**Міністерство освіти і науки України**

**Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя**

**Факультет філології, історії та політико-юридичних наук**

**Кафедра германської філології та методики викладання іноземних мов**

Освітньо-професійна програма

«Середня освіта. Мова і література

(англійська)» зі спеціальності

014.02 Середня освіта.

Англійська мова та література.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття освітнього рівня магістр

**«Розвиток соціальних навичок учнів профільної школи на уроках англійської мови з використанням онлайн-ігор»**

Студента другого курсу (магістерського рівня)

Групи СОА-2

Євтушенка Олексія Вадимовича

Науковий керівник:

к. пед. н., доцент кафедри германської філології та методики викладання іноземних мов Плотніков Є.О.

Рецензент  
к. пед. н., професор кафедри германської філології та методики викладання іноземних мов

Тезікова С.В.  
Рецензент

к. пед. н, доцент, Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Загоруйко Л.О

Допущено до захисту

Завідувач кафедри, канд. пед. наук,

Доцент Плотніков Є.О.  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(підпис)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(дата)

**Ніжин – 2023**

**MINISTRY OF SCIENCE AND EDUCATION OF UKRAINE**

**GOGOL STATE UNIVERSITY OF NIZHYN**

**Germanic Philology and Foreign Languages Methodology Department**

Yevtushenko Oleksii

Soft-skills development of specialized school students in English language lessons using online games

Master’s Thesis

Research Supervisor –

PhD (Education),

Associate Professor

Eugene Plotnikov

**Nizhyn - 2023**

АНОТАЦІЯ

Євтушенко О.В. Розвиток соціальних навичок учнів профільної школи на уроках англійської мови з використанням онлайн-ігор.

Метою кваліфікаційної магістерської роботи є розробка системи вправ та визначення умов за яких процес розвитку соціальних навичок на уроках англійської мови буде більш результативним.

У першому розділі роботи було надано теорію, що використання онлайн-ігор у навчанні англійської мови в профільній школі сприяє адаптації завдань до різних рівнів володіння мовою та надає учням можливість вибору.

У другому розділі роботи було розглянуто критерії відбору онлайн ігор для формування соціальних навичок та наведено приклади систем вправ, а також розроблено власну систему вправ для вивчення англійської мови за допомогою онлайн-ігор.

Третій розділ роботи містить в собі емпіричне дослідження щодо впровадження онлайн-ігор в освітній процес та методів мотивації учнів для поліпшення їх соціальних навичок, крім того було описано результати пробного навчання учнів профільної школи.

Ключові слова: гейміфікація, онлайн-ігри, англійська мова, мотивація, соціальні навички.

ABSTRACT

Yevtushenko O.V. Soft-skills development of specialized school students in English language lessons using online games.

The purpose of qualified master's work is to develop a system of exercises and determine the conditions under which the process of developing soft-skills in English lessons will be more effective.

In the first chapter of the work, the theory was given that the use of online games in teaching English in a specialized school helps to adapt tasks to different levels of language proficiency and gives students the opportunity to choose.

In the second chapter of the work, the criteria for selecting online games for the formation of soft-skills were considered and examples of exercise systems were given, as well as an my own system of exercises for learning English using online games was developed.

The third chapter of the work contains an empirical research on the implementation of online games in the educational process and methods of motivating students to improve their soft-skills, in addition, the results of trial training of students of a specialized school were described.

Key words: gamification, online games, English language, motivation, soft-skills.

**ЗМІСТ**

[ВСТУП 5](#_Toc153262083)

[РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ УДОСКОНАЛЕННЯ СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК УЧНІВ ПРОФІЛЬНОЇ ШКОЛИ ЗА ДОПОМОГОЮ ОНЛАЙН-ІГОР 8](#_Toc153262084)

[1.1. Розвиток соціальних навичок учнів та виявлення їх індивідуальних характеристик у контексті використання онлайн-ігор 8](#_Toc153262085)

[1.2. Огляд онлайн-ігор та дотичних технологій для розвитку соціальних навичок учнів 13](#_Toc153262086)

[1.3. Особливості використання онлайн-ігор для формування англомовної комунікативної компетентності 23](#_Toc153262087)

[Висновки до Розділу 1 33](#_Toc153262088)

[РОЗДІЛ 2. ВПРОВАДЖЕННЯ ОНЛАЙН-ІГОР У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК 36](#_Toc153262089)

[2.1. Критерії відбору онлайн ігор для формування соціальних навичок 36](#_Toc153262090)

[2.2. Варіанти систем ігрових вправ для розвитку соціальних навичок учнів 40](#_Toc153262091)

[2.3. Побудова системи ігрових вправ для формування соціальних навичок учнів на уроках з англійської мови 49](#_Toc153262092)

[Висновки до Розділу 2 57](#_Toc153262093)

[РОЗДІЛ 3. Експериментальна перевірка комплексу ігрових вправ для розвитку соціальних навичок НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ 59](#_Toc153262094)

[3.1. Підготовка та організація пробного навчання 59](#_Toc153262095)

[3.2. Результати пробного навчання для з’ясування ставлення учнів до навчання за допомогою онлайн-ігор 67](#_Toc153262096)

[3.3. Інтерпретація результатів пробного навчання 72](#_Toc153262097)

[Висновки до Розділу 3 77](#_Toc153262098)

[ВИСНОВКИ 80](#_Toc153262099)

[СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 83](#_Toc153262100)

ВСТУП

**Актуальність** зумовлена тим, що більшість досліджень з цієї теми спирається на те, що освіта не стоїть на місці, і вимагає від педагога знайомства з новітніми технологіями та їх застосування на практиці. Згідно з думками дослідників Дядікової О. та Макаревича О.О [17;28]. увага приділяється тому, що ігрова мотивація повинна займати в навчанні ту ж нішу, що і комунікативна, естетична і пізнавальна мотивації.

На поточному етапі освітнього процесу використання ігрових технологій при навчанні англійської мови різноманітне і важливе. Головною метою навчання іноземної мови в школі є розвиток комунікативної компетенції, розвиток особистості учня, розвиток здатності до участі в міжкультурному спілкуванні англійською мовою і здатності до постійного самовдосконалення соціальних навичок учня. Однак успішність досягнення цих цілей залежить переважно від мотивації учня, його внутрішнього стимулу та інтересу. Мотивація є ключовим чинником, який активізує цілеспрямовану діяльність, визначає вибір методів і засобів навчання для досягнення поставлених завдань [21].

Міркування багатьох дослідників, таких як Ковальова Т. О, БуровицькаА. І, Горбань О., Малецька М., Токарєва А.В., Ткаченко О., Марець М, Чередниченко Г. І, Гаврилова Т. О, Маланчук О., Дічев К. та Дічева Д. розділяються в плані того, як здатен ігровий процес впливати на соціальні на-вички дітей. Деякі дослідники, а саме Кравчук С.Л та Пасічник Г. В вважають, що через використання ігор навчальний процес втрачає свою цінність і дитина просто поглинає в гру, забуваючи про навчання. Холмакова Ю.В, Киливник В. М, Полежаєва О. В. [43;20,38] навпаки в наукових роботах аргументують, що існує безліч переваг саме онлайн-ігор, в яких учні можуть спілкуватися і взаємодіяти один з одним і таким чином це сприятиме соціалізації учня і паралельно опанування ним іноземної мови. Тому ще варто удосконалювати методику дослідження гейміфікації навчання беручи до уваги інтереси зростаючих поколінь.

З огляду на праці Газман О.С, Носаченко І, Гончарової А.В [9;35;11], ключовими моментами, що відрізняють технології гейміфікації від визначених ігрових видів діяльності є орієнтованість кожного учасника ігрового процесу на досягнення цілей та отримання результатів практичної діяльності, а не просто на участь у грі.

**Об’єкт** дослідження – навчальний процес з використанням онлайн-ігор у профільній школі на уроках англійської мови.

**Предмет** дослідження – комплекс вправ щодо впровадження онлайн-ігор для формування соціальних навичок учнів профільної школи.

**Мета** дослідження **–** розробка комплексу вправ, відбір онлайн-ігор та визначення вимог та критеріїв цих ігор, за яких процес розвитку соціальних навичок на уроках англійської мови буде більш результативним.

Згідно з метою роботи постають такі **завдання**:  
 1. Розглянути теоретичні засади використання онлайн-ігор та користі від процесу гейміфікації для вивчення англійської мови в профільній школі  
 2. Розробити систему вправ з використанням онлайн-ігор та випробувати її в навчальному процесі

3. Проведення експерименту та інтерпретація результатів пробного навчання за яких процес використання онлайн-ігор дозволяє формувати соціальні навички учнів профільної школи

**Гіпотеза** цього дослідження полягає в тому, що систематичне та методично організоване використання рольових онлайн-ігор дозволить інтенсифікувати процес формування соціальних навичок на уроках іноземної мови.

**Методи** дослідження: метод аналізу, синтезу та систематизації, соціологічний метод, метод пробного навчання, метод педагогічного спостереження.

**Наукова новизна** роботи полягає в комплексному дослідженні впливу використання онлайн-ігор на формування соціальних навичок учнів профільної школи в контексті гейміфікації навчання. Робота враховує різноманітні підходи дослідників до питання використання ігор у навчальному процесі та аргументовано висвітлює різні точки зору щодо їхнього впливу на соціальні навички учнів. Розроблено комплекс вправ з використанням онлайн-ігор для покращення соціальних навичок учнів. Уточнено та конкретизовано основні вимоги та критерії до використання рольових онлайн-ігор учнями профільної школи.

**Практичне** значення дослідження полягає у тому, що результати дослідження можуть бути використанні при викладанні англійської мови, удосконаленні методів набуття соціальних навичок учня і що такий спосіб навчання надасть змогу конкурувати з традиційними формами вивчення іноземної мови.

**Структура роботи**. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків та списку використаних джерел (усього 52 найменувань, з них – 8 англійською мовою). Загальний обсяг роботи – 88 сторінок, основний текст роботи викладено на 75 сторінках.

**Апробація результатів роботи** відбулася на IX Міжнародній науково-практичній конференції “Теоретичні та практичні аспекти розвитку науки та освіти”(Львів, 2023р).

**Публікації**. Євтушенко О.В. Практичне застосування впровадження онлайн-ігор в освітній процес та способи мотивування учнів до покращення соціальних навичок. Теоретичні та практичні аспекти розвитку науки та освіти: матеріали IX Міжнародної науково-практичної конференції (м. Львів, 29-30 вересня 2023р.). Львів, 2023. с.52-55.

Крім цього було опубліковано статтю «Використання онлайн-ігор для посилення мотивації та розвитку соціальних навичок учнів профільної школи» у 29 випуск збірника «Вісник студентського наукового товариства».

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ УДОСКОНАЛЕННЯ СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК УЧНІВ ПРОФІЛЬНОЇ ШКОЛИ ЗА ДОПОМОГОЮ ОНЛАЙН-ІГОР

1.1. Розвиток соціальних навичок учнів та виявлення їх індивідуальних характеристик у контексті використання онлайн-ігор

Спочатку розглянемо, що таке соціальні навички та чому взагалі варто покращувати їх учням та який вплив вони можуть мати на індивідуальність учня.

Соціальні навички - це комплекс вмінь, які дозволяють особі ефективно взаємодіяти з іншими у соціальному середовищі. Цей набір навичок включає в себе різноманітні аспекти, такі як комунікація, співпраця, виявлення емпатії, розв'язання конфліктів та розвиток позитивних взаємин. Розуміння та вдосконалення соціальних навичок має важливе значення для повноцінного соціального функціонування особистості [27, с.45].

Також розглянемо ключові аспекти соціальних навичок.

Однією з основних складових соціальних навичок є вміння вести ефективну комунікацію. Це включає в себе не лише вміння висловлювати свої думки, але й уміння слухати інших, розуміти їхні почуття та відповідати на них адекватно.

Уміння працювати в групі та досягати спільних цілей є важливим елементом соціальних навичок. Здатність взаємодіяти з різними особистостями, розподіляти обов'язки та вирішувати конфлікти є ключем до успіху в колективі.

Спроможність відчувати та розуміти почуття інших, виявлення емпатії, є важливим аспектом соціальних навичок. Це допомагає побудувати глибокі та підтримуючі взаємини з оточуючими.

Навички ефективного розв'язання конфліктів є необхідним елементом соціального взаємодії. Здатність знаходити компроміси та шляхи до мирного вирішення розбіжностей сприяє позитивним стосункам.

Разом з тим, розглянемо важливість покращення соціальних навичок учнів. Розвиток соціальних навичок поліпшує якість спілкування та взаємодії учнів як у шкільному, так і у позашкільному середовищі. Сучасне суспільство вимагає від особистостей ефективно функціонувати в соціальному середовищі. Розвинені соціальні навички допомагають учням легше адаптуватися та інтегруватися. Здатність виражати свої емоції та розуміти емоції інших сприяє емоційному благополуччю учнів. Розвинені соціальні навички ведуть до створення позитивного, дружнього співтовариства, де учні взаємопідтримують один одного. Отже, розвиток соціальних навичок учнів є необхідним елементом їхнього загального розвитку. Володіння цим комплексом навичок сприяє позитивній соціальній адаптації та формуванню гармонійних взаємин у шкільному та позашкільному середовищі.

Використання рольових онлайн-ігор у навчальному процесі може мати позитивний вплив на процес навчання у різні способи, зокрема:.

1) Збільшення мотивації до навчання. Рольові ігри можуть зробити навчання цікавішим та змусити учнів більше залучатися до процесу. Учні грають ролі та взаємодіють у ході гри, що створює додатковий стимул для навчання та співпраці.

2) Розвиток навичок спілкування. У рольових іграх учні мають взаємодіяти, обговорювати стратегії та вирішувати завдання разом. Це сприяє розвитку навичок комунікації, таких як вміння слухати, висловлювати свою думку та взаємодіяти з іншими учасниками [11, c.3].

3) Виявлення індивідуальних здібностей. Рольові ігри можуть допомогти виявити індивідуальні сильні сторони учнів. Наприклад, деякі учні можуть виявити вміння керувати групою, інші - бути кращими в розв'язанні проблем чи аналізі інформації.

4) Розвиток толерантності та розуміння. Гра в ролях може допомогти учням краще розуміти інші точки зору та досліджувати різноманітні ситуації. Це сприяє розвитку толерантності, сприйняттю різноманітності та співробітництву.

5) Виявлення індивідуальних інтересів. Під час рольових ігор учні можуть вибирати ролі або сценарії, що відповідають їхнім індивідуальним інтересам та потребам. Це допомагає вчителям та батькам зрозуміти, що цікавить кожного учня.

Загалом, рольові онлайн-ігри можуть бути корисним інструментом для покращення комунікації між учнями та виявлення їхніх індивідуальних характеристик. Вони сприяють розвитку навичок спілкування, співробітництву, толерантності та можуть стимулювати більший інтерес до навчання.

Рольові ігри можуть вимагати від учнів аналізу ситуацій, прийняття рішень та обговорення наслідків. Це сприяє розвитку критичного мислення та здатності вирішувати проблеми.

Учні, граючи ролі та взаємодіючи з іншими учасниками, можуть покращити свою здатність розуміти емоції і потреби інших людей. Це допомагає розвивати емоційний інтелект та здатність співпереживати.

Участь у рольових іграх може позитивно вплинути на впевненість у собі учнів. Вони можуть відчути себе більш успішними та здатними вирішувати завдання, що може підвищити їхню самооцінку.

Рольові ігри можуть допомогти учням застосовувати набуті знання та навички в практичних ситуаціях. Це робить навчання більш практичним та корисним для майбутнього життя.

Важливо враховувати інтереси учнів у навчанні. Рольові ігри можуть зробити навчання більш захоплюючим і відповідати індивідуальним потребам і стилі комунікації учнів.

Загалом, використання рольових онлайн-ігор в навчальному процесі може мати значний вплив на комунікацію між учнями та розвиток їхніх індивідуальних характеристик. Вони створюють можливості для навчання та взаємодії, а також розвивають важливі соціальні та когнітивні навички.

Рольові ігри надають учням можливість виявити свою творчість шляхом створення персонажів, сценаріїв та розв'язання різних завдань. Це сприяє розвитку творчих навичок та уяви [49, c.336].

Рольові ігри можуть допомогти учням краще розуміти суспільні питання та проблеми. Вони можуть відтворювати реальні або уявні ситуації, що сприяє розвитку соціальної свідомості та глибшому розумінню суспільних процесів.

Учні, виступаючи у ролі персонажів, можуть розвивати навички публічного виступу та висловлення своїх думок перед іншими. Це корисно для подальшого життя, оскільки добрі навички публічного виступу важливі в багатьох професіях.

Рольові ігри можуть вигідно вплинути на учнів з різними стиліми навчання. Вони дають можливість використовувати різні методи та підходи до навчання, що сприяє більшій залученості всіх учнів.

Рольові ігри можуть бути важливим інструментом для створення інклюзивної навчальної атмосфери. Вони дозволяють учням з різними потребами брати участь у грі та спільних проектах.

Рольові ігри допомагають учням розвивати навички саморефлексії та вдосконалення. Вони можуть відстежувати свій особистий прогрес у грі та працювати над власними слабкостями та навичками.

Загалом, рольові онлайн-ігри можуть бути вагомим інструментом для покращення комунікації між учнями та виявлення індивідуальних характеристик. Вони сприяють розвитку різноманітних навичок та властивостей, які корисні для подальшого навчання і життя.

