

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені В. Н.
КАРАЗІНА

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Кафедра романо-германської філології

Рекомендовано до захисту

Протокол засідання кафедри № _____

від «_____» _____ 2024 р.

Завідувач кафедри _____

(прізвище та ініціали)

(підпис)

КВАЛІФІКАЦІЙНА МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

**ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ ВІДЕОІГОР У НАВЧАННІ
ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

Виконавець:

студент/студентка: ІІ курсу магістратури,
групи ФМП-61

Штученко Анастасія Сергіївна

Керівник роботи:

канд. філос. наук, доцент Песоцька Д.Л.

Підсумкова оцінка:

за національною шкалою:

кількість балів: _____

Підпис керівника

Кваліфікаційну магістерську роботу захищено на засіданні

Екзаменаційної комісії

Протокол № _____ від «_____» _____ 2024 р.

Голова Екзаменаційної комісії

(підпис)

(прізвище та ініціали)

Харків – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	2
РОЗДІЛ 1. Навчання іноземних мов на основі цифрової гри.....	8
1.1. Ігри у навчанні.....	8
1.2. Умови для створення оптимального середовища для вивчення іноземної мови.....	13
1.3. Аспекти комерційних відеоігор, що заохочують вивчення іноземних мов.....	15
Висновки за розділом 1.....	18
РОЗДІЛ 2. Багатокористувацькі онлайнові рольові ігри для неформального навчання.....	20
2.1. Потенціал використання ММОРПГ для вивчення іноземної мови...	20
2.2. Риси ММОРПГ, корисні для вивчення іноземних мов.....	21
2.3. Соціокультурна теорія у ММОРПГ.....	28
2.4. Негативні аспекти ММОРПГ.....	29
2.5. Результати першого дослідження.....	30
2.6. Результати другого дослідження.....	33
2.7. Результати третього дослідження.....	36
Висновки за розділом 2.....	39
Розділ 3. КОМЕРЦІЙНІ ІГРИ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ	42
3.1. Комерційні ігри та навчання у класі. Bridging activities.....	42
3.2. Результати четвертого дослідження.....	46
3.3. Результати п'ятого дослідження.....	48
Висновки за розділом 3.....	52
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	58
Summary.....	64

ВСТУП

Актуальність цього дослідження обумовлена численними факторами, які впливають на розвиток освіти в сучасному суспільстві. Знання іноземних мов є однією з найголовніших факторів успіху людини. Та цьому є багато причин: знання іноземної мови допоможуть від одноденної поїздки за кордон до навчання в іноземній країні. Саме через це люди з усіх шарів населення настільки зацікавлені у вивченні другої чи третьої іноземної мови. Глобалізація дає можливості дізнатися про традиції та культури людей інших національностей, що впливає на можливість культурного розвитку. До того ж володіння іноземною мовою дає можливість кращого майбутнього працевлаштування та розвитку кар'єри [4, с. 14].

Таким чином, усі зможуть скористатися результатами робіт досліджень як і у сфері викладання іноземних мов, та і для їх вивчення самостійно.

Однак хоч і всі вищезазначені причини і є потужним джерелом мотивації для студентів, у багатьох людей, що вивчають іноземну мову, просто не мають достатньо контакту з мовою вивчення, відповідно, і можливості розширити свій лексикон. Більш того, мову можуть викладати лише для того, аби скласти тест чи іспит, аніж дати учням можливість використати її. Тому в процесі вивчення іноземної мови перед студентами можуть поставити такі проблеми, як відсутність мотивації та інтересу, що вбиває будь-яке бажання навчатися та практикувати мову поза межами навчального закладу [19, с. 1].

Оскільки учні не можуть використати іноземну мову в повсякденному житті та і взагалі не часто мають з нею контакт, вони можуть відчувати, що її вивчення не є корисним, та, відповідно, можуть втратити мотивацію [19, с. 2].

На фоні повномасштабної війни з Росією Україна активно реформує систему освіти. Рівень мотивації та демотивації студентів, на що значно впливають такі чинники як факт війни, особисті та психологічні проблеми, відсутність комфортного робочого місця тощо, може значно вплинути на рівень успіхів студентів [1, с. 767].

Усі сучасні дослідники одностайно вважають, що якість виконання певної діяльності та її результат залежить саме від мотивації, від бажань та потреб людини. Саме мотивація є рушієм цілеспрямованої активності, оскільки вона дозволяє працювати та активно вивчати мову через саме бажання вчитися та задоволення, яке отримує учень від процесу навчання [6, с. 225-226].

Уже були проведені дослідження з метою зрозуміти потенціал комп'ютерних ігор у тому, які ті надають навчальне середовище для вивчення іноземних мов [9, с. 2-3]. По-суті ці дослідження фокусуються на двох перспективах:

Комп'ютерні ігри як віртуальні середовища, що підтримують вивчення іноземних мов самі по собі.

Комп'ютерні ігри як інструмент чи медіум для полегшення спільного навчання.

Ми не можемо собі уявити сучасну освіту без використання новітніх інтерактивних технологій: застосування інтернету, цифрових та мультимедійних технологій. Мультимедіа може визначити як використання слів та зображень для представлення матеріалу. Використання мультимедіа для опанування чи вивчення іноземної мови відбувається заради представлення значимого вхідного матеріалу, аби полегшити взаємодію з іноземною мовою та заохотити створення вихідного матеріалу. Разом їх називають трансмедійні технології. Цей термін запровадила Марша Кіндер у 1991, за яким вона визначала трансмедіа як «свідомий та

цілеспрямований вихід за межі різних видів медіа, що здійснюється різними засобами» [35, с. 468-469].

Використання трансмедійних технологій у навчанні має великий педагогічний потенціал, бо вони дозволяють поєднування переваги цифрових технологій з традиційними навчальними методиками [2].

Зміна методик викладання, зокрема застосування ком'ютерних засобів навчання, є необхідним відповідно до новітнього сприйняття інформації молодим поколінням. У цьому процесі значну роль відіграє диджиталізація, оскільки саме завдяки цифровим технологіям часто відбувається продуктивне навчання іноземних мов. Так однією з актуальних тенденцій диджиталізації є едьютейнмент, тобто залучення розважальної методики через використання інформаційних технологій.

Edutainment (з англ. Edutainment) є частиною освітніх технологій, що поєднує ігрові, комунікативні, творчі прийоми, а також реалізує концепцію навчання через розваги [3, с. 146-147]. Так учні можуть взяти участь в персоналізованому навчанні, де ті можуть досліджувати та вивчати концепти та матеріал, який відповідає їхнім потребам. Комбінація тексту, звуку, графічного зображення та анімації – комп'ютерні технології покращують освіту так, як це не можуть зробити традиційні навчальні медіа, як книги, відеозаписи чи обговорення в класі [29, с. 258].

Цей підхід допомагає максимально спростити процес засвоєння знань, формування навичок та умінь учнів, оскільки тоді організація процесу навчання спирається на захоплення та інтереси між суб'єктом навчання та його предметом, що підвищує рівень мотивації.

Таким чином, ми вважаємо, що відеогри можуть бути потужним інструментом у викладанні та вивченні іноземних мов, та ми бажаємо дослідити потенційні способи їх імплементації в процес освіти.

Об'єктом цього дослідження є актуальні тенденції використання відеоігор у навчанні іноземних мов та перспективи їхнього використання в системі освіти.

У цій роботі **предметом** дослідження є практичні випадки використання відеоігор у процесі навчання іноземним мовам. Зокрема, увага зосереджена на застосуванні ігор жанру багатокористувацька онлайн роліова гра (англ. MMORPG) та комерційних ігор для одного гравця. Це дослідження ґрунтується на вже наявних теоретичних основах та дослідженнях у сфері навчання іноземних мов на основі цифрових ігор (англ. Digital game-based language learning).

Метою дослідження цієї роботи є висвітлення потенціалу використання відеоігор як ефективного медіуму для як самостійного вивчення іноземної мови, так і потенційної їхньої імплементації у сфері освіти.

Ми поставили наступні **завдання дослідження** до нашої роботи:

1. Розглянути різні теорії підходу щодо використання комп'ютерних ігор для вивчення іноземних мов.
2. Розглянути використання ММО-РПГ у вивченні та навчанні іноземних мов.
3. Розглянути використання ігор для одного гравця у вивченні та навчанні іноземних мов.
4. Розглянути деякі експерименти та випадки використання навчання на основі гри (game-based learning) у класі.
5. Надати наше бачення потенційного використання відеоігор у навчанні іноземної мови.

У нашій роботі **матеріалом дослідження** слугували три роботи щодо використання ММОРПГ у вивченні іноземних мов та два дослідження щодо використання ігор для одного гравця.

Першою роботою буде дослідження Yolanda Rankin, Deidra Morrison і Marcus Shute «Utilizing Massively Multiplayer Online Games to Foster Collaboration and Learning» [38]. Ми обрали це дослідження через те, що в ньому науковці фокусують на дослідженні ефективності соціальних інтеракцій з носіями мови у грі для вивчення іноземної мови.

Друга робота це дослідження Марка Пітерсона під назвою «Language Learner Interaction in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game» [32], яку ми обрали за її фокусування на тому, які комунікативні стратегії використовують гравці під час гри. Також в ньому є опитування учасників цього проєкту щодо їхніх думок про навчання такого типу.

Третя робота – «Complexity, accuracy, and fluency improvements through massively multiplayer online gaming: a longitudinal mixed-methods case study» [23] науковців Nasser Jabbari та Mark Peterson. Ми обрали це дослідження через те, що науковці вирішили дослідити розвиток усних мовних навичок у гравців, в той час коли інші дослідження фокусувалися лише на письмових.

Четверта робота це робота Ke Li, Mark Peterson та Jiahui Wan під назвою «Digital Gaming in the Language Classroom: Student Language Performance, Engagement, and Perception». Ми обрали це дослідження через його використання моделі «Bridging activities», яка допомагає об'єднати зміст гри, інтереси учнів та навчальні цілі завдяки виконанню трьох фазового циклу.

І п'ятою роботою ми обрали дослідження T. Govender і J. Arnedo-Moreno «Expert Review of Contextual Learning through Extensive Reading in a Digital Game-Based System», оскільки в ньому описане можливе використання ігор жанру візуальних новел у навчанні, а також надано думки фахівців зі сфери освіти щодо потенційного використання такого підходу.

У нашій роботі були використані наступні **методи дослідження**:

1. **Метод аналізу** для визначення основних характеристик відеоігор та як вони впливають на навчання учнів.

2. **Метод синтезу** для визначення різних підходів до навчання на основі комп'ютерних ігор, підбиття підсумків з визначення кількісних та якісних результатів досліджень, а також написання висновків з аналізу кожного дослідження.

3. **Метод індукції** для формулювання висновків за розділами та загального висновку роботи.

Наукова новизна цього дослідження полягає в аналізі результатів та проведення п'ятих досліджень з використання ігор жанру ММОРПГ та ігор на одного гравця для навчання іноземної мови. Було запропоновано наш підхід до використання відеоігор у форматі класної освіти та їхньої можливої інтеграції у структуру навчальної програми. Ми розглянули розвиток комунікативних та мовленнєвих навичок учнів завдяки онлайновим іграм.

Практичне значення отриманих результатів цього дослідження полягає в наданні рекомендації з вибору ігор для навчальних цілей, а також формулюванні структури навчальних занять з використання ігор для вивчення іноземних мов у форматі навчання у класі.

Ця робота була **апробована** у вигляді публікації тез «Перспективи використання відеоігор у навчанні іноземної мови» для X Міжнародної наукової конференції «Художні феномени в історії та сучасності», яка пройшла 12 квітня 2024 року.

Структурно ця кваліфікаційна магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів та висновків до кожного з них, загальних висновків та списку використаних джерел. У ній ми посилаємося на 52 джерела, 44 (87%) з яких англійською мовою. Повний обсяг роботи – 66 сторінок.

РОЗДІЛ 1. НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ НА ОСНОВІ ЦИФРОВОЇ ГРИ.

1.1. Ігри у навчанні

Всупереч традиційному погляду, що ігри, на відміну від роботи, непродуктиві та неутилітарні, деякі вчені піддають сумнівам таку думку. Наприклад, науковець Йоган Гейзинга у 1944 у своїй книжці «Ното Ludens» ствердує, що гра є найдавнішою формою культури, та що деякі елементи культури, як-от фольклор, поезія та філософія, є кристалізацією частин гри. «Той факт, що гра та культура насправді переплетені одна з одною, ще не помічали та не обговорювали, в той час як для нас ціль показати, що щира та чиста гра у своїй формі - це одна з головних основ цивілізації» [22, с. 12].

А пізніше інший науковець Кріс Кроуфорд у книжці «The art of Computer Game design» писав: «Я стверджую, що фундаментальною мотивацією для всіх ігор є бажання навчитися... По-перше, освітня мотивація не має бути усвідомленою. Вона може набрати форми нечіткої схильності грати в ігри. Той факт, що ця мотивація може буде неусвідомленою, не применшує її важливості [12, с. 17].

Новітні технології та створення перших персональних комп'ютерів зробили справжню революцію у тому, як можна грати в ігри. І в наші дні комп'ютерні ігри вже використовують не лише для простих розваг.

