

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**«ПОЛТАВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА ІМЕНІ ЮРІЯ КОНДРАТЮКА»**  
**Факультет філології, психології та педагогіки**  
**Кафедра загального мовознавства та іноземних мов**

Рекомендовано до захисту  
Протокол засідання кафедри № \_\_\_\_  
від «\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 р.  
Завідувач кафедри Болотнікова А. П.  
(прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_  
(підпис)

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
**на здобуття освітнього ступеня «Бакалавр»**  
спеціальності 014 «Середня освіта»,  
спеціалізації 014.02 «Середня освіта (Мова і література (англійська))»

**ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ РЕЦЕПТИВНИХ**  
**МОВЛЕННЄВИХ УМІВЬ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ**  
**З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «FALLOUT»**

**Виконавець:**

Студентка 4 курсу, групи 401-ГО  
Торяник Вікторія Олегівна  
(прізвище, ім'я, по батькові)

**Керівник роботи:**

Король Тетяна Григорівна,  
к. пед. н., доцент

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

**Рецензент:**

Вікторія Геннадіївна Костенко,  
к. філол. н., доцент закладу вищої  
освіти, доцент кафедри іноземних

мов з латинською мовою та  
медичною термінологією

Полтавського державного медичного  
університету

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

**Підсумкова оцінка:**

за національною шкалою: \_\_\_\_\_

кількість балів: \_\_\_\_\_

Підпис керівника \_\_\_\_\_

# Зміст

Реферат

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНИХ РЕЦЕПТИВНИХ МОВЛЕННЄВИХ УМІНЬ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР.....	7
1.1. Методичні основи формування іншомовних мовленнєвих умінь в аудіюванні та читанні.....	7
1.2. Психологічна характеристика учнів підліткового віку.....	12
1.3. Комп'ютерні ігри як засіб формування рецептивних умінь в читанні та аудіюванні англійською мовою.....	16
Висновки до розділу 1.....	25
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ РЕЦЕПТИВНИХ НАВИЧОК В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ ЗА ДОПОМОГОЮ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «FALLOUT: NEW VEGAS».....	27
2.1. Комплекс вправ для навчання читання англійською мовою з використанням тематичних діалогів персонажів гри «Fallout: New Vegas»....	27
2.2. Комплекс вправ для навчання аудіювання учнів старших класів з використанням комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas».....	32
Висновки до розділу 2.....	37
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	39
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	43
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	46
ДОДАТКИ.....	47

## РЕФЕРАТ

БР: 41 с., 37 позицій у списку використаних джерел.

Стрімкий розвиток комп'ютерних технологій призводить до поступового переходу в бік зручної діджиталізації. Усе частіше постає питання однієї з найбільш дискусійних тем сучасності – інтеграція комп'ютерних ігор в освітній процес. Тема дослідження: «Формування англійськомовних рецептивних мовленнєвих умінь в учнів старшої школи з використанням комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas» була спричинена вкрай актуальною проблемою нерівномірного розподілу уваги підлітків між комп'ютерними іграми та освітнім процесом.

Мета дослідження полягала в теоретичному обґрунтуванні та практичній розробці методики вдосконалення англійськомовних рецептивних умінь учнів старшої школи з використанням комп'ютерної гри «Fallout».

Об'єктом дослідження є формування іншомовних рецептивних мовленнєвих умінь в читанні та аудіюванні в учнів старшої школи.

Методи дослідження: теоретичний аналіз, синтез акумульованого наукового теоретичного матеріалу, узагальнення попереднього практичного досвіду формування іншомовних рецептивних умінь в учнів старшої школи.

Перший розділ розглядає теоретичні основи формування англійськомовних рецептивних мовленнєвих умінь в учнів старшої школи, психологічні особливості підліткового віку та комп'ютерні ігри як засіб формування зазначених вище вмінь.

У другому розділі наведено авторські комплекси вправ із вдосконалення рецептивних умінь у читанні та аудіювання на основі вибраних діалогів та написаних внутрішньо ігрових автентичних текстів.

Ключові слова: комп'ютерна гра, рецептивні вміння, мовленнєві вміння в читанні, мовленнєві вміння в аудіюванні, учні старшої школи, англійська мова.

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Надмірно швидкий розвиток комп'ютерних технологій спричинив бурхливу діджиталізацію інформації. Наразі сучасний світ важко уявити без цифрових технологій та ресурсів. Так само як складно уявити будинок без хоча б одного електронного пристрою. Ці тенденції змушують звертатися до однієї із найсуперечливіших тем сьогодення – сучасні технології та діти. У якому віці найкраще знайомити молодше покоління з новітніми технологіями; чи можна використати комп'ютерні ігри, які поглинають багато часу школярів, для опанування шкільним матеріалом; чи можливо навчити оптимальному розподілу часу на ігри, дозвілля та навчання?

Необхідність розв'язання цих численних суперечностей і зумовила вибір теми дослідження: «Формування англійськомовних рецептивних мовленнєвих умінь в учнів старшої школи з використанням комп'ютерних ігор». Це питання активно вивчалось такими науковцями: Т. О. Ковальова, Л. М. Харченко, Г. В. Хладонік, Дж. М. Сайкс, Е. М. Річард. Отримані результати забезпечили необхідне теоретичне й практичне підґрунтя для проведення нових досліджень на іншому практичному матеріалі для іншого контингенту учнів. Комп'ютерну гру «Fallout: New Vegas» (Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010) з відомої однойменної франшизи «Fallout», у якій ідеться про вигадану війну між країнами сходу та заходу, що починається в 2077 році, було обрано для нашого дослідження не випадково. Актуальність цієї теми для сьогодення та вживання відповідного лексичного матеріалу, з одного боку, та її популярність серед українських підлітків (Див. Додаток Б) – з іншого, стали ключовими чинниками, що вплинули на наш вибір. Важливо зауважити, подана гра має позначку *Parental advisory* (з дозволу батьків), що є моментом який потребує уваги перед її використанням у навчанні.

**Мета дослідження** полягала в теоретичному обґрунтуванні та практичній розробці методики формування й удосконалення англійськомовних рецептивних умінь учнів старшої школи з використанням комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas».

Для досягнення поставленої мети, необхідно було розв'язати такі **завдання**:

- 1) проаналізувати сучасні дидактичні й методичні принципи та закономірності формування іншомовних рецептивних мовленнєвих умінь у старшокласників;
- 2) охарактеризувати психологічні особливості учнів підліткового віку, що впливають на перебіг формування й удосконалення їхніх іншомовних рецептивних умінь;
- 3) розглянути потенціал комп'ютерної гри як засобу формування англійськомовних рецептивних мовленнєвих умінь в учнів старших класів;
- 4) укласти комплекси вправ для формування англійськомовних рецептивних умінь в читанні та аудіюванні на основі вибраної гри.