У рольових іграх учні часто повинні працювати в команді, об'єднуючи свої зусилля для досягнення спільних цілей. Це сприяє розвитку навичок співробітництва та командної роботи [37, c.117].

Під час рольових ігор учні можуть виявити себе в нових ролях та ситуаціях, що допомагає вчителям та батькам виявити їхні таланти та здібності, які можуть бути корисними у майбутньому.

Рольові ігри можуть бути використані для вивчення та розуміння різних культур та підходів до життя. Учасники можуть відігравати ролі представників інших культур, що сприяє розвитку міжкультурної свідомості.

Гра в рольові ігри може створити безпечне середовище для виразу емоцій та відпрацювання стресу. Учасники можуть відчути психологічний розвантаження та зменшення анксіозності.

Рольові ігри можуть підвищити інтерес до мови, оскільки вони вимагають більш активного використання мови для взаємодії та комунікації в ролі.

Учні, граючи в рольові ігри, можуть розробляти нові ідеї, розвивати інноваційні рішення та вдосконалювати творчі навички.

Всі ці аспекти допомагають показати, що рольові онлайн-ігри є потужним інструментом для навчання, який може сприяти розвитку різних аспектів особистості учнів, покращити їх комунікативні здібності та виявити індивідуальні характеристики. Важливо підходити до використання цих ігор з розумінням, забезпечувати підтримку та налагоджувати рефлексію для максимального вигоди учнів.

Рольові ігри можуть ставити перед учнями різні етичні та моральні ділеми. Це допомагає їм вчитися аналізувати складні ситуації та приймати обґрунтовані рішення, що важливо для їхнього розвитку як громадян.

Учні, граючи ролі та взаємодіючи в різних сценаріях, можуть розвивати навички аналізу інформації, оцінки альтернатив та прийняття обґрунтованих рішень.

Рольові ігри можуть сприяти психологічному здоров'ю учнів, допомагаючи їм виявляти та виражати свої емоції, вирішувати конфлікти та розвивати стратегії подолання стресу.

Граючи ролі різних персонажів та відтворюючи різні сценарії, учні можуть розширити свій світогляд та бачити різні аспекти ситуацій, що сприяє глибшому розумінню світу навколо [36, c.49].

Рольові ігри можуть допомагати учням розуміти та цінувати певні цінності, розвивати власну моральну стійкість та визначеність в ціннісних питаннях.

Рольові ігри надають учням можливість виробити навички саморегуляції, самоаналізу та самовдосконалення, що важливо для їхнього особистісного розвитку.

Загалом, рольові онлайн-ігри є потужним інструментом для навчання та розвитку, який може покращити комунікацію між учнями та допомогти виявити їхні індивідуальні характеристики. Вони створюють можливості для розвитку різних аспектів особистості та навичок, що корисні для життя та навчання [30].

1.2. Огляд онлайн-ігор та дотичних технологій для розвитку соціальних навичок учнів

У сучасному світі, де високорозвинені технології і глобальна взаємодія стають невід'ємною складовою нашого щоденного існування, вивчення іноземних мов набуває нового розуміння та вимагає нестандартних інноваційних підходів [48, с.183]. Нижче розглядаються онлайн-ігри та відповідні технології, спрямовані на покращення соціальних навичок учнів під час вивчення англійської мови. Акцент робиться на тому, як використання цих ігор може впливати на розвиток комунікативних вмінь.

1) Інтерактивні ігри

Використовуються онлайн ігри, які сприяють співпраці та взаємодії між учнями. Наприклад, віртуальні ескап-кімнати або мовні ігри, які потребують командної роботи для вирішення завдань [1, с.65].

Враховуються можливості мультиплеєра, де діти можуть спілкуватися англійською мовою під час гри. Зважаючи на те, що конкретні ігри можуть змінюватися та оновлюватися, ось кілька прикладів ігор та ідей, як їх використовувати для вивчення англійської мови через співпрацю та взаємодію.

*Among Us*

Гра, де гравці мають виконувати завдання на космічному кораблі, однак серед них можуть бути "зрадники". Учні можуть грати разом, комунікуючись англійською мовою під час обговорення підозрюваних та вирішення головоломок [14].

*Fortnite Creative*

Режим "Fortnite Creative" дозволяє гравцям будувати власні світи та завдання. Учні можуть створювати мовні завдання, які інші гравці повинні виконувати, спілкуючись англійською мовою.

*Minecraft Education Edition*

Режим "Education Edition" може бути використаний для створення освітніх віртуальних світів. Є можливість задавати завдання, які вимагають співпраці та обговорення для вирішення проблем або створення чогось нового.

*QuizUp*

Гра, в якій гравці відповідають на питання на різні теми. Гра дозволяє створювати англійські вікторини для учнів, де вони можуть випробовувати свої знання та обговорювати правильні відповіді.

*Second Life*

Віртуальний світ, де гравці можуть створювати та досліджувати власні віртуальні світи. Учні можуть розвивати проекти англійською мовою, спілкуючись з іншими гравцями.

Деякі з ігор можуть вдосконалюватися або зміненюватися відповідно до конкретних потреб та можливостей учнів.

2) Рольові ігри

Залучаються учні до рольових ігор, де вони можуть використовувати англійську мову в різних сценаріях і відтворювати реальні ситуації. Створюються ігрові завдання, які спонукають дітей до використання соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця та лідерство.

Ось декілька прикладів рольових онлайн-ігор для вивчення англійської мови та розвитку соціальних навичок [11].

*World of Warcraft (WoW)*

Рольова онлайн-гра, яка включає групові завдання та рейди. Створюється англомовна гільдія (група) для учнів, де вони можуть спілкуватися та вирішувати завдання разом.

*"School Days Adventure" (Пригоди шкільних днів)*

Учні можуть відігравати ролі школярів, розробляючи сценарії та ситуації, які вони можуть зустріти під час шкільного дня. Гра сприяє вживанню англійської мови для опису подій та взаємодії з іншими персонажами.

"*Time Travel Explorers" (Дослідники подорожей в часі)*

Учні можуть відігравати ролі в часовій подорожі, взаємодіючи з різними епохами та культурами. Гра допомагає вивчати нові слова та фрази, описуючи різні історичні періоди.

"*Community Helpers Quest" (Квест з допоміжниками спільноти)*

Учні можуть обрати ролі різних представників професій та співпрацювати для вирішення завдань та проблем віртуальної спільноти. Гра розвиває соціальні навички та розширює словниковий запас.

"*Animal Kingdom Adventure" (Пригоди в Королівстві тварин)*

Учні можуть взяти на себе ролі тварин та взаємодіяти в англомовному середовищі. Гра допомагає вивчати терміни та вирази, пов'язані з природою та екосистемою.

"*Supermarket Challenge" (Виклик супермаркету)*

Учні грають ролі покупців та продавців у супермаркеті, використовуючи англійську мову для покупок, питань та взаємодії. Гра сприяє розвитку практичних мовних навичок.

"*Space Explorers Team" (Команда космічних дослідників)*

Учні можуть бути частинами екіпажу космічного корабля та разом розв'язувати завдання, пов'язані із завданнями космічного дослідження. Гра допомагає вивчати слова та вирази, пов'язані з космосом.

Наведені онлайн-ігри мають елементи ролевої гри, реалістичні сценарії та можуть бути використані для активного вивчення англійської мови, сприяючи розвитку соціальних навичок учнів, які допомагають учням розвивати мовні навички та сприяють соціальній взаємодії, комунікації та співпраці.

3) Онлайн проєкти з можливим ігровим елементом

Включаються уроки, які передбачають спільне створення проектів. Наприклад, груповий блог або віртуальну книгу, де діти можуть обговорювати свої ідеї англійською мовою та спілкуватися між собою.

Ось кілька прикладів онлайн-проєктів для вивчення англійської мови, які спрямовані на спільне створення та співпрацю

*Груповий блог*

Учні можуть створити спільний блог, де кожен учасник вносить свої статті, відгуки або інші творчі матеріали англійською мовою [23, c.9]. Завдання може включати написання інтерв'ю, обговорення актуальних подій або власних досліджень.

*Віртуальна книга*

Учні можуть працювати над створенням віртуальної книги, де кожен з них напише частину історії або створить власний розділ. Вони можуть співпрацювати для розробки сюжету, персонажів та ілюстрацій.

*Аудіоподкаст*

Учні можуть створити груповий аудіоподкаст, де обговорюють теми, пов'язані з їхнім навчанням або особистими інтересами. Завдання включає написання сценаріїв, запис аудіо та редагування матеріалів.

*Онлайн журнал*

Учні можуть об'єднатися для створення онлайн-журналу, де вони можуть публікувати свої статті, рецензії, творчі роботи або інші матеріали. Журнал може також бути орієнтованим на навчальну комунікацію.

*Мультидисциплінарний проєкт*

Учні розробляють спільний проєкт, який об'єднує англійську мову з іншими предметами (наукові аспекти, літературні вивчення, історія тощо). Наприклад, створення історичного дослідження або наукової презентації.

*Віртуальна виставка*

Учні можуть створити віртуальну виставку своїх творчих робіт, таких як малюнки, фотографії, твори тощо. Завдання включає опис та обговорення виставки англійською мовою.

Зазначені технології не лише сприяють розвитку мовних навичок, але і надають можливість учням висловлювати свої ідеї, спілкуватися та співпрацювати в онлайн-середовищі.

4) Ігрові платформи

Використовуються освітні ігри та платформи, спеціально розроблені для вивчення мов, які поєднують навчання з розвагами. Необхідно звертати увагу на можливості чату або обговорення в межах гри для спілкування англійською мовою [25]. Для учнів можна використовувати освітні ігри та платформи, які розвивають мовні навички та сприяють вивченню англійської мови. Ось декілька прикладів

*Duolingo*

Мобільний додаток та онлайн-платформа, які пропонують ігровий підхід до вивчення мов. Учні можуть виконувати різні завдання, виконувати вправи та вивчати нові слова, граючи в ігровій формі.

*Quizizz*

Онлайн-платформа для створення ігрових вікторин. Вчителі можуть створювати власні тести або використовувати готові, а учні можуть змагатися між собою, відповідаючи на питання англійською мовою.

*Kahoot!*

Ще одна платформа для створення ігрових вікторин та тестів. Вона дозволяє вчителям ігровим чином перевіряти знання учнів. Крім того, можливість обговорення результатів може слугувати для практики англійської мови.

*ABCmouse*

Освітня платформа для дітей, яка пропонує навчальні ігри, віртуальні книги та інші активності для розвитку англійської мови.

*Prodigy*

Математична гра, але вона також має варіанти для вивчення мов. Учні можуть взаємодіяти віртуально та вирішувати завдання англійською мовою.

*Mango Languages*

Онлайн-платформа для вивчення мов, включаючи англійську. Вона пропонує інтерактивні вправи та можливість вести обговорення з іншими учнями.

Варто також звернути увагу на можливості чату чи обговорення в межах цих ігрових платформ, оскільки вони можуть служити додатковим інструментом для практики мовлення та спілкування англійською мовою.

Забезпечення конструктивного зворотного зв’язку є важливою складовою при використанні ігор для розвитку соціальних навичок та вивчення англійської мови. Для досягнення цієї мети слід заохочувати учасників ділитися своїми враженнями та думками після гри, оскільки це може сприяти подальшому розвитку їх соціальних навичок. Крім того, надання конструктивного зворотного зв’язку з англійської мови має включати в себе визначення сильних сторін та надання порад для покращення. Дотримання цих принципів є необхідним елементом процесу вивчення та розвитку, що сприяє ефективному навчанню та підвищенню якості отриманого досвіду [8, c.13].

Позитивне підсилення грає важливу роль у розвитку учнів під час використання онлайн-ігор для вивчення англійської мови. Починаючи з висловлення позитивних аспектів участі учня, вчителі можуть наголошувати на їхніх сильних сторонах та досягненнях під час гри. Конкретні вияви зворотного зв’язку, такі як визнання вражаючої здатності використовувати нові слова, додають конструктивності та сприяють активному використанню мовних навичок.

Виділення соціальних аспектів, таких як спілкування, співпраця та лідерство, відображає важливість соціального виміру гри. Підкреслення доброї спілкувальної взаємодії та активної участі в групових завданнях підкреслює роль онлайн-ігор у розвитку соціальних навичок.

Подяка за активну участь і внесок у гру є необхідним елементом позитивного навчання, стимулюючи учнів до подальших досягнень. Запитання для рефлексії, такі як "Які стратегії ви використовували для досягнення цілей?", сприяють саморефлексії та вивченню власних дій під час гри.

Надання конкретних порад для покращення, таких як більш активне включення нових слів у висловлювання чи працю над активнішою участю у групових завданнях, стає підставою для подальшого розвитку соціальних навичок.

Заохочення використовувати англійську мову під час обговорення своїх вражень та думок може удосконалити мовні навички учнів. Зворотний зв’язок повинен бути спрямованим на розвиток учня, підкреслюючи позитивні аспекти та надаючи засоби для подальшого вдосконалення.

Гнучкість та індивідуалізація виявляються у наданні можливості вибору завдань чи ігор, щоб кожен учень міг знайти щось, що відповідає його інтересам. Такі підходи роблять процес вивчення англійської мови захопливим та стимулюючим, сприяючи не лише розвитку соціальних навичок, а й загальному успіху в навчанні.

Використання комп'ютерних онлайн-ігор, зокрема *MMO-RPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), може бути дуже ефективним для розвитку соціальних навичок та зацікавлення школярів у вивченні англійської мови [50, с.761]. Ось деякі конкретні способи і особливості використання *MMO-RPG*.

Обираючи *MMO-RPG*, які використовують англійську мову для комунікації між гравцями або в межах самої гри, необхідно спрямовувати свої зусилля на створення стимулюючого середовища для навчання англійської мови. Однією з ключових стратегій є заохочення учнів взаємодіяти, обговорювати стратегії та розв'язувати завдання англійською мовою, що сприяє активному використанню мовних навичок у реальних ситуаціях. При виборі гри важливо враховувати, щоб вона не лише стимулювала вивчення англійської мови, але й відповідала віковим особливостям та рівню знань учнів. Такий підхід сприяє ефективному і цікавому процесу навчання, спрямованому на інтеграцію мовних навичок у віртуальне спілкування та стратегічні взаємодії. Нижче наведемо приклади таких ігор.

*Adventure Quest Worlds*

Гра має простий геймплей та казковий світ. Гравці можуть вибирати своїх персонажів і взаємодіяти з іншими гравцями, використовуючи англійську мову для виконання завдань та взаємодії.

*Wizard101*

Гра, де гравці виступають у ролі чарівників і вивчають чарівництво. Граючи разом, вони можуть обговорювати стратегії та розв'язувати магічні головоломки.

*Pirate101*

Гра дозволяє гравцям відправитися в пригоди у світі піратства. Гравці можуть планувати та обговорювати свої пригоди англійською мовою.

*Toontown Rewritten*

Ця гра створена для молодших гравців та включає в себе яскравий мультяшний світ. Гравці взаємодіють, щоб вирішити завдання та захищати світ від зловмисників [32, c.104].

*Prodigy*

Хоча це в першу чергу математична гра, вона також містить елементи пригод та битв, де гравці можуть взаємодіяти та співпрацювати, використовуючи англійську мову.

Перед використанням будь-якої гри в класі, важливо переконатися, що вони відповідають навчальним цілям та стандартам для учнів профільної школи і що вони безпечні для їхнього використання.

Під час вибору ігор для використання в навчанні особлива увага приділяється аспекту здоров'я та соціальної взаємодії. Обираються ті ігри, в яких гравець зобов'язаний взаємодіяти з іншими гравцями з метою досягнення конкретних цілей. Цей підхід спрямований на стимулювання соціальної взаємодій та розвиток комунікативних навичок учнів.

Окрім того, в іграх спонукається учнів до активного обговорення стратегій, планів та вирішення конфліктів англійською мовою. Це сприяє розвитку навичок співпраці та вирішення проблем в групі.

Для вивчення англійської мови та розвитку навичок соціальної взаємодії в грі для учнів можна використовувати ігри, які сприяють колективній роботі, обговоренню стратегій та вирішенню конфліктів, зокрема:

*Minecraft*

Учні можуть грати у *Minecraft* разом, будуючи віртуальний світ та розвиваючи спільні проекти. Гра сприяє співпраці, обговоренню планів та вирішенню завдань, використовуючи англійську мову.

*Roblox - "Adopt Me!"*

"*Adopt Me!*" в *Roblox* дозволяє гравцям будувати свій власний світ, обмінюватися досвідом та взаємодіяти з іншими гравцями. Це створює можливість для обговорення стратегій та вирішення конфліктів.

*Fortnite*

У *Fortnite* гравці можуть об'єднатися в команди для досягнення спільних цілей. Гра надає можливість взаємодіяти та обговорювати тактику та стратегії англійською мовою [22].

*Among Us*

Гра дозволяє гравцям взаємодіяти під час вирішення завдань та виявлення імпостора в команді. Гравці повинні спілкуватися, щоб знайти рішення та вирішити конфлікти.

*Animal Crossing: New Horizons*

Учні можуть взаємодіяти та обмінюватися ресурсами в ігровому світі *Animal Crossing*, вирішуючи різні завдання та розвиваючи свій власний віртуальний острів.

*ToonTown Rewritten*

Гра спрямована на молодших гравців та дозволяє їм об'єднуватися, щоб вирішувати завдання та взаємодіяти в мультяшному світі.

