

**Мірошник Світлана Олексіївна,**  
*ORCID ID: 0000-0002-4511-5704*  
старший викладач кафедри англійської філології і перекладу  
Національний авіаційний університет

## **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ДЛЯ УДОСКОНАЛЕННЯ ІНШОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ ФІЛОЛОГІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ**

### **THE USE OF GAME TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES TO IMPROVE THE FOREIGN LANGUAGE LEXICAL COMPETENCE OF THE STUDENTS MAJORING IN PHILOLOGY**

Стаття присвячена дослідженню використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови для удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей. Мета статті – дослідити потенціал ігрових технологій як засобу удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей та визначити їх основні структурні елементи.

Встановлено, що процес формування іншомовної лексичної компетентності починається з отримання нових лексичних знань і продовжується через розвиток навичок використання вивченої лексики у контексті. Визначено, що навчальна гра в системі іншомовної підготовки – це структурована діяльність, котра передбачає досягнення поставлених навчальних цілей, має чітку структуру, визначені етапи та прогнозований результат. Виокремлено такі основні елементи навчальних ігор в освітньому процесі, як-от: мета – кожна гра повинна мати чітку й точну навчальну мету, яка відповідає цілям, котрі гравець має намір досягти наприкінці гри; правила – кожна гра повинна містити вимогливий елемент, а саме набір правил, які пояснюють гравцям, як грати; конкуренція – конкуренція відіграє вирішальну роль у визначенні успіху заняття; завдання – гра повинна мати відповідний рівень складності, який максимально вичерпує можливості гравця; уява – гра стимулює творчі здібності студентів, що, своєю чергою, посилює їхній внутрішній потяг і бажання вчитися; розваги – гра повинна містити помітний аспект насолоди та задоволення. Проаналізовано переваги використання ігор у викладанні іноземної мови: розвиток взаємодії студентів – в ігровому процесі розвиваються навички міжособистісного спілкування та вміння вирішувати поставлене завдання під час гри; покращення якості засвоєння мови – в процесі гри студенти активно залучаються до дій, а відповідно краще засвоюють нові лексичні одиниці, оскільки лише за умови формулювання чіткого висловлювання можлива перемога в грі; підвищення успішності студентів – реалізується завдяки застосуванню ігор різного типу, котрі передбачають розвиток навичок аудіювання, говоріння, читання та письма.

**Ключові слова:** інноваційні технології, ігрові технології, освітній процес, навчальна гра, глобальна мережа, лексична одиниця.

The article is devoted to the study of the use of game technologies in foreign language classes to improve the foreign language lexical competence of students majoring in philology. The purpose of the article is to investigate the potential of game technologies as a means of improving the foreign language lexical competence of students majoring in philology and to determine their main structural elements.

It has been established that the process of forming foreign language lexical competence begins with the acquisition of new lexical knowledge and continues through the development of the skills of using the learned vocabulary in the context. It has been determined that the educational game in the system of foreign language training is a structured activity that involves the achievement of the set initial goals, has a clear structure, defined stages, and a predictable result. The main elements of educational games in the educational process have been highlighted, namely: a goal (each game should have a clear and precise educational goal that corresponds to the goals that the player intends to achieve at the end of the game); rules (every game should contain a demanding element, namely a set of rules that explain to players how to play); a competition (competition plays a crucial role in determining the success of the activity); a task (the game should have an appropriate level of complexity that maximally exhausts the player's capabilities); an imagination (the game stimulates the creative abilities of students, which, in turn, strengthens their internal drive and desire to learn); entertainment (the game should contain a noticeable aspect of enjoyment and pleasure). The advantages of using games in teaching a foreign language have been analyzed. They include the development of student interaction (in the game process, interpersonal communication skills and the ability to solve a given task are developed); improving the quality of language learning (during the game, students are actively involved in actions and accordingly learn new lexical items better, because only if they formulate a clear statement is it possible to win the game); and improving students' academic

performance (it is implemented due to the use of various types of games that involve the development of listening, speaking, reading, and writing skills).

**Key words:** innovative technologies, game technologies, educational process, educational game, global network, lexical unit.