З моменту появи відеоігор у 1970-х роках науковці, які проводили дослідження у сфері вивчення мови за допомогою комп'ютера (англ. CALL – Computer assisted language learning), визнавали їхній потенціал для вивчення іноземних мов. CALL – це термін, які використовують вчителі та учні для того, аби посилатися на використання комп'ютерів та технологій під час вивчення чи навчання іноземних мов [15, с. 15].

У 1980-1990 роках ранні дослідники CALL сприймали відеоігри як автономні симуляції, де результат гри може відповідати цілям навчання.

Деякі вважали, що ігри треба сприйматися як автентичне медіа подібне до книжки чи фільму, до якого можна розробити додатковий матеріал, який би був адаптований до цілей вчителя [38, с. 71].

З середини 1990-х до середини 2000-х почали ще більше визнавати комунікативний потенціал відеоігор. Зокрема це відбулося через поширення доступу до соціокультурної теорії радянського науковця Льва Виготського, яка відкрила новий погляд на соціоколлаборативну природу розвитку мовлення [38, с. 71].

І хоча використання цифрових ігор для навчання (зокрема через «серйозні ігри») ніколи не зникало назавжди, зріст популярності таких комерційних ігор як the World of Warcraft знову привернув увагу науковців до навчання іноземних мов завдяки комп'ютеру. 2000 роки характеризувалися стрімким технологічним розвитком та збільшеного доступу до мережі Інтернет, що було ключовими факторами для їхнього комерційного успіху. До того об'єднати друзів чи незнайомців у віртуальному просторі було просто неможливо, оскільки стабільний зв'язок та швидкість мережі не дозволяли підтримувати інтеракції між гравцями у реальному часі.

Ігрові підходи.

Існує три відмінних ігрових підходів у навчанні мов.

Перший, це підхід гейміфікації. Термін гейміфікація спочатку був запроваджений науковцем Pelling у 2011 році, аби посилатися на використання принципів розробки «ігроподобного» користувацького інтерфейсу для того, аби зробити проведення електронних транзакцій легкими та швидкими. Пізніше цей термін почали використовувати більш широко до тих ситуацій, де елементи ігрового дизайну використовують в неігрових ситуаціях для зміни поведінки користувачів [30].

У книжці «Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming» науковець Кім С. зі своїми колегами дає наступне

визначення цьому терміну: «Гейміфікація - це низка різних видів діяльності та процесів, що спрямовані на вирішення проблем за допомогою використання ігрових елементів та механік» [26, с. 27].

Зазвичай у нецифровому навчанні використовують такі ігрові механіки як отримання балів за правильні відповіді, а у цифровому навчанні застосовують системи флеш-карток, кооперативних швидких вправ для повторення матеріалу (Quizlet Live) або залучення всього класу в суперницьких іграх типу Kahoot [44, с. 246]. Такий підхід часто використовують як допомога вчителю в залученні уваги студентів та збільшення їхнього рівня задоволення від навчання [19, с. 72].

Через широке застосування гейміфікації у сферах, непов'язаних з освітою, деякі науковці та геймдизайнери критикують цей підхід через спрощення формату гри маркетинговими та представниками великого бізнесу з метою отримання легких прибутків. Але прихильники цього терміну підкреслюють, що гейміфікацію не варто розглядати як легке доповнення до навчання, аби зробити його приємним та веселим, але скоріше її треба переглянути як ключовий підхід, що має потенціал покращити процес навчання [19, с. 2].

Підхід гейміфікації зріс у популярності приблизно у 2011 році, коли він увійшов у Gartner's Hype Cycle. Gartner's Hype Cycle – це методологія дослідження, яка надає візуальну репрезентацію того, як нові технології розвиваються протягом часу, як їх застосовують та чи мають вони успіх. Популярність гейміфікації особливо помітна через зріст мобільних програм для вивчення іноземних мов, як наприклад Duolingo [19, с. 2].

Другий підхід полягає у використанні «серйозних» ігор. Серйозні ігри – це ігри чи ігрові технології, які є частиною жанру імерсивних навчальних симуляцій, та які розробляють та використовують не для

розваги, але з метою навчання у сфері тренування, освіти чи охорони здоров'я.

Серйозні ігри базують і на комп'ютерних іграх, і на жанрі навчальних симуляцій. Як зазначає науковець Клар Олдріч у своїй роботі «The complete guide to simulations and serious games», метою таких ігор часто називають «приховане навчання», тобто передача учням знань без їхнього усвідомлення цього [8, с. 26].

Серйозні ігри фокусуються на специфічному дизайні навчального процесу, що створює реальні сценарії в професійних контекстах та вже визначених способах завдяки інтерактивному графічному середовищу. Це може бути двох- чи трьохвимірною графікою, звук, анімація тощо.

Порівняно з освітніми симуляторами, серйозні ігри є веселішими та захопливими, але в них нижча відповідність реальності та більший рівень абстрагування, тому знання та навички, які вони передають, складніше застосувати до реального світу.

За словами науковця Джонатана Де Гаана, розробники ігор для навчання мало коли досягають мети власне навчити. Дуже складно представити значну частину контенту та контексту для навчання без того, аби пожертвувати ступенем контролю, який може взяти на себе гравець [8, с. 27].

Але попри це, інші науковці вважають, що колективне навчання є ефективним підходом для успіху серйозної гри, та що взаємодія гравець-з-гравцем є ключовою причиною, що стає за потенційними досягненнями серйозної гри [16, с. 3-4].

Часто спільною метою всіх серйозних ігор є розвиток словникового запасу та опанування нової лексики. Оскільки вони вже прямо включають в себе мету вивчення іноземної мови, спеціально адаптований контент та механіки для розвитку специфічних мовних навичок, вже були декілька

досліджень, які підкреслюють значимість їхньої ефективності в розвитку цільових навичок [16, с. 3; 14, с. 1].

Серйозні ігри особливо корисні для навчання, оскільки вони пропонують альтернативу традиційному «паперовому» навчанню у виді імерсійного та захопливого середовища, де учень може вчитися через дії за своїми помилками в контрольованій середі. Метод проб та помилок підтримує навчання, покращує роботу в команді, соціальні навички, лідерство та взаємодію між учнями.

Третій підхід – навчання на основі гри (англ. game-based learning, GBL). GBL – це об'єднання освітніх теорій з навчання, розроблення навчального плану та цифрового геймплею з метою покращення навчального досвіду. Концепт навчання на основі гри полягає в тому, аби весело навчити чомусь за допомогою виконання дій та застосування спеціально розробленого та структурованого ігрового матеріалу, який може стимулювати розвиток когнітивних навичок та самонавчання [35, с. 485].

Таке навчання має різноманітні форми. Воно може використовувати аналогові ігри, тобто настільні, карткові ігри, ігри на пошук предметів, ігри на будівництво за допомогою блоків тощо [17, с. 73].

Прикладами цього можуть бути рольові ігри з метою практики комунікації («Мафія») або дитяча настільна карткова гра «Apples to Apples» в якій діти можуть закріпити правила граматики, де гравці мають скласти пари з доступних їм карток з іменниками та картою з прикметником, яку обирає суддя [20, с. 2-3].

Деякі дослідження показують, що використання аналогового навчання на основі гри допомагає розвивати соціально-комунікативні навички, такі як співпраця та комунікація, креативність, вирішення проблем та прийняття рішень [17, с. 80-81].

Цифрове ж навчання на основі гри та ігрова діяльність дозволяє учням зануритися в симуляції та інтерактивні вправи у віртуальних іграх,

де вони можуть застосувати те, що вони вивчили, на практиці. Наприклад, так студенти можуть використати такі практичні навички як програмування, розробка, робота з автоматичними системами, використання віртуальних лабораторій тощо [7, с. 20].

Також навчання на основі ігри може використовувати віртуальні платформи, такі як рольові онлайн ігри типу Second life, яка поєднує тривимірний віртуальний світ з елементами соціальної мережі, де гравці можуть брати участь в різних спільнотах за інтересами, спілкуватися з іншими людьми за допомогою текстового чату чи голосу, а також подорожувати світом гри [40].

Хоча грати в ігри, які створені лише для розваг, може здаватися контрпродуктивним для навчання, існують дослідження, що підтверджують користь гри у відеоігри мовою вивчення. Наприклад, гравці мають активно опановувати мову або спілкуватися з іншими гравцями іноземною мовою, аби просувати в грі. До того ж у багатьох ігор є й сторонні джерела, як сторінка на сайті Wikipedia, що можуть мати корисну інформацію для гравців. Контакт з цифровими іграми та такими сторонніми джерелами покращують опанування мови вивчення на такому рівні, що геймери, у середньому, мають ширший словниковий запас у мові вивчення, ніж ті люди, які не грають в ігри [20, с. 2].

1.2 Умови для створення оптимального середовища для вивчення іноземної мови

Загальна теорія Бернара Спольськи [42, с. 15] щодо умов для оптимального опанування іноземної мови в майбутньому (Kf) охоплює чотири макро-змінні:

Теперішні знання та вміння учня. У це входять загальні знання його рідної мови та будь-яких інших мов. У формулі це позначаємо літерою Kp.

Здібності учня – це фізіологічні, біологічні, інтелектуальні та когнітивні здібності учня. У формулі – A.

Різноманітні афективні фактори, такі як особистість учня, його відношення до навчання, мотивація та переймання. У формулі – М.

Сприятливі можливість до вивчення іноземної мови. Це час помножений на вид навчання (що охоплює формальні та неформальні ситуації, в яких учень стає оточеним мовою). У формулі – О.

Науковець стверджує, що його формулою ($K_f = K_p + A + M + O$) ми можемо зробити висновок, що зміна в кожному факторі вносить зміну в результат. Наприклад, обдарований чи високо мотивований учень може скористатися навіть мінімальними можливостями до вивчення мови, а ще ми можемо з неї зазначити, що кількість часу та можливостей для опанування мови є ключовим фактором для успішного опанування іноземної мови.

Мікроаналіз цих змінних може привести до інших численних та впливових факторів, що можуть грати важливу роль у вивченні іноземних мов. Наприклад, знання гравця щодо соціальних та культурних норм певної спільноти може значно вплинути на подальше опанування іноземної мови, або ж на здібності учня до вивчення мови можуть позитивно чи негативно впливати інші змінні (наприклад, сучасний рівень учня володіння мовою та рівень його розуміння відмінностей чи схожостей між мовою учня та мовою вивчення можуть вплинути на його «здатність» опанування нову мову.

Натхненні теорією Бернара Спольськи, науковці Егберт, Чао та Гансон-Сміт у 1999 році запропонували загальну модель оптимальних умов навколишнього середовища. Вони вірили, що постійне появлення цих умов з різними ступенями конфігурації у навчальному процесі потенційно може покращити можливості до опанування іноземної мови.

Згідно з ними, існують наступні умови [24, с. 52] для оптимального навколишнього навчального середовища:

В учнів є можливість взаємодіяти та обговорювати;

Учні взаємодіють мовою вивчення з автентичною аудиторією;

Учні залучені в автентичних завданнях;

Учні оточені іноземною мовою та їх заохочують створювати різноманітне та креативне мовлення;

В учнів є достатньо часу для виконання завдань, а також їм надають зворотній зв'язок.

Учнів заохочують уважно підходити до навчального процесу.

Учні працюють в атмосфері з ідеальним рівнем стресу та тривожності

Учнівська автономність заохочується.

Як ми можемо побачити, згідно з цими умовами відеоігри можуть бути оптимальним середовищем для формального та неформального вивчення іноземної мови. Крім того вони надають можливість розвивати рецептивні (читання та слухання) та експресивні (письмо та говоріння) навички гравців [13, с. 159].

1.3. Аспекти комерційних відеоігор, що заохочують вивчення іноземних мов

Існує декілька характеристик комерційних відеоігор, тобто таких цифрових ігор, які не були розроблені з освітньою метою, що робить їх більш привабливими для використання в навчальному процесі. По-перше, деякі науковці стверджують, що комерційні відеоігри можуть надавати автентичне та багате мовне середовище, що полегшує спонукання мотивації та зацікавлення серед учнями. Вони представляють багатий вхідний матеріал: написане слово, картинки, звук, віртуальна репрезентація об'єкту змушує гравців активувати процес обробки слова одночасно на багатьох рівнях, що є кращою середою ніж тоді, коли середою для навчання представляє лише один чи два канали [47, с. 307].

Одна з головних передумов для використання відеоігор у навчанні було бажання стимулювати мотивацію учнів. Зацікавлені учні уважні та

допитливі, та показують кращі результати за учнів без мотивації вчитися. А оскільки відеоіграм вдало вдається використовувати сюжет, перешкоди та систему нагород для викликання емоційної реакції, то вони прямо пов'язані з мотивацією.

У своїй книжці «Гейміфікація в навчанні та освіті» науковець Карл Капп дослідіти елементи відеоігор, що позитивно впливають на мотивацію гравців. Він стверджує, що існує внутрішня та зовнішня мотивація. Якщо внутрішня мотивація базується на внутрішньому бажанні та зацікавленості учня, зовнішня мотивація підкреслює роль нагород та бажання визнання як мотиваторів для навчання [16, с. 4].