Перед використанням будь-якої гри, важливо перевірити відповідність контенту віковим обмеженням та дати перевірки, а також надати належну підтримку та контроль під час гри, зокрема здійснювати такі дії:

* *Створення власних груп і кланів*

Дозволяти учням формувати власні групи або клани в грі, щоб розвивати навички командної роботи та лідерства. Заохочувати комунікацію в середині групи для досягнення спільних цілей.

* *Заходи та події в грі*

Використовувати спеціальні заходи, які влаштовуються в межах гри, для підтримки та розвитку англійських навичок. Організовувати мовні події, де гравці можуть обмінюватися інформацією та допомагати один одному в англійських завданнях.

* *Вивчення нових слів та виразів*

Сприяти вивченню нових слів та виразів, які використовуються в грі, та обговорюйте їх значення в групі.

* *Мультіплеєрні завдання*

Використовувати завдання, які вимагають спільної роботи для вирішення головоломок або завдань, підсилити взаємодію між учнями [18, c.32].



Забезпечувати баланс між часом, який учні проводять в грі, та академічними обов'язками.

Використання *MMO-RPG* в навчанні англійської може не лише збільшити мотивацію учнів, але й розвинути їх соціальні та комунікативні навички в зручному та захопливому середовищі [45, с.192].

1.3. Особливості використання онлайн-ігор для формування англомовної комунікативної компетентності

Впровадження онлайн-ігор в освітній процес має свої особливості та переваги [5]. Нижче наведено короткий аналіз ключових аспектів процесу використання онлайн-ігор під час навчання іноземних мов у розрізі потенційних переваг та виклів, пов’язаниз з кожним із цих аспектів.

1) Мотивація та зацікавленість.

*Перевага*: Онлайн-ігра створює стимул для учнів брати активну участь в навчанні, оскільки гра - це природний спосіб навчання та розвитку.

*Виклик*: Важливо забезпечити різноманітність ігор, щоб вони відповідали різним індивідуальним потребам та інтересам учнів.

2) Співпраця та комунікація.

*Перевага*: Онлайн-ігра сприяє співпраці та комунікації між учнями. Групові ігри та вправи сприяють розвитку соціальних навичок.

*Виклик*: Важливо враховувати різні стилі та рівні учнів, щоб забезпечити ефективну комунікацію в межах гри.

3) Індивідуалізація та адаптація.

*Перевага*: Гра може бути адаптована до різних рівнів навчання та індивідуальних потреб учнів.

*Виклик*: Вчителям слід враховувати різноманітність учнів та надавати можливості для індивідуального розвитку в межах онлайн-гри.

4) Розвиток креативності та критичного мислення.

*Перевага*: Ігри стимулюють креативне мислення та розвивають учнівську здатність розв'язувати проблеми.

*Виклик*: Важливо впроваджувати ігри, які сприяють розвитку критичного мислення та аналітичних навичок [2, c.34].

5) Оцінювання та відстеження навчального прогресу учнів.

*Перевага*: Завдяки онлайн-іграм можна використовувати різні методи оцінювання, такі як гральні завдання, проекти та взаємодія в грі.

*Виклик*: Вчителям слід враховувати, як врахувати ігрові досягнення у загальному процесі оцінювання.

6) Підтримка активного навчання.

*Перевага*: Онлайн-ігра підтримує активні методи навчання, де учні беруть участь в процесі вивчення та будують своє розуміння.

*Виклик*: Вчителям слід розробляти гри, які сприяють активному навчанню, а не лише розважають.

Важливо пам'ятати, що ефективне впровадження онлайн-ігор вимагає збалансованого підходу та урахування різноманітних стилів та потреб учнів [19].

Онлайн-ігри в освітньому процесі можуть стати важливим інструментом для залучення учнів, створення позитивного навчального досвіду та розвитку різноманітних навичок. При цьому важливо забезпечити баланс між грою та освітою, а також враховувати індивідуальні особливості кожного учня.

Впровадження онлайн-ігор на уроках англійської мови має свої унікальні особливості, які можна аналізувати з погляду ефективності навчання та залучення учнів. Розглянемо деякі з цих особливостей [16].

* Мовленнєва практика.

Ігри, зокрема онлайн-ігри надають можливість учням використовувати англійську мову у реальних ситуаціях, що сприяє розвитку усного мовлення та комунікативних навичок.

Переваги: Можливість здобуття мовленнєвої практики через взаємодію у реальних ситуаціях гри.

Можливості: Розвиток усного мовлення та комунікативних навичок завдяки активному використанню англійської мови під час онлайн-ігор.

* Вікові особливості

Учні профільної школи можуть виявляти різний рівень навчання та взаємодії з технологіями. Ігри повинні бути доступними та цікавими для всіх учасників.

Переваги: Можливість адаптації ігор до різних рівнів навчання та взаємодії з технологіями, щоб задовольнити потреби учнів різного рівня.

Можливості: Створення доступних та захоплюючих ігор, які враховують вікові особливості учнів профільної школи, сприяючи різноманітному та ефективному навчанню.

* Безпека та захист особистих даних

Важливо забезпечити безпеку під час використання онлайн-ігор. Обирайте платформи та гри, які мають високі стандарти безпеки та захисту особистих даних.

Переваги: Забезпечення високих стандартів безпеки та захисту особистих даних під час використання обраної платформи чи гри в онлайн-середовищі.

Можливості: Вибір платформ та ігор, що володіють найсучаснішими технологіями безпеки, для максимального захисту особистих даних користувачів.

* Відповідність навчальним цілям

Доцільним варіантом буде вибір ігор, які відповідають конкретним навчальним цілям для уроків англійської мови. Гра повинна сприяти розвитку мовних навичок, розширенню словникового запасу та розумінню граматики.

Переваги: Можливість вибору ігор, які точно відповідають навчальним цілям, сприяючи ефективному вивченню англійської мови на уроках.

Можливості: Створення уроків, в яких використання ігор не лише цікаве, а й напряму спрямоване на розвиток мовних навичок, поглиблення словникового запасу та усвідомлення граматичних конструкцій.

* Збалансованість

Контроль кількості часу, який учні проводять в іграх, щоб вони були уважними до інших важливих аспектів навчання та розвитку.

Переваги: Забезпечення збалансованості у використанні ігор, контролюючи час, що дозволяє учням ефективно поєднувати гру з іншими навчальними аспектами.

Можливості: Створення можливостей для встановлення обмежень часу у грі та сприяння учням усвідомленню важливості рівноваги між грою та іншими аспектами навчання та розвитку.

* Залучення учнів

Обирати ігри, які цікаві та захоплюють для учнів. Ігровий процес повинен викликати та стимулювати інтерес.

Переваги: Забезпечення залучення учнів до навчання шляхом вибору цікавих та захопливих ігор, які стимулюють їхній інтерес.

Можливості: Створення можливостей для учнівського вибору ігор, які враховують їхні індивідуальні інтереси та стилі навчання, забезпечуючи при цьому стимулюючий та здоровий ігровий процес.

* Формат ігор

Підбирати різноманітні формати ігор, такі як рольові, мультиплеєрні, квести тощо, для забезпечення різноманітності та врахування різних інтересів учнів.

Переваги: Створення можливостей для учнів вибирати серед різноманітних форматів ігор, що сприяє розвитку різних соціальних навичок.

Можливості: Забезпечення доступу до різноманітних форматів ігор, які враховують індивідуальні вподобання учнів.

* Можливість взаємодії та співпраці

Обирати ігри, які сприяють взаємодії та співпраці між учнями. Це може включати командні завдання, групові проекти та мультіплеєрні режими [41, c.304].

Переваги: Сприяння взаємодії та співпраці між учнями через обрання ігор, що включають командні завдання, групові проекти та мультіплеєрні режими.

Можливості: Створення можливостей для учнів взаємодіяти та співпрацювати під час гри, розвиваючи при цьому навички комунікації та колективної роботи, що сприяє загальному розвитку.

* Оцінювання

Розробляти чіткі критерії оцінювання для визначення успішності учнів у грі та їхнього рівня знань англійської мови.

Переваги: Створення чітких критеріїв оцінювання для об'єктивної оцінки успішності учнів у грі та їхнього рівня знань англійської мови.

Можливості: Забезпечення можливостей для учителів використовувати чіткі критерії оцінювання, щоб об'єктивно визначати прогрес учнів та їхні досягнення під час використання ігор для навчання.

* Мотивація та зацікавленість

Переваги: Ігри заохочують учнів до вивчення мови, оскільки вони сприймають це як гру та розвагу.

Можливості: Вчителі можуть обирати ігри, які відповідають інтересам учнів, щоб забезпечити високий рівень зацікавленості.

* Вивчення в контексті

Переваги: Ігри надають можливість вивчати мову в реальних ситуаціях, що поліпшує засвоєння слів та виразів.

Можливості: Використання ігор, де учні застосовують англійську мову для вирішення завдань та подолання викликів.

* Співпраця та комунікація

Переваги: Багатокористувацькі ігри сприяють взаємодії та комунікації між учнями.

Можливості: Використання ігор, які вимагають командної роботи або обговорення стратегій для досягнення цілей [29, c.56].

* Адаптація до рівнів навчання

Переваги: Багато ігор адаптовані до різних рівнів складності, що дозволяє вчителям підбирати завдання відповідно до рівня учня.

Можливості: Ігри можуть мати різні рівні складності для задоволення потреб учнів з різним рівнем знань.

* Навчання через розвагу

Переваги: Ігровий підхід сприяє навчанню без відчуття важкості, що допомагає запам'ятовування матеріалу.

Можливості: Використання ігор для вивчення нових слів, граматичних концепцій та інших мовних аспектів.

* Оцінювання та відстеження прогресу

Переваги: Деякі ігри мають вбудовані засоби для оцінювання та відстеження прогресу учнів.

Можливості: Використання ігор, які зберігають дані про відповіді учнів, щоб вчителі могли відстежувати їхні досягнення.

Використання цих можливостей дозволяє створити стимулюючий та ефективний навчальний досвід для учнів, використовуючи онлайн-ігри на уроках англійської мови.

Використання онлайн-ігор в навчальному процесі відкриває захопливий та цікавий контекст для вивчення мови. Учні, які занурені у гру, виявляють більшу мотивацію до освоєння нового матеріалу, оскільки навчання стає захопливим відтворенням, а не традиційним заняттям.

Онлайн-ігри сприяють розвитку багатьох мовних навичок, включаючи читання, письмо, слухання та говоріння. Учні отримують можливість вдосконалювати свою мову, застосовуючи її в різних ситуаціях, що сприяє глибшому засвоєнню та ефективному використанню мови в реальних життєвих ситуаціях.

Зокрема, багатокористувацькі ігри виступають платформою для взаємодії та комунікації між учнями. Це сприяє розвитку їхніх соціальних навичок та здатності ефективно спілкуватися англійською мовою. Такий інтерактивний підхід не лише робить навчання більш ефективним, але й розвиває ключові мовні та соціальні навички учнів. Використання онлайн-ігор дозволяє вивчати англійську мову в конкретних ситуаціях, що поліпшує не лише розуміння, але й вміння застосовувати мову в реальному житті. Важливим є той факт, що багато ігор адаптовані до різних рівнів складності, надаючи вчителям можливість вибирати завдання відповідно до рівня учня.

Деякі ігри забезпечують збереження даних про прогрес учнів, що допомагає вчителям відстежувати їхні досягнення та адаптувати навчання відповідно до індивідуальних потреб. Застосування ігрового підходу не лише сприяє засвоєнню матеріалу, але й викликає позитивні емоції учнів.

Важливим аспектом є можливість вчителів вибирати ігри, які враховують індивідуальні потреби та інтереси учнів, що сприяє персоналізації навчання. Онлайн-ігри, використовуючи сучасні технології, сприяють розвитку цифрової грамотності та адаптації до сучасного освітнього середовища [33, с.243].

Нарешті, гравці мають можливість вирішувати завдання на своєму темпі, що сприяє самостійному навчанню та розвитку навичок саморегуляції. В цілому, ігровий підхід до вивчення англійської мови створює позитивне та ефективне середовище для навчання та розвитку учнів.

Онлайн-ігри можуть бути використані для гнучкого підходу до навчання, дозволяючи учителям адаптувати зміст і завдання відповідно до потреб групи чи окремих учнів, внаслідок цього стають ефективним інструментом для вивчення англійської мови, оскільки вони включають елементи різних культур, сприяючи культурному розмаїттю та розумінню різних аспектів мови. Спеціально розроблені ігри привабливі для різних вікових груп, що надає можливості їх використання на різних етапах навчання [4].

Певні ігри дозволяють вчителям виявляти індивідуальні сильні та слабкі сторони учнів, що стає цінним ресурсом для подальшого вивчення. Гравці, взаємодіючи з грою, приймають рішення та розв'язують завдання, сприяючи розвитку критичного мислення та логічних навичок.

Також ігри можуть бути включені до домашніх завдань, залучаючи батьків у процес навчання дитини. Спрямовані на активізацію різних видів інтелекту, таких як лінгвістичний, логічний, музичний та інші, ігри розширюють спектр розвитку учнів.

Завдяки захоплюючій природі ігор, учні витрачають більше часу на активне вивчення англійської мови. Деякі ігри пропонують зміст у вигляді сценаріїв, що дозволяє поетапно розвивати вивчення та додавати нові елементи в процес. Гра, як спосіб вивчення, створює позитивне та невимушене середовище, що сприяє успішному засвоєнню матеріалу.

Ефективність ігор може залежати від конкретних потреб учнів та підходу до викладання. Важливо враховувати рівень складності та вивчення в контексті, а також забезпечити різноманітність завдань для задоволення потреб різних типів учнів.

Рольові онлайн-ігри дають можливість учням взаємодіяти в захоплюючому віртуальному світі, де англійська стає засобом спілкування з іншими учасниками гри. Таке середовище сприяє використанню мови для ефективної комунікації та досягнення цілей в грі. Такий фон дозволяє учням впроваджувати вивчену мову у практичність, розвиваючи при цьому їхні соціальні навички. В онлайн-іграх можливість вибору завдань надає учням свободу самостійно обирати напрямок свого розвитку в грі. Це значуще, оскільки це сприяє персоналізації навчального процесу. Учасники можуть обирати завдання згідно їх вмінь та особистих інтересів. Це створює освітній процес більш захоплюючим для учнів профільної школи.

Нижче наведено деякі ключові вимоги, які важливо враховувати при впровадженні онлайн-ігор [35, с.108].

1) Необхідно визначати конкретні цілі та завдання, які хочеться досягти за допомогою онлайн-ігор. Це може бути вивчення нового словникового запасу, практика граматики, розвиток мовленнєвих навичок тощо.

2) Потрібно обирати ігри, які відповідають віковим характеристикам учнів. Ігри повинні бути цікавими та стимулюючими для даної вікової групи.

3) Перед початком гри надавати чіткі інструкції та пояснення. Переконатися, що учні розуміють правила гри та її основні механізми.

4) Обирати ігри, які можна адаптувати до різних рівнів навчання учнів. Забезпечити можливість зміни складності завдань відповідно до потреб групи.

5) Використовувати ігри, що сприяють співпраці та груповій роботі. Це може підтримати розвиток соціальних навичок та комунікації.

6) Перед впровадженням гри важливо перевірити її на доступність та функціональність. Впевнитись, що є необхідний доступ до інтернету та обладнання для проведення гри.

7) Визначити час, який буде виділятися на гру на уроці. Важливо збалансувати гру з іншими видами діяльності та навчання.

8) Забезпечити механізми для отримання зворотного зв’язку від учнів після гри. Це може допомогти вдосконалити процес та адаптувати підходи.

9) Необхідно використовувати можливості гри для відстеження прогресу учнів. Багато платформ надають звіти та аналітику щодо успішності учнів.

10) Розглянути, як це може допомогти у покращенні рівня володіння мовою та розвитку соціальних навичок.

11) Переконатися, що використання ігор інтегроване зі шкільним навчальним планом. Відстежувати те, як ігри доповнюють матеріали та теми, вивчені на уроках [15, c.352].

12) Розробити конкретні сценарії та завдання для використання під час гри. Вони повинні відповідати навчальній меті та забезпечити вивчення мови в ігровому контексті.

13) Організувати учнів у групи або пари для колективної або змагальної гри. Це може стимулювати конкуренцію та співпрацю.

14) Заохочувати учнів обговорювати свої враження від ігор, обмінюватися думками та навичками, які вони здобули [13].

15) Збалансувати використання ігор з іншими видами діяльності та формами вивчення англійської мови.

Для впровадження онлайн-ігор у процес вивчення англійської мови на уроках для учнів профільної школи знадобиться певне технічне забезпечення. Ось основні компоненти, які можуть бути необхідними [10, с.237].

1) Учні повинні мати доступ до комп'ютерів або планшетів для участі в онлайн-іграх. Впевніться, що обране програмне забезпечення або ігри підтримують операційні системи, які використовують ваші учні.

2) Стабільне та надійне інтернет-з'єднання є ключовим для успішного використання онлайн-ігор. Впевніться, що шкільна або домашня мережа забезпечує достатню швидкість для безперебійної гри.

3) Необхідно переконатися, що операційні системи комп'ютерів учнів підтримують вибрані ігри, і браузери оновлені до останніх версій. Деякі ігри можуть вимагати певних налаштувань браузера.

4) Для ігор, які включають аудіоелементи або можливість голосового спілкування, може бути корисно мати гарнітуру з мікрофоном. Це покращить якість звуку та комунікації.