**Постановка проблеми.** Стрімкий розвиток інноваційних технологій забезпечив удосконалення різних аспектів багатьох сфер життєдіяльності людини, як-от: науки, техніки, медицини, культури, будівництва та освіти. Відповідно освітня галузь отримала невичерпні можливості для удосконалення освітнього процесу шляхом імплементації передового досвіду та використання ресурсів глобальної мережі. Використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови для удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей є надважливим чинником для зростання мотивації, ефективності та зацікавленості в процесі навчання.

Заклади вищої освіти ставлять перед собою завдання формування висококваліфікованих та творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення. Ці виклики передбачають необхідність перегляду та подальших досліджень у педагогічній науці, зокрема впровадження новаторських технологій навчання. Метою є забезпечення майбутнім випускникам актуальних знань та поглибленої практичної підготовки, необхідних для успішного вирішення складних викликів у професійній діяльності. Одним з перспективних напрямків удосконалення підготовки майбутніх фахівців філологічної галузі є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких ключове значення мають навчально-педагогічні ігри.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблеми стимулювання та мотивування до вивчення іноземної мови з використанням ігрових технологій представлено в наукових працях багатьох учених. К. Бевіс досліджувала застосування відео ігор на заняттях з іноземної мови [10]; Н. Ітен та Д. Петко вивчали гру як інструмент успіху в системі іншомовної підготовки [12]; С. Волох встановлювала особливості використання ігрових технологій на практичних заняттях з англійської мови у закладах вищої освіти [2]; В. Гладоник досліджував відеоігри як засіб вивчення іноземної мови [11]; В. Лук'яненко вивчала переваги використання ігор у навчанні і вивченні іноземних мов [13]; Т. Коваль визначала інтерактивні технології навчання іноземних мов у закладах вищої освіти [4]; Ю. Чернишук розглядала ігрові технології

як інструмент компетентісно-орієнтовного навчання у ЗВО [7]. Але, попри значну кількість наукових праць онлайн технології розвиваються та потребують детального дослідження.

**Мета статті** – дослідити потенціал ігрових технологій як засобу удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей та визначити їх основні структурні елементи.

**Виклад основного матеріалу.** Розвиток та удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей є складним процесом, який включає створення необхідних умов для систематичного поповнення словникового запасу, розвитку вміння розрізняти лексичні одиниці (слова, сталі словосполучення тощо), а також розвитку лексичних навичок і вмінь вибирати слова під час процесу комунікації [6, с. 17].

Лексична компетентність є компонентом комунікативної компетентності. У Загальноєвропейських Рекомендаціях із мовної освіти лексична компетентність визначається як умінь використовувати словниковий запас [3, с. 110]. Відтак, лексична компетентність є здатністю застосовувати отримані знання у спілкуванні та фаховій діяльності [8, с. 142].

Варто зауважити, що процес формування іншомовної лексичної компетентності починається з отримання нових лексичних знань (ознайомлення з новою лексикою) і продовжується через розвиток навичок використання вивченої лексики у контексті [8, с. 143].

Загальновідомо, що ефективне навчання базується на використанні актуальних методів, які сприяють не лише підвищенню рівня знань студентів, але й розвитку їхнього інтересу до культури, мова якої вивчається, що сприяє формуванню лексичної компетентності майбутніх фахівців.

Відповідно до Б. Кукси, лексичний запас є будівельним матеріалом мови, а вивчення іншомовної лексики є необхідною умовою для удосконалення усіх мовленнєвих навичок. Це свідчить про те, що засвоєння лексичних навичок виступає не лише як кінцева мета, але і як засіб для опанування усіх видів мовленнєвої діяльності [5, с. 301].

Формування лексичних навичок студентів може відбуватися через різноманітні завдання, спрямовані на розвиток навичок письма, читання,

говоріння та аудіювання. Розвиток інноваційних технологій дозволяє урізноманітнити процес вивчення іноземної мови, зробити його цікавішим та ефективнішим. Вільний доступ до мережі Інтернет створює сприятливі умови для розвитку іншомовної лексичної компетентності. Серед інших ресурсів, що сприяють удосконаленню лексичної компетентності студентів можна виокремити електронні освітні платформи, соціальні мережі, блоги, відео ресурси [1, с. 104], а також інші різноманітні інтерактивні технології, включаючи ігри.

Навчальна гра в системі іншомовної підготовки – це структурована діяльність, котра передбачає досягнення поставлених навчальних цілей, має чітку структуру, визначені етапи та прогнозований результат.