**Об'єктом дослідження** є формування іншомовних рецептивних мовленнєвих умінь в читанні та аудіюванні в учнів старшої школи.

**Предметом дослідження** є методика формування англійськомовних рецептивних мовленнєвих умінь в читанні та аудіюванні в учнів старшої школи з використанням комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas».

**Методи дослідження:** теоретичний аналіз, синтез акумульованого наукового теоретичного матеріалу, узагальнення попереднього практичного досвіду формування іншомовних рецептивних умінь в учнів старшої школи.

**Наукова новизна** цього дослідження полягає в методичному аналізі потенціалу комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas» для формування й удосконалення англійськомовних рецептивних умінь в учнів старшої школи; визначенні типових труднощів у використанні комп'ютерної гри як засобу

навчання англійськомовного читання й аудіювання учнів старшої школи та окресленні перспективних шляхів їх подолання.

**Теоретична та практична цінність результатів** пов'язана з укладанням комплексів вправ для формування англійськомовних рецептивних мовленнєвих умінь в учнів старших класів на матеріалі комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas» з однойменної франшизи «Fallout» та її імплементацією в освітній процес. Позитивні й негативні результати дослідження сприятимуть розвитку та вдосконаленню наявної системи навчання англійської мови в закладах загальної середньої освіти.

**Апробація.** Частина роботи була опублікована в тезах доповіді на 77-ій науковій конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка» (16–22 травня, 2025).

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (37 позицій, з них 24 – іноземною мовою) та додатків. Загальний обсяг роботи – 53 сторінки, із них 42 сторінки – основного тексту.

**Особистий внесок здобувача.** Вибір теми, теоретичне підґрунтя та практична розробка комплексів вправ, організація й аналіз отриманих результатів, введення активної та пасивної моделі використання комп'ютерних ігор під час занять.

# РОЗДІЛ 1.

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНИХ РЕЦЕПТИВНИХ МОВЛЕННЄВИХ УМІНЬ В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ З ВИКОРИСТАННЯМ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

### 1.1. Методичні основи формування іншомовних мовленнєвих умінь в аудіюванні та читанні

Перш за все, доцільно буде розглянути методичні засади навчання іноземної мови з метою чіткого окреслення ключових компонентів, які необхідно зберегти під час інтеграції комп'ютерних ігор у процес навчання.

**Аудіювання та читання** належать до рецептивних (*рецептивний – той, що сприймає*) видів мовленнєвої діяльності і є невід'ємними складниками спілкування в сучасному суспільстві [3]. Аудіювання, також відоме як слухання або прослуховування, є однією з найважливіших з-поміж загальновідомих рецептивних навичок. Під час подорожей, спілкування з людьми навколо, на роботі чи вдома, інтернеті – сприйняття на слух є ключем до ефективної комунікації, тоді як розуміння почутого слугує інструментом для ефективного уникнення непорозумінь поміж людьми різних країн.

Ознаками сформованості мовленнєвої компетентності в читанні та аудіюванні на *базовому* або ж *початковому рівні* є здатність сприймати та частково розуміти прочитане або почуте. *Середній рівень* передбачає вміння розуміти зміст отриманого матеріалу та здатність розуміти авторські висновки. *Просунутий рівень* вимагає повної інтерпретації отриманої інформації та її подальше використання в усному чи письмовому мовленні.

Аудіювання складається з декількох рівнів сприйняття інформації:

- listening for gist;
- listening for specific information;
- listening for details.

Аудіювання з розумінням основного змісту (*listening for gist*) передбачає здатність учня визначити загальну тему аудіозапису та виокремити його основні змістові компоненти. Такий тип рецептивної діяльності вимагає сформованості низки мовленнєвих умінь, зокрема: прогнозування змісту тексту на основі заголовка та інтерпретація значення незнайомих слів за контекстом [2].

Аудіювання з метою виокремлення конкретної інформації (*listening for specific information*) полягає у пошуку учнем конкретних відомостей, визначених вчителем. Зміст цього виду рецептивної діяльності передбачає здатність орієнтуватися в аудіозаписі, виокремлювати важливу інформацію та фокусувати увагу на її точному змісті. Для успішного виконання цього виду завдань необхідно сформувати в учня такі вміння, як: орієнтація в логіко-смысловій структурі аудіозапису, пошук та вибір заздалегідь визначеної інформації, інтеграція почутої інформації в єдине ціле відповідно до умов завдання [2].

Аудіювання з детальним розумінням змісту (*listening for details*) має на меті сприйняття учнем повної інформації, представленої в аудіозаписі. Поданий тип рецептивної діяльності вимагає високого рівня сформованості умінь, пов'язаних зі слуховим сприйманням та елементами логічного запам'ятовування. Учень має здійснювати критичну оцінку почутого матеріалу і робити логічні висновки на основі детального аналізу тексту [2].

Як і в читанні, в аудіюванні виокремлюють три етапи роботи з аудіозаписом. Ними вважаються:

- pre-listening;
- while-listening;
- post-listening;

На етапі *pre-listening* (перед прослуховуванням) проходить ознайомлення з невідомими лексичними одиницями, які можуть ускладнити сприйняття аудіозапису. Учні мають можливість спробувати спрогнозувати

зміст тексту на основі його заголовка або доданих ілюстрацій та мету прослуховування.

Етап *while-listening* (під час прослуховування) передбачає прослуховування аудіозапису відповідно до сформульованого вчителем завдання. На цьому етапі учні зосереджують увагу потрібній інформації у відповідному контексті, паралельно виконуючи завдання. Наприклад заповнюючи прогалини у діалозі.

*Post-listening* (після прослуховування) має на меті перевірку рівня розуміння аудіозапису. Завданнями цього етапу можуть бути: переказ історії своїми словами; вибір ключових подій твору; запитання до студентів - як би вони вчинили якби були на місці персонажа з прослуханого матеріалу; попросити учнів подумати що могло статися далі [2].

Формування іншомовної мовленнєвої компетентності в **аудіюванні** вимагає:

- проговорення вголос нових лексем під час їх презентації. Це дає учням можливість усвідомити правильне звучання лексичної одиниці та сприяє активному формуванню звукових образів мовних елементів для їх подальшого використання;

- створення оптимальних умов у вигляді кількарядового прослуховування монологічного й діалогічного мовлення (в уповільненому й нормальному режимах для молодших школярів – 2–3 рази, при звичайній швидкості аудіозапису для учнів середньої школи та старшої школи – 1–2 рази) з уповільненням для потреби.