Мотивація посилюється завдяки абстрагуванню концептів та реальності, що допомагає учням досліджувати та засвоювати складні ідеї в контексті [25, с. 26]. Ще ігри дають прямі та зрозумілі цілі, що спрямовують дії гравців, надають їм почуття мети та спрямування.

І хоча мотивація є ключовим елементом у навчанні, лише мотивація не є гарантом успішного вивчення мови. Збереження балансу між власне грою та мовою може бути занадто складним завданням для когнітивних здібностей деяких гравців [14; 34, с. 42; 16, с. 4-5].

По-друге, відеоігри можуть бути неконтрольованою середою, де учні можуть бути оточеними автентичною мовою, де ті зустрічають природне та контекстуально релевантне використання мови в реальних випадках розвитку дій. Таким чином, це перевершує обмеження контрольованих середовищ. Це є корисним, зокрема в онлайн-іграх.

Відеоігри часто об'єднують паралельне зображення мови в оральній та текстовій формі. Згідно з Аланом Пайвіо, канадським ученим, що присвятив свою наукову діяльність дослідженню психології пам'яті, та його когнітивною теорією мультимедійного навчання, оптимальне навчання стається тоді, коли вербальний та візуальний матеріал надається синхронно [5, с. 131].

Наприклад, ігри жанру пригоди часто дають гравцям можливість побачити текст діалогів, які вимовляють актори озвучування, у виді субтитрів внизу екрана, а у спортивних іграх хід подій матчу та статистика гри будуть обговорювати спортивні коментатори. Таким чином гравець може використати одне джерело вхідних даних аби декодувати інше, а оскільки їм ще й дається великий контроль над ігроладом (наприклад, ми можемо поставити гру на паузу, переграти певний момент чи розпочати діалог за власним бажанням коли нам зручно), то гравець-учень може розбирати мову у власному ритмі [14, с. 2].

Матеріал, що представлений і у візуальній, і словесній формі, застосовує дві різні системи пам'яті. Це пам'ять образна та словесна. За теорією робочої пам'яті науковців Алана Беделлі та Грехем Хітч, робоча пам'ять дозволяє аналізувати процес прийняття мовних сигналів і у візуальній, і в аудіо формі. Тому мультимедійне подання інформації є ефективною моделлю навчання.

Природні повторення у грі, таке як, наприклад, часте використання меню в іграх жанру віртуальної тварини чи симуляторів, дозволяє учням бути постійно оточеним мовою вивчення, що, відповідно, дає більше можливостей до опанування іноземної мови. Це відрізняє їх від інших форм медіа, таких як фільми чи книжки, оскільки ті часто використовують певне слово чи граматичну форму лише раз, що робить їхнє запам'ятовування набагато складніше. Таким чином відеоігри ніби дозволяють гравцям виплутатися з певної мовної проблеми чи нерозуміння через постійне повторення та занурення у мовне середовище.

Рівномірно розподілене повторення лексики в часі визначають особливо ефективним для навчання та запам'ятовування. За словами науковця Ніколаса Сіпіда та його колег у роботі «Розподілена практика у завданнях з вербального згадування»: «...Розподілене (якщо протиставляти його масованому) повторення одиниць послідовне показує

користь, незалежно від інтервалів утримання в пам'яті, а переваги для навчання збільшуються разом зі збільшенням часу представлення одиниць для навчання [10, с. 371].

У відеоіграх гравці зустрічають нову лексику завдяки інтеракції з власне грою через ігрове середовище чи неігрових персонажів чи НіПи (англ. Non-playable character - NPC). Чи більше НіПи використовують нову лексику, тим легше учням її засвоїти. Згідно з Gee «Відеоігри хороші в тому, аби викладати мову в контексті діалогів, досвідів, зображень та дій. Вони не підручники, повні слів та визначень. ... Вони не дають гравцям багато нових слів без контексту до того, як вони можуть бути вжиті чи перед тим, як вони стають потрібними» [13, с. 159].

Також відеоігри можуть надавати гравцям зв'язок між певним кінестетичним відчуттям та мовою. Це називається «повна фізична реакція» (англ. Total Physical Response). Наприклад, коли вчитель іноземної мови каже учням англійською «підійміть свої руки» або «встаньте», а потім очікує від них фізичної реакції, це є вправою, яку використовують для того, аби поєднати певну лексику чи граматичне правило з фізичною дією, що може полегшити запам'ятовування. Так відеоігри можуть повторювати дії, показані їм на екрані [14, с. 2].

Висновки за розділом 1

Отже, за результатами першого розділу ми з'ясували, що ігри є важливою частиною людської природи, та вони можуть сприяти навчанню через мотивацію, викликану бажанням навчитися. Подальший розвиток комп'ютерних технологій зробив можливим підхід CALL, тобто навчання іноземної мови на основі ігри, який є частиною основних ігрових навчальних підходів. Наприклад, використання підходу гейміфікації, за яким у навчальному процесі застосовують елементи ігрових механік заради покращення досвіду учнів, чи підхід використання серйозних ігор, за яким учні мають можливість використати здобути навчальні знання та навички в форматі гри в спеціально розроблену навчальну гру чи симуляцію. Також ми розглянули підхід навчання на основі гри з його поділом за використанням аналогових чи цифрових матеріалів.

Ми звернули увагу на загальну теорію до оптимального навчання науковця Бернара Спольськи. Ми з'ясували, що відеоігри мають потенціал забезпечити оптимальні умови для вивчення іноземної мови, оскільки вони створюють автентичне, цікаве та інтерактивне середовище для учнів.

Ми розглянули основні елементи відеоігор, які роблять їх потенційно корисними у використанні в навчанні іноземних мов. Це, наприклад, використання системи нагород для покращення мотивації. Також ще одним компонентом, корисним для навчання, є автентична та неконтрольована соціальна взаємодія, яку забезпечують онлайн ігри, а також використання контекстуалізованої лексики, що може регулярно повторюватися, що також сприяє вивченню іноземної мови.

РОЗДІЛ 2. БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКІ ОНЛАЙНОВІ РОЛЬОВІ ІГРИ ДЛЯ НЕФОРМАЛЬНОГО НАВЧАННЯ

2.1. Потенціал використання ММОРПГ для вивчення іноземної мови

Розквіт онлайн ігор, що розпочався у середині 1990-х років, та нещодавній розвиток багатокористувацьких онлайн відеоігор розширили можливості гравців взаємодіяти з іноземними мовами у відеоіграх.

Потенціал використання масових багатокористувацьких онлайн ігор (англ. massively multiplayer online games (MMOG)) досліджують вже протягом деякого часу, але дослідження в цій сфері досі не вистачає серйозності та точності в теоретичних рамках вивчення іноземної мови та інших споріднених сфер, як от психологія, соціологія та антропологія, що могло б призвести до створення нових проєктів і сформування дослідницьких питань. Наприклад, науковець Вень Хсюнг Ву зі своїми колегами з'ясував, що лише 16 відсотків досліджень, спрямованих на навчання за допомогою гри, базувалися на теорії навчання. А дослідники Jabbari і Eslami встановили, що 32% всіх досліджень не посилалися на жодні теоретичні концепти [24, с. 47-48].

Стверджують, що дослідження цієї сфери неможливе без концептуалізації результату взаємодій двох макросистем (гравець та гра), кожен з яких включає взаємопов'язані та взаємозалежні мікросистеми (елементи гри). Godwin-Jones підкреслює, що дослідження в цій сфері мали б з'ясувати, яка сама поведінка гравців, ігрових елементів та ресурсів є найбільш перспективними для вивчення іноземних мов.

Як й інші форми онлайн соціальних медіа, комерційно розроблені ММОРПГ створені для розваги. Ці ігри граються тисячами гравців, як розташовані в різних частинах фентезійного чи науково-фантастичного світу. Цей світ представлений візуально привабливим трьохвимірним

світом, де гравці можуть персоналізувати свого аватара та взаємодіяти і співпрацювати з іншими гравцями та внутрішньоігровими персонажами. Геймплей складається з отримання винагород та досягнення вищого рівня в грі через виконання певних місій. Це може бути завдання типу «вбийте ворога чи монстра», «зберіть ресурси» чи «принесіть цей предмет у певну точку світу». І хоча гравці і можуть виконувати ці місії самотійно, за мірою прогресу в грі вони стають все більш і більш непростими, що вимагає співпраці та координації між гравцями. Також гравці можуть взаємодіяти з іншими гравцями у малих чи великих групах, яких називають «гільдії». Ефективна та продуктивна мультимодальна комунікація через текст та/або голосовий чат призводять до успіху в цій грі [24, с. 49].

Ці ігри набули величезної популярності за останні два десятиліття. Наприклад, за оцінками на 2020 рік, MMOG World of Warcraft (скорочено WoW) мала приблизно 109,34 мільйона підписників та 4,16 мільйонів активних гравців на день [23, с. 2]. Це показує, що гравці різного віку та гендеру проводять мільйони години на ігри в ММО ігри, де вони соціалізуються, створюють та діляться знаннями у спільнотах однодумців. Зазвичай у цій грі гравці використовують англійську як іноземну мову як засіб спілкування. І ті учні, які вивчають англійську як іноземну мову, стверджують, що участь у різноманітних внутрішньо- та діяльностях поза грою допомогло їм в опануванні англійської мови та у розвитку нових мовних навичок [23, с. 2].

2.2. Риси ММОРПГ, корисні для вивчення іноземних мов

На відміну від тих відеоігор, які розроблені для самотійної гри, більшість ігор жанру ММОРПГ створені спеціально для того, аби полегшити груповий геймплей завдяки колаборації та соціальній взаємодії. У цьому типі ігор гравців спонукають до взаємодії для досягнення вищого

рівня свого віртуального аватара та виконання складних завдань у групі [33, с. 1182].

Вивчення іноземної мови в контексті ММОРПГ може бути розглянуто як природній процес, що відбувається коли іноземну мову використовують в комунікативному середовищі, контекстуалізованому в автентичній манері (англ. authentically contextualized communication setting) [24, с. 50].

Це середовище, де учень бере участь у значущих інтеракціях не лише з іншими гравцями, але з оточенням власне гри. Це може бути такі медіа як звуки та голоси, форми та зображення, рухи, дії, текстові повідомлення, кольори чи об'єкти. У такому лінгвістично складному та семіотично багатому середовищі гравець виконує різні та взаємопов'язані завдання, для виконання яких учень погрузається в іноземну мову, рівень якої може іноді виходити за межі його лінгвістичних здібностей. І коли учень використовує свої когнітивні здібності та підказки, надані мультимодальним ігровим середовищем, він намагається розвинути зв'язки між формою та значенням. Таким чином іноземна мова використовується як потужний медіум для комунікації значення та співконструкції знань. Ми будемо детальніше розбирати цю характеристику відеоігор у наступному розділі [24, с. 50-51].

Ще однією корисною характеристикою ММОРПГ є наявність чисельних видів контенту, створених іншими користувачами. У багатьох іграх розробники дають можливість своїм гравцям вносити модифікації в контент гри.

2.3. Теорії та принципи використання ММОРПГ для вивчення іноземних мов

Використання ігор жанру ММОРПГ для вивчення іноземних мов було розглянуто в рамках теорій людського розвитку такими науковцями як Cornillie, Thorne and Desmet. Наприклад, вони розбирали перспективи

цього жанру та основі теорії радянського психолога Льва Виготського щодо соціального конструктивізму. Згідно з ним всі когнітивні функції беруть початок в соціальних взаємодіях, та, відповідно, навчання не є процесом простого засвоєння нових знань, а процесом, в якому учні інтегруються в «спільноту знань». Відповідно, навчання розглядається як переважно соціальна, а не внутрішньо розумова діяльність. Взаємодія з людьми та «культурними артефактами» у фізичному, соціальному та культурному оточенні грає фундаментальну роль у когнітивному розвитку індивіда. Згідно з теорією соціального конструктивізму, навчання розглядається як соціальний продукт, здобутий у процесі розмови, дискусії й обговорення[24, с. 53; 42]. Така взаємодія між людьми проводиться за допомогою мови чи письма, або матеріальних артефактів, наприклад, комп'ютерів.

З соціокультурної перспективи, перспективи розвитку другої іноземної мови за допомогою ММОРПГ можуть пояснюватися такими концептами, як інтеракція, медіація, зона близького розвитку та регуляція [24, с. 53-54].

За концептом регуляції, людська діяльність та опанування нових навичок проходять декілька етапів: від початкової регуляції за допомогою об'єктів чи іншими людьми до поступового переходу до саморегуляції. Ці принципи можна застосувати і до ММОРПГ, де мова супроводжується та підтримується численними матеріальними артефактами у віртуальному середовищі. Це можуть бути предмети в самій грі, наприклад, неігрові персонажі, мапи, різноманітні аудіо- та відеоеlementи, а також і речі поза межами ігрової середи, як сайти формату Вікіпедії з інформацією із гри.

На цій стадії «регуляції за допомогою об'єктів» гравці опираються на мультимодальні ресурси, надані грою, для побудування значення [24, с. 53-54].

Стадія регуляції іншими людьми – це стадія медіації іншими, де люди можуть надавати прямий чи непрямий зворотній зв'язок щодо граматичних форм, надати корективний коментар. Це стадію можна пояснити теорією «риштування» (англ. Theory of scaffolding) американського психолога Джерома Брунера, яка надихається та розширює соціально-конструктивістську теорію Виготського. На його думку, ефективне навчання відбувається тоді, коли учні активно конструюють власні знання через взаємодію з оточенням та спрямування зі сторони інших, більш обізнаних людей [51].