5) Якщо планується використання ігор, які передбачають відеоелементи або спостереження, важливо, щоб учні мали робочу камеру на своїх пристроях.

6) В залежності від конкретних ігор чи платформ, може знадобитися завантажити спеціальні програми або використовувати конкретні онлайн-платформи.

7) Комп'ютери чи пристрої учнів повинні бути захищені від вірусів та інших загроз безпеки. Важливо дотримуватися найкращих практик забезпечення безпеки в інтернеті [31, c.59].

8) Усі учасники повинні мати необхідне технічне забезпечення перед тим, як розпочати використання онлайн-ігор на уроках. Також важливо враховувати потенційні обмеження або вимоги щодо технічних засобів, які можуть виникнути при використанні конкретних ігор чи платформ.

Висновки до Розділу 1

Таким чином, соціальні навички учнів виявляються одним з факторів їхнього загального розвитку і успішної соціальної адаптації. Цей комплекс вмінь та умінь, що включає в себе ефективну комунікацію, співпрацю, лідерські навички, креативність, емпатію та навички розв'язання конфліктів, має велике значення в сучасному освітньому процесі.

Розвинені соціальні навички стають фундаментальною основою для взаємодії учнів як у навчальному, так і в позашкільному середовищі. Вони поліпшують якість міжособистісних стосунків, сприяють позитивному емоційному розвитку, формують позитивне співтовариство та готують учнів до ефективного функціонування в сучасному суспільстві.

Онлайн-ігри дозволяють адаптувати завдання до різних рівнів володіння мовою, надаючи учням можливість вибору відповідно до свого рівня знань, а також стимулюють мотивацію та активну участь учнів, сприяючи розвитку соціальних навичок через співпрацю та комунікацію. Адаптованість гри до різних рівнів навчання та індивідуальних потреб учнів є важливою перевагою, хоча вимагає уважності врахування різноманітності учнів. Онлайн-ігри також сприяють розвитку креативності та критичного мислення. Оцінювання та відстеження прогресу учнів можуть бути проведені за допомогою різноманітних методів, включаючи гральні завдання та проекти.

Важливо адаптувати ігри до вікових особливостей учнів, забезпечуючи доступність та цікавість для всіх. Інтеграція ігор з навчальним планом та використання їх для відстеження прогресу учнів робить навчання більш системним. Безпека та захист особистих даних грають ключову роль, і вибір платформ із високими стандартами стає пріоритетом.

Ігри повинні відповідати навчальним цілям, сприяючи розвитку мовних навичок та розумінню граматики. Контроль за часом гри дозволяє забезпечити збалансованість між навчанням та розвагами. Різноманітність ігор сприяє розвитку різних соціальних навичок.

Взаємодія та співпраця під час гри розвивають комунікативні вміння, а чіткі критерії оцінювання дозволяють об'єктивно визначати успішність учнів. Мотивація до вивчення англійської мови зростає завдяки онлайн-іграм, а вивчення мови в контексті реальних ситуацій поліпшує засвоєння слів та виразів. Важливо підбирати ігри, які адаптовані до різних рівнів навчання та враховують індивідуальні інтереси учнів.

Використання онлайн-ігор у навчанні англійської мови передбачає урахування ряду важливих вимог, що сприяють успішному впровадженню цього підходу. Крім того, визначення конкретних цілей, таких як вивчення нового словникового запасу чи розвиток мовленнєвих навичок, визначає напрямок навчання. Важливо також обирати ігри, які відповідають віковим особливостям учнів та є цікавими для них.

Перед початком гри надання чітких інструкцій та переконання, що учні розуміють правила, створює зручний старт для всіх учасників. Гнучкість ігор, які можна адаптувати до різних рівнів навчання, забезпечує ефективне використання ігор різними учнями. Сприяння груповій роботі та соціальній взаємодії через ігри допомагає розвивати соціальні навички.

Технічне забезпечення, таке як доступ до комп'ютерів та стабільне інтернет-з'єднання, є ключовими компонентами для успішного використання онлайн-ігор. Забезпечення сумісності з обладнанням учнів та гарантія безперебійності гри забезпечують позитивний досвід для всіх учасників. Ці вимоги визначають основні аспекти, які слід враховувати при інтеграції онлайн-ігор у навчальний процес.

В цілому, використання онлайн-ігор у навчанні англійської мови в профільній школі може бути ключовим компонентом для досягнення не лише мовних цілей, а й розвитку широкого спектру соціальних та когнітивних навичок учнів. Такий підхід не лише стимулює активність та зацікавленість, але й сприяє повноцінному розвитку особистості.

РОЗДІЛ 2. ВПРОВАДЖЕННЯ ОНЛАЙН-ІГОР У НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК

2.1. Критерії відбору онлайн ігор для формування соціальних навичок

Використання рольових онлайн ігор, а саме *MMO-RPG* в навчальному процесі може зацікавити учнів до вивчення англійської мови через кілька ключових особливостей [52, с.372].

По-перше, такі ігри надають учням унікальну можливість взаємодіяти в іммерсивному віртуальному світі, де англійська стає засобом комунікації з іншими гравцями. Це створює навколишнє середовище, де використання мови стає необхідним для успішної комунікації та досягнення цілей в грі. Такий контекст дозволяє учням переносити вивчену мову на практику, збільшуючи практичність їхніх навичок [51, с.7].

По-друге, важливо відзначити, що учні в рольових онлайн-іграх отримують можливість контекстуалізувати свої мовні навички. Вони стикаються з реальними ситуаціями та завданнями, які вимагають використання англійської мови для досягнення конкретних цілей або розв'язання проблем. Такий підхід сприяє більш глибокому засвоєнню мови через практичне застосування в різних сценаріях.

По-третє, гнучкість вибору завдань в онлайн іграх дозволяє учням самостійно обирати шлях свого розвитку в грі. Це важливо, оскільки це сприяє індивідуалізації процесу вивчення. Учні можуть обирати та виконувати різноманітні квести, які відповідають їхнім інтересам, рівню навичок та особистим цілям. Це робить навчання більш цікавим та важливим для кожного учня.

Використання *MMO-RPG* у навчанні англійської мови дозволяє створити занурююче та інтерактивне середовище, де учні отримують реальний досвід використання англійської мови, що сприяє підвищенню їхньої мотивації та ефективності навчання.

Вибір рольових онлайн ігор для формування соціальних навичок учнів профільної школи вимагає ретельного розгляду різних критеріїв для забезпечення найбільш ефективного та відповідного навчального досвіду. Ось кілька ключових аспектів, які слід враховувати при виборі таких ігор.

Необхідно враховувати педагогічні аспекти гри. Обрана гра повинна відповідати освітнім вимогам і педагогічним цілям учнів профільної школи, сприяючи розвитку не лише соціальних навичок, а й інших ключових компетентностей. Гра повинна мати якісну освітню базу, що відповідає навчальним стандартам.

Важливо враховувати можливість відображення реального світу в грі. Обрані ігри повинні надавати учням можливість застосовувати соціальні навички у сценаріях, які відтворюють реальні ситуації. Це може включати комунікацію, співпрацю, розв'язання конфліктів тощо.

Увага повинна бути приділена безпеці та відповідності віку. Важливо обирати ігри, які відповідають віковим обмеженням та забезпечують безпечне геймінг-середовище. Це включає контроль за вмістом гри та можливості заблокування небажаних взаємодій.

Слід зазначити про врахування гнучкості індивідуалізації. Оскільки кожен учень унікальний, обрані ігри повинні надавати можливість кожному учневі розвивати соціальні навички на своєму темпі та в рамках власних інтересів. Це може включати наявність різноманітних завдань та рівнів складності.

Таким чином, при виборі рольових онлайн ігор для формування соціальних навичок учнів профільної школи важливо враховувати педагогічні аспекти, реалістичність гри, безпеку, а також гнучкість для індивідуалізації навчального процесу. Це дозволить забезпечити ефективне та стимулююче навчання через ігровий досвід [39, с.560].

Не менш важливо, щоб гра пропонувала можливості для обговорення вчителем та учнями важливих соціальних аспектів, що виникають в грі. Вчителі можуть використовувати ці моменти для впровадження концепцій соціального взаємодії, етикету та емоційного інтелекту в обговорення з учнями.

Додатково, обрана гра повинна стимулювати співпрацю та взаємодію між учнями. Ігри, де гравці залежать від взаємодії та комунікації для досягнення цілей, сприяють розвитку командної роботи та співпраці. Це може включати в себе розв'язання загадок або завдань, які вимагають об'єднання зусиль різних персонажів.

Також важливо враховувати можливість розвитку емпатії через гру. Гри, які створюють можливості для співчуття та розуміння стану інших персонажів, можуть впливати на розвиток емоційної інтелігенції та соціальної чутливості.

Нарешті, обрана гра повинна бути відмінною засобом для стимулювання критичного мислення та прийняття рішень. Сценарії в грі можуть включати складні вибори, які вимагають від гравців аналізу ситуації та узгодження своїх дій з іншими гравцями.

Враховуючи ці аспекти, вчителі можуть вибрати рольові онлайн ігри, які не лише стимулюють соціальні навички учнів, але й інтегруються в освітню програму, підтримуючи ширший спектр цілей навчання [26, с.137].

Крім того, гра має відповідати навчальним цілям предмета, у якому вона використовується, допомагаючи засвоювати не лише соціальні, але й предметні знання та вміння.

Щодо соціальних навичок, які можуть бути вдосконалені через рольові онлайн ігри, важливо визначити їх конкретні аспекти. Зокрема, гра може сприяти розвитку ефективної комунікації, включаючи письмову та усну взаємодію з іншими гравцями. Важливим є відпрацювання навичок слухання та вміння виражати свої думки чітко та ввічливо.

Рольові онлайн-ігри можуть сприяти розвитку лідерських якостей та навичок співпраці в групі. Учні можуть опинитися в ситуаціях, де необхідно приймати важливі рішення, керувати групою або виконувати роль лідера, що сприяє розвитку стратегічного мислення та взаємодії в колективі.

За допомогою ігор також можна формувати навички розв'язання конфліктів та роботи в емоційно насичених ситуаціях. Також учні можуть зіткнутися з ситуаціями, де важливо виражати свої емоції конструктивно та знаходити компроміси для досягнення спільних цілей.

Згідно із зазначеними критеріями обрано такі ігри, як "*World of Warcraft*" та "*Minecraft*". Обрані онлайн-ігри відповідають критеріям відбору для розвитку соціальних навичок учнів у навчанні англійської мови. "WoW" створює віртуальне середовище з великою кількістю гравців, спонукаючи до мовної практики та співпраці для досягнення цілей гри. Завдання та квести в цій грі контекстуалізують мовні навички у реальних сценаріях. "*Minecraft*" дозволяє будувати та досліджувати світ, сприяючи спільним зусиллям гравців і обговоренню соціальних аспектів гри. Обидві гри підтримують індивідуалізацію та розвиток ключових соціальних навичок. Взаємодія учнів у групах для вирішення завдань та подолання викликів гри може значно підвищити їхні навички співпраці та роботи в команді. Одним із ключових аспектів є той, що успіх у грі часто залежить від ефективної взаємодії всіх учасників групи.

Наприклад, у світі "*World of Warcraft*" реалістично відтворено різні культури, раси та фракції. Учні мають можливість взаємодіяти з представниками цих груп, що сприяє розумінню та толерантності до різноманітності. Відчуття власної культурної ідентичності та розуміння інших культур може значно покращити соціальну чутливість та навички міжкультурної комунікації серед учнів.

Зокрема, гра може включати ситуації, де гравці повинні приймати важливі рішення, враховуючи моральні аспекти. Це сприяє розвитку етичного мислення та усвідомлення моральних вимірів прийняття рішень, що є важливим компонентом соціальної компетентності.

Участь в грі також сприяє вивченню навичок саморегуляції та управління часом. Учні повинні збалансувати гру з іншими аспектами свого життя, що сприяє формуванню у них самостійності та вміння ефективно управляти своїм часом.

Додатково, гра "*Minecraft*" може створювати ситуації, в яких гравці повинні аналізувати інформацію, приймати важливі рішення та передбачати наслідки своїх дій. Це розвиває критичне мислення та аналітичні здібності учнів, роблячи їх більш обізнаними та критично налаштованими у вирішенні різноманітних завдань.

Тому зрозуміло, що рольові онлайн ігри, такі як "*World of Warcraft*" та "*Minecraft*", можуть використовуватися як серйозний засіб для розвитку не лише основних соціальних навичок, але й широкого спектру компетентностей, важливих у сучасному суспільстві. Їх правильне використання може значно збагатити навчальний процес та сприяти ефективній адаптації учнів до соціального оточення.

2.2. Варіанти систем ігрових вправ для розвитку соціальних навичок учнів

Використання онлайн-ігор в процесі вивчення англійської мови не лише робить навчання цікавішим, але й сприяє розвитку соціальних навичок учнів. Сучасні технології, зокрема ігри, відзначаються високою інтерактивністю, що дозволяє учням поглиблювати свої мовні знання в природному віртуальному середовищі та вдосконалювати комунікативні та творчі навички [44, с.48].

Наведений мною комплекс вправ, орієнтований на інтеграцію гри *Minecraft* у процес вивчення англійської мови, спрямований на вдосконалення соціальних навичок через спільну віртуальну діяльність. Ці вправи не лише сприяють збільшенню зацікавленості учнів у вивченні мови, але й активно залучають їх до взаємодії, сприяючи розвитку навичок комунікації, співпраці та лідерства. Учні отримують можливість взаємодіяти в грі, що робить процес вивчення більш зануреним та захопливим, а також сприяє формуванню ефективних соціальних вмінь. Такий підхід не лише підвищує мотивацію учнів, але і допомагає їм розвивати ключові соціальні компетенції в дружньому та сприятливому віртуальному середовищі.

Давайте розглянемо деталі цього комплексу вправ та переваги, які вона може принести для удосконалення англійської та соціального розвитку учнів.

*Вправа: "Minecraft Vocabulary Quest"*

Мета: Вивчення та запам'ятовування англійської лексики, пов'язаної з предметами в грі *Minecraft*, з акцентом на співпрацю та комунікацію між учнями.

Кроки вправи:

1. Підготовка:

- Визначте базовий перелік предметів та об'єктів в *Minecraft*, наприклад: *pickaxe, sword, crafting table, furnace, diamond, creeper*, тощо.

2. Групування:

- Учні діляться на групи (кількість учасників в групі може бути визначена вчителем).

3. Опис предметів:

- Кожній групі дається завдання обрати один предмет з *Minecraft* та підготувати короткий опис англійською мовою, включаючи його призначення та як його виготовити.

4. Міміка та пояснення:

- Кожна група використовує образну мову, міміку та словесні пояснення для представлення обраного предмета іншим групам.

5. Вгадування та запам'ятовування:

- Інші групи спробують вгадати, про який предмет йдеться, слухаючи опис та спостерігаючи за мімікою.

6. Обговорення та запитання:

- Після кожної презентації групи можуть ставити питання та обговорювати характеристики предметів.

7. Повторення та обмін інформацією:

- Учні можуть повторити вивчені слова та обмінюватися інформацією про різні предмети в *Minecraft*.

8. Командне pавдання:

- На завершення вправи, учні можуть отримати завдання створити разом у *Minecraft* об'єкт, використовуючи нові знання та співпрацю.

Наведена вправа сприяє розвитку лексичного запасу, співпраці та комунікації між учнями, а також дає можливість використовувати англійську мову для опису та пояснення різних речей, а також сприяє розвитку навичок публічного виступу та впевненості в собі.

*Вправа: "Побудуй свій ідеальний будинок"*

Мета: Розвинути комунікативні та творчі навички учнів, а також вдосконалити їхні соціальні навички через спільне будівництво у віртуальному світі *Minecraft*.

Кроки вправи:

1. Групування:

- Учні розподіляються в групи (2-3 учні в кожній).

2. Визначення завдання:

- Кожній групі надається завдання побудувати ідеальний будинок, використовуючи доступні ресурси в *Minecraft*.

3. Обговорення та планування:

- Групи обговорюють, які основні елементи повинен містити їхній будинок, і розробляють спільний план.

4. Виконання завдання:

- Учні входять у гру та розпочинають будівництво свого ідеального будинку відповідно до плану.

5. Співпраця та ролі:

- Кожен учень в групі відповідає за певну частину будинку, наприклад, один може будувати екстер'єр, інший – інтер'єр, і третій – прилеглу територію.

6. Обговорення та презентація:

- Після завершення будівництва групи обговорюють свій проект та представляють його перед класом.

7. Оцінювання та рефлексія:

- Вчитель оцінює якість будівництва, а також взаємодію та співпрацю учнів у групах. Учні розмірковують про власний внесок у проект та діляться враженнями англійською мовою.

Ця вправа створює атмосферу співпраці, обміну ідеями та взаємодії, сприяючи розвитку комунікативних та соціальних навичок учнів через віртуальне середовище гри.

*Вправа: "Груповий будівельний проект"*

Мета: Створити ситуацію спільної діяльності в *Minecraft* для розвитку соціальних навичок учнів, зокрема комунікації та співпраці.

Кроки вправи:

1. Групування учнів:

- Учні розподіляються в групи (3-4 учні в кожній), можливо, з врахуванням їхніх інтересів та вмінь.

2. Визначення завдання:

- Кожній групі надається завдання на спільне будівництво об'єкта в *Minecraft*. Наприклад, це може бути створення великого міста, фортеці чи іншого архітектурного об'єкта.

3. Планування:

- Групи розробляють план дій, обговорюють, які ресурси їм знадобляться, і розподіляють ролі в команді.