**Читання** є не менш важливим видом іншомовної мовленнєвої діяльності. Вміння читати завжди було і буде невід’ємною частиною функціонування людства. Види читання виокремлюють на основі обсягів вилученої інформації та способів її опрацювання:

- читання із загальним розумінням змісту текстового повідомлення є одним із найпоширеніших видів читання в наші дні. Його метою є швидкий

перегляд тексту із розумінням основного змісту повідомлення з опорою на відомі лексичні одиниці й граматичні структури речення. З часом мозок починає аналізувати всі ці показники автоматично, без тривалої фіксації уваги на одному реченні чи слові;

- читання із детальним розумінням тексту передбачає глибокий аналіз поданого тексту, під час якого відбувається повне розуміння поданої інформації. Кількість використаного часу залежить від людини, її швидкості читання та готовності до розуміння прочитаного. Не є виключенням і перечитування абзаців чи окремих речень;

- критичне читання включає неодмінну оцінку та інтерпретацію прочитаного на основі власного досвіду.

Під час створення завдань для учнів потрібно також пам'ятати про три основні етапи роботи з автентичними текстами у навчальному процесі. Читання завжди відбувається з відповідною метою. Аби її досягти, вчителі, які навчають студентів іноземної мови мають структурувати завдання за загальноприйнятими правилами. Вони поділяються на три основних етапи:

- pre-reading;
- while-reading;
- post-reading.

На стадії *pre-reading* (перед читанням) студенти готуються до читання автентичного тексту, збирають інформацію, тему та мету. Відбувається ознайомлення з невідомими словами, вибраними вчителем заздалегідь, включаючи можливі фразеологізми, та важливими граматичними структурами, наприклад, фокусуючись на якомусь одному часі з 12 можливих. Прикладами вправ для цього етапу можна вважати: аналіз заголовку, нових слів; спроби з'єднання слів з їх можливим перекладом з переліку наданого вчителем; обговорення завдання, виконання якого є метою прочитання тексту. За наявності картинок можна створити завдання на

кшталт передбачення подій, що можуть статися у творі. В кінці буде чудово порівняти ідеї та історію, що вийшла насправді.

Етап *while-reading* (під час прочитання) включає в себе активне читання, аналіз структури та змісту, виділення ключових ідей та фраз, важливих для продовження роботи над іншими завданнями. На цьому етапі учні зосереджують увагу потрібній інформації, паралельно виконуючи завдання. Наприклад відповідаючи на питання до тексту.

*Post-reading* (після прочитання) може виглядати як завгодно, але не без продуктивних завдань. Ними можуть бути: переказ історії своїми словами, те що запам'яталося, не гублячи при цьому головну нитку сюжету; вибір ключових або ж переломних подій твору запитуючи студентів як би вони вчинили якби були на місці персонажа у книжці; якщо фінал дозволяє, є можливим попросити учнів подумати що могло статися далі. Як би склалося життя головних чи другорядних героїв опісля того що сталося у головному творі? Завдання виконується в усному чи писемному видах. [2]

Для правильного читання та говоріння потрібно правильно розпізнавати фонему, наголоси та інтонаційні моделі. Аби досягти цього важливо слухати живу мову якомога частіше, прикладом можуть бути діалоги під час уроків. Або якщо це самонавчання – уповільнені подкасти, фільми, мультфільми та серіали, бажано з присутністю субтитрів іноземною чи/та рідною мовою. Ознайомлення з новою лексикою, словами на фразами, включає в себе читання автентичних текстів чи діалогів для досягнення розпізнання лексем на автоматичному рівні. Закріпленням отриманого підґрунтя вважаємо такі завдання як: з'єднання аудіо фрагмента чи написаного слова з одним із поданих зображень.

На більш розвинутому рівні можна створювати завдання на передбачення структури речень і граматичних конструкцій в контексті з метою змушення мозку студента аналізувати почуте чи побачене «на ходу» так само як це відбувається під час читання чи прослуховування матеріалу

рідною мовою людини. Ця здатність відома під терміном «антиципація». Її основною ознакою є здатність передбачати можливий розвиток чи розвитку подій на основі вже отриманої інформації [1]. Якщо така здатність відсутня або нерозвинута, людина у щоденному житті матиме труднощі у спілкуванні між однолітками. Наприклад відсутність реакції на зміну тону голосу чи виразу обличчя співрозмовника може призвести до комунікаційних бар'єрів [9]. Прикладом завдань з поданої тематики можуть бути діалоги або тексти з прогалинами.

Аудіювання та читання належать до рецептивних видів мовленнєвої діяльності. Ознаками сформованості мовленнєвої компетентності в читанні та аудіюванні є здатність сприймати, розуміти прочитане або почуте та подальше використання отриманої інформації в усному чи письмовому мовленні. Формування іншомовної мовленнєвої компетентності як в аудіюванні так і в читанні вимагає декількох ключових етапів, що є незмінними в освітньому процесі: дотекстовий, текстовий та післятекстовий.

## **1.2. Психологічна характеристика учнів підліткового віку**

Успішно навчати іншомовного читання й аудіювання не можливо без урахування психологічних факторів. Для учнів старшої школи, які знаходяться в підлітковому віці, важливу роль відіграє міжособистісне спілкування, що супроводжується стійким емоційним фоном. Саме емоційне забарвлення під час симуляції потрібної ситуації, гравець здатен переживати реальні емоції, на кшталт: гніву, радості, суму, тривоги та ін., що дає змогу тренувати не тільки практичні здібності, але й стресостійкість особи. Розглянемо психологічні особливості учнів підліткового віку детальніше.

Приблизно в період 9-18 років людина вважається підлітком. Цей період є своєрідним переходом від дитинства до дорослості та охоплює на глибокому рівні фізіологічний, психологічний і соціальний розвиток. У цей час

формується особистість, ставлення до навколишнього світу та самосвідомість. До основних численних психологічних особливостей цього періоду належать:

- підвищена рефлексивність (прагнення й здатність до самоаналізу й самооцінювання);
- критичне ставлення до авторитетів, правил, людей різного віку, здебільшого старшого віку;
- розвиток абстрактного мислення;
- розв'язання внутрішніх конфліктів;
- емоційна нестабільність;
- явна потреба в незалежності та самовираженні, але присутність потреби в підтримці [31].

У підлітковому віці діти є дуже вразливими до численних факторів навколишнього світу. Вони потребують терпіння, розуміння та уважного ставлення з боку батьків і дорослих. Однією із складних проблем, що може спіткати учнів підліткового віку є ігрова залежність.