На початковій стадії навчання з розумінням певного концепту чи опанування нової навички, учень потребує допомоги (риштування) зі сторони інших людей чи вчителя. Для дітей це може допомога батьків чи інших компетентних дорослих. Поступово, за мірою розвитку незалежності дитини, необхідність цієї допомоги зі сторони інших стає все меншою, оскільки дитини все більше спирається на внутрішньо засвоєнні знання та навички. Риштування представляє собою зменшення кількості виборів, які можуть постати перед людиною, та завдяки цьому вона може сфокусувати свою увагу на опануванні нової навички чи засвоєнні знань [51].

Ця теорія надихалася теорією зони близького розвитку (ЗБР) Виготського. Згідно з ЗБР, дитина має виконувати певні завдання самостійно, але ще з допомогою дорослих, так званого «риштування». Вчитель сам визначає зону близького розвитку дитини, а потім допомагає їй витягнути її за ці межі. Допомога поступово відкликається, поки дитина не зможе самостійно виконувати ці завдання. Допомога може надаватися не лише дорослими, але й більш розвинутими однолітками дитини [50].

На стадії керування іншими, гравці, що в нашому випадку є учнями, які опановують іноземну мову, спираються на інших, які є більш досвідченими носіями мови та/чи гравцями. Вони користуються їхньою

допомогою, і ця взаємодія між досвідченим гравцем та експертом може стати достатнім «риштуванням» для учня, аби той зміг досягнути прогресу та стадії саморегуляції через отримання зворотного зв'язку в оточенні, де комунікація контекстуалізована в автентичній манері. Науковці Beed, Hawkins та Roller у 1991 році визначили три найважливіші аспекти «риштування» для засвоєння нових знань та навичок учнем [24, с. 55].

По-перше, це колаборативна інтеракція між новачком та експертом. По-друге, це регульований рівень підтримки та спрямування, що бере до уваги зону близького розвитку учня. По-третє, це тимчасова підтримка та спрямування, яка зникає за мірою розвитку незалежності учня. Ці три аспекти існують в ігрових спільнотах, коли гравець-учень приєднується до гри та грає з більш досвідченими гравцями.

Інтерація є ключовим механізмом для опанування іноземної мови. Науковці-когнітивісти розглядають взаємодію як можливість учнів взяти участь у процесі комунікації, отримати рецептивні навички, спробувати розвинути продуктивні навички, а ще отримати зворотній зв'язок від співрозмовників [18, с. 391].

Марк Пітерсон виділяє два основних підходи до розгляду інтеракції в рамках опанування іноземної мови: соціокультурний та психолінгвістичний [24, с. 56].

Згідно з соціокультурним підходом, інтеракція в опануванні мови розглядається як процес розвитку від того, як учень повністю покладається на об'єкти та інших, та переходить до самостійності для побудування значення. Вивчення іноземної мови може відбуватися тоді, коли в учнів є можливості брати активну участь в реконструкції їхнього мовлення через участь в комунікативній діяльності з метою досягнення певної цілі. Аби досягти необхідних умов для вивчення мови, учню потрібно бути оточеним мовою вивчення його рівня, та коли він сам створює повідомлення мовою, до його він отримує коментарі чи модифікації

завдяки інтеракції, що називають «обговоренням значення» (англ. Negotiation of meaning). Такий процес охоплює такі стратегії як: прохання роз'яснити та перевірка розуміння. Як стверджують, цей процес у гармонійній манері об'єднує рецептивні та продуктивні навички, а також увагу до свого мовлення [35, с. 2].

Психолінгвістичний підхід підкреслює роль обговорення значення та форми у наданні можливостей для опанування іноземної мови.

Обговорення значення, особливо те, яке провокує виправлення зі сторони носія мови чи більш досвідченого співрозмовника, спрощує опанування іноземної мови, оскільки воно сполучає рецептивні навички, внутрішні здібності учня, вибірчу увагу та продуктивні навички у продуктивній манері.

Теорія інтерактивності Long включає в себе поняття з інших гіпотез, які лежать в основі інших теорій [24, с. 57]. Наприклад, гіпотезу Стівена Крашена щодо рецептивних навичок [27], гіпотезу Swain з «просунутих» продуктивних навичок та гіпотезу Schmidt з гіпотезою помічання.

Згідно з Long, існує три головних умови для полегшення опанування іноземної мови.

Рецептивний текстовий чи аудіозапис має бути зрозумілим для учня.

Продуктивне навчання має супроводжуватися або корективним зворотнім зв'язком, або обговоренням з упором на форму.

Увагу до форми іноземної мови (або уваги до прогалин у власному опануванні мови).

Згідно з гіпотезою мовознавця Стівена Крашена щодо рецептивних навичок або вхідного матеріалу, необхідною умовою для опанування іноземної мови є те, аби учень був оточений багатим (тобто автентичним) та зрозумілим вхідним матеріалом (англ. input), який надається або іншими людьми, що вивчають іноземну мову, або контекстом. За цією гіпотезою,

ми опановуємо мову завдяки розумінню повідомлень. Цей вхідний матеріал має трохи перевершувати лінгвістичні компетенції учня на певну мить навчання. За його словами в статті «Гіпотеза вхідного матеріалу»: «Ми просуваємося від i , нашого теперішнього рівня компетенції, до $i+1$, тобто до наступного рівня, який йде далі природнім чином, завдяки розумінню вхідного матеріалу, який містить цей $i+1$ » [28, с. 2].

Стівен Крашен відрізняв несвідоме засвоєння мови (acquisition) та несвідоме вивчення мови (learning), а також він стверджував, що успішне опанування іноземної мови є більшою частиною результатом несвідомих процесів. Наприклад, діти несвідомо природньо засвоюють нові слова та поняття, а дорослі можуть засвоїти мову завдяки перегляду фільмів, слухання чи зануренні в автентичне мовне середовище.

Згідно з гіпотезою Merrill Swain «просунутих» продуктивних навичок (англ. Pushed comprehensible output) (1985), бути просунутим за межі звичайного репертуару лінгвістичних знань з ціллю створити зрозумілий вихідний матеріал (наприклад, у говорінні чи письмі), є ключовим аспектом в опануванні мови. Ми опановуємо мову тоді, коли ми намагаємося передати повідомлення, але зазнаємо невдачі та пробуємо наново. Врешті-решт, ми досягаємо правильної форми висловлення, нас нарешті розуміють, а ми опановуємо нову форму, яку ми створили. Науковиця також підкреслює роль уваги та розуміння вихідного матеріалу [45, с. 402].

Merrill Swain та Sharon Lapkin стверджували: «Під час створення вихідного матеріалу в іноземній мові, учнем за певними обставинами може усвідомити (тобто помітити) лінгвістичну проблему, яку можуть підняти за допомогою зворотнього зв'язку через прохання пояснити чи те, коли учень порівнює свої сучасні знання з попередніми. Коли учень помічає проблеми, то його ніби просувають чи підштовхують до того, аби він змінив свій вихідний матеріал. Завдяки цьому учень інколи може увійти у

більш синтаксичний мод розуміння, що може статися в розумінні» [24, с. 58].

Згідно з гіпотезою помічання Schmidt, вивчення мови неможливе без увагу та «усвідомлення». Помічання стає необхідною умовою для навчання. За цією гіпотезою, учню треба бути свідомо обізнаним щодо граматичних деталей повідомлення, аніж просто в цілому усвідомлювати значення вхідного матеріалу. Тобто щоб вхідний матеріал став джерелом для навчання, він спочатку має бути «поміченим» учнем.

Наприклад, під час того, як учень створює вихідний матеріал, він може помітити певну лінгвістичну проблему, що стане «тригером» для усвідомлення того, що вони не знають, чи знають тільки частково. Відповідно, учень може усвідомити щось, що йому ще треба буде дізнатися про мову вивчення [45, с. 373; 19, с. 437].

2.3. Соціокультурна теорія у ММОРПГ

Згідно з соціокультурною теорією, на процес опанування мови сильно впливають соціальні та культурні змінні того контексту, в якому проходить вивчення. Згідно з моделлю «розміщеного навчання» Lave та Wenger, навчання – це розміщена діяльність, що характеризуються як *legitimate peripheral participation*. Опанування знань та навичок стається тоді, коли люди беруть участь в соціокультурних практиках певної спільноти як «периферійні» учасники, а потім ті поступово просуваються до того, аби стати центральними учасниками цієї спільноти. Навчання відбувається в неосвітній формі тоді, коли індивід виконує значимі завдання, що автентично розміщені в соціальних та культурних контекстах, та тоді, коли індивід спільно поділяє та розвиває практики з всередині певної спільноти.

Для того, аби виконати завдання вищого рівня в ММОРПГ, гравцю-учню треба взаємодіяти з іншими гравцями у великих чи маленьких командах. У таких ситуаціях іноземна мова у формі голосу чи

тексту використовується як медіум для co-construct, обговорення та передачі значення в автентичному середовищі як і в будь-якому іншому повсякденному середовищі. Таким чином індивід поступово стає частиною інтеракцій з більш досвідченими членами спільноти [24, с. 60].

Такі умови для навчання переважають або всередині спільноти, де ці практики сформовуються та розвиваються (гільдії та факції), або поза їхніми межами (форуми). Ці спільноти складаються з гравців-однотумців, які прив'язуються одне до одного протягом років та діляться внутрішньоігровим досвідом та знаннями. Також спільноти базуються на основі спільних інтересів та цілей, що робить їхні цілі та цінності схожими для всіх членів спільноти.

Завдяки цим факторам такі ком'юніті заохочують значиму співпрацю та просувають комунікацію між людьми. Саме через це ММО-РПГ надають учням можливість скористатися соціоколлаборативними лінгвістичними взаємодіями.

2.4. Негативні аспекти ММОРПГ

Однак існують і негативні аспекти ММОРПГ, обумовлені неконтрольованим середовищем комерційних ігор. Як зазначають науковці Chen і Hsu, гравець часто можуть відволікатися від навчальних цілей з вивчення іноземної мови. На додаток до цього, часто учні можуть стати свідками використання ненормативної лексики іншими гравцями. Саме тому є настільки важливими скерування учнів зі сторони вчителів для оптимізації навчального процесу. До того ж деякі комерційні ігри можуть бути непридатними для учнів, якщо взяти до уваги їхній контент чи лінгвістичну складність. Крім того самим учням ігри можуть здатися неавтентичним медіа для вивчення іноземної мови, попри їхню справжність. І врешті-решт, структура деяких ігор може абсолютно не відповідати інституційній та прагматичній меті та завдання навчального плану та системі оцінювання [16, с. 4; 39, с. 4].

Варто зауважити, що деякі інші науковці не поділяють захоплення інших щодо навчання завдяки комп'ютеру та Інтернету в цілому. Наприклад, американська соціологиня Шеррі Теркл, яка у 1990-х роках позитивно відгукувалася про віртуальні та ігрові середовища на основі Інтернету, вже в 2011 році у своїй роботі «Alone together: Why we expect more from technology and less from each other» почала засуджувати соцмережі та занурення у світ відеоігор, а також стверджувати, що вони можуть призвести до посилення відчуття ізоляції між користувачами [49].

Інші науковці, такі як Джонатан Де Гаан, який в 2005 років розглянув декілька ігор для одного гравця та жанри консольних ігор, та зробив висновок, що вони, як середовища для вивчення іноземної мови, є суттєво обмеженими. Він вказував на їхнє бідне мовлення у спортивних іграх, недоречність мови до ігроладу в симуляціях. У тих іграх, які й були багатими на мову, наприклад, у рольових жанрах, він відмічав той факт, що ігрова середа не дозволяла гравцям знову звернутися, поставити на паузу або контролювати складний наратив та лінгвістичні вхідні дані, що разом не допомагало з розумінням та розвитку знань іноземної мови, особливо для тих гравців, які знаходилися на нижчому рівні володіння мови [14].

2.5. Результати першого дослідження

Розглянемо перше дослідження «Utilizing Massively Multiplayer Online Games to Foster Collaboration and Learning». У ній вчені обрали гру EverQuest II. Вони зазначають, що соціальні інтеракції покращують навички читання, опанування лексики та комунікативні компетенції, необхідні для вивчення іноземної мови.

Дослідники вважають, що ММОРПГ надають необхідний контекст для опанування нової лексики завдяки застосуванню аудіозаписів, тексту, символів, жестів та графіки для створення семіотичного поля. Хоч в іграх цього жанру і застосовують спеціалізовану лексику для ігроладу

(наприклад, слово «гоблін»), вони також є джерелом академічно релевантної лексики для просунутих студентів.

Також від гравців вимагають розуміти прочитане для просування грою. В EQ2 більшість інформації надається у форматі тексту, що вимагає значних навичок читання англійською мовою. Наприклад, їм потрібно розуміти повідомлення НПів, аби визначити наступний крок своїх дій та усвідомити важливу інформацію для виконання квестів.

