

Sustainability. Vol. 12, P. 5568. <https://doi.org/10.3390/su12145568>

6. Kuleto, V., Ilić, M., Dumangiu, M., Ranković, M. Exploring Opportunities and Challenges of Artificial Intelligence and Machine Learning in Higher Education Institutions. *Sustainability*. 2021. Vol. 13(18), P. 10424. <https://doi.org/10.3390/su131810424>

7. Maderer, J. Artificial Intelligence Course Creates AI Teaching Assistant. 2016. *Georgia Tech News Center*. Retrieved from: URL: <http://www.news.gatech.edu/2016/05/09/artificial-intelligence-course-creates-ai-teaching-assistant>. (дата звернення: 01.10.2023)

8. Vincent-Lancrin, S. Trustworthy artificial intelligence (AI) in education: Promises and challenges. *OECD Education Working Papers*. 2020. Vol. 218. <https://doi.org/10.1787/a6c90fa9-en>.

Горулько Дар'я

*Бердянський державний педагогічний університет
науковий керівник: Школа І. В., к. філол. наук, доцент*

ІНТЕРАКТИВНІ ОНЛАЙН-ІГРИ: ТРАНСФОРМАЦІЯ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ЗЗСО У ХХІ СТОЛІТТІ

У час стрімкого розвитку технологій та постійних змін у підходах до навчання іноземних мов виникає необхідність в глибокому вивченні та розбудові процесу навчання. Сучасні реалії життя вимагають від освітніх систем адаптації до швидкого темпу сучасності. Тут важливо не лише йти вже протореними шляхами в галузі викладання іноземних мов, але й активно впроваджувати нові технології та передові методи.

У цьому контексті особливо актуальними стають онлайн-ігри як ключовий інструмент для розвитку комунікативних навичок здобувачів закладів загальної середньої освіти на уроках англійської мови. Спостереження за процесом викладання свідчать, що сучасні підходи потребують більше інтерактивних та цікавих методів, які не лише привертують увагу здобувачів, а й активно розвивають необхідні навички.

Цей напрямок дослідження вже привертав увагу численних вчених як і в Україні, так і за кордоном. Наприклад, Д. Узнадзе розглядає роль ігор у розвитку навчальної активності учнів, тоді як А. Журавльов та інші досліджують застосування інформаційних технологій у сфері освіти. Т. Ковальова, Т. Дрофа, Н. Дроздович досліджують доцільність використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови студентів, а П. Фелісія [2, с. 8] аналізує специфіку навчання англійської мови молодших школярів за допомогою комп'ютерних ігор. Цікавість до вивчення впливу онлайн-ігор на процес навчання зростає. Результати досліджень підтверджують, що ігри спонукають до цікавості, створюють конкурентну атмосферу, заохочують до глибшого занурення та сприяють спільній діяльності учнів.

У цьому контексті, мета нашого дослідження полягає в більш глибокому

розкритті сутності використання онлайн-ігор та їхньої ефективності у процесі вивчення англійської мови. Враховуючи сучасний рівень технологічного розвитку, ми маємо величезний вибір ігор, які стають доступними в Інтернеті, що дозволяє вчителям знаходити оптимальні інструменти для ефективного викладання.

Ученими доведено, що комп'ютерні ігри можуть розвивати пізнавальні навички, а також покращувати навички користування інформаційними та комунікаційними технологіями. Їх можна використовувати, щоб представити цікаві факти, нагадати вже вивчений або запам'ятати новий матеріал, збільшити творчий потенціал або надати практичні приклади понять та правил, які важко проілюструвати у реальному світі [1, с. 7].

Ми проілюструємо можливості онлайн ігор у підвищенні ефективності навчання англійської мови лише за рахунок однієї гри. Це дуже популярна серед підлітків гра Minecraft. У навчанні здобувачі можуть працювати індивідуально, або командами та створювати історії або квести (Story Mode). Учні можуть створювати власні діалоги, описувати події, слідувати інструкціям та проговорювати все, що відбувається у грі.

Наступним варіантом є побудова об'єктів за інструкцією та їх опис (Build and Describe). Учні будують різні об'єкти чи будівлі в грі, а потім описують їх усно чи письмово англійською мовою. Це сприяє розвитку словникового запасу та описових навичок. Також здобувачі можуть працювати групами та створювати в грі власну карту для пошуку скарбів або проходження квесту для іншої команди (Treasure Hunt). Прописування інструкції англійською мовою дозволяє розвивати навички письма для групи, що створює проєкт і навички читання та говоріння для групи, яка його проходить.