За результатами дослідження, проведеного J. Gottfried та O. Sidoti [24] 85% американських підлітків грають у комп'ютерні ігри, при цьому 41% робить це щонайменше раз на день. Четверо підлітків із десяти позиціонують себе *геймерами*. Термін «геймер» позначає людину, яка протягом тривалого часу грає в комп'ютерні ігри [1]. Раніше геймерами називали лише тих, хто грає в рольові ігри або ігри з військовою тематикою. Зараз цей термін вживається у дещо ширшому значенні та використовується людьми, що належать до ігрових спільнот. Зі значним зростанням кількості підлітків-ігromанів збільшилося й хвилювання батьків про молоде покоління, що дало поштовх для проведення досліджень на тему впливу комп'ютерних ігор на психологічний стан підлітків. Хоча результати й різняться, на нашу думку, в теорії позитивний вплив не перевищує негативний.

Почнемо з позитивних аспектів впливу комп'ютерних ігор на підлітків та людей, що грають загалом. Науковці підтверджують, що комп'ютерні ігри сприяють **когнітивному розвитку** [23]. Свідченням цього є:

- підвищення показників концентрації уваги, логічного мислення та швидкості реакції;
- покращення орієнтування в просторі й навколишньому середовищі;
- розвиток обсягів пам'яті, стратегічного мислення та здатності до швидкого прийняття рішень.

Крім сприяння когнітивному розвитку, комп'ютерні ігри полегшують соціалізацію та забезпечують емоційне розвантаження. Деякі підлітки вважають міжособистісне спілкування складним та навіть енергетично виснажливим, з них більшість – *інтроверти* (ті кому комфортно проводити час наодинці, у своїх думках або у вузькому колі близького оточення. Таких людей відрізняє схильність до спокою, тиші та стриманості) [5]. Під час ігрового процесу спостерігається помітне зниження соціальної тривожності гравців, а також рівень стресу, який майже завжди проектується на внутрішніх ігрових персонажів, квести та штучно створений цифровий світ. Доказом цьому слугують результати дослідження I. Granic, A. Lobel, та Rutger C. M. E. Engels [23]. Усупереч поширеній думці про комп'ютерні ігри як пасивну форму діяльності з обмеженим когнітивним потенціалом, результати численних досліджень свідчать про їх здатність сприяти розвитку пізнавальних навичок. Це особливо стосується комп'ютерних ігор у жанрі шутерів, також відомих під терміном «бойовики». Термін гра «шутер» означає унікальний ігровий процес, що складається з стрілянини по цілях. Найпереконливіші дані були отримані в рамках експериментальних досліджень, у яких учасники, що не мали досвіду в подібних іграх, випадковим чином були розподілені на групи. Одна група мала грати в шутери, а інша — в альтернативні жанри комп'ютерних ігор протягом однакового періоду часу. Порівняльний аналіз отриманих результатів виявив,

що учасники групи, які взаємодіяли з шутерами, продемонстрували вищі показники точності та швидкості розподілу уваги, покращену просторову роздільну здатність у процесах візуального сприйняття.

Докази розвитку та покращення навичок орієнтування в просторі знаходимо в лонгитюдному 25-річному дослідженні J. Wai, D. Lubinski, C. P. Benbow та Steiger J. H. [36]. За їхніми словами, навички просторового орієнтування можна натренувати за відносно короткий термін, використовуючи лише комп'ютерні ігри. Результати таких тренувань зберігаються протягом тривалого періоду часу, і, що дуже важливо, переносяться на інші просторові завдання поза межами комп'ютерних ігор. З-поміж негативних аспектів впливу комп'ютерних ігор на психологічний стан підлітків та людей-гравців виокремлюють такі:

- формування залежності від ігор (геймерська адикція) у разі довготривалого, необмеженого доступу до комп'ютерних ігор;
- підвищення агресивності та дратівливості, що виникають за умови обмеженого доступу до вище зазначених технологій;
- емоційне та фізичне виснаження, викликані порушенням графіку сну або його відсутності;
- ізоляція;
- конфлікти зі старшими та ворожість, що загострюються після агресивних ігор або низки програшних матчів внаслідок відсутності вміння реагувати на них [12].

За результатами опитування, проведеного G. Jeffrey та S. Olivia [24] дев'ятого травня 2024 року серед підлітків:

- 56% гравців вважають, що комп'ютерні ігри допомагають їм у вирішенні проблем;
- майже 47% вказують на покращення їхнього кола друзів;
- 41% помічають покращення їхніх навичок і вмінь співпраці з іншими людьми;

- 32% вказують на поліпшення їхнього психічного / ментального стану.

Попри схильність значної частини респондентів недооцінювати потенційно негативний вплив комп'ютерних технологій на психічне й фізичне здоров'я, результати численних досліджень свідчать про те, що надмірне захоплення обраною діяльністю може ускладнювати критичне усвідомлення ризиків, пов'язаних з її тривалим використанням. Однак, ці результати суперечать даним, отриманим М. Akel та співавторами [12], стосовно безпосереднього зв'язку загального рівня агресивності людини й підвищеного контакту з жорстокими комп'ютерними іграми (14,1%). Крім того, внутрішньо ігрові методи схвалення агресії показали помірний зв'язок з вище наведеним коментарем (6,1%). Це свідчить про наявну можливість ігор з жорстокими стратегіями нормалізувати агресивну поведінку людини. Дослідження також виявило зв'язок між захопленням комп'ютерними іграми, симптомами тривоги (3,9%), та порушеннями сну у вигляді безсоння (4,2%), хоча ці кореляції були менш вираженими.

Учні підліткового віку характеризуються рядом вікових і психологічних особливостей, які роблять їх вразливими до впливу комп'ютерних ігор, але, водночас, і відкритими до використання ігрових технологій у навчанні. У зв'язку з цим доцільно розглядати комп'ютерні ігри як потенційно ефективний дидактичний інструмент, здатний посилювати позитивні аспекти навчальної активності серед учнів.

### **1.3. Комп'ютерні ігри як засіб формування рецептивних умінь в читанні та аудіюванні англійською мовою**

З початком розвитку техніки, зокрема комп'ютерних ігор, постало питання щодо утримання уваги студентів на навчанні. Разом з інноваціями з'явилися нові проблеми, яких потрібно уникнути для продовження подальшого успішного навчання нових поколінь. Через неконтрольований захват комп'ютерними іграми в учнів, виникла потреба у вивченні впливу

нових технологій на мозок гравців аби дізнатися чи є можливість інтегрування комп'ютерних ігор у навчальний процес, чи навпаки молодше покоління треба тримати подалі від потенційного ризику зниження допустимого рівня вивчення матеріалу.