Ще однієї рисою цієї гри є необхідність розвиток комунікативних навичок. Оскільки створення сильних команд є ключовим фактором можливостей гравців перемогти певних ворогів та виконати завдання, гравцям просто необхідно взаємодіяти з іншими у форматі обміну повідомлень у чаті гри. Внутрішньоігрові соціальні інтеракції вимагають від гравців практикувати свої розмовні навички для проходження гри.

Дослідники запропонували наступні гіпотези:

1. Ті студенти, що беруть участь в соціальних інтеракціях з іншими людьми у грі, набудуть більше нової лексики англійською мовою ніж ті гравці, що грають незалежно від інших.

2. Ті студенти, які вивчають англійську як іноземну мову та беруть участь в соціальних інтеракціях в грі, зможуть виконати більше завдань за менший обсяг часу ніж ті, хто грає незалежно від інших гравців.

Підготовка та проведення дослідження 1

Для проведення досліджень, вчені обрали 12 студентів, чиєю рідною мовою була мандаринська, та чий рівень володіння англійською мовою був визначений як «просунутий». Їм навмання назначили одну з двох стратегій:

1. Грати в EQ2 незалежно та виконати перші вісім квестів.
2. Об'єднатися з носіями англійської мови та працювати разом як команда для виконання перших вісім квестів.

Перед початком дослідження учасники експерименту пройшли оцінювання, де вони мали використати 12 потенційних лексичних одиниць у реченні, що мало б показати їхні попередні знання. Науковці створили тест на основі лексики з гри, яка не була специфічною для геймплею, але вважається лексикою академічного рівня (*aspire*, *influential*, *confrontation* тощо). З них студенти отримали середній результат 8,86 із 100, що показує, що вони знали приблизно 2,5 слова з 12 потенційних.

Після закінчення дослідження учасники пройшли тест, оснований на сценаріях у грі, на множинний вибір, де ті мали обрати правильне значення слова. Друге оцінювання полягало у завданні типу «заповни пропуск», яке полягало в тому, аби використати доречні слова в тексті про учня медичного факультету, який не пов'язаний з грою, але в якому використовували її просунуту лексику.

Результати дослідження 1

За результатами лексичного тесту, проведеним після закінчення дослідження, учасники експерименту показали різні результати. Ті студенти, яким сказали грати в гру самостійно та не взаємодіяти з носіями мови, набрали результат 25 з 100, що, порівняно до результату тих учасників дослідження, яким була надана інструкція спілкуватися з носіями, є нижчим результатом, оскільки другі набрали в середньому 65 з 100 балів.

Також дослідники помітили значні відмінності в результатах другого оцінювання, де вони перевіряли знання використання лексики поза межами ігрового контексту. Так ті, хто грав самостійно, мав середній результат 2,78 зі 100. Учні, які взаємодіяли з носіями мови, набрали в середньому 38,89 балів зі 100.

Таким чином, за результатами оцінювання дослідники стверджують, що ті студенти, які взаємодіяли з носіями англійської, змогли

глибше зрозуміти лексичні одиниці англійської завдяки соціальній інтеракції.

За результатами дослідження науковці з'ясували, що ті студенти, які брали участь в колаборативному форматі гри, отримали кращі навчальні результати ніж ті, хто мав грати самотійно. Однак ті гравці, що виконували квести самотійно, змогли досягнути вищого рівня своїх віртуальних аватарів та набути більше нагород, ніж колаборативні гравці. Науковці вважають, що це відбувається зокрема через більший витрачений час, необхідний для обговорення стратегій та координації групи.

Отже, оскільки опанування іноземної мови асоціюють з соціальними інтеракціями з носіями мови, ті гравці, які грали самотійно, змогли виконати більше завдання та досягти вищого рівня, але не змогли максимізувати можливості до вивчення мови. Таким чином, виконання ігрових завдань заважає можливостям учнів покращити свій рівень володіння іноземної мови. Науковці роблять висновок, що ті ігри, які розроблені з метою навчити, мають мати такі ігрові завдання, які є невідмінно пов'язані з цілями навчання, що б зробило виконання завдань без опанування вивченого неможливим.

2.6. Результати другого дослідження

Перейдемо до другого дослідження, яке провів Марк Пітерсон у 2012 році «Language Learner Interaction in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game». У ньому науковець поставив перед собою наступні питання:

1. Чи використовують учнів під час гри в ММОРПГ стратегії керування інтеракціями та беруть участь в різних видах інтеракції іноземною мовою, що включало б в себе взаємодію, яку вважають корисною для опанування мови?
2. Як ставляться гравці до геймплею в іграх жанру ММОРПГ?

Як заявляє дослідник, перше питання було обрано оскільки декілька досліджень до того фокусувалися на вивченні стратегій, які використовують учні для керування дискурсом іноземною мовою під час інтеракції в грі. Це можуть бути стратегії, які застосовуються і в реальних взаємодіях, наприклад, використання фраз ввічливості, а можуть бути й стратегії адаптовані до інтеракції завдяки комп'ютеру, як-от використання смайликів чи акронімів.

Також в чому дослідження бажають звернути увагу на перевагу взаємодії у виді колаборативної соціальної інтеракції, у що входить обговорення сенсу та «риштування».

Друге ж питання має на меті дізнатися про ставлення учнів до такого виду діяльності, що, як стверджують, має важливу роль на опанування мови.

В цьому дослідженні були розглянуті записи шістьох студентів у текстовому чаті, які були написані під час взаємодії в грі. Ці студенти ще вчилися в університеті, п'ять з них були носіями японської мови, а один – французької. За результатами опитування, проведеним перед початком проєкту, з'ясувалося, що вони володіли англійською мовою на середньому рівні, з яких ніхто не мав досвіду з іграми жанру ММОРПГ.

Також дослідник брав дані через дослідницькі замітки, записи, зроблені під час експерименту, відповіді учнів на опитування, проведені перед дослідженням та після, а також інтерв'ю з учасниками цього проєкту.

Підготовка та проведення дослідження 2.

Дослідження проводилося осінню 2010 року у трьох стадіях. Під час першої стадії учасники пройшли попереднє опитування, надали свою згоду на обробку інформації. Після цього протягом 90 хвилин їм пояснили основи геймплею та основних механік гри NineRift, після чого вони змогли самі попрактикуватися. Під другої стадії учні взяли участь у двох ігрових

сесіях, між якими була пауза у тиждень. Кожна сесія тривала 90 хвилин, під час якої дослідник завжди був з учасниками проєкту та збирав необхідні дані шляхом спостереження. Після кожної сесії дослідник записував повідомлення в текстовому чаті гри, написані учасниками дослідження. За день після дослідження всі учасники пройшли ще одне опитування та взяли участь в інтерв'ю.

Результати дослідження 2.

За результатами дослідження, науковець зробив висновок, що учасники проєкту користувалися стратегіями, які використовують у реальних взаємодіях, та адаптації для того, аби ефективно керувати соціальною інтеракцією. Основною стратегією полягала у ввічливості, наприклад, використання неформальних привітань для показу добрих та близьких стосунків. Ще одною стратегією було використання фраз для прощання. І хоча більшість розмов між учнями полягала у в обговорення подій, що відбувалися в грі, учні вдало користувалися легкими бесідами для побудування стосунків та полегшення соціальної згуртованості.

Іншою стратегією була адаптація свого мовлення до комп'ютерного формату через обмеження в часі. Це могло бути використання акронімів чи скорочень, смайликів та символів для передачі виразів обличчя, трьох крапок для передачі паузи чи невпевненості, а також виділення важливої інформації лапками.

Науковець стверджує, що у двох сесіях не було значних комунікативних проблем, та, відповідно, можливостей для обговорення сенсу. Однак в них все одно було місце для соціальних інтеракцій, наприклад, запит на допомогу для проходження певного квесту від однієї учасниці дослідження, на який інший гравець зміг відповісти. Попри те, деякі запити на допомогу залишалися без відповіді.

Згідно з відгуком опитуваних, проведеним після дослідження, більшість студентів здається мотивованими. Учасники опитування

зазначають, що вони високо оцінили можливості для розвитку вільності у своєму мовленні та практик керуванням дискурсу. Вони не бачили проблем з використанням ігрового чату та могли слідкувати за інтеракцією в реальному часі. Щодо вирішення комунікативних проблем, студенти мали різний досвід, де чотири людини стверджували про відсутність проблем, а два – про їхню наявність.

Вони стримано погоджувалися з тим, що взаємодія в грі допомагала їм з опануванням лексики, та що гра надавала сприятливий контекст для використання іноземної мови.

У цілому учасники стверджували, що взаємодія в грі була приємним досвідом. Більшість погоджувалася, що комунікація в грі була корисною для розвитку власного мовлення. Чотири з учасників відмічали простоту та доступність користувацького інтерфейсу. Два учасники стверджували, що природа ігрового чату покращила їхні навички друкування та читання.

З проблем вони виділяли те, що інколи їхні спроби розпочати інтеракцію були ігноровані іншими гравцями, а взаємодії з гравцями з високим рівнем була складною, оскільки ті зацікавлені більше у виконанні квестів.

Дослідник стверджує, що в цілому використання ММОРПГ у навчання мовам за допомогою комп'ютера може бути позитивним фактором для опанування мови учнями з середнім рівнем володіння мови. Однак дослідник визнав наявність численних обмежень у проведеному дослідженні, які були викликані малою кількістю учасників експерименту, старістю обладнання, невелику довжину кожної сесії тощо.

Науковець також вважає, що модифікація сучасних платформ у ММОРПГ до потреб вивчення іноземної мови могла б стати потенційно корисною сферою майбутніх досліджень.

2.7. Результати третього дослідження

Науковці сформулювати дослідницькі питання наступним чином:

1. Які змінюються показники продуктивності мовлення (такі як лексична та синтаксична складність, швидкість мовлення) протягом шести місяців у гри World of Warcraft у тих гравців, що застосовують колаборативний підхід?

2. Чи є відмінності в змінах моделей мовлення серед геймерів з нижчим рівнем володіння англійської та вищим?

Підготовка та проведення дослідження 3

Учасниками дослідження були шість студентів з Ірану та одного носія англійської мови. Спочатку дослідники опублікували запрошення до участі в проєкті в соціальній мережі Facebook. Після проведення відбору, учасникам, три з яких володіли англійською на рівні A1/B1 та три з яких були на рівні B2, наказали грати в гру WoW протягом як мінімум 30 годин. Вони були поділені на дві групи згідно з їхнім рівнем володіння мови, відповідно T1 для нижчого рівня і T2 для вищого.

Даними для дослідження були 5 зразків аудіозаписів розмов у грі, кожен з них довжиною у 100 хвилин. Такі зразки бралися на кожного окремого учасника дослідження. Також науковці розглянули записані роздуми в ігрових журналах гравців, які ті писали після кожної ігрової сесії.

Науковці виміряли лексичну складність мови учасників дослідження. Лексичну складність визначають як багатопланову характеристику використання мови, що складається з наступних складників:

1. Лексична щільність, тобто пропорція кількості лексичних одиниць до граматичних у мові.

2. Лексична вишуканість – це вимір пропорції відносно незвичайних чи просунутих слів у тексті учня.

3. Лексична варіативність, що є діапазоном словникового запасу учня, який той показує у своєму використанні мови.

Науковці також виміряли синтаксичну складність (тобто формальну характеристику синтаксису, наприклад, використання підрядності в речення), морфосинтаксичну точність (відсоток помилок у речення та мовних одиницях), а також вільність володіння мовою (що дослідники визначали як відношення середньої кількості пауз, заповнених пауз та тиші у мовленні до одиниць мови).

Результати дослідження 3.

За результатами аналізу лексичної складності, лексична щільність мови першої групи мала тенденцію збільшуватися, але в учасників з другої групи вона залишалася на тому ж рівні. За лексичною вишуканістю учасники обох груп спиралися на 1000 базових слів, та все їх мова залишалася в рамках 3000-4000 основних слів. Однак серед другої групи помітили тенденцію до зменшення використання 1000 базових слів, оскільки вони почали використовувати більшу кількість слів. За словами одного представника другої групи, спілкування в грі допомогло йому згадати вже трохи забуту англійську. Щодо лексичної варіативності, науковці помітили зріст серед першої групи, однак один з учасників другої групи заявляв, що обмеженого словникового запасу було вдосталь для передачі власної думки. Однак він заявляв, що він набув впевненості для розмов англійською, та що йому необхідно було б розширити свій словниковий запас для повної насолоди розмовою. За аналізом лексичної вишуканості усного мовлення показники обох груп не показали значного збільшення.

За аналізом синтаксичної складності, тобто загальної кількості підрядник речень до одиниць мовлення, результати першої групи не дуже сильно змінилися протягом шести місяців, однак серед другої групи можна було помітити малі покращення. Як зазначали учасники дослідження,

причиною відсутності значних покращень є те, що для передачі повідомлення в грі не потрібно було використовувати складні конструкції, а необхідність швидко діяти в термінових ситуаціях вимагало фокусування на геймплеї, а не розмовах.

Щодо вільності мовлення, обидві групи показали позитивний результат та покращення у плавності мови. Перша група показувала все менше та коротше безмовних пауз до одиниць мови, а друга група – менше заповнених пауз. Також їм вдалося покращити результати своєї фонації та швидкості вимови.