4. Виконання завдання:

- Учні входять у віртуальний світ *Minecraft* і розпочинають спільне будівництво згідно з планом. Кожен учасник відповідає за певний елемент або регіон будівлі.

5. Обговорення результатів:

- Після завершення проекту групи представляють свої будівельні творіння і обговорюють процес спільної роботи.

6. Рефлексія та аналіз:

- Вчитель проводить рефлексію, запитуючи учнів про виклики, з якими вони зіткнулися, та про важливість співпраці та обміну ідеями.

Приклад сценарію будівельного проекту:

- Тема проекту: Створення великого міста.

- Завдання груп:

1. Побудувати центральний парк з атракціонами та озером.

2. Створити резиденційний район з елітними будинками.

3. Побудувати торговий центр з магазинами та ресторанами.

4. Розробити транспортну інфраструктуру: дороги, мости та зупинки громадського транспорту.

7. Ролі в групах:

- Кожен учень відповідає за конкретну частину завдань у межах своєї групи.

8. Комунікація та співпраця:

- Учні використовують чат у грі та голосовий зв'язок для ефективної комунікації та обговорення стратегії будівництва.

9. Оцінювання:

- Вчитель оцінює результати проекту, а також акцентує увагу на співпраці, комунікації та творчості кожної групи.

Таким чином, ця вправа дозволяє учням використовувати англійську мову для спілкування та спільного обговорення виконаного проекту, сприяючи при цьому розвитку соціальних навичок.

Тепер варто перемістити увагу на рольову онлайн-гру *World of Warcraft*, що може дозволити кожному учневі взаємодіяти з іншими учнями у віртуальному світі, обравши роль конкретного персонажа.

Комплекс вправ, побудований на основі відомої онлайн-гри, дозволяє створити стимулюючі сценарії для вивчення мови, підвищує інтерес та взаємодію учнів. Такий підхід до навчання може не лише полегшити процес вивчення англійської мови, але й надати учням можливість розвинути соціальні навички та вміння працювати в команді в ігровому середовищі.

*Вправа: Вивчення термінів у World of Warcraft з фокусом на соціальних навичках*

Мета: Вивчення основних термінів та сленгу гри *World of Warcraft* для розширення лексичного запасу учнів та розвитку їх соціальних навичок через взаємодію у віртуальному середовищі.

Кроки вправи:

1. Створення гравця та вибір класу:

- Учні створюють персонального гравця у грі та обирають клас (наприклад, маг, воїн, лікар і т.д.).

2. Експлорація світу:

- Учні отримують завдання вивчати віртуальний світ гри, спілкуючись з NPC (невідомі персонажі) та іншими гравцями.

3. Використання термінів:

- Учні повинні використовувати різні терміни та слова, такі як "агро", "рейд", "данж", "гільдія", "пет", "пвп" та інші, у спілкуванні з іншими гравцями.

4. Здійснення завдань:

- Учні отримують спільні завдання від NPC або інших гравців, де вони повинні використовувати терміни гри для виконання завдань, які передбачають співпрацю та взаємодію з іншими учасниками.

5. Вирішення конфліктів:

- Ситуації конфлікту можуть виникнути під час спільних завдань. Учні навчаються вирішувати конфлікти та шукати компроміси для успішного виконання завдань.

5. Створення звіту:

- Після завершення вправи, учні створюють короткий звіт, використовуючи нові терміни, про свої пригоди у віртуальному світі *World of Warcraft*.

Приклади лексики:

1. Агро (Aggro): Привертання уваги монстра чи бота.

2. Рейд (Raid): Велика група гравців, що об'єднуються для спільного завдання.

3. Данж (Dungeon): Велика ігрова локація, яка містить багато монстрів та нагород.

4. Гільдія (Guild): Група гравців, які об'єднуються для виконання спільних завдань та подій.

5. Пет (Pet): Супутник гравця, якого він може призвати для допомоги.

6. ПвП (Player versus Player): Бійка між гравцями, коли вони борються один з одним.

Вправа дозволяє учням не лише вивчати терміни гри, але й розвивати навички соціальної взаємодії через спільне вирішення завдань та взаємодію віртуальному світі. Вона підсилює значення командної роботи та ефективної комунікації, надаючи учням можливість застосовувати вивчені навички в реальному часі.

*Вправа "Guild Leaders" у World of Warcraft*

Мета: Покращити соціальні та лідерські навички учнів через участь у відомій онлайн-грі *World of Warcraft* у ролі гільдійних лідерів.

Кроки вправи:

1. Створення гільдії:

- Учитель формує в грі окремі гільдії з учнями, де кожен взяє на себе роль лідера гільдії.

2. Обрання лідера та поділ обов'язків:

- Учні обирають главу гільдії (Guild Master) та інші посади (заступник, казначей, рекрутер і т.д.). Кожна посада має свої обов'язки.

3. Стратегічне планування:

- Лідери гільдій обговорюють та розробляють стратегії для вдосконалення своєї гільдії, визначають цілі та завдання.

4. Управління конфліктами:

- Учасники гри можуть стикатися з конфліктами у гільдії. Лідери повинні розробляти стратегії врегулювання конфліктів та підтримки команди.

5. Рекрутинг та співпраця:

- Лідери відповідають за рекрутинг нових гравців. Це вимагає комунікації, переконаності та співпраці для покращення гільдійного складу.

6. Організація подій:

- Лідери розробляють та організовують різноманітні гільдійні події, такі як рейди, заходи чи збори ресурсів.

7. Звітність та оцінювання:

- Кожен лідер повинен звітувати перед гільдією про свою діяльність, а також оцінювати внесок інших членів гільдії.

Рольова гра у *World of Warcraft* створює учням можливість розвивати та покращувати соціальні та лідерські навички в умовах віртуального середовища онлайн-гри.

Учні навчаються ефективно комунікувати, висловлювати свої ідеї та виявляти слухацькі навички. Керівники гільдій взаємодіють з членами команди, обговорюють стратегії та вирішують конфлікти, розвиваючи в них вміння будувати позитивні міжособистісні відносини.

Лідери гільдій вправи вчаться приймати важливі рішення, розробляти стратегії, визначати цілі та планувати дії для досягнення успіху групи. Вони стають організаторами подій, вирішують труднощі та навчаються ефективно управляти ресурсами.

Також ця вправа розвиває командний дух учнів. Лідери навчаються об'єднувати команду, мотивувати учасників до спільної діяльності та спільного досягнення цілей.

Крім того, ця вправа розвиває розуміння відповідальності в учнів. Вони розуміють важливість своїх обов'язків та взаємопідтримки.

Сприятлива атмосфера гри дозволяє учням вивчати методи вирішення конфліктів, враховуючи інтереси кожного учня. Лідери гільдії стають посередниками в конфліктах та вчаться знаходити компроміси.

Узагальнюючи, рольова гра "*Guild Leaders*" у *World of Warcraft* є потужним інструментом для розвитку соціальних навичок, лідерства та співпраці учнів, сприяючи їхній повноцінній взаємодії у віртуальному онлайн середовищі.

*Вправа: Турнір "Arena Battles" у World of Warcraft*

Мета: Покращення соціальних навичок учнів через участь у командних PvP (Player versus Player) баттлах у ~~відомій~~ онлайн-грі *World of Warcraft*.

Кроки вправи:

1. Формування команд:

- Учні розподіляються на команди, кожна з яких вибирає своїх учасників для аренних баттлів.

2. Вибір ролей та співпраця:

- Кожен учень обирає свою роль у грі (наприклад, дамажер, лікар, танк) та вивчає тактику взаємодії своєї ролі з іншими членами команди.

3. Тактичне планування:

- Команди обговорюють стратегії для перемоги, визначають цілі та розробляють тактику для різних типів супротивників.

4. Баттли на арені:

- Учасники зустрічаються на віртуальних аренах для PvP змагань, де вони взаємодіють у реальному часі, використовуючи навички своїх персонажів та співпрацюючи для досягнення перемоги.

5. Підтримка та взаємодія:

- Гравці взаємодіють під час батлів, надаючи підтримку та допомогу один одному. Вони вивчають, як ефективно комунікувати та координувати свої дії під час інтенсивних боїв.

6. Аналіз бою та звітність:

- Після кожного турніру команди аналізують свої бої, визначаючи сильні та слабкі сторони своїх стратегій. Учасники вчаться брати на себе відповідальність за свої дії та вносять внесок до аналізу боїв.

7. Взаємодія з гравцями зовнішнього сервера:

- Турніри можуть включати взаємодію із гравцями зовнішніх серверів, що сприяє розширенню соціального кола учасників та взаємодії з різноманітними гравцями.

Турнір "*Arena Battles*" у *World of Warcraft* дозволяє учням активно розвивати соціальні навички через ігровий процес, забезпечуючи цікавий та викликаючий спосіб вивчення англійської мови та спілкування з іншими гравцями.

2.3. Побудова системи ігрових вправ для формування соціальних навичок учнів на уроках з англійської мови

В межах дослідження було розроблено комплекс вправ для навчання щодо вдосконалення соціальних навичок учнів з використанням онлайн-гри *World of Warcraft*. Приклади вправ наведено нижче.

1. ***Watch the World of Warcraft’s Mists of Pandaria Preview Trailer and describe it.***

[https://www.youtube.com/watch?v=nyez8khSECO](https://www.youtube.com/watch?v=nyeZ8khSEC0&t=61s)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| scenery | Part 1 | Part 2 |
| atmosphere |  |  |
| creatures |  |  |

Вправа "Watch the *World of Warcraft*’s Mists of Pandaria Preview Trailer and describe it" сприяє розвитку різноманітних соціальних навичок серед учнів. Під час обговорення трейлера учасники розвивають комунікаційні навички, співпрацюють у групах, аналізують та обговорюють культурні аспекти, розвивають критичне мислення та емпатію. Ця вправа не лише надає можливість висловлювати власні думки, а й сприяє формуванню важливих соціальних умінь.

1. ***Express contrast with the following linkwords***

unlike, contrary to, while, whereas, on the one hand/ on the other hand

Під час цієї вправи учасники вчаться висловлювати контрастні ідеї за допомогою спеціальних слів-зв’язок, таких як "*unlike*", "*contrary to*", "*while*", "*whereas*", "*on the one hand/on the other hand*". Вона сприяє формуванню комунікаційних навичок, розвитку критичного мислення та вмінню аналізувати та порівнювати ідеї. Залежно від контексту вправа може також сприяти розвитку емпатії та культурної чутливості, адже учні можуть досліджувати та враховувати різноманітні точки зору. Крім того, спільне обговорення контрастів може підвищити сприйняття різниці в думках та виробляти соціальну толерантність. У цілому, вправа сприяє розвитку ключових соціальних навичок та виявляється цікавим інструментом для активного навчання.

1. ***Highlight the keywords from the transcript of the trailer***

* We were there when a world of limitless adventure opened us before up
* We rose defiantly against all those that threaten the peace of our kingdom’s
* We venture to the new alien world and cast The Lord of Shadow and Flame back into the abyss
* It was we who held the line as dead itself rose like a to swallow everything we held dear
* We have endured the breaking of the world and must now face the destroyer and end his cycle of destruction
* But soon we will face a new chapter
* An adventure unlike any we’ve known thus far
* A mystery shrouded by superstition
* A land of forgotten power and ancient magics and a people that well may change the fate of us all

За допомогою цією вправи учні активно використовують аналітичні навички для виділення ключових слів, які визначають основні ідеї та концепції у тексті трейлера. Це вдосконалює їхні комунікаційні навички, оскільки вони можуть обговорювати та ділитися своїми висновками. Крім того, вправа сприяє розвитку критичного мислення, оскільки учні глибше розуміють сутність тексту через аналіз ключових слів. Також вона стимулює творчий підхід до інтерпретації тексту та покращує навички спільної роботи, якщо виконується у групах. У цілому, ця вправа не лише сприяє розумінню тексту, а й розвиває важливі соціальні навички, корисні у різних контекстах.

1. **a) Find the appropriate headings for the following vocabulary related to videogames**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| World of Warcraft logo and symbol, meaning, history, PNG | | | | |
| summoner | warrior | traveler | thief | old man |
| soldier | swordsman | player | treasure hunter enemy | monster |
| a guard | adventurer | bandit | person | phantom |
| character | merchant | pirate | young women/daughter | best |

**b) Then, check the meaning of the vocabulary you don`t know in a dictionary**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Warcraft PNG | wow #world Of Warcraft #warcraft - World Of Warcraft Elite PNG Image |  Transparent PNG Free Download on SeekPNG | Werewolf Png - World Of Warcraft Png Transparent PNG - 565x480 - Free  Download on NicePNG |  | Wow Orc Png, Transparent Png - kindpng |
| palace | item | save | fire | attack |
| world | tent | load | cure | pincer attack |
| underground | sleeping bag potion | menu | mission | counter-attack |
| afterworld | equip | now saving | action | escape |
| island | unequip/remove | now loading | command | battle |
| empire | accessories | memory card | move | war |
| kingdom | crown | start |  | training |
| castle | leather | continue |  | an order |
| tower |  | exit |  | fate |
| city |  | settings |  | hope |
| town |  | configuration |  | to protect |
| village |  | confirm |  | to pray |
| shop |  | status |  | to defeat |
| inn |  | recover |  | treasure chest |
| temple |  | game over |  | annihilation |
| church |  |  |  | weapon |
| dungeon |  |  |  | grenade |
| place |  |  |  | knife |
|  |  |  |  | buckler (shield) |
|  |  |  |  | armor |

Ця вправа з вивчення словникового запасу, пов'язаного із відеоіграми, сприяє розвитку різноманітних соціальних навичок серед учнів. Під час виконання завдання, учасники вправи спільно працюють, обговорюючи та визначаючи відповідні заголовки для наданих слів. Це сприяє розвитку комунікаційних навичок, співпраці в групі та спільного прийняття рішень. Вдосконалення словарного запасу також може сприяти розвитку культурної компетентності, оскільки деякі терміни пов'язані із відповідними ігровими аспектами та культурним контекстом.

1. ***Using your knowledge of the game, translate frequently used terms***

Caster (Кастер) - так називають мага, жерця та чаклуна, тобто. клас, який використовує заклинання.

Creep (Кріп) – звичайний монстр.

Griefer (Грифер) - людина, яка намагається засмутити або роздратувати інших гравців.

Log, Logout (Логаут) - Вийти з гри.

Rest (state) – показник ступеня втоми персонажа, який відображає кількість досвіду, який отримується за вбивство монстрів.

Soulbound – особистий, персональний. Означає, що річ «прив'язалася» до персонажа, тобто використовувати її може лише він (ще її можна продати NPC).

Вправа "Translate frequently used terms" розвиває учнів у кількох аспектах. Вони практикують мовленнєві навички через переклад термінів гри, що сприяє їхній здатності чітко та ефективно висловлювати думки. Також учні розширюють свою культурну чутливість, оскільки аналізують та пояснюють терміни, пов'язані із цією грою. Вправа також сприяє розвитку ефективного спілкування та критичного мислення. Групова дискусія та порівняння перекладів покращують соціальну взаємодію та сприяють колективній роботі.

***6. Exercise: "Alliance vs. Horde Diplomacy role-playing game"***

- Використовуючи англійську мову у вигляді дипломатичних взаємодій проведіть переговори між фракціями Alliance та Horde у грі *World of Warcraft*.

- Випередьте сценарій для гри, в якому виникає необхідність дипломатичних переговорів між Alliance та Horde для вирішення конфлікту або об'єднання сил проти загрози.

- Кожна група має підготувати свої аргументи, висловити свої вимоги та обґрунтувати, чому і навіщо треба імперативно співпрацювати.

- Використовуйте нові слова, фрази та вирази, які вивчили в процесі гри *World of Warcraft*.

- По завершенню вправи зробіть підсумки, підкреслюючи важливість ефективного спілкування та дипломатичних навичок у розв'язанні конфліктів.

Ця вправа, орієнтована на дипломатичні взаємодії між фракціями Alliance та Horde у грі *World of Warcraft*, сприяє розвитку різноманітних соціальних навичок учнів. Учасники вправи повинні використовувати англійську мову для емуляції переговорів, висловлюючи свої аргументи та демонструючи навички ефективного спілкування. Вони також вчаться обґрунтовувати свої вимоги та висловлювати позиції в рамках дипломатичного процесу. Після вправи важливо підкреслити важливість дипломатичних навичок у розв'язанні конфліктів та досягненні спільних цілей.

***7. Exercise: "Create Your Guild's Code of Conduct"***

Мета: Створити кодекс поведінки для гільдії в грі *World of Warcraft*, сприяючи розвитку навичок переконання, вміння знаходити підхід до інших, лідерства та креативності учнів, а також розширення лексичного запасу англійської мови.

Кроки вправи:

1. Групування:

- Учні розділяються на групи, представляючи фракції Alliance та Horde.

2. Створення Гільдії:

- Кожна група створює свою гільдію, надаючи їй унікальне ім'я та обираючи свої символи.

3. Кодекс Поведінки:

- Кожна група розробляє Кодекс Поведінки для своєї гільдії, визначаючи правила, які вони вважають важливими для спільної гри. Це може включати етичні принципи, правила взаємодії та спілкування.

4. Презентація Кодексу:

- Кожна група презентує свій Кодекс Поведінки, використовуючи англійську мову, аргументуючи важливість кожного правила та його сприяння гармонії в гільдії.