Розвивати комунікативні навички також допоможе створення в Minecraft віртуальних сценаріїв для рольових ігор (Role-Playing Scenarios) [3, с. 5]. При цьому ролі та розвиток подій можуть розподілятися вільно, або прописуватися вчителем. Якщо вчитель чітко розподіляє ролі, він може додати відповідний перелік слів або граматичних структур, які є обов'язковими для застосування у розіграванні певної ролі. Це забезпечить здобувачам необхідну практику застосування вокабуляру та покращить запам'ятовування лексики.

Ще одним варіантом активностей, які можна виконувати за допомогою Minecraft є сторітелінг (Build-a-Story). Учні будують частини історій або сцен, які можуть бути об'єднані для створення спільної історії англійською мовою.

Необхідно відзначити, що використання комп'ютерних технологій не означає повної заміни традиційних методів навчання. Співіснування та взаємодія цих підходів допомагають формувати у дітей різнобічні навички та сприяють підвищенню якості вивчення іноземної мови. Так, граючи та обговорюючи ігри на уроках, діти виявляють значний інтерес та активність, що позитивно впливає на їхній загальний розвиток.

Отже, онлайн-ігри стають не тільки допоміжним методом у вивченні англійської мови, а й справжнім каталізатором глибшого занурення у мовне середовище та активного розвитку всесторонніх навичок учнів.

Список використаної літератури

1. Коневщинська, О. Е. Проблема Інтернет-мовлення старшокласників в електронних соціальних мережах. Інформаційні технології і засоби навчання. 2017. Вип. 60(4). С. 77-86. Режим доступу: URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1845>
2. Felicia, P. *Digital games in schools : A handbook for teachers*. Brussels : European Schoolnet EUN Partnership AISBL, 2009. 46 p.
3. Stanley, G. Engaging the gaming generation. *English teaching professional*. 2011. Vol. 76. P. 4-7.

Григор'єв Микола

*Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
науковий керівник: Матіюк Д. В., к. пед. наук, ст. викладач*

ВИКОРИСТАННЯ ПРИНЦИПІВ НЕЙРОЛІНГВІСТИЧНОГО ПРОГРАМУВАННЯ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ РЕЦЕПТИВНИХ НАВИЧОК НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Сучасні українські та зарубіжні науковці займаються пошуком вирішення актуальних проблем у сфері викладання іноземних мов у сучасному мультилінгвальному просторі. Їх науково-дослідна діяльність спрямована на пошук нових ефективних методик удосконалення викладання іноземних мов, зокрема на пошук шляхів покращення підготовки висококваліфікованих вчителів [1, р. 381], активне впровадження методики предметно-мовного інтегрованого навчання (CLIL) [2], формування готовності до неперервної освіти, постійного професійного розвитку впродовж життя [3, с. 32-33].

На нашу думку, з метою формування рецептивних навичок ефективним може бути використання принципів нейролінгвістичного програмування (НЛП). Принципи НЛП часто застосовуються в освітній сфері з метою полегшення процесу викладання та навчання. Процес вивчення іноземних мов постійно зіштовхується з новими викликами. Використання НЛП може сприяти вирішенню цих викликів, адже ця техніка є успішною в багатьох сферах, зокрема психотерапії, менеджменті, медицині, спорті, бізнесі тощо [5, с. 1].

Зарубіжні науковці С. Сунітха (S. Sunitha), А. Янти (A. Jayanthi), Г. Калайразан (G. Kalaiyarasan), Н. Анналакшмі (N., Annalakshmi) пояснюють перспективність застосування НЛП у викладанні іноземних мов таким чином: нейро – натякає на сенсорну систему. Це спосіб, у який можна використовувати психіку та почуття, щоб обдумувати та сортувати досвід на навчання; лінгвістика – у контексті дослідження визначається тим, як мова використовується для передачі наших думок; програмування – шлях, яким здійснюється думка або дія та яким чином сконцентровані думки на досягненні цілі. При цьому, дослідники також зауважують, що говоріння та письмо відомі як продуктивні навички, оскільки вони включають створення слів, виразів,