За морфосинтаксичною точністю результати першої та другої групи були однаковими: поступово їхнє мовлення ставало все більш і більш точним, та вони використовували все менше неправильних підрядних речень. Однак кількість неправильних одиниць мовлення залишалася на тому самому рівні.

Дослідники з'ясували, що колаборативний підхід до гри допомогло студентам, що вивчають англійську мову як іноземну, досягти покращень в деяких лінгвістичних аспектах мовлення. Однак ці покращення варіюються у типах та масштабі між гравцями з нижчим та вищим рівнем володіння англійською.

Однак використання іноземної мови як медіуму комунікації в ігровій середі, зокрема в ММОРПГ взагалі, не вимагає та не заохочує застосування синтаксично складного та бездоганного мовлення в ігрових комунікаціях. Замість того вони надають численні можливості для використання іноземної мови в семіотично багатій середі, що є соціально сприятливим та емоційно позитивним для того, аби стати впевненим та комунікативно компетентним носієм іноземної мови.

Висновки за розділом 2

Отже, за аналізом результатів вищезазначених досліджень ми можемо зробити висновок, що потенціал використання ММОРПГ для неформального вивчення іноземних мов ще не є до кінця дослідженим, зокрема через відсутність широкомасштабних досліджень у цій сфері та те, що наявні дослідження не базуються на традиційних та сучасних теоріях навчання, що могло б бути потенційним джерелом майбутніх дослідницьких питань.

Теорія соціального конструктивізму та зони близького розвитку Льва Виготського, а також теорія риштування Джерома Брунера підтверджують потенційну користь використання відеоігор жанру ММОРПГ як інструменту для вивчення іноземних мов. Так за теорією соціального конструктивізму знання будується під час соціальної взаємодії, відповідно така взаємодія може відбуватися й за посередництвом комп'ютера.

Відеоігри цього жанру можуть бути корисними й за соціокультурною теорією, оскільки великою частиною ігор жанру ММОРПГ є виконання квестів, що часто є складним завданням для самостійного гравця, а участь в гільдіях, де гравці мають спілкуватися з іншими учасниками, може бути джерелом автентичної та багатой інтеракції з носіями іноземної мови. Важливими концептами для такого навчання є поняття інтеракції, медіації та регуляції. Так за концептом регуляції учень

може навчатися за допомогою предметів у грі або отримувати допомогу більш досвідчених носіїв мови, а потім ставати все більш самостійним у своєму опануванні мови.

Ми розглянули результати трьох досліджень з вивчення потенціалу використання ігор жанру ММОРПГ у навчанні іноземних мов. У цілому, науковці погоджуються, що відеоігри можуть бути корисним джерелом до опанування мови. Так у першому та третьому дослідженні науковці побачили позитивні зміни з розвитку словникового запасу учнів, а інтеракція з носіями іноземної мови посприяла розвитку їхнім навичкам письма та говоріння. Однак згідно з результатами першого дослідження успішна колаборація з іншими гравцями не обов'язково була необхідною для успішного проходження. А з відгуків учасників третього дослідження ми можемо зрозуміти, що використання просунутої та вишуканої лексики під час гри взагалі не вимагається просто через те, що часто в обмежених часом умовах вона не є необхідною для передачі повідомлення. Це наводить нас на думку про необхідність адаптації ігрових завдань до мети навчання, аби комунікація та розвиток навичок володіння мовою були необхідними умовами для проходження гри.

Також за результатами опитувань другого та третього досліджень ми змогли побачити, що учні позитивно ставляться до подібного навчання та залишаються мотивованими. Так комунікація в грі принесла користь їхнім навичкам говоріння, читання чи писання.

Розділ 3. КОМЕРЦІЙНІ ІГРИ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

3.1. Комерційні ігри та навчання у класі. Bridging activities

Як ми згадували раніше, існують серйозні ігри, які розробляють та використовують для навчальних цілей. Але попри їхню відповідність потребам навчального плану, дуже складно та дорого зробити їх настільки цікавими та захоплюючими як комерційні відеоігри. І хоча їх треба ретельно обирати, аби ті відповідали рівню опанування мови та потребам учнів, ми хочемо дослідити, як можна ефективно застосувати комерційні ігри у плані навчання іноземної мови. Вже існує декілька досліджень щодо імплементації відеоігор в навчальному плані, які показали, що рівень словникового запасу учнів збільшився. А одне широкомасштабне дослідження, проведене в Південній Кореї, показало, що ті учні, які використовували англійську мову під час гри в онлайн рольові ігри, перевершили тих студентів, які отримували традиційне навчання [29, с. 3].

Як же ми можемо об'єднати комерційні ігри з навчанням у класі? У 2008 році науковці Thorne та Reinhardt запропонували педагогічну модель, яку назвали «діяльність для об'єднання» (англ. bridging activities), аби розвинути модель створення навчальних завдань, аби з'єднати ті з «ширшим світом опосередкованого використання мови».

За їхніми словами: «Наша педагогічна пропозиція полягає в тому, що поглиблене вивчення іноземної мови може скористатися комбінацією найкращих аналітичних традицій навчання та життєвого досвіду й майбутніх потреб студентів... Фінальна мета йде за межі опанування іноземної мови на високому рівні, аби включити в себе міжкультурні та символічні компетенції учнів як частину багатомовного всесвітнього людства» [47, с. 562].

Ця модель складається з трьохфазового циклу [29, с. 3-4]:

Спостереження та збирання. Під час цієї фази учням-гравцям надають внутрішньоігрові тексти, тобто записи чатів, квестів, інструкцій тощо, а вони самі можуть збирати ті тексти, які викликали їхню увагу.

Спрямоване дослідження та аналіз. На цьому етапі учні вивчають та аналізують використання, функції та патерни мови, які асоціюються з певною грою.

Створення нових текстів та участь в обговореннях та дискусії з використанням нових знань та навичок, набутих під час попередніх фаз.

3.2. Результати четвертого дослідження

Науковці Ke Li, Mark Peterson та Jiahui Wan організували експериментальне дослідження, де вони спробували використати вищезазначену модель та відповісти на наступні питання:

1. Яким чином відеоігри у класному форматі можуть допомогти у вивченні нової лексики?
2. Наскільки активними показують себе учасники цього дослідження про використання цифрових ігор у навчанні?
3. Які аспекти допомоги у «риштуванні» вчителя учні вважають корисними в цьому контексті?
4. Як студенти сприймають цей досвід експерименту?

Вони використовували декілька методів для проведення дослідження, аби зібрати та проаналізувати і якісну, і кількісну інформацію. Його проводили в Японії, в університеті Кіото, де їм була надана лабораторія для вивчення мов. В цій кімнаті було лише 7 комп'ютерів, а в самій ній могли розміщатися до 10 осіб. У дослідженні брали участь 6 першокурсників (з них 3 чоловіки та 3 жінки). За результатами вступних іспитів з англійської мови, який вони склали перед зарахуванням до університету, всі вони знали іноземну мову як мінімум на рівні B1 за шкалою CEFR (Common European Framework of Reference for

Languages). Також 4 з учасників не грали в ігри взагалі, 1 грав кожен день, а інші грали у відеоігри декілька разів на тиждень.

Предметом дослідження стала гра *Life is strange*, що вийшла у 2015 році. Це епізодична гра з елементами пригоди в жанрі інтерактивного фільму, що також включає в себе розв'язання загадок, участь в розмовах та дає гравцям можливість робити вибір того, як буде розв'язувати сюжет. Ця гра відповідає шости критеріям адекватності матеріалу вивчення іноземних мов за допомогою комп'ютера (англ. CALL appropriateness), сформульованою науковицею Керол Чепел у 2001 році [11; 44]:

1. Потенціал до вивчення іноземної мов. Чи умови завдання надають достатньо можливостей для успішного фокусу на формі?
2. Придатність учнів. Чи рівень складності лінгвістичних форм є адекватним для того, аби розвинути мовні навички учнів?
3. Фокус на значенні. Чи увага учнів здебільшого спрямована на значення мови?
4. Автентичність. Чи є сильна відповідність між завданням CALL та тими цікавими для учнів завданнями, що пов'язані з іноземною мовою? Чи зможуть учні побачити зв'язок між завданням у класі та завданнями поза межами класної кімнати?
5. Позитивний вплив. Чи зможуть учні дізнатися більше про мову вивчення та про стратегії для вивчення мови завдяки цьому завданню? Чи зможуть учителі досягти адекватного виконання педагогічних цілей завдяки завданню? Чи і учні, і вчителі матимуть позитивний та повчальний досвід використання технологій завдяки використанню цього завдання?

6. Практичність. Чи обладнання, програма та людські ресурсі є достатніми для того, аби результатами виконання завдання CALL було успішними?

Згідно з цими критеріями, у грі є багатий та автентичний вхідний матеріал (діалоги та текст гри). Вона розповідає про студентське життя, та, відповідно, збігається з повсякденним життям студентів, що відповідає другому критерію. У гри наявні соціальні та культурні теми, близькі до реальності, наприклад, проблеми використання наркотиків, евтаназії та булінгу. Також гра вимагає фокусувати на значенні (на розумінні діалогів та внутрішньоігрових текстах) для розв'язання завдань та просуванню за сюжетом. Ще учні та викладачі показували високий рівень зацікавленості та мотивації під час проведення дослідження. Сама ж гра не є занадто складною зі сторони ігроладу, а також вона сумісна зі стандартними персональними комп'ютерами, що робить її ідеальним варіантом для дослідженн

Підготовка та проведення дослідження 4.

Дослідники використовували платформу для управління курсами Edmodo, де вони розміщували всі матеріали гри та необхідну інформацію. Там учасники дослідження могли обмінюватися власними думками, що виконувало роль форуму для дискусій та обговорень.

Ще викладачі використовували сайт для створення флеш-карток Quizlet, де вони створювали для студентів картки з новою лексикою.

Саме дослідження тривало 10 тижнів, під час яких студенти зустрічалися раз на тиждень для сесії на 90 хвилин. Під першої сесії учням представили гру, їх ознайомили з тим, як варто контролювати гру, а також з вимогами самого дослідження.

Кожна наступна сесія складалася з наступних чотирьох кроків:

1. Повторення та мозковий штурм. На цьому етапі студентам показували знімки екрану з гри та просили їх згадати, що відбувалося в грі під час

попередніх сесій. Далі їх надати свої думки щодо можливого майбутнього розвитку сюжету.

2. Структурований ігролад. Учні самі грали в гру та мали записували важливі слова та інформацію для виконання завдання на перевірку розуміння. Це допомагала студентам зберігати фокус на змісті гри.

3. Дискусію після завершення ігрової сесії, де всі обговорювали сюжет та дії персонажів у грі.

4. Дебрифінг, під час якого увагу учасників звертали на важливі мовні аспекти.

Після завершення сесії учнів просили брати участь в обговоренні гри на порталі Edmodo, а також вести ігровий журнал, де ті б писали короткий виклад сюжету та свої власні роздуми про Life is strange. Як пишуть дослідники, для проводилося для того, аби у студентів була можливість використати здобуті мовні знання та навички. На останній сесії учасників попросили пройти відкрите анонімне опитування, де тих попросили поділитися своїми враженнями від їхнього досвіду. Також вони пройшли пост-текст на лексику.

3.2. Результати четвертого дослідження.

Першим дослідницьким питанням було «Яким чином відеоігри у класному форматі можуть допомогти у вивчення нової лексики?». Згідно з результатами дослідження, студенти показали кращі результати у пост-тестах на знання лексики, ніж у пре-тестах.

Також згідно з аналізом нових слів в ігрових журналах учасників дослідження, студенти змогли використати від 4 до 7,5 нових слів у кожному записі. Кількість нових слів збільшується та досягло свого максимуму після третьої сесії. І попри те, що після третього запису використання нових слів зменшувалося, наступні записи все одно перевершили перші за відтворенням нової лексики.

Згідно з результатами опитування після закінчення дослідження, учасники погоджувалися, що їхній рівень опанування англійської покращився завдяки цьому проєкту. Зокрема в цілому вони погоджувалися, що вони вдосконалили свої навички письма та почували, що порівняно зі звичайними завданнями з письма, вони почували себе більш мотивованими писати записи в ігрових журналах.

Другим питанням, який перед собою поставили дослідники, було «Наскільки активними показують себе учасники цього дослідження про використання цифрових ігор у навчанні?». Під час всього проєкту учасники показували високий рівень мотивації, що відзначалося ідеальною відвідуваністю, вчасним прибуттям на сесії та виконанням завдань. Ще вони демонстрували широкий репертуар навичок критичного мислення, що вони показували у своїх записах та на обговореннях на платформі Edmodo. Там вони активно дискутували про сюжет та інтерпретацію його тем, порівнювали ігровий контент та персонажів гри з традиціями власної культури.

На додаток до цього студенти вважали, що їхні навички аудіювання та говоріння покращилися. Завдяки обговоренням зі іншими учасниками дослідження та інструкцій зі сторони викладачів, їм вдалося більше попрактикуватися в говорінні.

За третім дослідницьким питанням («Які аспекти допомоги у «риштуванні» вчителя учні вважають корисними в цьому контексті?»), допомога (риштування) інструкторів полягала в підготовці матеріалів до сесій, наданні інструкцій в класі та наданні відгуку після занять. Згідно з проведеним опитуванням, присутність та медіація зі сторони вчителів була бажаною. Студенти високо оцінювали взаємодію з ними, а також їхню допомогу в рамках геймплею та вирішенні технічних проблем.