5. Дипломатичні Переговори:

- Групи вступають в дипломатичні переговори, спробуючи домовитися про спільні правила, які б враховували інтереси обох сторін. Це сприятиме розвитку навичок переконання та вміння знаходити компроміси.

6. Створення Спільного Кодексу:

- Після переговорів групи створюють спільний Кодекс Поведінки, який враховує інтереси обох фракцій.

7. Розширення Лексичного Запасу:

- Учні вивчають нову лексику, пов'язану із створенням Кодексу Поведінки, включаючи вирази для висловлення правил, вимог та аргументації.

8. Рефлексія та Підсумок:

- Учні обговорюють, як їхні дії та рішення вплинули на результати переговорів, а також як вправа допомогла їм покращити свій лексичний запас та соціальні навички.

Ця вправа "Створення Кодексу Поведінки для гільдії" в грі *World of Warcraft* сприяє розвитку різноманітних соціальних навичок учнів. Учні працюють у групах, що допомагає розвивати навички співпраці, лідерства та креативності. Вони вчаться використовувати англійську мову для аргументації своїх ідей та переконання інших. Дипломатичні переговори покращають навички взаємодії та знаходження компромісів. Результатом є спільний Кодекс Поведінки, що підкреслює важливість ефективного спілкування та дипломатичних навичок в колективних проектах. Вправа також допомагає розширити лексичний запас англійської мови, вводячи нові терміни та вирази, пов'язані з ігровим середовищем.

Реалізація комплексу вправ на уроках відбувалась в межах компетентнісного підходу, що висуває серйозні вимоги до методики навчання, яка має з «навчання робити щось» трансформуватися в «надання допомоги дитині навчитися щось робити». Специфіка компетентнісного навчання у тому, що засвоюється не «готове знання», кимось запропоноване до засвоєння, а «простежуються умови походження цього знання». У основі передбачуваної методики лежить навчання у вигляді діяльності.

При використанні запропонованої системи вправ учнів додатково навчали:

б) намагатись сприймати образи, а не лише перекладати іншомовну мову, це сприяє формуванню іншомовної комунікативної компетенції [6, c.131];

в) записувати нову лексику в окремий зошит, щоб краще запам'ятати, вузькоспеціалізовану лексику (наприклад, світу fantasy) можна фіксувати на власний розсуд;

г) пробувати різні жанри комп'ютерних ігор і обирати для себе найбільш вподобані, оскільки гра через силу не принесе значних позитивних освітніх результатів;

д) не забувати, що все добре в міру: не варто надто захоплюватися комп'ютерними іграми навіть з освітньою метою; оптимальним часом проведення за комп'ютерною грою є годину на день, цього цілком достатньо, щоб відпочити і в той же час покращити мовні навички та вміння, оскільки зловживання іграми може, навпаки, знизити результативність навчання.

Невід'ємним етапом формувальної роботи з використанням запропонованої системи вправ було наступне обговорення, рефлексія та оцінка ігрової та навчальної діяльності кожного учня. Важливо, що використання комп'ютерних ігор у процесі навчання іноземних мов має доповнювати традиційні методи навчання, а чи не замінювати їх. Таке «комбіноване» навчання дозволило сприятливі психолого-педагогічні умови для інтенсифікації процесу формування іншомовної комунікативної компетенції в сукупності всіх її складових, що також підвищило мотивацію учнів, розвивало їх творчі здібності та робить освітній процес різноманітнішим.

Висновки до Розділу 2

В даному розділі роботи було досліджено використання рольових онлайн ігор, таких як *World of Warcraft* та *Minecraft*, у навчанні англійської мови як важливого інструменту для покращення мотивації учнів та розвитку їхніх соціальних навичок.

При виборі цих онлайн-ігор для розвитку соціальних навичок учнів профільної школи були визначені такі критерії, як відповідність освітнім вимогам та педагогічним цілям, реалістичність гри, безпека, гнучкість індивідуалізації та можливість обговорення соціальних аспектів в грі.

По-перше, "*World of Warcraft*" являє собою віртуальне середовище з великою кількістю гравців, що інтуїтивно стимулює мовну практику та розвиток більшості соціальних навичок, таких як розподіл часу, лідерство, вирішення конфліктів, співпраця, емпатія. Учні мають можливість обирати власні ролі, об'єднуватись в групи та взаємодіяти один з одним для виконання завдань(квестів) різної складності, що допомагає контекстуалізувати англійські мовні навички у реальних сценаріях.

По-друге, "*Minecraft*" відкриває учням можливості для дослідження великого віртуального світу для покращення таких соціальних навичок, як командна робота, вміння діяти в критичних ситуаціях, креативність, навички вирішення проблем. Гравці можуть спільно будувати, вирішувати завдання та обговорювати соціальні аспекти гри, що сприяє удосконаленню цих соціальних навичок.

Комплекс вправ, спрямований на інтеграцію гри *Minecraft* у процес вивчення англійської мови, продемонстрував успішний підхід до покращення мовних та соціальних навичок учнів. Вправи, такі як "*Minecraft* Vocabulary Quest", "Побудуй свій ідеальний будинок" та "Груповий будівельний проект" активно залучають учнів до співпраці та сприяють розвитку комунікативних, творчих та соціальних аспектів навчання. У контексті гри *World of Warcraft*, вправи "Guild Leaders" та турнір "Arena Battles" відзначаються високою ефективністю через те, що учні вчаться правильно планувати дії для досягнення спільного успіху, вирішувати внутрішні конфлікти та брати на себе роль лідерів.

У межах дослідження додатково був розроблений та реалізований комплекс вправ, спрямованих на вдосконалення соціальних навичок учнів за допомогою використання онлайн-гри *World of Warcraft*. За допомогою такого комплексу вправ учні можуть формувати навички взаєморозумінь, лідерства та співпраці. Крім того, вправи з перекладом термінів підвищують ефективність спілкування учнів та сприяють розширенню словарного запасу. Дипломатична взаємодія та створення кодексу поведінки підкреслюють важливість дипломатії, вирішення конфліктів та роботи в команді для досягнення спільних цілей.

Реалізація комплексу вправ підкреслює важливість компетентнісного підходу в методиці навчання, де акцент робиться на самостійній діяльності учнів та умінні розуміти умови походження знань. Такий підхід сприяє вивченню англійської мови через діяльність, що сприяє не лише засвоєнню знань, а й розвитку певного комплексу мовних та соціальних навичок учнів профільної школи.

Усе це дозволяє визначити використання онлайн-ігор, зокрема *World of Warcraft*, як об'єктивний та цілеспрямований інструмент для розвитку соціальних та мовних навичок учнів, покращуючи якість освіти та сприяючи більш повноцінній взаємодії учнів у сучасному освітньому середовищі.

РОЗДІЛ 3. Експериментальна перевірка комплексу ігрових вправ для розвитку соціальних навичок НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

3.1. Підготовка та організація пробного навчання

Для проведення емпіричного дослідження нами було сформовано методологічний апарат, що включав психодіагностичні методики, методи кількісного та якісного аналізу емпіричних даних.

Дослідження проводилося в кілька **етапів:**

1. Підготовчий етап - включав розробку методологічної основи дослідження, вибір методів і методик дослідження, підготовку бланків та діагностичного матеріалу для тестування учнів, а також формування вибірки дослідження.

2. Діагностичний етап - включав проведення діагностики серед учнів. Діагностика проводилася як в індивідуальній, так і в груповій формі (фронтальне опитування).

3. Аналітичний етап - включав обробку отриманих даних, їх аналіз, порівняння та формулювання висновків на підставі проведеного дослідження.

Розглянемо методики, які використовувались нами в ході проведення дослідження. Теоретичний аналіз процесу соціальних навичок учнів як педагогічного явища дозволив нам виділити його зміст як структуру з такими взаємозалежними компонентами:

1. Комунікативний компонент, який вбирає у собі все різноманіття форм і способів оволодіння мовою та мовою.

2. Поведінковий компонент - це велика і різноманітна сфера дій, моделей поведінки, які засвоює дитина.

3. Ціннісний компонент є системою проявів мотиваційної сфери особистості.

***Гіпотеза*** роботи полягає в тому, що систематичне та методично організоване використання рольових онлайн-ігор дозволить інтенсифікувати процес формування соціальних навичок на уроках іноземної мови

***Вибірка дослідження.*** Вибірку дослідження склали 30 учнів 10-х класів профільної школи (3 підгрупи), серед яких 18 хлопців та 12 дівчат. Вік дітей становив від 16 до 17 років.

Першочергово, з метою оцінки поведінкового компонента соціальних навичок школярам було запропоновано заповнити опитувальні листи та «мовний щоденник». Таким чином, було складено список тих ситуацій, як коли і як часто діти стикаються з англійською мовою поза шкільними заняттями. Дослідження дозволило виявити взаємозв’язок між грою в комп'ютерні онлайнові ігри та мотивацією до вивчення англійської. Крім того, більшість десятикласників, згідно з дослідженням, завдяки інтерактивному спілкуванню, навчаються адекватно оцінювати свої лінгвістичні навички та виробляти певну стратегію використання іноземної мови.

Для виявлення рівня комунікативних властивостей ми застосували методику *«Комунікативні та організаторські схильності (КОС-1)»* (Синявський-Федоришин) [40]. Певна група питань цієї методики направлена на визначення можливостей прояву комунікативних схильностей. В даній методиці визначається рівень комунікативних здібностей. До комунікативних здібностей відносяться вміння встановлювати контакти, проявляти ініціативу в спілкуванні та загальна зацікавленість в комунікативній сфері. Дана методика складається з 40 питань, половина яких вивчає рівень комунікативних схильностей. Відповіді мають бути позитивними «так» чи негативними «ні».

В дослідження соціальних навичок ми також ми застосували тест *«Чи вмієте ви слухати?» (Методика М. Снайдера)* [24]. Уміння слухати - це неодмінна умова успішної комунікації. Навички «уміння слухати» дають можливість керувати процесом спілкування, забезпечують максимальне розуміння й отримання інформації, позитивне ставлення до індивідів та показують культурний рівень особистості.

З метою оцінки ціннісного компоненту соціальних навичокдесятикласників нами було використано методику *«Мотивація успіху та страх невдачі» (МУН) опитувальник О.О. Реана* [34].

Інструкція: відповідаючи на наведені нижче питання, необхідно вибрати відповідь «так» або «ні». Якщо Ви вагаєтесь з відповіддю, то згадайте, що «так» поєднує як явне «так», так і «швидше так, ніж ні». Те саме стосується і відповіді «ні»: він поєднує явне «ні» і «швидше ні, ніж так».

Відповідати на запитання слід швидко, не замислюючись надовго. Відповідь, яка перша спадає на думку, як: правило, є і найбільш точним.

*Обробка результатів та критерії оцінки*

За кожний збіг відповіді з ключем дається 1 бал. Підраховується загальна кількість набраних балів.

Якщо кількість набраних балів від 1 до 7, то діагностується мотивація на невдачу (страх невдачі).

Якщо кількість набраних балів від 14 до 20 то діагностується мотивація на успіх (надія на успіх).

Якщо кількість набраних балів від 8 до 13, слід вважати, що мотиваційний полюс яскраво не виражений. При цьому можна мати на увазі, що якщо кількість балів 8, 9 є певна тенденція мотивації на невдачу, а якщо кількість балів 12, 13, є певна тенденція мотивації на успіх.

Мотивація успіху належить до позитивної мотивації. За такої мотивації людина, починаючи справу, має на увазі досягнення чогось конструктивного, позитивного. В основі активності людини лежить надія на успіх та потреба у досягненні успіху. Такі люди зазвичай впевнені у собі, у своїх силах, відповідальні, ініціативні та активні. Їх відрізняє наполегливість у досягненні мети, цілеспрямованість.

Мотивація на невдачу належить до негативної мотивації. При цьому типі мотивації активність людини пов'язана з потребою уникнути зриву, осуду, покарання, невдачі. Взагалі, в основі цієї мотивації лежить ідея уникнення та ідея негативних очікувань. Починаючи справу, людина вже заздалегідь боїться можливої невдачі, думає про шляхи уникнення цієї гіпотетичної невдачі, а не способи досягнення успіху.

Люди, мотивовані на невдачу, зазвичай відрізняються підвищеною тривожністю, низькою впевненістю у своїх силах. Намагаються уникати відповідальних завдань, а за необхідності розв'язання надвідповідальних завдань можуть впадати у стан близький до панічного. Принаймі, ситуативна тривожність у них у цих випадках стає надзвичайно високою. Все це, водночас, може поєднуватись з дуже відповідальним ставленням до справи.

В ході діагностики щодо виявлення рівня комунікативних властивостей за методикою «Комунікативні та організаторські схильності (КОС-1)» (Синявський-Федоришин), ми отримали такі результати: високий рівень комунікативних здібностей спостерігається у 5 учнів (17%), середній – у 18 учнів (60%), низький рівень – у 7 учнів (23%). Представимо отримані результати на рисунку 1.

**Рисунок 1. Результати діагностики комунікативних здібностей учнів на констатувальному етапі дослідження за методикою «КОС»**

Отримані результати за цієї методикою показують, що тільки незначна частина опитуваних характеризується високим рівнем комунікативних схильностей, у складних ситуаціях вони почувають себе впевненими, спроможні самостійно вирішувати проблеми, мають потреби у постійному знайомстві та взаємодії, більша частина учнів мають середній рівень комунікативних можливостей. Такі підлітки відчувають потребу у контактах з іншими людьми, намагаються відстоювати свою позицію, проте потенціал даних схильностей нестійкий. Сім підлітків мають низький рівень комунікативних навичок, ці результати говорять про те, що підлітки цієї категорії, не відчувають потребу у спілкуванні, мають проблеми у встановленні контактів, не відстоюють власну позицію та мають обмежене коло спілкування.

Також проведене визначення за тестом «Оцінка самоконтролю у спілкуванні» (за М. Снайдером) засвідчило, що на високому рівні самоконтроль у спілкуванні продемонстрували 3 учні (10%), ті які потенційно вміють у різних ситуаціях керувати своїми емоціями. 16 опитаних (53%) мають середній рівень самоконтролю, такі бали за цією методикою, говорять про нестриманість та емоційність у поведінці. Решта 11 дітей (37%) мають низький рівень самоконтролю (рисунок 2).

**Рисунок 2. Результати діагностики комунікативних здібностей учнів на констатувальному етапі дослідження за методикою М. Снайдера**

Провівши діагностику за методикою «Мотивація успіху та страх невдачі» (МУН) О.О. Реана отримано наступні результати. Мотивацію досягнення успіху демонструють 19 осіб (63%), мотивацію уникнення невдачі – 8 осіб (27%). Недиференційованість типу мотивації спостерігається у 3 учнів (10%). Представимо отримані результати малюнку 3

**Рисунок 3. Результати діагностики переважаючого типу мотивації у за методикою «Мотивація успіху та страх невдачі» на констатувальному етапі дослідження**

Таким чином, в результаті констатувального дослідження було встановлено, що соціальні навички в учнів вибірки дослідження перебувають переважно на середньому рівні, при цьому, частка учнів з низьким рівнем діагностованих якостей перевищує число учнів, у яких соціальні навички сформовані на високому рівні.

Після завершення формувальної роботи було здійснено контрольну діагностику рівня сформованості соціальних навичок десятикласників. Так, в ході діагностики за методикою «Комунікативні та організаторські схильності було з’ясовано, що високий рівень комунікативних здібностей спостерігається у 9 учнів (30%), середній – у 17 учнів (57%), низький рівень – у 4 учнів (13%). Представимо отримані результати на рисунку 4.

**Рисунок 4. Результати діагностики комунікативних здібностей учнів на контрольному етапі дослідження за методикою «КОС»**

Також проведене нами контрольне тестування за тестом «Оцінка самоконтролю у спілкуванні» (за М. Снайдером) продемонстрували наступне. На високому рівні самоконтроль у спілкуванні продемонстрували учнів, (14%), 20 дітей (72%) мають середній рівень самоконтролю, низький рівень на даному етапі продемонстрували 5 дітей (14%) (рисунок 5).

**Рисунок 5. Результати діагностики комунікативних здібностей учнів на контрольному етапі дослідження за методикою М. Снайдера**

Щодо результатів, отриманих за методикою «Мотивація успіху та страх невдачі» (МУН) О.О. Реана, то по завершенню формувальної роботи можемо охарактеризувати їх наступним чином. Мотивацію досягнення успіху демонструють 25 дітей (83%), мотивацію уникнення невдачі – 4 учнів (14%). Недиференційованість типу мотивації спостерігається у 1 дитини (3%). Представимо отримані результати рисунку 6.

**Рисунок 6. Результати діагностики переважаючого типу мотивації у за методикою «Мотивація успіху та страх невдачі» на констатувальному етапі дослідження**

Наступним етапом нашого дослідження став аналіз отриманих результатів та оцінка їх ефективності, які будуть представлені у наступному підрозділі роботи.

3.2. Результати пробного навчання для з’ясування ставлення учнів до навчання за допомогою онлайн-ігор

В даному підрозділі роботи, відповідно до мети дослідження, буде проаналізовано ефективність запропонованої моделі ігрового методу.

Порівнявши результати, отримані за методикою «КОС» ми встановили, що після реалізації системи вправ спостерігається збільшення числа дітей, що виявляють високий рівень комунікативних здібностей, при одночасному зменшенні учнів з низьким рівнем цих якостей (рисунок 7).