Навчальні ігри за своєю природою мають багато педагогічних переваг і широко використовуються в процесі іншомовної підготовки студентів. Ігри підвищують мотивацію до навчання, урізноманітнюють заняття, підвищують впевненість студентів у своїй компетентності та вносять елементи відпочинку. Добре продумані навчальні ігри стимулюють розумові процеси та заохочують змістовне вербальне спілкування. Для того, щоб гра стала ефективною формою роботи, котра б зумовлювала удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей вона повинна містити визначені структурні елементи. Сучасні науковці виокремлюють такі основні елементи навчальних ігор в освітньому процесі, як-от:

1. Мета – кожна гра повинна мати чітку й точну навчальну мету, яка відповідає цілям, котрі гравець має намір досягти наприкінці гри.

2. Правила – кожна гра повинна містити вимогливий елемент, а саме набір правил, які пояснюють гравцям, як грати. Перш ніж грати в гру, важливо пояснити ці правила.

3. Конкуренція – конкуренція відіграє вирішальну роль у визначенні успіху заняття. Завдяки жвавій конкуренції кожен учасник гри бажає перемогти.

4. Завдання – гра повинна мати відповідний рівень складності, який максимально вичерпує можливості гравця. Це завдання має бути дещо складнішим, ніж поточний рівень гравців.

5. Уява – гра стимулює творчі здібності студентів, що, своєю, посилює їхній внутрішній потяг і бажання вчитися.

6. Розваги – гра повинна містити помітний аспект насолоди та задоволення. Саме тому дуже важливо враховувати рівновагу між задоволенням і змістом навчання [14, с. 105-110].

Відповідно до вищезазначеного, якщо викладач планує використання ігор на заняттях з іноземної мови варто спершу проаналізувати чи гра має чітку освітню мету. Під час роботи в групах потрібно здійснити збалансований набір учасників, тобто кількість студентів з високим, достатнім та низьким рівнем знань повинна бути однаковою у кожній групі. Перед початком гри необхідно чітко пояснити правила та часові межі. Викладачу варто бути готовим до непередбачуваних ситуацій, щоб в разі необхідності спрямувати гру за необхідним напрямком.

На сучасному етапі є багато способів, за допомогою яких ігри можна класифікувати на певні типи чи категорії, а це означає, що багато залежить від критерію, за яким вони класифікуються. Це може бути загальна функція, яку виконують ігри. Як наслідок, існують ігри, орієнтовані на розваги, взаємодію, розвиток знань студентів або зосереджені на якомусь конкретному елементі мови. Іншим можливим критерієм може бути спосіб організації гри, тому існують ігри, до яких можна залучити всю групу студентів, або вимагають поділу на підгрупи. Крім того, всі студенти можуть бути залучені одночасно, або ж вони можуть грати свої ролі на різних етапах проведення гри. Кожен тип гри виконує певну функцію як для викладача, так і для студентів. Разом з тим, типи ігор можуть змішуватися в межах однієї гри, наприклад, це може бути навчальна гра для всієї групи, але орієнтована на взаємодію та використання певних лексичних одиниць [9, с. 432].

Ігрові технології можуть використовуватися на заняттях з іноземної мови у вищій школі в різних формах організації діяльності студентів, зокрема серед них може бути індивідуальна робота, робота в парах чи групах, а також самостійна робота.

В. Лук'яненко виокремила такі переваги використання ігор у викладанні іноземної мови:

- розвиток взаємодії студентів – в ігровому процесі розвиваються навички міжособистісного спілкування та вміння вирішувати поставлене завдання під час гри;

- покращення якості засвоєння мови – в процесі гри студенти активно залучаються до дій, а відповідно краще засвоюють нові лексичні одиниці, оскільки лише за умови формулювання чіткого висловлювання можлива перемога в грі.

- підвищення успішності студентів – реалізується завдяки застосуванню ігор різного типу, котрі передбачають розвиток навичок аудіювання, говоріння, читання та письма [13].

Здійснивши ґрунтовний аналіз вищезазначених переваг варто зауважити, що навчальні ігри сприяють розвитку та удосконаленню комунікативних вмінь студентів, допомагають швидше та ефективніше запам'ятовувати новий матеріал, підвищують рівень вмотивованості до навчання та успішності в освітній діяльності.