Згідно з останнім питанням, яке поставили перед собою дослідники («Як студенти сприймають цей досвід експерименту?»),

можемо зазначити, що учасники переважно позитивно ставилися до проєкту та були задоволені його результатами. Також вони зазначали, що б рекомендували його іншим.

Однак учні вважали, що гра не була легкою для проходження. Вони зазначали, що ігровий режим включав в себе занадто складні завдання та високу швидкість діалогів. Також вони відмічали короткий наданий час на обговорення гри та пояснення нової лексики.

Результати дослідження 4.

За висновками дослідників, цей проєкт, побудований на основі моделі «діяльності для об'єднання», надав емпіричні свідчення про те, що навчання за допомогою комп'ютера може принести учням користь у плані опанування нової лексики, покращити їхні навички письма та слухання. Учасники показували високий рівень мотивації та насолоди від навчального досвіду. Роль викладача-інструктора визначали як ключову для підготування матеріалів, скерування студентів під час гри та наданні зворотного зв'язку.

Однак через обмеження дослідження, наприклад, через малу вибірку та обмеження в часі, складно зробити загальні висновки щодо результатів проєкту. Тому для того, аби отримати більш точні докази користі використання навчання іноземних мов за допомогою комп'ютера, необхідні додаткові дослідження з ширшою вибіркою.

3.3. Результати п'ятого дослідження

П'яте дослідження («Критичний огляд фахівців на контекстуалізоване навчання завдяки екстенсивному читанню в системі на основі гри» [21]) було проведене Т. Govender і J. Arnedo-Moreno у 2022 році. Як зазначили науковці, більшість підходів системи вивчення іноземних мов на основі цифрових ігор (англ. Digital game-based language learning) спрямовані більше на дітей. Вони ж запропонували використати цю систему для того, аби зацікавити дорослих студентів, що вивчають

іноземну мову, та також для просування контекстуалізованого навчання за допомогою екстенсивного читання.

Як матеріал дослідження вони обрали гру Phoenix Wright: Ace Attorney. Це візуальна новела, яка представляє нову лексику через добре написану історію та за допомогою додаткового робочого зошита, розробленого дослідниками. Учені зазначають, що за результатами інших дослідників дорослі вчаться ефективніше тоді, коли перед ними представлені завдання та проблеми, які вони можуть вирішити за допомогою знань, які вони здобули під час навчального процесу. Дорослі учні хочуть отримувати релевантні знання та часто можуть бути заохоченими у самостійно спрямованому навчанні.

Ця відеогра належить до жанру візуальної новели. Це інтерактивні, динамічні історії, де гравець може робити вибір, що вплине на наслідки в історії. Деякі науковці зазначають, що використання візуальних новел може допомогти учням залишатися мотивованим у системі дистанційного навчання, де студентам часто потрібно вчитися незалежно від вчителів. За результатом ще одного дослідження, візуальні новели можуть бути корисними у навчанні розмовної англійської завдяки структурі побудування діалогів у таких іграх. А історії допомагають контекстувати вміст та з'єднати навчальний матеріал з його застосуванням.

Дослідження базується на підході екстенсивного читання. Він заохочує учнів читати довгі тексти, такі як газети, статті чи романи, для розуміння. Читання є ключовою частиною вивчення іноземної мови, оскільки процес читання природньо змушує читача стискатися з новою лексикою, яку він може зрозуміти в контексті прочитаного.

Цю гру обрали завдяки наступним чинникам:

1. Контроль гри дуже простий (можна грати лише мишею), що дозволяє сконцентруватися на вмісті гри.

2. Ця грає містить фундаментальні ігрові елементи, які є поширеними в програмах DGBLL. Це миттєвий зворотній зв'язок, наратив та тема.

3. Вона не містить озвучування, що дозволяє ізолювати компонент екстенсивного читання.

4. Попри наявність складної нової лексики, структура речень залишається простою для розуміння.

5. Діалоги розгортаються в помірній швидкості, що допомагає розбити інформацію на шматки. Емоції персонажів та зміна у візуальному ряді допомагає контекстуалізувати навчання.

6. Гра поділена на епізоди, що додатково діляться на дні. Це допомагає зберігати однорідний час проходження між кожним збереженням.

7. Просування гри базується на розумінні гравцем того, що відбувається за сюжетом.

Перед собою дослідники поставили наступні питання:

1. Які є відчутні результати сприйняття, корисність та здійсненність цієї системи?

2. Чи ця система спонукає самостійну діяльність та самостійно спрямовану участь в навчання завдяки досвіду участі в проєкті?

Підготовка та проведення дослідження 5.

Система DGBLL використовує інтерактивний робочий зошит, який виконує роль провідника учнів контролем та механіками гри. Також в ньому розміщена лексика, яка буде наявна в кожному епізоді, та лексичні вправи з миттєвим зворотнім зв'язком.

Ціллю використання додаткових матеріалів було спонукати активне навчання та зміцнити нові знання.

Оскільки гра містить в собі широкий обсяг юридичного жаргону та складних слів, на початку кожної секції робочого зошита учням представляють короткий словник з поясненням цих слів.

Вправи з зошита з миттєвим зворотнім складаються з питань на загальне розуміння, наприклад, на розуміння ідіоматичних зворотів та сленгу, а також на згадування подій гри. Ці питання схожі та ті, що дають в тестах на розуміння прочитаного.

У теорії, процес навчання має проходити так:

Перед початком кожного епізоду учень ознайомлюється з новою лексикою. Після цього він проходить цей епізод, читає діалоги, розуміє історію та події, що в ній відбуваються. Учні мають активно шукати потенційні докази у фізичних об'єктах чи у свідченнях персонажів, аби просуватися грою. Після закінчення епізоду вони закріплюють свої знання виконанням вправ з робочого зошиту та відповіддю на численні запитання з розуміння.

Проведення дослідження 5.

Науковці найняли 10 фахівців з різних сфер експертизи. З них були дипломовані викладачі, розробники навчального плану та розробники освітніх матеріалів.

Кожну сесію починали невеликим обговоренням про передумови проведення цього дослідження та запропонованої структури. Потім фахівці грали в гру та взаємодіяли з робочим зошитом. Після проходження епізоду, експерти мали заповнити опитування та, опціонально, відповідали на питання у форматі інтерв'ю для пояснення своїх спостережень.

Результати дослідження 5.

Відповідь на перше дослідницьке питання («Які є відчутні результати сприйняття, корисність та здійсненність цієї системи?»)

За результатами опитування, експерти відмітили практичність цієї системи та погодились їм прийняти, якби її запровадили. За словами одного опитуваного: «Це чудовий спосіб допомогти студентам з лексикою

та розумінням». Однак також вони зазначали, що через ціну кожної копії гри та потребу в додатковому обладнанні, можливість застосування цієї системи в освіті з великою кількістю студентів потребує додаткового оцінювання.

Згідно з другим питанням («Чи ця система спонукає самостійну діяльність та самостійно спрямовану участь в навчання завдяки досвіду участі в проєкті?»), експерти робили наступні відгуки.

Однією з переваг системи навчання з допомогою гри це те, що ігри стають такою імерсивною середою, що може «заманити» учнів до позитивного навчального циклу. Один фахівець зазначав, що ця система добре використовує ігрову логіку та концепти для приваблення уваги студентів. Принаймні половина експертів погоджувалося, що ця система спонукає самостійну діяльність.

Висновки дослідження 5.

Експерти погодилися, що застосування системи, наданої дослідженням, могли б позитивно прийняти в реальному житті згідно з її корисністю та зручністю до використання. Вони погодилися, що навчальний досвід був задовільним.

Висновки за розділом 3

Таким чином, ми розглянули два дослідження, призначені розглянути потенціальні моделі для застосування відеоігор у навчанні іноземних мов у класній середі.

Четверте розглянуте дослідження базувалося на педагогічній моделі «діяльності для об'єднання», яка складалася з трьох фаз: спостереження та збирання, спрямоване дослідження та аналіз, і створення нових текстів й участь в обговореннях. Воно показало себе ефективним.

Однак не кожна гра може стати адекватним джерелом для опанування іноземної мови, оскільки вона має відповідати певним критеріям. Ці критерії вже сформулювала науковиця Керол Чепел, та ми вважаємо, що майбутні дослідження в цій сфері мають використовувати їх для визначення потенціалу певної гри до навчання іноземної мови.

Студенти у четвертому дослідженні показали позитивні зміни в опануванні нової лексики: вони використовували нові слова в обговореннях у класі та вживали нові лексичні одиниці у своїх ігрових журналах. Нові слова вони могли повторити за допомогою створених викладачами флеш-карток з використанням лексичної одиниці в контексті гри, що ми вважаємо надзвичайно корисним для запам'ятовування завдяки асоціації текстового запису з контекстом.

Під час ігрових сесій учні вважали допомогу зі сторони викладачів надзвичайно корисною. Так викладач грає ключову роль у зв'язку учень-гра, оскільки він готує класні матеріали, знайомить учнів з грою, скеровує їх під час гри чи обговоренні, а також надає студентам зворотній зв'язок.

Можемо зробити висновок, що повний потенціал комп'ютерних ігор відкривається зі застосовування додаткових розроблених матеріалів, таких як платформ для обговорення ігор, сайтів для вивчення нової лексики, робочих зошити з лексичним вправами тощо. У цілому, ми

вважаємо ефективною та послідовною педагогічну модель «діяльності для об'єднання» для використання відеоігор у навчанні, де роль викладача є ключовою для оптимізації цього процесу.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У сучасній науці питання використання відеоігор для навчання іноземних мов неформально чи у класі не є до кінця дослідженим через відсутність широкомасштабних досліджень на цю тему. На додаток до цього, вже проведені дослідження часто навіть не спираються на теоретичну базу та існуючі педагогічні концепти. Саме тому ми вважаємо, що майбутні дослідження у сфері DGBLL могли б скористатися теоріями навчання для поставлення дослідницьких питань.

Існують різні теорії підходи з використання ігор для навчання іноземних мов. Так підхід гейміфікації мотивує студентів завдяки застосуванню ігрових механік, як, наприклад, надання балів за правильно виконані завдання. Підхід розробки серйозних ігор дозволяє створити навчальні симуляції, які створюють з метою власне навчання, що робить їх ідеально адаптованими до навчального плану, але не таким цікавими та захоплюючими як комерційні ігри.

Використання онлайн-ових багатокористувацьких ігор у навчанні мов має значний потенціал, оскільки вони представляють семіотично багату мовну середу, в якій гравцям треба комунікувати та об'єднуватися з іншими людьми, що вимагає від них розвитку рецептивних та продуктивних навичок мови, а зануреність у світ гри може бути джерелом до постійної мотивації. Також в цій середі учні мають можливість поспілкуватися з носіями мови, які могли б виконувати роль надавачів зворотного зв'язку до їхнього мовлення. Таким чином, ми стверджуємо, що ігри жанру ММОРПГ можуть спонукати учнів до розвитку їхніх мовних навичок. Тому вони могли б бути чудовим джерелом неформального вивчення іноземних мов для студентів.

Однак ми вважаємо, що ігри на одного гравця природньо краще адаптовані до можливого навчання в класі. Так у п'ятому дослідженні

науковці визнавали переваги запропонованої системи навчання на основі гри, оскільки вона: 1) представляє перед учнем захопливу гру, в якій той може робити певний вибір та впливати на події; 2) спонукає учня до самостійного навчання завдяки використанню ігрових концептів для приваблення уваги (що є особливо корисним у системі дистанційного навчання); 3) дозволяє поєднати вміст цікавої гри з навчальними цілями.

Так ми пропонуємо наступний процес вибору потенційної гри для навчання мови має слідувати наступним крокам, оснований на критеріях CALL appropriateness науковиці Керол Чепел:

1) Ми маємо визначити потенціал певної гри до використання в навчанні мови.

2) Ми маємо зрозуміти, чи є мовні форми в грі адекватними для рівня знань учнів.

3) Ми маємо впевнитися, що під час ігрової сесії учні будуть фокусуватися саме на мові, використаній у грі.

4) Ми маємо визначити, чи зможуть учні поєднати вже вивчені знання з іноземної мови з ти використанням мови у грі.

5) Треба переконатися, що навчання на основі гри буде приємним та корисним досвідом і для вчителя, і для учнів.

6) Врешті-решт, треба визначити, чи є використання такої гри взагалі практичним для класної кімнати на оцінці наших технічних можливостей: бюджет на купівлю копій гри, сумісність комп'ютерного обладнання, максимальний розмір аудиторії тощо.

Так за аналізом п'ятох проведених досліджень у сфері DGBLL, ми пропонуємо наступний підхід до використання відеоігор в класній кімнаті. Після вибору гри, придатної для використання в класній кімнаті, викладачі мають розробити додаткові матеріали до гри. Це можуть бути флеш-картки, форуми для обговорення, цифрові зошити з вправами тощо.

Такі додаткові матеріали мають відповідати потребам навчального плану та слідувати контенту гри.

Під час першої фази такого навчання викладачі мають обов'язково ознайомити учнів з геймплеєм та механіками гри. Під час всієї сесії вчитель має допомагати учням з проблемами, що виникають, поки ті не зможуть працювати самостійно та спиратися лише на матеріал самої гри.

