

ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ ФОНЕТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

З кожним десятиліттям цінність комп'ютерних ігор, як виключно дитячої розваги, все більше видозмінюється на впливовий засіб залучення школярів до вивчення іноземних мов. Однак, в суспільстві досі існує упереджене ставлення щодо ефективності їх використання в навчальному процесі, яке змінювалось від стійкого негативного до нейтрального, а згодом дещо позитивного. Основними факторами змін у баченні ролі комп'ютерних ігор є стрімкий розвиток галузі сучасних технологій і їх доступність, а також наявність освітнього потенціалу, зокрема можливість активізувати когнітивний розвиток та покращити соціальну взаємодію з однолітками.

Аналіз останніх досліджень і публікацій демонструє постійне зростання у зацікавленості до використання сучасних технологій, зокрема комп'ютерних ігор, на уроках англійської мови. Цінність ігрових технологій описана в роботах зарубіжних дослідників, таких як Е. Курняті, Х. Ян та М. Алпара, а також у багатьох працях вітчизняних науковців-методистів, а саме Н. Ткачової, О. Тур, Л. Ясногурської та Н. Полонської. Основні праці Й. Де Хаана, А. Буровицької, Т. Ковальнової та М. Комогорової зосереджуються на здатності комп'ютерних ігор сприяти активному навчанню та розвитку мовних навичок.

Комп'ютерні ігри мають значний вплив на психологічний розвиток школярів. Це відображається на одному з головних аспектів ефективного навчання, а саме на мотивації учнів. Більше того, використання комп'ютерних технологій зокрема ігор, на уроках підсилює в школярів “жвавий інтерес, спочатку як ігрова діяльність, а потім як навчальна [2, с. 3]”.

Мотивація регулює активність школярів, впливає на наполегливість у навчанні та зусилля, які учні докладають, і є стимулом до вдосконалення дітей, як окремих особистостей. Молодший шкільний вік розкриває передумови для успішного формування мотиваційної сфери, тому цей період несе велику цінність у тому, щоб запобігти виникненню “мотиваційного вакууму” під час переходу до середньої школи [1, с. 5]. Враховуючи це, педагог повинен спрямовувати свою діяльність на створення такого середовища, де кожна дитина матиме можливість розвиватись як індивідуальність, задовільняти пізнавальний інтерес та інші потреби, а в кінцевому результаті, досягати поставленої мети.

Американський дослідник Йі Нік описує три основних компоненти мотивації гравців [7, с. 773]:

- *Соціальний компонент* включає соціалізацію і командну роботу. Перший аспект передбачає розвиток інтересу до взаємодії та обміну думками з однолітками та іншими людьми. Тим часом, як командна робота, акцентує увагу

не на індивідуальній залученості в процесі, а на задоволеності від докладання спільних зусиль групи учасників, а також результату, який виникає внаслідок цієї співпраці.

– *Компонент занурення* передбачає відкриття і втечу від реальності. Активізація бажання дізнатись нову інформацію, створення сприятливого середовища для розвитку зацікавленості і покращення розуміння предмету на когнітивному та емоційному рівні реалізується через перший зазначений елемент. Втеча від реальності допомагає понизити стресові чинники, які виникають в ході активного дослідження матеріалу.

– *Компонент досягнення* ґрунтується на намірі гравця досягнути особистого чи командного успіху, що, зрештою, впливає на мотивацію. Усі вищезазначені аспекти комп'ютерних ігор тісно взаємопов'язані між собою, тому не варто виділяти лише один з них, а навпаки – приділяти рівномірну увагу кожному.

Комп'ютерні ігри несуть за собою низку переваг, серед яких є створення комфортного мовного середовища, що знижує стрес від вивчення нового матеріалу. Проте ефективність використання ігрових технологій залежить насамперед від правильності підходу вчителя до вибору комп'ютерних ігор для використання на уроці, оскільки педагог повинен добре розбиратись у їх функціях і класифікаціях а також вміти поєднувати елементи гри і навчання [5, с. 175].

Важливим є той факт, що комп'ютерні ігри не передбачають чітких часових рамок використання, відповідно вчитель може використовувати їх на будь-якому етапі вивчення теми. До прикладу, для закріплення матеріалу на початковому етапі вивчення достатньо виділити 15–20 хвилин. Згодом ту ж гру рекомендовано використовувати протягом 3–5 хвилин як спосіб повторення вивченого матеріалу, а також як засіб зняття напруги під час уроку [4, с. 231].

Для досягнення максимальної результативності потрібно дотримуватись певних умов, серед яких можна виділити такі [6, с. 8]:

- проінформувати учнів та забезпечити підготовку до участі в грі: ознайомити з правилами, пояснити мету гри, визначити наявний рівень учня;
- надати необхідний дидактичний матеріал;
- чітко сформулювати завдання та пояснити правила гри;
- визначити які вміння та навички школярі повинні здобути у процесі навчальної гри;
- поступово збільшувати складність завдань;
- впевнитися в психологічному комфорті всіх гравців.

На сьогоднішній день проведено ще недостатньою досліджень, які б могли повноцінно оцінити потенціал комп'ютерних ігор у формування фонетичної компетентності. Хоч сучасні технології мають позитивний вплив на навчальний процес, вони також можуть його гальмувати. Оскільки учні початкової школи не повною мірою усвідомлюють мету вивчення мови, вони можуть мати проблеми з концентрацією на двох завданнях одночасно: на грі, як частині відпочинку та грі, як елементі навчання, тому дитина може просто змістити фокус на розважальну складову, не виносячи для себе корисної інформації.