**Рисунок 7. Порівняння результатів діагностики учнів за методикою «КОС» на констатувальному та контрольному етапах емпіричного дослідження**

Такі ж зміни було встановлено і в процесі кількісного аналізу даних за методикою Б. Снайдера (рисунок 8).

**Рисунок 8. Порівняння результатів діагностики учнів за методикою Б. Снайдера на констатувальному та контрольному етапах емпіричного дослідження**

Також, можемо свідчити про позитивну динаміку мотиваційної структури школярів в результаті реалізації запропонованої системи ігрових вправ, а саме, збільшення кількості дітей, що виявляють мотивацію на досягнення успіху, при зменшенні учнів з недиференційованою мотивацією та мотивацією на уникнення невдач (рисунок 9).

**Рисунок 9. Порівняння результатів діагностики учнів за методикою А. Реана на констатувальному та контрольному етапах емпіричного дослідження**

Якісний аналіз емпіричних результатів, а також спостереження за учнями в процесі реалізації запропонованих форм роботи, дає змогу оцінити результативність формувальної роботи наступним чином. Використання відеоігор значно збільшує мотивацію та утримує увагу учнів, оскільки вони є активними учасниками у процесі навчання, а не пасивно спостерігають за тим, що відбувається. Вони залучені до того, що відбувається, будучи координаторами своїх дій. Кожен наступний крок у грі - це певний досвід і ще й висока стимуляція до пізнання всього нового. Комунікація між гравцями сприяє якнайшвидшій соціальній адаптації учня, його соціальній ідентифікації.

Відеоігри також допомагають подолати мовний бар'єр, що так часто заважає повноцінному спілкуванню. Насолода від проходження гри, ентузіазм на завершальній стадії обговорення пройденого рівня сприяв підвищенню рівня мотивації до вивчення предмету.

Відеоігри позитивно впливають на мотивацію учнів та їхню залученість до навчального процесу, проте складно судити про стійкість рівня мотивації та залученості, можливо, у міру звикання до використання ігор вони будуть знижуватися [42, с.378].

Виходячи з отриманих результатів, можемо стверджувати про підтвердження висунутої гіпотези, а, отже, про доцільність використання моделі ігрового методу навчання на заняттях з англійської мови з метою розвитку соціальних навичок учнів, зокрема, онлайн-гри *World of Warcraft*.

Дослідники Д.Пол Гі, О.Горбань, М.Малецька [47;12] зазначають, що вчителі загалом позитивно ставляться до використання відеоігор у навчальному процесі, але не готові відмовитись від традиційних форм навчання. Для цього їм необхідні дуже вагомі докази того, що відеоігри сприяють досягненню позитивних освітніх результатів. В той же час, загальновідомим є той факт, що у суспільстві соціальні та економічні зміни набувають дедалі більшої стрімкості. Життєдіяльність індивіда в умовах такого наростання темпів вимагає повноцінного функціонування його як особистості: його здатності до самовизначення, до сенсопошуку та сенсопородження, до саморегуляції, до особистісного та професійного самовдосконалення на основі рефлексивності як джерела та механізму сталого існування. Потребуються люди, які мають розвиненою здатністю приймати відповідальні рішення у ситуаціях вибору, прогнозувати їх можливі наслідки, готові до співпраці, відкриті досвіду та усвідомлюють свою самоцінність [9].

У даному підрозділі дослідження було проведено аналіз ефективності комплексу вправ в контексті розвитку соціальних навичок учнів на заняттях з англійської мови. Дослідження включало в себе використання методик діагностики, таких як "КОС" (комунікативність), методика Б. Снайдера (кількісний аналіз даних) і методика А. Реана (мотивація).

Перший результат дослідження вказує на позитивні зміни в комунікативних здібностях учнів після впровадження системи вправ. За методикою "КОС" виявлено збільшення числа учнів із високим рівнем комунікативних здібностей та зменшення кількості учнів із низьким рівнем цих якостей.

Другий результат представлений за методикою Б. Снайдера, яка також підтверджує позитивні зміни після впровадження системи ігрових вправ. Кількісний аналіз даних вказує на поліпшення показників учнів на контрольному етапі емпіричного дослідження порівняно з констатувальним етапом.

Додатково, результати дослідження з методикою А. Реана свідчать про позитивну динаміку мотиваційної структури учнів. Зафіксовано збільшення кількості дітей, що виявляють мотивацію на досягнення успіху, та зменшення учнів із недиференційованою мотивацією та мотивацією на уникнення невдач.

Якісний аналіз емпіричних результатів та спостереження за учнями в процесі реалізації ігрових вправ дозволяють зробити висновок, що використання відеоігор значно підвищує мотивацію та утримує увагу учнів.

Результати також свідчать про поліпшення соціальних навичок в процесі використання ігрових методів. Взаємодія між учнями під час гри сприяє розвитку командної роботи, співпраці та взаєморозуміння. Вони стають активними учасниками навчання та розвивають комунікативні навички через спілкування в грі. Крім того, виявлено позитивний вплив відеоігор на мовну адаптацію учнів та їхню готовність спілкуватися англійською мовою.

Загалом, отримані результати підтверджують гіпотезу про доцільність використання моделі ігрового методу навчання для розвитку соціальних навичок учнів на уроках англійської мови, особливо в контексті використання онлайн-гри *World of Warcraft*. Важливо враховувати, що стійкість рівня мотивації та залученості може варіюватися з часом і вимагає подальшого вивчення.

Безперечно, відеоігри не можуть виступати як альтернатива класичній формі навчання англійській мові, але можуть служити додатковим ресурсом у засвоєнні певних навичок та умінь учнів та стимулювати у них бажання до подальшого продовження навчання у дусі часу, не виключено, що поза рамками шкільної програми факультативно.

Отже, використання комп'ютерних ігор в процесі навчання іноземних мов сприяє розвитку в учнів різних знань, навичок і умінь, які позитивно впливають формування іншомовної комунікативної компетенції загалом. Застосування комп'ютерних ігор на заняттях або після занять іноземною мовою інтенсифікує процес навчання, роблячи його неусвідомленим, більш продуктивним та захоплюючим.

Практичне значення роботи полягає у тому, що результати дослідження можуть бути використанні при викладанні англійської мови, удосконаленні методів набуття соціальних навичок учня і що такий спосіб навчання надасть змогу конкурувати з традиційними формами вивчення іноземної мови.

3.3. Інтерпретація результатів пробного навчання

Аналіз комунікативних і організаторських здібностей особистості дозволяє виявити їх психологічну структуру; вичленити такі їхні компоненти, які можуть бути індикаторами відповідних здібностей.

Так, наприклад, комунікативні здібності особистості характеризуються її вміннями легко й швидко встановлювати ділові й товариські контакти з людьми, прагненням до розширення сфери спілкування, до участі в громадських, групових заходах, що можуть задовольнити потреби особистості у широкому й інтенсивному спілкуванні.

Розглядаючи з цих позицій організаторські здібності, не важко виділити в їх структурі вміння впливати на людей з метою успішного вирішення ними певних завдань і досягнення певних цілей, уміння оперативно розібратися в ситуативній взаємодії людей і направити цю взаємодію в потрібне русло, прагнення до прояву ініціативи, до виконання громадської роботи тощо.

В ході діагностики щодо виявлення рівня комунікативних властивостей за методикою «Комунікативні та організаторські схильності (КОС-1)» ми вбачаємо, високий рівень комунікативних здібностей спостерігається у 5 учнів (17%), середній – у 18 учнів (60%), низький рівень – у 7 учнів (23%). Після пробного ж навчання ми спостерігаємо певні зміни. Наприклад, високий рівень спостерігається вже у 30% учнів, середній рівень у 58%, і низький рівень лише у 12%.

Досліджувані учні, що одержали низьку оцінку, розвиток комунікативних або організаторських схильностей знаходиться на рівні нижче середнього. Вони не прагнуть до спілкування, почувають себе скуто у новій компанії, у новому колективі, віддають перевагу перебуванню на самоті, обмежують коло своїх знайомств, відчувають труднощі в установленні активних контактів з людьми, погано орієнтуються у незнайомій ситуації, не відстоюють свої власні погляди і тяжко переживають образи. Прояви ініціативи в громадській діяльності вкрай занижені, в багатьох справах вони намагаються уникнути прийняття самостійних рішень.

Учні, що одержали середню оцінку, характеризуються середнім рівнем прояву комунікативних та організаторських схильностей. Вони прагнуть до контактів з людьми, не обмежують кола своїх знайомств, відстоюють свої думки і планують свою працю. Однак потенціал цих схильностей не відзначається високою сталістю.

Досліджувані, що одержали високу оцінку, відносяться до групи з високим рівнем прояву комунікативних та організаторських схильностей. Вони не розгублюються у новій обстановці, швидко знаходять собі приятелів, постійно прагнуть до розширення кола своїх знайомих, займаються громадською діяльністю, допомагають близьким, друзям, виявляють ініціативу в спілкуванні, здатні до прийняття самостійних рішень у складних ситуаціях. І все це провадиться не за примусом, а згідно зі своїми власними внутрішніми прагненнями, згідно зі своїм спрямуванням.

Також проведене визначення за тестом «Оцінка самоконтролю у спілкуванні» засвідчило, що на високому рівні самоконтроль у спілкуванні продемонстрували 3 учні (10%), ті які потенційно вміють у різних ситуаціях керувати своїми емоціями. 16 опитаних (53%) мають середній рівень самоконтролю, такі бали за цією методикою, говорять про нестриманість та емоційність у поведінці. Решта 11 дітей (37%) мають низький рівень самоконтролю. Після проведення пробного навчання ми вбачаємо, що вже у 14% учнів спостерігається високий рівень, що характеризується досить високим рівнем емоційної стриманості і контролю своєї поведінки при взаємодії з оточуючими. У 72% ми простежуємо середній рівень, який характеризується стриманістю і низькою емоційністю в спілкуванні, щирістю і безпосередністю при взаємодії з оточуючими. І у 14% - низький рівень, характеризується високим рівнем імпульсивності в спілкуванні і взаємодії з оточуючими, низькою диференційностю поведінки.

Провівши діагностику за методикою «Мотивація успіху та страх невдачі» (МУН) О.О. Реана отримано наступні результати. Мотивацію досягнення успіху демонструють 19 осіб (63%), мотивацію уникнення невдачі – 8 осіб (27%). Недиференційованість типу мотивації спостерігається у 3 учнів (10%). Після ж проведення пробного навчання результати дослідження за методикою О. О. Реана відбулися такі зміни, мотивацію досягнення успіху ми спостерігаємо у 83%, мотивацію уникнення невдач – у 14% і 3% недиференційованості типу мотивації.

Мотивація успіху - це один із видів позитивної мотивації. Ця мотивація налаштовує людину на досягнення чогось конструктивного і позитивного, коли вона починає займатися бізнесом. В основі активності людини лежить надія на успіх і потреба в досягненні успіху. Такі люди зазвичай упевнені в собі, самостійні, відповідальні, ініціативні та активні. Їх відрізняє наполегливість і прагнення до досягнення поставлених цілей.

Мотивація невдачі - один із видів негативної мотивації. За цього типу мотивації діяльність людини асоціюється з невдачею, осудом, покаранням і необхідністю уникати невдач. Як правило, в основі такої мотивації лежить ідея уникнення і негативні очікування. Починаючи бізнес, люди вже заздалегідь побоюються можливої невдачі і думають не про те, як досягти успіху, а про те, як уникнути цієї гіпотетичної невдачі.

Люди, мотивовані на невдачу, як правило, вкрай невпевнені в собі і не впевнені у своїх силах. Вони намагаються уникати відповідальних завдань, а під час вирішення особливо важливих завдань можуть навіть впадати в стан, близький до паніки. Як мінімум, ситуативна тривожність у таких випадках надзвичайно висока. Усе це може поєднуватися з дуже відповідальним ставленням до справи.

Говорячи про самоконтроль під час вивчення іноземної мови, слід зазначити, що самоконтроль - це внутрішній механізм мовної та психічної діяльності, який керує оволодінням зовнішніми видами мовленнєвої діяльності. Слід підкреслити, що внутрішній самоконтроль у студентів має формуватися як у процесі оволодіння комунікативними навичками (говоріння, читання, письмо), так і в процесі оволодіння мовним матеріалом (граматика, лексика, вимова, інтонація, орфографія) [7]. Сам самоконтроль має два прояви. Мимовільна форма характеризується тим, що свідомі дії в процесі самоконтролю відходять на другий план і проявляються тільки у випадках помилок або неточностей у мовленнєвій діяльності. Довільні форми самоконтролю виникають на етапі початкового засвоєння правил поведінки. Спонтанний самоконтроль є підготовкою до автоматизованих мовленнєвих актів, а мимовільний самоконтроль контролює мовленнєві акти учнів із комунікативним словником. Співвідношення вольового та мимовільного самоконтролю досягається за рахунок добору матеріалу різної складності та вибору ситуацій, у яких розв'язуються конкретні завдання.

На низькому рівні розвитку самоконтролю учні лише частково усвідомлюють свою потребу в ньому, і мотивація, якою вони керуються під час вивчення іноземної мови, зазвичай розглядається як суто особиста. Ця діяльність може визначатися і зовнішніми мотивами. Цей рівень самоконтролю функціонує лише за підказкою викладача і лише зрідка проявляється під час занять. У більшості випадків цей рівень самоконтролю присутній в учнів, які приділяють велику увагу правильності форми своїх висловлювань.

Учні, які перебувають на середньому рівні, здійснюють самоконтроль самостійно, але з деякою затримкою в часі. Учні з цим рівнем повною мірою усвідомлюють необхідність самоконтролю під час вивчення іноземної мови, який має особистісну та соціальну значущість, і рідко керуються суто зовнішніми мотивами. Під час занять інтенсивність самоконтролю непостійна і зосереджена на змісті мовлення. Крім того, рівень корекції учнів посередній.

Для розвитку високого рівня самоконтролю характерна безпомилкова діяльність учнів, які повністю усвідомлюють її необхідність. Якщо ж помилки все ж таки виникають, то вони негайно виправляються учнем (найвищий рівень корекції). Цей рівень самоконтролю систематично реалізується з однаковою інтенсивністю в усіх видах мовленнєвої діяльності та за всіх форм навчання. Під час вивчення іноземної мови учні керуються насамперед соціально значущими мотивами. Про досконалість цього рівня самоконтролю свідчить здатність учня адекватно оцінювати власну поведінку під час породження синтаксичної схеми речення та його лексичного наповнення.

Аналіз експериментальних даних показує, що в більшості учнів високий рівень розвитку самоконтролю спостерігається під час виконання письмової роботи, а низький - під час виконання аудіювання. За всіма видами мовленнєвої діяльності рівень розвитку самоконтролю в учнів перебуває на середньому рівні, причому нижчий рівень найбільш виражений під час аудіювання, а найнижчий - під час письма.

Мотивація ж визначає продуктивність навчальної діяльності та є організуючим чинником. Наближення мовленнєвої діяльності на заняттях до реального спілкування дає змогу використовувати мову як засіб комунікації та підвищує інтерес учнів до навчання і до мови, що вивчається. Таким чином, при правильному підході, тобто виборі методики та її послідовному і систематичному застосуванні, можна очікувати успішних результатів за рахунок підвищення мотивації, зростання інтересу до вивчення іноземної мови та подолання психологічних бар'єрів, таких як страх говорити іноземною мовою, страх зробити помилки і т. д., які можна подолати, а студентам створити ситуацію, в якій студент є суб'єктом, а не об'єктом навчання.

Формування мотивації - динамічний процес, що характеризується впливом на поведінку людини і проходить у кілька етапів. Так, на першому етапі виникає потреба у будь-якій діяльності та пошук способів задоволення цієї потреби. У нашому випадку курсант відчуває потребу у вдосконаленні навичок володіння іноземною мовою, оскільки не володіє певним мовленням.

Таким чином, виникає мотивація до пошуку шляхів удосконалення своїх мовних навичок. Наступний етап передбачає пошук мети, визначення напряму дій та виконання конкретних кроків щодо досягнення поставлених завдань. На цьому етапі до освітнього процесу підключаються викладачі, які володіють необхідною методичною базою та обирають ефективні методи з урахуванням свого індивідуального підходу. Відповідно, викладачі підбирають завдання, які курсанти можуть виконувати на даному етапі, для стимулювання та формування позитивної мотивації до досягнення кінцевої мети.

При цьому слід враховувати поетапне формулювання завдань для досягнення бажаного результату. Оскільки в психолого-педагогічній літературі мотивацію розглядають не тільки як сукупність мотивів, а й як процес узгодження мотиваційних ситуацій, основним завданням викладача є з'ясування того, які мотиви навчальної діяльності особистості є формувальними чинниками мотивації до вивчення іноземної мови. Серед мотивів навчальної діяльності соціальні мотиви переважають над пізнавальними. Пізнавальні мотиви пов'язані зі змістом навчальної діяльності та процесом її виконання, тоді як соціальні мотиви пов'язані із взаємодією курсанта з іншими людьми.

У формуванні комунікативної компетенції важливим є рівень внутрішньої мотивації, орієнтованої на процес і результат, що інтегрується із зовнішньою мотивацією як можливістю здобути успіх, досягнення, винагороду, заохочення та авторитет, що призводить до підвищення загальної мотивації стати висококваліфікованим фахівцем, здатним розв'язувати задачі оперативного та стратегічного рівнів.

Отже, результати експерименту підтверджують гіпотезу про те, що систематичне та методично організоване використання рольових онлайн-ігор дозволить інтенсифікувати процес формування соціальних навичок на уроках іноземної мови.