*Комп'ютерна гра* – це гра, для якої, перш за все, потрібен персональний комп'ютер. При ввімкненні пристрою та виборі відповідного ярлика на екрані відображаються завчасно промальовані, сконструйовані мапи та анімації, часто з музичним супроводом та прописаними внутрішніми діалогами. На відміну від настільних, комп'ютерні ігри містять значно більше інформації та матеріалів. Їхня здатність втримувати увагу людини протягом тривалої кількості часу є сучасною проблемою, а також культурою деяких країн, де проводять ігрові турніри.

З огляду на зростаюче бажання підлітків досягати високого рівня майстерності у комп'ютерних іграх, спостерігається тенденція до зниження їхньої мотивації до традиційного навчання. Значна частина молоді орієнтується на приклади відомих публічних осіб, не завжди усвідомлюючи реальних зусиль, отриманого досвіду та знань, що стоять за їхнім успіхом. На цьому етапі змушувати молодше покоління відмовитися від того, що вони так люблять може призвести до масового бунту та непокори. Саме тому науковці вирішили розглянути ідею імплементації комп'ютерних ігор в основу освітнього процесу.

Пропонуємо розглянути окремі дослідження в галузі методики навчання іноземної мови з використанням певних видів комп'ютерних ігор. Сюди віднесено: візуальні новели (різновид що спирається на текстову складову гри), шутери та пазли (різновид що спирається на вирішення складних завдань щоб просунутися вперед) з внутрішньо ігровими діалогами та історією. Результати впровадження комп'ютерних ігор на заняттях з іноземної мови (англійської) не є достатньо систематизованими та достатньо суперечливими. Студенти з різним рівнем сприйняття поданого грою завдання

показали нерівномірність результатів та недостатньо правильно вмотивовані старання. Якщо одна частина класу слідувала наданим усним та письмовим вказівкам, то іншими було прийняте рішення пропустити непотрібне на їхню думку ознайомлення з правилами гри та піти шляхом спроб та помилок граючи у сліпу, за словами Ковальової [6].

За експериментальними даними, отриманими В. Chaarani, J. Ortigara, D. Yuan, H. Loso, A. Potter та Hugh P. G. [13, с. 13], робота мозку людини під час комп'ютерної гри зазнає впливу від навколишнього середовища та стану ментального здоров'я гравця (депресія, розлад дефіциту уваги та гіперактивності). При цьому науковці фіксують краще й швидше виконання тестів на рівень інтелекту учнями, які захоплюються комп'ютерними іграми. Хоча ті з них, хто грають в ігри понад три години на день паралельно демонстрували прояви депресії та розлади концентрації уваги.

Також визначено що саме учні чиїм завдання було спостерігати за грою іншої групи, показали кращі результати запам'ятовування і відтворення активної лексики використаної у грі, ніж ті чиїм завданням було брати активну участь у грі. Важливо зауважити що з погляду психології стан та цілі гравців і спостерігачів за грою дещо різняться. Спостерігачі використовують лише візуальну пам'ять, пасивно спостерігаючи за грою на екрані, тоді як гравці під час процесу активно використовують не тільки зорову пам'ять, а й зосереджують увагу на натисненні потрібних клавіш на клавіатурі та безперервному пошуку можливих загроз у симуляції чи важливого моменту, в залежності від виду комп'ютерної гри.

Формування навичок сприймання досягає кращих результатів якщо людина що навчається відкрита до живої іноземної мови приблизно на такому рівні як і до своєї рідної. Для початку вивчення іноземної мови, як варіант, часто радять дивитися вже знайомі фільми з субтитрами вибраною мовою. Це передбачає розсіювання уваги, тому важливо вибрати фільм, сюжет якого людина знає напам'ять. З комп'ютерними іграми вибрана стратегія працює

також. Також формування навичок володіння іноземною мовою можна досягти з переглядом відео на YouTube, подкастів, фільмів чи мультсеріалів.

У контексті нашого дослідження комп'ютерні ігри також входять до цього списку. Маємо на увазі саме ігри з можливістю голосового чату. Ця функція працює так само як телефонний дзвінок, але без плати за витрачений на нього час для розмови з людиною з-за кордону. Теоретично, якщо український підліток, знаючи англійську мову, під час активної гри буде розмовляти з людиною, для якої рідною мовою є англійська, результати включатимуть розвиток мовленнєвих умінь українського підлітка. До них належать уміння активного прослуховування та розуміння живого мовлення партнера та продуктивні вміння сформувавши мовну правильну відповідь для успішної передачі своїх думок.

Після проведення численних експериментів було доведено, що наведені новітні технології допомагають розвивати потрібні рецептивні та продуктивні навички та вміння у разі швидше за звичну для нас книжкову теорію, де жива мова замінена текстом з неактуальними розмовними темами для сьогодення. Комп'ютерні ігри здатні допомогти розвинути когнітивні, моторні та просторові навички під час захопливого процесу навчальної гри. Їх можна використовувати при вивченні принципів, фактів, вирішенні складних проблем або наданні візуальних прикладів, які було б складно продемонструвати в реальному житті. Особливо корисними можна вважати їх використання для проведення ризикових експериментів або ситуацій, до прикладу – використання небезпечних хімічних речовин. Яскравим прикладом цього є використання комп'ютерних ігор за кордоном, а саме віртуальної реальності, під час підготовки спеціалістів у галузях хірургії, пожежної безпеки, військової підготовки і так далі. Студенти перебувають у згенерованому віртуальному оточенні, маючи можливість провести практику без потрібного на те створення позитивних умов у реальному житті. Така методика є більш лояльною до помилок та потребує менше зусиль та часу з

боку викладачів та їх помічників. Підтвердженням цьому є слова Р. Felicia «... Ця зміна підходу до практики викладання була підтримана нещодавнім прогресом у сфері ігрових технологій. Зараз процес розробки комп'ютерних ігор став легшим та дешевшим. ... Як результат, педагоги що воліють створити комп'ютерну гру можуть зосередитися на її освітніх функціях замість технологій, що лежать у її основі. ... Технологія комп'ютерних ігор також широко використовується під час тренувань у вмотивованих, але реалістичних середовищах для обширного кола студентів, враховуючи хірургів, солдатів та пожежників. Для прикладу, віртуальні середовища такі як Second Life (Друге Життя) використовуються для навчання студентів біології або для підготовки пожежників.» «Переклад наш.» [21, С. 6-7].