Проте є ряд умов, котрих необхідно дотримуватись при плануванні залучення ігор в освітній процес, зокрема:

- необхідно ретельно підходити до підбору гри та враховувати відповідність віку та рівню знань;
- варто не добирати заплутані або незрозумілі ігри; найважливіший аспект має визначатися простотою, ясністю та відсутністю складності;
- гра не повинна становити загрози життю та бути безпечною для гравців;
- гра повинна викликати позитивні емоції та зацікавлювати гравців;
- застосування альтернативи вибору під час гри;
- гра повинна бути спрямована на посилення знань та отримання нового досвіду [14, с. 105-110].

Відтак, для ефективної імплементації ігрових технологій в освітній процес необхідно підбирати ігри, які відповідають віковим особливостям гравців, при цьому їх структура та правила

повинні бути чіткими, зрозумілими, не порушувати особистих кордонів та не загрожувати життю і здоров'ю. Основною метою є поглиблення знань з теми, розширення словникового запасу та отримання нового досвіду.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Отже, ігрові технології є важливим елементом методики викладання іноземних мов. Навчальна гра в системі іншомовної підготовки – це структурована діяльність, котра передбачає досягнення поставлених навчальних цілей, має чітку структуру, визначені етапи та прогнозований результат. Завдяки гнучкості гри можна застосовувати на різних етапах заняття. Гра урізноманітнює освітній процес, сприяє кращому засвоєнню лексики, а також робить його цікавим та емоційно насиченим. Завдяки навчальній грі удосконалюється не лише лексична компетентність, а й інші вміння та якості студентів. Використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови сприяє розвитку взаємодії студентів, покращенню якості засвоєння мови та підвищенню успішності останніх.

Перспективи подальших наукових досліджень вбачаємо у виокремленні, розробці та підборі навчальних ігор з іноземної мови відповідно до тематичного плану та цілі, котра має бути досягнута за результатами проведення гри.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Вишневський О. І. Методика навчання іноземних мов: навч. посіб. 2-ге вид., переробл. та допов. Київ: Знання, 2011. 206 с.
2. Волох С. В. Використання ігрових технологій на практичних заняттях з англійської мови у закладах вищої освіти. *Актуальні питання іноземної філології*. 2020. №12. С. 33–41.
3. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Наук. редактор українського видання доктор пед. наук, проф. С.Ю. Ніколаєва. Київ : Ленвіт, 2003. 273 с.
4. Коваль Т. І. Інтерактивні технології навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2011. №6 (26). 291 с.
5. Кукса Б. Актуальність проблеми взаємопов'язаного навчання монологічного мовлення і письма з використанням мультимедійних засобів майбутніх учителів англійської мови. *Наукові записки Сер.: Філологічні науки*. 2015. Вип. 89. С. 301–303.
6. Смоліна С. В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції. *Іноземні мови*. 2010. № 4. С. 16–23.
7. Чернищук Ю. І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентнісно-орієнтовного навчання у ВНЗ. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Випю 44. Т. 2. С. 47–50.
8. Шмідт В. В. Етапи формування іншомовної лексичної компетенції студентів немовних спеціальностей. *Наукові праці*. 2009. Вип. 95. Т. 108. С. 141–145.
9. Alemi M. Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. *The Modern Journal of Applied Linguistics*. 2010. Vol. 2 (6). Pp. 425–438.
10. Beavis C. Video games in the classroom. Developing digital literacies. *Practically Primary*. 2012. № 17 (1). Pp. 61–63.
11. Hladonik G. V. Video Games as Language Learning Tools. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Вип. 33. Т. 2. С. 139–145.
12. Iten N., Petko D. Learning with serious games: Is fun playing the game a predictor of learning success. *British Journal of Educational Technology*. 2013. Vol. 47 (1). Pp. 98–113.

13. Lukianenko V. The Advantages of Using Games in Foreign Language Teaching and Learning. URL: <http://interconf.fl.kpi.ua/node/1271> (дата звернення: 22.09.2024).
14. Nguyen V. D., Nguyen T. N., Bui N. B. Using Educational Games in Teaching English as a Foreign Language. *International Journal of English Language Studies*. 2024. № 6 (2). Pp. 105–110.