Висновки до Розділу 3

В даному розділі проводилося емпіричне дослідження, яке було поділено на декілька етапів: підготовчий етап - включав розробку методологічної основи дослідження, вибір методів і методик дослідження, підготовку бланків та діагностичного матеріалу для тестування учнів, а також формування вибірки дослідження; діагностичний етап - включав проведення діагностики серед учнів. Діагностика проводилася як в індивідуальній, так і в груповій формі (фронтальне опитування); аналітичний етап - включав обробку отриманих даних, їх аналіз, порівняння та формулювання висновків на підставі проведеного дослідження.

Під час дослідження була сформована гіпотеза, яка полягає в тому, що систематичне та методично організоване використання рольових онлайн-ігор дозволить інтенсифікувати процес формування соціальних навичок на уроках іноземної мови

Вибірку дослідження склали 30 учнів 10-х класів профільної школи (3 підгрупи), серед яких 18 хлопців та 12 дівчат. Вік дітей становив від 16 до 17 років. Для виявлення рівня комунікативних властивостей ми застосували методику «Комунікативні та організаторські схильності (КОС-1)», в дослідження соціальних навичок ми також ми застосували тест «Чи вмієте ви слухати?» (Методика М. Снайдера), з метою оцінки ціннісного компоненту соціальних навичокдесятикласників нами було використано методику «Мотивація успіху та страх невдачі» (МУН) опитувальник О.О. Реана.

В ході діагностики щодо виявлення рівня комунікативних властивостей за методикою «Комунікативні та організаторські схильності (КОС-1)» ми вбачаємо, високий рівень комунікативних здібностей спостерігається у 5 учнів (17%), середній – у 18 учнів (60%), низький рівень – у 7 учнів (23%). Після пробного ж навчання ми спостерігаємо певні зміни. Наприклад, високий рівень спостерігається вже у 30% учнів, середній рівень у 58%, і низький рівень лише у 12%.

Також проведене визначення за тестом «Оцінка самоконтролю у спілкуванні» засвідчило, що на високому рівні самоконтроль у спілкуванні продемонстрували 3 учні (10%), ті які потенційно вміють у різних ситуаціях керувати своїми емоціями. 16 опитаних (53%) мають середній рівень самоконтролю, такі бали за цією методикою, говорять про нестриманість та емоційність у поведінці. Решта 11 дітей (37%) мають низький рівень самоконтролю. Після проведення пробного навчання ми вбачаємо, що вже у 14% учнів спостерігається високий рівень, що характеризується досить високим рівнем емоційної стриманості і контролю своєї поведінки при взаємодії з оточуючими. У 72% ми простежуємо середній рівень, який характеризується стриманістю і низькою емоційністю в спілкуванні, щирістю і безпосередністю при взаємодії з оточуючими. І у 14% - низький рівень, характеризується високим рівнем імпульсивності в спілкуванні і взаємодії з оточуючими, низькою диференційностю поведінки.

Провівши діагностику за методикою «Мотивація успіху та страх невдачі» (МУН) О.О. Реана отримано наступні результати. Мотивацію досягнення успіху демонструють 19 осіб (63%), мотивацію уникнення невдачі – 8 осіб (27%). Недиференційованість типу мотивації спостерігається у 3 учнів (10%). Після ж проведення пробного навчання результати дослідження за методикою О. О. Реана відбулися такі зміни, мотивацію досягнення успіху ми спостерігаємо у 83%, мотивацію уникнення невдач – у 14% і 3% недиференційованості типу мотивації.

ВИСНОВКИ

Згідно мети дослідження, було розглянуто ефективність розробленої системи вправ та визначення умов за яких процес розвитку соціальних навичок на уроках англійської мови буде більш результативним. Це дослідження показує важливість і актуальність вивчення англійської мови та розвитку соціальних навичок в сучасному освітньому процесі. Виявлено, що соціальні навички визначають успіх у міжособистісній взаємодії та адаптації до вимог сучасного суспільства. Рольові онлайн-ігри, такі як *World of Warcraft* та *Minecraft*, виявилися не лише стимулюючим інструментом для вивчення мови, але й ефективним засобом розвитку цілих комплексів навичок, включаючи комунікацію, творчість, лідерство, креативність, розподіл часу, критичне мислення та самостійність.

За допомогою аналізу наукових літературних джерел, було виявлено, що соціальні навички учнів виявляються ключовим фактором їхнього загального розвитку і успішної соціальної адаптації. Цей комплекс вмінь та умінь, що включає в себе ефективну комунікацію, співпрацю, емпатію та навички розв'язання конфліктів, має велике значення в сучасному освітньому процесі.

Адаптація ігор до вікових особливостей учнів та їх інтеграція в навчальний план забезпечують системність навчання. Важливо дотримуватися високих стандартів безпеки та захисту особистих даних. Ігри повинні відповідати навчальним цілям, сприяючи розвитку мовних та соціальних навичок. Контроль за часом гри забезпечує баланс між навчанням і розвагами, а чіткі критерії оцінювання об'єктивно визначають успішність учнів. Мотивація до вивчення англійської мови зростає завдяки онлайн-іграм, які враховують різні рівні навчання та індивідуальні інтереси учнів.

У дослідженні було представлено комплекс вправ, спрямований на вдосконалення соціальних навичок учнів, з використанням відомої онлайн-гри "*World of Warcraft*". Розроблені вправи базуються на компетентнісному підході, акцентуючи увагу на діяльнісному навчанні та розвитку умінь і навичок. Використання цієї системи вправ сприяло активній взаємодії учнів з віртуальним середовищем гри, що одночасно сприяло розвитку соціальних навичок. Конкретні вправи, такі як аналіз трейлера гри, вираження контрасту та інші, сприяли формуванню комунікативної компетенції та розвитку творчих здібностей учнів. У підсумку з’ясовано, що використання гри "*World of Warcraft*" може бути ефективним засобом для покращення соціальних навичок учнів.

Загальний висновок полягає в тому, що рольові онлайн-ігри є важливим інструментом для формування не лише мовних, але й соціальних навичок. Вони створюють інтерактивне та іммерсивне навчальне середовище, яке стимулює розвиток широкого спектру компетентностей учнів. Такий ігровий підхід може стати ключовим компонентом для досягнення успішної адаптації учнів у сучасному суспільстві, надаючи їм необхідні інструменти для взаємодії, творчості та критичного мислення.

Дослідження підкреслює, що використання комп'ютерних ігор має бути розглянуте як доповнення до традиційних методів навчання, і важливо зберігати баланс між цими підходами. Ігри можуть бути ефективним інструментом для навчання, але їхня інтеграція повинна бути обґрунтованою та педагогічно спрямованою. Загалом, використання рольових онлайн-ігор може виявитися важливим чинником для досягнення цілей навчання та розвитку учнів, покращуючи якість освіти та готуючи їх до викликів і можливостей, які пропонує сучасне суспільство.

У результаті емпіричного дослідження проведеного на базі Шосткинської загальноосвітньої школи І-ІІІ ст. №11, що включало підготовчий, діагностичний та аналітичний етапи, було перевірено гіпотезу про можливість інтенсифікації формування соціальних навичок учнів з використанням систематичного застосування рольових онлайн-ігор на уроках іноземної мови. Дослідження, проведене на вибірці 30 учнів 10-х класів, виявило позитивні зміни в рівні комунікативних властивостей та самоконтролі учнів після впровадження пробного навчання. Застосування методик "КОС-1", "Чи вмієте ви слухати?" та "МУН" дозволило виявити зростання комунікативних здібностей та покращення мотиваційного фону.

У ході дослідження, що включало застосування методик, таких як "Комунікативні та організаторські схильності (КОС-1)", "Чи вмієте ви слухати?" (Методика М. Снайдера) і "Мотивація успіху та страх невдачі" (МУН) за опитувальником О.О. Реана, було виявлено динаміку розвитку комунікативних та соціальних навичок учнів 10-х класів. Перед пробним навчанням 17% мали високий рівень комунікативних здібностей, 60% - середній, 23% - низький. Після пробного навчання спостерігалося покращення, і високий рівень зріс до 30%, середній до 58%, а низький зменшився до 12%.

У визначенні самоконтролю у спілкуванні до пробного навчання 10% мали високий рівень, 53% - середній, і 37% - низький. Після пробного навчання високий рівень зріс до 14%, середній до 72%, а низький скоротився до 14%.

Стосовно мотивації, до пробного навчання 63% демонстрували мотивацію досягнення успіху, 27% - мотивацію уникнення невдачі, і 10% були недиференційовані. Після навчання мотивація досягнення успіху зросла до 83%, мотивація уникнення невдачі скоротилася до 14%, і недиференційованість типу мотивації залишалася на рівні 3%. Результати вказують на позитивну динаміку у розвитку комунікативних навичок, самоконтролю та мотивації учнів, що підтримується результатами проведеного емпіричного дослідження.

Узагальнюючи результати, можна стверджувати, що використання рольових онлайн-ігор сприяє позитивним змінам у розвитку соціальних навичок та мотиваційних установок учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алієва О., Жукова М. Віртуальні ігри як феномен сучасної культури. *Схід*. 2016. No 5. С. 64-67

2. Бєлкіна О. О. Використання інтерактивних методів у роботі з обдарованими учнями для розвитку їхніх соціальних навичок. *Педагогічні науки*, 2015. 3(88), 32-36.

3. Бігич О.Б. Особистісно-діяльнісний розвиток молодшого школяра на уроці іноземної мови: монографія. Київ. КНЛУ, 2009. С. 138

4. Бігич О.Б., Бориско Н.Ф., Борецька Г.Е. Методика навчання іноземних мов : теорія і практика. *Підручник для студ. лінгв. ун-тів і фак. ін. мов вищ. навч. закладів*. під загальн. ред. С.Ю.Ніколаєвої. – Київ. 2013 : Ленвіт. С. 298

5. Буровицька А. І. Використання сучасних онлайн ігор в процесі вивчення англійської мови [Електронний ресурс] Режим доступу: https://lib.chmnu.edu.ua/pdf/naukpraci/pedagogika/2019/326-314-20.pdf (дата звернення - 08.03.2023)

6. Вахнован М. М. Теоретичний аналіз психолого-педагогічних умов до формування іншомовної комунікативної компетенції. *Психологія і особистість*. 2015. № 1. С. 131 – 136.

7. Верба Л.Г. Граматика сучасної англійської мови: Довідник. - Київ.: Логос, 2002. С.638 – С.341

8. Гаврилова Т. О. Використання онлайн-ігор для розвитку соціальних навичок учнів. Інформаційні технології і засоби навчання, 2016. 3(55), С. 1-14.

9. Газман О.С. Роль гри у формуванні особи. *Навчальна педагогіка*. 2001. № 9. С. 22.

10. Гладка І. Використання інтерактивного навчання на практичних заняттях з англійської мови для підвищення ефективності навчально-виховного процесу у вищих навчальних закладах. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Серія 17. Теорія і практика навчання та виховання: Збірник наукових праць. Ред. колегія: В. І. Бондар (відповідальний ред.) та ін. 2009. Вип. 13. Київ.: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, С. 237.

11. Гончарова А.В. Рольові ігри на уроках англійської мови. *Англійська мова і література*. 2011. №16. С.2-6.

12. Горбань О., Малецька М. Основні підходи до визначення концепту "відеогри"як елементу сучасного наукового дискурсу. *СХІД No 3*. 2018. Т. 3, № 155. С. 1–4.

13. Гордон Д. Т. Вчимося грати. *Ігрові аспекти навчання та розвитку*. Київ. Видавництво "Генеза".2014.

14. Дейсон К. Ігри у навчанні. *Як змінити навчання за допомогою ігор*. Москва. Видавництво "Альпіна Паблішер".2013.

15. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посібник. Київ. *Академвидав*, 2004. С. 352

16. Дічев К., Дічева Д. Гейміфікована освіта: що відомо, у що вірять і що залишається невизначеним: критичний огляд. *Міжнародний журнал освітніх технологій у вищій освіті*. 2017. № 14 (1).9. URL: [https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5](https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5%20) (дата звернення: 04.12.2022).

17. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 07.12.2023).

18. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. № 3. С. 31-33.

19. Ісаєва Л. І. Освіта 3.0: Загальноосвітні школи нового покоління. Київ: Видавництво "Нова освіта".2018.

20. Киливник В. М. Рольова гра як один з методів активного навчання студентів іноземній мові. 2012. URL: [http://umo.edu.ua/images/content/nashi\_vydanya/stud\_almanah/21.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/stud_almanah/21.pdf%20) (дата звернення: 04.12.2023).

21. Коблевський А., Ховрич М. Комп’ютерні ігри та програми як засіб навчально-виховного процесу у загальноосвітнійшколі. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету*. Серія: Педагогічні науки. 2016. Вип. 137. С. 230-233

22. Ковальова Т. О. Про використання комп’ютерних ігор на заняттях з іноземної мови [Електронний ресурс] Режим доступу : http://jrnl.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/view/10227 (дата звернення - 01.03.2023)

23. Корнієнко О. М. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування. *Англійська мова та література*. 2008. 28, С. 9-12.

24. Кравчук С.Л. Експериментальна психологія: теорія і практика психологічного експерименту. Київ. Видавничополіграфічний центр «Київський університет», 2008. С.287

25. Кроуфорд К. Реалії: Ігрова індустрія. Київ. Дух і літера.2018.

26. Левченко Н. М. Формування соціальних навичок учнів профільної школи через використання онлайн-ігор. *Педагогічний альманах*, 2018. 32. С. 134-138.

27. Ляшенко О. В. Роль віртуальних ігор у формуванні соціальних навичок дітей молодшого шкільного віку. *Інноваційні технології навчання*, 2018. 1(26), С. 45-50.

28. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання: *наукова стаття. Молодий вчений*. 2015. № 2 (6). С. 279–282.

29. Маланчук О. Розвиток соціальних навичок учнів на уроках іноземної мови. *Педагогіка і психологія*, 2017. 3(89), С. 54-59.

30. Марець М. Ігрові технології навчання: сутність поняття, функції, цілі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету*. Серія: педагогіка. 2007. №9. C.45‒48

31. Марко М. М. Сутність навчально-ігрових технологій. Професійна освіта: проблеми і перспективи. 2016. Вип. 11. С. 58-64

32. Міщенко І. Сучасні технології у навчанні: інтерактивність та соціальний аспект. *Педагогічна освіта в Україні*, 2019. 1(45), С. 102-113.

33. Морська Л. І. Теоретико-методологічні засади підготовки вчителя іноземних мов до використання інформаційних технологій: монографія. Тернопіль. ТНТУ імені Володимира Гнатюка, 2007. С. 243

34. Москаленко В.В. Соціальна психологія. Київ. 2008. С. 688

35. Носаченко І. Системний підхід до використання рольових ігор у навчанні. *Неперервна професійна освіта*: Теорія і практика. 2006. № 2. с.108

36. Пасічник Г. В. Вплив віртуального спілкування на соціальні навички підлітків. *Психологія та педагогіка*, 2015. 2(60), С. 48-53.

37. Полат Е. С. Використання онлайн-ігор у процесі викладання соціальних наук. Науковий огляд, 2016. 3(25), С. 116-121.

38. Полежаєва, О. В. Впровадження новітніх засобів у процес навчання іноземним мовам: дистанційне навчання. Психолого-педагогічні проблеми становлення сучасного фахівця: *матеріали міжнар. наук. практ. конф. Харків.нац. екон. ун-т ім. Семена Кузнеця*. 2014. С. 250–252.

39. Сазоненко Г.С. Перспективні освітні технології: наук.-метод. посібник. Київ. *Гопак*, 2000. С.560

40. Синявський В.  В. Борис Олексійович Федоришин (1930– 2007) засновник української школи професійної орієнтації. *Практична психологія та соціальна робота*. 2011. № 1. С. 68–70.

41. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип. 11. 2015. С. 303-309.

42. Токарєва А.В. Використання комп’ютерних відеоігор у сучасному навчальному процесі. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. Серія: Педагогіка і психологія. № 2. 2016. С. 374–378

43. Холмакова Ю.В. Характеристика рольової гри як ефективного прийому навчання іноземної мови. *Молодий вчений*. 2016. № 12 (39). С. 533– 537.

44. Чередниченко Г. І. Ігрові технології в сучасному навчанні: підходи та перспективи. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2017. 3(61), С. 45-55.

45. Childress M. D., Braswell R. Using Massively Multiplayer Online Role‐Playing Games for Online Learning. Distance Education. 2006. № 2 Т. 27. P. 187–196.

46. Gee J.P. Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum. 2005*. Vol. 85. № 2. P. 33–37.

47. James Paul Gee. James Gee’s Principles For Game Based Learning. URL: <https://www.legendsoflearning.com/blog/james-paul-gee-game-based-learning/> (дата звернення: 07.12.2023).

48. Johnson W.L. Serious use of a serious game for language learning. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*. 2010. Vol. 20. № 2. P. 175–195.

49. Karl M. Kapp. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer and ASTD. 2012. P.336.

50. Lee J. J., Hoadley C. M. Online Identity as a Leverage Point for Learning in Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs): *Sixth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies. Kerkrade. 20-22 October 2006*. P. 761–763.

51. Reinders H., Wattana S. Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language. *Digital Culture & Education*. 2011. Vol. 3. № 1. P. 4–28.

52. Suh S., Kim S. W., Kim N. J. Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary English education in Korea. Journal of Computer Assisted Learning. 2010. № 5 Т. 26. P. 370–378.