Стрімкий розвиток інформаційних технологій відкриває нові можливості для розширення арсеналу засобів навчання рецептивних видів мовленнєвої діяльності. Одним із таких альтернативних засобів навчання є комп'ютерні ігри, що при виборі актуальної гри, мають високий потенціал навчальний потенціал. При цьому не варто недооцінювати загрози, пов'язані із надмірним використанням комп'ютерних ігор. Численні дослідження підтверджують необхідність збалансованого підходу до цього явища. Розглянемо його у контексті навчання англійськомовного аудіювання та читання.

**Аудіювання.** Деякі комп'ютерні ігри мають доречний звуковий супровід. Заради виконання численних місій, поданих у грі, гравець повинен прослухати усні інструкції спеціально призначених для цього персонажів, NPC – non-playable character (персонаж яким не можна грати. Ними керує відведена для цього програма). Інформація повторюється в різних контекстах, що полегшує запам'ятовування, та може програватися декілька разів, що сприяє коректному сприйняттю, розумінню та аналізу повідомлення на різних лексичних та граматичних рівнях. У випадках, коли аудіосупровід недоступний, або людина має фізичні обмеження до його сприйняття,

важливий контент відображається на екрані у вигляді текстових або візуальних підказок та навпаки.

**Читання.** Окрім широкої сюжетної лінії, більшість ігор мають також численні розгалуження, де до основної історії додаються додаткові персонажі, їх мотиви, життя та минулі чи майбутні досягнення. Усе це може бути представлено у вигляді позакадрового переказу, діалогу між гравцем (головним персонажем) та NPC, або їхнім монологом. Якщо звуковий супровід недоступний або відсутня можливість його сприймання у зв'язку з фізичним обмеженням, розповідь та важливий матеріал завжди відображається на екрані комбіновано у текстовому та зображеному варіантах. Функція автоматичного перебігу тексту, коли відповідний текст, слово за словом, з'являється і зникає через певний час у відведеному йому місці на екрані у певному ритмі, може бути вимкнена з метою аналізу вибраних фраз та слів якщо вони є предметом вивчення, повторення або додаткового аналізу.

Одним із важливих факторів використання комп'ютерних ігор у навчанні є обов'язкова передумова запам'ятовування правил гри для отримання потенційно високого результату виграшу. Наведена функція працює як вагомий і дієвий мотив для вивчення англійської мови за допомогою комп'ютерних ігор.

З власного досвіду стверджуємо, що інтегрування ігор до процесу навчання може бути як *пасивним* так і *активним*. **Активне** включає участь у грі безпосередньо під час уроку, тоді як **пасивне** передбачає використання самого матеріалу вибраної комп'ютерної гри без активних ігрових дій. Кожен із підходів так чи інакше перетворює комп'ютерну гру на ефективний автентичний матеріал для вивчення англійської мови. Не кожен жанр є хорошим вибором для обраного навчального матеріалу. До прикладу – іноземні мови. Ігри як пазли не містять достатньо лексичного та граматичного матеріалу для успішного вдосконалення мовленнєвих навичок студентів. А от

візуальні новели є ідеальним вибором для вивчення структур речення, діалогів у різних стилях, завдяки різноманітному набору персонажів з індивідуальними стилями мовлення. Порівняно з «Fallout: New Vegas» більш яскравим прикладом різнобарвності характерів ігрових персон буде візуальна новела під назвою «Doki Doki Literature Club» (Team Salvato, 2017). Подані у вигляді точних стереотипів дівчат вони гарно показують базовий тип говору того чи іншого типу персони у повсякденних ситуаціях. Перелік героїв включає чотири різні типи характеру. *Genki girl* – енергійна, наповнена ентузіазмом дівчина. Розглянемо три з них:

- «Sayori is initially portrayed as the character archetype of a **Genki Girl**, expressing a bubbly and cheery disposition. She is very clumsy, noted for finding ways to accidentally hurt herself or to drop random things. ...» [17];
- «Yuri is portrayed throughout the majority of the game as being shy, generous, polite, apologetic, very intelligent, eloquent, and passionate about topics she is interested in, although she is also very insecure, awkward, and has a tendency to act slightly condescending and patronizing to mask her self-doubt. Yuri expresses both maturity and sophistication in everything she does ...» [18];
- «Natsuki appears to be a brash, blunt, cranky, and even arrogant girl at first, but she has a cute, softer interior, causing Monika to class her as the real-life embodiment of a tsundere. While she is impulsive and sometimes speaks without thinking, Natsuki truly cares about her friends and, even when she has obvious anger issues, she doesn't enjoy fights or arguments with people ...» [19].

Крім текстової історії, діалогів та виборів з відповідними наслідками дочірніх історій в візуальній новелі, наявні також можливість читання авторських віршів персонажів «Рис. 1.1.» та лімітований вибір слів для створення вже свого вірша, використовуючи доступні слова.

There once was a ladybug.  
 It was so small, it took a really long time to crawl from here to there.  
 It was very tiring to fly for too long.

Nobody squishes ladybugs because they're cute.  
 Does that make them better than other bugs?  
 Do ladybugs know they're cute?  
 I think they're too preoccupied with bug things.

And so, the ladybug crawled around and did bug things.  
 This story wasn't really going anywhere.  
 But I know you don't mind.  
 I hope you think it's nice for being there anyway.  
 Like ladybugs.  
 Like this ladybug.  
 The one who clings like a doof onto your sleeve because it knows you won't squash it.

If it doesn't bug you,  
 Will you stay awhile?

Рис. 1.1. А poem from Sayori

Позитивний вплив використання візуальних новел під час вивчення граматики іноземної мови на візуальному рівні було доведено за допомогою статистично достовірних даних Е. Kusumawati [25].

Розглянемо основні приклади завдань для формування рецептивних умінь в читанні та аудіюванні з використанням комп'ютерних ігор:

- 1) прослуховування діалогів з комп'ютерної гри – учень безпосередньо грає чи лише переглядає частину сюжету та відповідає на питання внутрішньо ігрових діалогів або заздалегідь створені вчителем;
- 2) збір текстової інформації – учень має проаналізувати наданий список дій саме з матеріалів вибраної гри та виокремити потрібні факти для виконання подальшого завдання. Наприклад, відсутність доказів для виправдання чи обвинувачення вибраного персонажа гри;

- 3) використання інформації, отриманої в гри в нових комунікативних умовах – учня просять створити додатковий сюжет або додатковий квест для однокласників з метою використання отриманих знань на практиці.

Щоб уточнити та доповнити вище наведену інформацію, нище наведено декілька конкретних прикладів завдань для розвинення рецептивних мовленнєвих умінь читання та аудіювання з допомогою комп'ютерних ігор. Всі ці завдання можуть бути використаними під час використання будь-якої гри, частково змінюючи їх. У нашому випадку це «Fallout: New Vegas».

