний та захопливий спосіб.» (Мартиненко, 2017: 60). Завдяки такому втіленню студент виявляється психологічно підготовленим до сприйняття, осмислення та засвоєння навчального матеріалу.

Наступною психологічною особливістю використання комп'ютерної мовної гри є наявність проблемної ситуації, а саме стан інтелектуальних труднощів, що виникають у суб'єкта за взаємодії з об'єктом пізнання, коли він у ситуації проблеми, яку вирішує, не може пояснити нового факту за допомогою наявних знань чи виконати невідому дію знайомими способами. Проблемна навчальна ситуація розкриває перед студентом незаповнені місця в системі його знань. Такий психічний стан студента ускладнює активізацію пізнавальної діяльності і породжує в свідомості інтенцію до отримання інформації. За умов правильної організації викладачем заняття в ігровії формі комунікативна проблемна ситуація стає природним та необхідним її компонентом. Умови ігор, котрі потребують більш високого рівня знань, неминуче викликають у них прагнення самостійно продемонструвати необхідний для досягнення мети гри рівень інформованості та автоматизації навичок. У цьому випадку студент демонструє високу вмотивованість і сам ставить перед собою завдання, яке необхідно розв'язати, щоб задовольнити певну комунікативну потребу.

На нашу думку, до основних особливостей успішного навчання англійської мови за допомогою комп'ютерних мовних ігор можна віднести й індивідуалізацію навчання. За умов індивідуалізованого комп'ютерного навчання механічне виконання навчальної діяльності може фіксуватися після кожної відповіді порадою чи заохоченням. Найбільше потенційне значення мають ігрові ситуації, в яких студент працює над виправленням помилок, а не просто практикує чи тренує навички. Міцним знаряддям для викладача стає можливість за допомогою комп'ютерних мовних ігор забезпечувати студентові зворотній зв'язок щодо результатів виконання завдання, виявляти його слабкі місця та помилки, а потім ставити перед ним завдання у відповідності до рівня виконання попередніх. Оскільки комп'ютер надає можливість накопичувати інформацію про правильні та неправильні відповіді студента, викладач отримує нагоду здійснювати контроль за всіма етапами засвоєння та застосування матеріалу кожним студентом окремо. Ця можливість зберігається навіть тоді, коли рівень труднощів завдань змінюється через певний проміжок часу. В умовах комп'ютерної мовної гри гравці отримують можливість практичного використання вивченого матеріалу. Позитивний вплив практичного застосування вивченого матеріалу формуватиме в студентів якісно інше розуміння англійської мови. Можливий в результаті цього психологічний ефект закінченості може, на наш погляд, виражатися в тому, що у найменш підготовлених у мовленнєвому плані студентів з'явиться впевненість у своїх силах, почуття задоволення, яке буде сприяти формуванню позитивної мотивації та активізації навчання.

Розглянуті психологічні особливості уможливлюють сформулювати думку про те, що навчання за допомогою комп'ютерних мовних ігор створює необхідні психологічні передумови для активізації резервних можливостей студентів:

- забезпечує підбір матеріалу відповідно до труднощів формування навичок у різних видах мовленнєвої активності;
- підвищує рівень свідомого ставлення до навчальної діяльності;
- забезпечує сугестивність навчального процесу;
- активізує мовленнєво-розумову діяльність;
- пропонує посильний для рівня мовної підготовки студентів режим роботи;
- формує контур для цілісного сприйняття змісту висловлювання;
- формує позитивну мотивацію для навчання;
- забезпечує можливість працювати з різними засобами мультимедіа.

Дослідження та аналіз сучасного стану навчання студентів вищої школи англомовного писемного та усного мовлення із застосуванням мовних комп'ютерних ігор уможливлює зробити **висновки**, що в разі комплексного застосування новітніх засобів навчання й комп'ютерних технологій, зокрема з урахуванням мовленнєвої поведінки, можна досягнути кращих результатів. Саме мовленнєва поведінка є зовнішнім виявленням іншомовної мовленнєвої діяльності, зумовленої певним рівнем комунікативної компетенції. Від того, наскільки мовленнєва поведінка гравця у віртуальній реальності буде адекватно співвідноситись з мовленнєвою поведінкою комуніканта в реальному спілкуванні, буде залежати надійність отриманих результатів навчання, що мають свідчити про рівень володіння студентом англійською мовою як засобом спілкування. Відтак гра служить одним з головних інструментів моделювання форми і змісту мовленнєвої поведінки студента, обумовлюючи цілі, засоби і способи здійснення іншомовної комунікації.

Література:

1. Краснощок Л. В. Використання комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови в середній школі. *Педагогіка та психологія професійної освіти.* 2015. № 1. С. 55–60.

2. Лисенко О. В. Використання комп'ютерних ігор у процесі навчання англійської мови. *Науковий вісник Миколаївського державного університету імені В. О. Сухомлинського.* 2014. № 2 (16). С. 185–188.

3. Мартиненко І. В. Використання комп'ютерних ігор у процесі навчання англійської мови. *Науковий вісник Полісся.* 2017. № 1 (13). С. 56–60.

4. Сидоренко О. В. Використання комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови в середній школі. *Педагогіка та психологія професійної освіти.* 2016. № 2. С. 82–88.

5. Чернишова О. В. Використання комп'ютерних ігор у навчанні англійської мови. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Педагогічні науки.* 2015. Вип. 34. С. 92-96.

References:

1. Krasnoshchok L. V. Vykorystannia kompiuternykh ihor u navchanni anhliiskoi movy v serednii shkoli. Pedahohika ta psykholohiia profesiinoi osvity. Krasnoshchok L. V. The use of computer games in teaching English in secondary school. Pedagogy and Psychology of Professional Education. 2015. No. 1. P. 55-60.

2. Lysenko O. V. Vykorystannia kompiuternykh ihor u protsesi navchannia anhliiskoi movy. Naukovyi visnyk Mykolaivskoho derzhavnoho universytetu imeni V. O. Sukhomlynskoho. 2014. № 2 (16). S. 185-188. Lysenko O. V. The use of computer games in the process of learning English. Scientific Bulletin of Mykolaiv State University named after V. O. Sukhomlynskyi.

3. Martynenko I. V. Vykorystannia kompiuternykh ihor u protsesi navchannia anhliiskoi movy. Naukovyi visnyk Polissia. 2017. № 1 (13). S. 56-60. Martynenko I. V. The use of computer games in the process of teaching English. Polissya scientific bulletin.

4. Sydorenko O. V. Vykorystannia kompiuternykh ihor u navchanni anhliiskoi movy v serednii shkoli. Pedahohika ta psykholohiia profesiinoi osvity. 2016. № 2. S. 82-88. Sydorenko O. V. The use of computer games in teaching English in secondary school. Pedagogy and psychology of professional education.

5. Chernyshova O. V. Vykorystannia kompiuternykh ihor u navchanni anhliiskoi movy. Naukovyi visnyk Khersonskoho derzhavnoho universytetu. Seriia: Pedahohichni nauky. 2015. Vyp. 34. S. 92-96. Chernyshova O. V. The use of computer games in teaching English. Scientific Bulletin of Kherson State University.