У проведеному нами дослідженні було зафіксовано значне покращення фонетичних знань і навичок у групі дітей, які вивчали англійсько мову за допомогою ігор, ніж в контрольній групі, навчання якої базувалось на традиційних методах викладання мови. Було визначено, що в експериментальній групі якість знань збільшилась на 34% від початкової, а також суттєво зміцнилась мотивація і зацікавленість, що вказує на ефективність використання комп'ютерних ігор на уроках англійської мови.

Звісно, за численними перевагами слідує і недоліки використання комп'ютерних ігор на уроках іноземної мови. Однією з можливих проблем є здатність сучасних технологій викликати залежність від їх використання. Якщо зловживати комп'ютерними іграми, учням згодом може стати нецікаво виконувати інші завдання під час занять.

Крім того, нехтування рекомендацій щодо правильного використання комп'ютерних технологій може призвести до серйозних проблем зі здоров'ям. Діти віком 6–10 років перебувають у періоді кризового розвитку, якому слідує фізіологічні і психофізичні зміни, тому педагогам варто організовувати навчальний процес враховуючи ці аспекти [3, с. 5].

На жаль, на даний момент не всі навчальні заклади повною мірою забезпечені новітніми технологіями. Нестача такого важливого елементу в сучасному суспільстві обмежує можливості педагогів та учнів, а також створює нерівні умови для навчання в порівнянні зі школами, які мають кращий доступ до гаджетів. Ці проблеми потребують комплексного підходу до їх вирішення. Освітнякам слід навчитись досягати балансу в застосуванні комп'ютерних ігор як навчального засобу та в підтримці контролю над їх впливом на здоров'я і психічний стан дітей, а також добиватись кращих умов праці.

Зважаючи на те, що сучасні учні звикли використовувати гаджети в своєму повсякденному житті, доцільно використовувати комп'ютерні технології в навчальному процесі, як елемент чогось звичного, що сприятиме кращій мотивації і залученості в опрацюванні і засвоєнні нової корисної інформації.

Той факт, що комп'ютерні ігри допустимо використовувати на різних етапах уроку значно збільшує їх навчальну цінність, адже навіть їх опосередковане використання на уроках іноземної мови сприяє кращому запам'ятовуванню і збільшує концентрацію учнів. Однак, педагогам варто пам'ятати про негативні наслідки, які можуть нести індиферентність вчителів та зловживання сучасних технологій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гнатюк О.В. Шляхи формування мотивації до навчання в учнів сучасної школи. Київ, 2019. С. 1–5. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/722411/1/Текст.pdf> (дата звернення: 26.10.2024).
2. Коліжук Г.В. Використання сучасних інформаційних технологій у формуванні готовності дитини до школи. URL: <http://surl.li/lcuced> (дата звернення: 26.10.2024).
3. Лаврентьева Г.П. Психолого-педагогічні аспекти використання ікт в початковій школі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2012. №3 (29). С. 1–17. URL: <http://surl.li/qistcf> (дата звернення: 26.10.2024).

4. Мачинська Н.І., Оприск М.А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*. № 10 (74). 2019. С. 229–232.
5. Швейгер Н.Р., Ройко Л.Л., Ройко О.О. Використання комп'ютерно-ігрових технологій як засобу формування позитивної мотивації до навчання. *Математика. Інформаційні технології*. Освіта : зб. статей XII Міжнар. наук.-практ. конф. Луцьк : Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2023. № 10. С.173–180.
6. Шевельова В.В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4. С. 6–9.
7. Yee, N. Motivation for play in online games. *CyberPsychology and Behavior*. 2007. № 9. Р. 772–775.

Паршивлюк І.О.

здобувач другого рівня вищої освіти,
Київський національний лінгвістичний університет

ФОРМУВАННЯ В УЧНІВ БАЗОВОЇ ШКОЛИ АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В КОНТЕКСТІ СОЦІАЛЬНО-ЕМОЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

В умовах постійних змін в освітньому середовищі, зокрема в контексті інтеграції інформаційних технологій та глобалізації, необхідність адаптації освітніх практик до нових вимог є особливо важливою. Актуальність дослідження зумовлена сучасними тенденціями в освітньому процесі, зокрема необхідністю здійснення навчання в соціально-емоційному аспекті в цілому, та формування англійськомовної комунікативної компетентності учнів базової школи зокрема. В умовах впровадження концепції Нової української школи важливо враховувати значення емоційного інтелекту для розвитку так званих *soft skills*, що є основою для ефективної міжособистісної комунікації та успішної адаптації школярів у сучасному глобалізованому суспільстві. Так, інтеграція соціально-емоційного навчання (СЕН) до процесу вивчення іноземних мов (ІМ) сприяє створенню емоційно сприятливого освітнього середовища, що підвищує мотивацію учнів до опанування ІМ, полегшує засвоєння знань, формування мовленнєвих навичок, розвитку комунікативних умінь, що позитивно впливає на підготовку відповідальних соціально адаптованих особистостей.

Метою дослідження є виявлення ефективних методів формування англійськомовної комунікативної компетентності учнів базової школи з урахуванням соціально-емоційного підходу, а також визначення його впливу на рівень мотивації та успішність навчання.

Аналітичний огляд сучасних джерел, присвячених соціально-емоційному підходу до навчання в цілому та ІМ зокрема, свідчить: 1) СЕН є важливим