**Читання:**

- *read the dialog between the characters and put the events in chronological order. Determine the emotional state of the characters by how the sentences are written;*
- *read the in-game instructions. Determine a course of actions for completing a mission. Rephrase each step with your own words;*
- *read the in-game notes you've found. What can we find out about the characters and the environment?*

**Аудіювання:**

- *listen to the character's phrases. Determine what should be done for a successful mission completion;*
- *listen to the speech on the radio. Guess what the character feels like and un what way the plot changes after the given information;*
- *listen to the dialog between two characters and put the events in chronological order. Determine the emotional state of the characters by their manner of speech.*

Одним із ключових завдань педагога у процесі інтеграції комп'ютерних ігор до освітнього середовища є збереження нейтральної позиції, уникнення як надмірного схвалення, так і критики цього явища. Вибір конкретної гри має ґрунтуватися не лише на її дидактичному потенціалі, а й на рівні її

доступності, популярності серед учнівської аудиторії та ступені соціального прийняття у підлітковому середовищі в актуальний період навчання. Невдалий вибір комп'ютерної гри може призвести до втрати ефективності задуму й зниження мотивації учнів до участі в запропонованих формах навчальної діяльності.

## **Висновки до розділу 1**

Сучасний етап розвитку суспільства характеризується стрімким розвитком у сфері технологій та, відповідно, освіти. Попри загальнолюдську потребу в стабільності, інновації стають невід'ємною частиною їхнього повсякденного життя. Інтеграція тепер доступних цифрових технологій у життя дітей, зокрема віртуальних ігор, викликає неоднозначну реакцію серед педагогів, батьків і науковців. Тому переосмислення освітнього потенціалу комп'ютерних ігор є важливим завданням сучасної освіти.

Підлітковий вік є особливо вразливим до впливу зовнішніх стимулів, особливо пов'язаних з використанням комп'ютерних ігор, що мають доступ до голосового чату. Проте, деякі наукові спостереження свідчать про зниження рівня соціальної тривожності та стресу у дітей під час взаємодії з віртуальним середовищем. Емоційне напруження проєктується на віртуальних персонажів і ситуації, що активно виконує функцію психологічного розвантаження.

Включення комп'ютерних ігор у навчальний процес може мати як пасивний, так і активний характер. У разі активного підходу, гра використовується безпосередньо на уроці, з елементами управління та комунікації. Пасивна ж модель передбачає використання текстового чи аудіо-візуального матеріалу гри без прямого залучення саме *геймплею* (процесу гри у комп'ютерну гру).

Окрім того, комп'ютерні ігри сприяють розвитку когнітивних, моторних і просторових навичок. Можуть бути корисними для вивчення складних

понять або концептів, особливо коли йдеться про абстрактні або візуально складні об'єкти, які важко відтворити в реальному часі та житті.

Завдяки використанню попередньо створених ігрових світів, сценаріїв з реалістичними анімаціями героїв, музичного супроводу та внутрішньо ігрових діалогів, ігри стимулюють когнітивну активність гравця. Завдяки особливій здатності комп'ютерних ігор утримувати увагу підлітків протягом тривалого часу, вони повинні вважатися потенційним навчальним інструментом у сучасному освітньому процесі.

У ряді країн комп'ютерні ігри стали елементом культури, знайшовши своє місце серед професійного кіберспорту. Але незважаючи на це, одночасно породжують занепокоєння через ризик розвитку ігрової залежності.

Особливу цінність для розвитку вмінь аудіювання мають ті ігри, що містять чіткий та повторюваний звуковий супровід. При недоступному аудіосупроводі або фізичних обмеженнях до його сприйняття, важливий контент відображається на екрані. Додаткові функції, зокрема зупинка автоматичного відтворення реплік, дозволяють учням зосередитися на окремих фразах і конструкціях з метою глибшого й спокійнішого аналізу. Таким чином, комп'ютерні ігри можуть бути не лише засобом розваги, але й потужним дидактичним ресурсом, здатним ефективно інтегруватися у систему навчання іноземних мов.

## РОЗДІЛ 2.

### МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ РЕЦЕПТИВНИХ НАВИЧОК В УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ ЗА ДОПОМОГОЮ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «FALLOUT: NEW VEGAS»

#### 2.1. Комплекс вправ для навчання читання англійською мовою з використанням тематичних діалогів персонажів гри «Fallout: New Vegas»

На сьогоднішній день важко уявити комп'ютерну гру без наявних у ній діалогів. Вони можуть бути як зі звуковим супроводом так і без нього, використовуючи лише спеціально відведену текстову бульбашку з відповідним текстом, що зазвичай розміщена внизу екрану. Опираючись на цікаву природу людини можна майже з точністю сказати що він або вона в один момент потягнуться до ігрових налаштувань, знаходячи там не тільки налаштування графіки, мови та кнопок керування, але й звукової доріжки.

Існує декілька комбінацій налаштування ігрового матеріалу. До прикладу:

- 1) **оригінальна звукова доріжка та текст оригіналу.** Країна походження гри має можливість додавати свою мову як основну, у зв'язку з виданням у першу чергу для країни, що говорить відповідною мовою. Для прикладу, Японія, створюючи різноманітні програми, у більшості випадків основною в списку доступних мов зробить японську, як для звукової доріжки, так і для тексту. Тому гравці, які не володіють цією мовою, повинні будуть її змінити у налаштуваннях. Ті ж, хто володіє у цьому випадку японською як другою чи третьою іноземною, можуть продовжити гру без зміни налаштувань, спираючись на свої знання;
- 2) **вибір знайомої мови для спрощення ігрового процесу.** Якщо можливість зміни мови комп'ютерної гри надана розробником або їх командою, список доступних мов має бути досить широким, що спрощує ігровий процес. Підліток що володіє лише українською або іншою знайомою мовою, може підібрати необхідну для спрощення розуміння

інформації під час процесу гри. Ця опція є ідеальною для тих, хто хоче спокійно грати, не задумуючись над деталями;

**3) звукова доріжка мовою оригіналу, текст мовою перекладу.** Для людей, які захоплюються звучанням мови оригіналу, але не володіють нею вільно. Вибір такої опції може відволікати гравця від важливого моменту або тексту, плутаючи дві мови між собою;

**4) текст мовою оригіналу, звукова доріжка мовою перекладу.** Менш використовувана, але також можлива. Для людей, що покладаються на слухову пам'ять, та легше сприймають усні, аніж друковані інструкції.