Під час фази збирання учні мають обирати тексти, які викликали їхню увагу або ж через яких у них виникли проблеми з розумінням. У цьому вчитель виконує роль агенту надання зворотного зв'язку. Учитель здебільшого сам має ініціювати обговорення таких моментів та надавати можливі питання для дискусії, оскільки в другому та четвертому дослідженні науковці стверджували, що через сором'язливість чи страх зробити помилку учні не брали добровільно участь в дискусіях. Так учні будуть мати можливості до практики розмовних навичок.

Після закінчення ігрової сесії учні виконують вправи з розробленого зошиту на розуміння пройденого відрізка гри, лексичні чи граматичні вправи на основі гри тощо. Для розвитку навичок письма учні мають робити замітки у власних ігрових журналах та брати участь в обговореннях гри на форумі.

Для розвитку словникового запасу учнів мають заохочувати вчити нову лексику завдяки спеціально розробленим флеш-карткам та виконанню лексичних вправ. Якщо в грі є складні до розуміння лексичні одиниці, як ось юридичний жаргон з п'ятого дослідження, бажано розробити ще словник з визначенням головних слів.

Отже, ми вважаємо, що питання потенціалу використання ігор для вивчення іноземних мов залишається відкритим до майбутніх досліджень. Зокрема, необхідні були б дослідження, проведені в Україні для розробки потенційних моделей використання підходу DBGLL. Попри всі переваги навчання на основі гри, дослідження цього питання потребує ґрунтованої

теоретичної бази. Для того, аби охопити різні перспективи щодо використання ігор для навчання, наприклад погляди соціокультурної чи психолінгвістичної теорії, науковці мають формулювати майбутні дослідницькі питання з теоретичної бази та близьких наук: лінгвістики, психології, соціології чи антропології.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вакуленко А. І., Негода Л. О. Причини демотивації здобувачів освіти мовних спеціальностей. *Актуальні питання у сучасній науці*. 2024. № 6, том 24. С. 757—767.
2. Гусленко І. Ю., Змійова І. В., Літовченко Я.М. Інтеграція трансмедіа в процес навчання іноземних мов: можливості та виклики. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*. 2024. Вип. 99. С. 94—101.
3. Ковальчук Ю. П. EDUTAINMENT як сучасна вимога діджиталізації навчання іноземних мов. *Суспільство в умовах емерджентного розвитку* : монографія / за ред. Н. Є. Кульчицької. Чортків: ЗУНУ, 2023. С. 146—155.
4. Костель К. Р. Вивчення іноземних мов як важливий чинник самореалізації учнів сучасного ліцею в професійному й особистісному плані: Курсова робота з педагогіки: спеціальність 014.021. Київ, 2024. 36 с.
5. Нечаюк І. О. Доцільність і особливості використання мультимедійних технологій у викладанні іноземних мов. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2016. № 20, том 1. С. 131—134.
6. Романова О. О. Дослідження мотивації студентів немовних спеціальностей щодо вивчення іноземних мов. *Вісник науки та освіти*. 2023. № 1, том 7. С. 222—233.
7. Сотнік С. В. Implementation of game-based learning method. *Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації*: матеріали IV Всеукраїнської науково-технічної конференції. (Одеса, 26-27 вер. 2024). С. 19—22.

8. Aldrich C. The Complete Guide to Simulations and Serious Games: How the Most Valuable Content Will be Created in the Age Beyond Gutenberg to Google. Pfeiffer. 2009. 576 p.
9. Ang C.S., Zaphiris P. Computer Games and Language Learning. *Handbook of Research on Instructional Systems & Technology*. Information Science Reference. 2008. P. 449—462.
10. Cepeda N. J., Pashler H., Vul E., Wixted J. T., Rohrer D. Distributed Practice in Verbal Recall Tasks: A Review and Quantitative Synthesis. *Psychological Bulletin*. 2006. Vol. 132, No. 3. P 354—380
11. Chapelle C. A. Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations for Teaching, Testing and Research. Cambridge University Press, 2001. 237 p.
12. Crawford C. The art of computer game design. Osborne, McGraw-Hill. 1984. 90 p.
13. Da Silva. R. L. Video games as opportunity for informal English language learning: theoretical considerations, *the ESPecialist*, vol. 35, no. 2. 2014. P. 155—169.
14. DeHaan J. Learning Language through Video Games: A Theoretical Framework, an Evaluation of Game Genres and Questions for Future Research, *SP Schaffer & ML Price*. 2005. P. 229—239.
15. El Harrath A. The Intersection of Computer-Assisted-Language-Learning and SLA. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*. 2024. Vol. 7, Issue 6. P. 15—19.
16. Esteban A. J. Theories, Principles, and Game Elements that Support Digital Game-Based Language Learning (DGBLL): A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 2024. Vol. 23, No. 3. P. 1-12.

17. Game-based learning in higher education using analogue games: колективна монографія. *International journal of film and media arts*. 2023. Vol. 8, Issue 1. P. 68—84.
18. Gánem-Gutiérrez G. A. Collaborative Activity in the Digital World, *The Routledge Handbook of Sociocultural Theory and Second Language Development*. Routledge. 2008. P. 391—408.
19. Gilakjani A. P., Ahmadi S. M. Role of Consciousness in Second Language Acquisition. *Theory and Practice in Language Studies*. 2011. Vol. 1, No. 5, P. 435—442.
20. Govender T., Arnedo-Moreno J. An Analysis of Game Design Elements Used in Digital Game-Based Language Learning. *Sustainability*. 2021. № 13. P. 1—26.
21. Govender T., Arnedo-Moreno J. Expert Review of Contextual Learning through Extensive Reading in a Digital Game-Based System. *International Journal of Languages, Literature and Linguistics*, 2022, September. Vol. 8, No. 3. P. 137—141.
22. Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in culture*. Beacon Press. 1971. 232 p.
23. Jabbari. N., Peterson. M. Complexity, accuracy, and fluency improvements through massively multiplayer online gaming: a longitudinal mixed-methods case study. *Language Learning Journal*. Vol. 51, Issue 4. 2023. P. 416—450.
24. Jabbari N. Second language development in the context of massively multiplayer online games: Theoretical perspectives, *Advances in Digital Language Learning and Teaching*. 2021. P. 47—67.
25. Kapp K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer. 2012. 302 p.
26. Kim S., Song K., Lockee B., Burton J. *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Springer. 2018. 173 p.

27. Krashen S. D. The Comprehension Hypothesis and its Rivals, *Education, Linguistics*. 2002. P. 395—404.
28. Krashen S. D. The Input Hypothesis: Issues and Implications. London and New York: Longman. 1985. 120 p.
29. Li K., Peterson M., Wan. J. Digital Gaming in the Language Classroom: Student Language Performance, Engagement, and Perception. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*. 2021. Vol. 12. Issue 1. P. 1—25.
30. Okan Z. Edutainment: is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*. 2003. Vol. 34, No. 3. P. 255—264.
31. Pelling. N. The (short) prehistory of “gamification”... URL: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (Last accessed: 14.10.2024).
32. Peterson M. Language Learner Interaction in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. *Digital Games in Language Learning and Teaching*. Palgrave Macmillan. 2012. P. 70—92.
33. Peterson M. The use of massively multiplayer online role-playing games in CALL: an analysis of research. *COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING*. 2016. Vol. 29, No. 7. P. 1181—1194
34. Peterson. C. V. Is There a Connection Between Playing Video Games and a Higher Motivation to Learn? *Sage Science Review of Educational Technology*. 2022. Vol. 5. Issue 1. P. 39—52.
35. Peterson. M. Computerized Games and Simulations in Computer-Assisted Language Learning: A Meta-Analysis of Research. *Simulation & Gaming*. Vol. 41. 2010. P 72—93.
36. Pitura J., Nowak S., Turula A., Jakubik J., Asotska-Wierzba Y. Mapping the landscape of serious digital language learning games: Towards a Serious-Digital Game-based Language Learning (S-DGBLL) teacher competence framework. *Neofilolog*. 2024. Vo. 62, Issue 2. P. 482—501.

37. Plass, J. L., Jones, L. C. Multimedia Learning in Second Language Acquisition. *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press. 2005. P. 467–488.
38. Rankin Y., Morrison D., Shute M. Utilizing Massively Multiplayer Online Games to Foster Collaboration and Learning. Atlanta Conference on Science and Innovation Policy (Atlanta, 2-3 Oct. 2009). Atlanta, 2009. P. 1–10.
39. Reinhardt J. Sykes J. M. Conceptualizing digital game-mediated L2 learning and pedagogy: game-enhanced and game-based research and practice. *New Language Learning and Teaching Environments*. 2011. P. 32–49.
40. Reinhardt. J. Not all MMOGs are created equal: A design informed approach to the study of L2 learning in multiplayer online games. *Advances in Digital Language Learning and Teaching*. 2021. P. 69–87.
41. Second Life. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Second_Life (дата звернення: 27.10.2024).
42. Social Constructivism | GSI Teaching & Resource Center. URL: <https://gsi.berkeley.edu/gsi-guide-contents/learning-theory-research/social-constructivism/> (Last accessed: 14.10.2024).
43. Spolsky B. Conditions for Second Language Learning: Introduction to a General Theory. Oxford University Press. 1989. 284 p.
44. Suwan F. M. Methods and Criteria of Evaluation in CALL. 2015.
45. Swain M., Lapkin S. Problems in Output and the Cognitive Processes They Generate: A Step Towards Second Language Learning. *Applied Linguistics*. 1995. Vol. 16, Issue 3. P. 371–391.
46. Thanyawatpokin B., York J. Issues in the current state of teaching languages with games. *Advances in Digital Language Learning and Teaching*. 2021. P. 239–256.

47. Thorne S. L., Reinhardt J. "Bridging Activities," New Media Literacies, and Advanced Foreign Language Proficiency. *CALICO Journal*. 2013. Vol. 25, Issue 3. P. 558—572
48. Tokarieva A. V. Serious video games in foreign language education. *Вісник університету імені Альфреда Нобеля*. 2017. № 1. С. 306—311.
49. Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books. New York. 2012. 384 p.
50. Vygotsky's Sociocultural Theory of Cognitive Development. URL: [https://socialsci.libretexts.org/Bookshelves/Early_Childhood_Education/Child_Growth_and_Development_\(Paris_Ricardo_Rymond_and_Johnson\)/08%3A_Cognitive_Development_in_Early_Childhood/8.02%3A_Vygotskys_Sociocultural_Theory_of_Cognitive_Development](https://socialsci.libretexts.org/Bookshelves/Early_Childhood_Education/Child_Growth_and_Development_(Paris_Ricardo_Rymond_and_Johnson)/08%3A_Cognitive_Development_in_Early_Childhood/8.02%3A_Vygotskys_Sociocultural_Theory_of_Cognitive_Development) (last accessed: 27.10.2024)
51. Wheeler S. Learning Theories: Jerome Bruner On The Scaffolding Of Learning. URL: <https://www.teachthought.com/learning/jerome-bruner/> (last accessed: 27.10.2024).
52. Wu W.H., W.B. Chiou, H.-Y. Kao, C. Hsing A, Hu and S. H. Huang. Re-exploring Game-Assisted Learning Research: The Perspective of Learning Theoretical Bases, *Computers & Education*. 2012. Vol. 59, Issue 4. P. 1153—1161.

SUMMARY

This master's degree paper is devoted to a problem of using video games in class and for nonformal second language acquisition. Our aim for this paper was to describe the possible ways of using video games for language learning based on the digital game-based language learning (DGBLL) approach by analyzing current researches that have tested it. We also intended to explore the potential of computer games for being tools for foreign language acquisition; how their elements — such as real-time interaction and immersive simulated environments — can enhance vocabulary, grammar, and communication skill through providing rich and authentic comprehensible input and output.

Our goals were to explore various education theories that provide the ground for the DGBLL approach, and how they can be used for second language acquisition. A number of subjects were considered, including the analysis of the researches dealing with MMORPGs for nonformal learning and the use of commercial off-shelf games in language classrooms. Another aim of this paper was to explore the pedagogical model of “bridging activities” using digital games, and to suggest our ideas on implementing them in language teaching.

The methods of analysis, synthesis and induction were used in order to analyze the conducted researches and to make conclusions.

This paper also provides practical recommendations for instructors on selecting the appropriate games and designing game-based activities that could be implemented in language classrooms and integrated into curricula, thus offering the framework for future studies.

In the first chapter, we examine the primary approaches to using games in education; describe the optimal conditions for building appropriate language-learning environment, as well as outline the elements of video games that make the appealing for educational use.

In the second chapter, we explore the use of MMORPG in second language teaching, providing theoretical grounds that support our claim about the benefits of implementing such games in language instruction. We also analyze three researches where the scientists utilized these games for language learning.

In the third chapter, we discuss the use of commercial off-shelf single player video games and the potential for offline class teaching. We present the criteria for selecting appropriate games for classrooms and describe the pedagogical model of “Bridging Activities” and ways it can be used for future studies.

This work was review and approved through the writing of a conference report and the participation in the X International Scientific Conference that took place on the twelve of April in 2024 in Kharkiv, Ukraine.