Для вивчення іноземної мови в умовах навчального процесу, найкращим вибором буде залишити мову оригіналу для тексту, та вимкнути звуковий супровід. Вголос читати мають самі учні, у той час як вчитель дає настанови та допомагає з відтворенням та семантизацією незнайомих лексем. На практиці згодяться:

- базові підходи та вправи для навчання читання;
- скріншоти чи відеоматеріал для успішного читання;
- мотивація учнів, що є доволі високою завдяки використанню їхньої улюбленої гри в навчанні.

На матеріалі гри «Fallout: New Vegas», яка відповідає визначеним критеріям відбору комп'ютерних ігор з метою їх використання як засобу й матеріалу для навчання рецептивних мовленнєвих видів діяльності учнів старшої школи, ми розробили комплекс вправ для навчання читання користуючись одним з внутрішньо ігрових діалогів [див. Додаток Г]. Для початку розглянемо використання пасивної моделі використання комп'ютерної гри під час уроку.

**Завдання 1.** *Highlighting topic-specific vocabulary. Write down familiar and unfamiliar terms, for example: «chip», «turned down the job», «slinking», «misfits», «scavenging», «fella», «daisy suit», «still kicking», «thugs», «deadbeat», finding out a translation or the meaning for each of them.* **Мета завдання:**

Розширити склад тематичної лексики та почати формувати тематичний словник.

**Завдання 2:** *Read the character's quote: «First deadbeat we hired to do the job canceled. Hope a storm from the Divide skins him alive.». Analyze it and answer the questions: How does the character feel about the person he was taking about? Why? Does he feel the same about our main character?* **Мета завдання:** Вдосконалення уміння аналізу тексту та знаходження підтексту задля можливого передбачення сюжету.

**Завдання 3.** *Read the full dialog script. Tell the short version of the story from the information you have gathered. Optional: write a short report for one of the in-game radio stations and act it out as a narrator of the story in front of your class.*

**Мета завдання:** Розвиток умінь читання з розумінням основного змісту тексту, уміння виділяти головне, аналізувати отриману інформацію та ретранслювати її.

Активна модель використання комп'ютерної гри під час уроку включає безпосередній процес гри одним з учнів протягом певного часу. Одним із завдань може бути одночасний аналіз тексту з можливими відповідями на екрані, та коментування подій в голос – читання основної репліки разом з доступними відповідями головного персонажа, обґрунтовуючи свій вибір.

**Завдання.** *Read the dialog between the main character and the NPC. Analyze available response options. Comment on which one could cause a friendly, negative and neutral reaction from an NPC. Explain your choices.* **Мета завдання:** Розвиток навичок стилістичного аналізу, розуміння підтексту та пояснення вибору [див. Додаток Е].

Подані вище вправи є тренувальними під час вивчення англійської мови. Вони є додатковим матеріалом для практикування та закріплення вже сформованих умінь. Остання вправа з аналізом відповідей використовується як в активній так і пасивній моделі інтеграції комп'ютерної гри до

навчального процесу. Для ілюстрації нашого припущення розглянемо теоретичну структуру уроку за допомогою нього, використавши лише малу частину діалогу з іншим персонажем. Спершу підберемо діалог з вибраної нами комп'ютерної гри **Fallout: New Vegas**:

**Mr. House:** «I take it you've come to deliver the Platinum Chip?»

**Courier:**

- «Not so fast, Mr. House. We need to discuss payment.» [28]
- «I'm not going to give you the Chip.» [28]
- «Here it is. <Give the Platinum Chip to Mr. House.>» [28]

Перед ознайомленням з вибраним діалогом, згідно з етапом *pre-reading* (перед читанням) потрібно допомогти учням влитися у тему розмови. Вчитель повинен за допомогою запитань забезпечити пригадування потрібної інформації. У нашому випадку:

- Do you remember this place on our map? (Referring to New Vegas)
- Can you recall to whom it belongs to?
- Who is this Mr. House?
- What does he need from our courier?
- What do you think the Platinum Chip is for?

Коли ж етап підготовки до опрацювання поданого вище діалогу та завдань до нього пройдено, можна починати власне фазу *while-reading* (читання). Даємо учням прочитати та перекласти діалог. Якщо прочитане було зрозуміле можна давати завдання перед наступним прочитанням. До прикладу етап *while-reading* (під час читання): Проаналізуйте доступні нам як гравцю відповіді. Подумайте, яка з них є:

- *мирною* (головний герой та NPC застаються або переходять на більш дружні перемовини);
- *нейтральною* (головний герой та NPC застаються на нейтральному рівні розмови, відповідь гравця не впливає на відносини між двома);

- *ризикованою* чи *загрозливою* (відповідь спричиняє конфлікт або агресивну реакцію, що з деяким відсотком може перейти у бійку чи ворожнечу між двома сторонами).

Обґрунтуйте свій вибір аргументом наведеним англійською мовою.

Надалі етап *post-reading* (після читання) може складатися з міркувань студентів до якої відповіді NPC той чи інший варіант гравця може призвести.

Завданнями вважаємо:

- подумайте, до чого може призвести кожна із цих відповідей;
- як саме NPC відповість у тому чи іншому випадку?;
- спробуйте розіграти такий же самий діалог один з одним, розбившись на пари. Різні люди мають різні реакції. Звідси слідує, що відповідь нашого NPC буде залежати від того, якою людиною він є;
- поміркуйте, як далі складуться події для гравця та NPC при виборі кожної з реплік;
- яким би був Ваш варіант відповіді?

Домашнім завданням після такого уроку або заняття доцільно встановити щось, що стосується пройденого матеріалу. Опрацювання ігрової ситуації вдома та порівняння своїх відповідей з тим, що, насправді, мають місце в комп'ютерній грі або ж написання тексту міркування, де будуть показані думки студента та його писемні здібності. Даємо прочитати декілька інших діалогів чи продовження вже наявного та просимо когось з учнів побути у ролі вчителя, даючи завдання іншим і роз'яснюючи незрозумілий підтекст реплік.

Читання це не тільки розуміння прочитаного, це також і уміння донести інформацію з правильною інтонацією до себе та інших для подальшого використання у роботі. Розширена розробка уроку для вдосконалення умінь читання на матеріалі вибраної комп'ютерної гри під назвою **Fallout: New Vegas** розміщена у Додатку А.

## 2.2. Комплекс вправ для навчання аудіювання учнів старших класів з використанням комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas»

Говорячи про тренування вмінь англійськомовного читання за допомогою комп'ютерних ігор, не можна випустити з виду вдосконалення вмінь аудіювання. Науково зазначено, що методично правильно буде починати сприйняття нового матеріалу з підготовчих вправ. Вони можуть передбачати прогнозування теми заняття, з'ясування, якою інформацією стосовно неї вже володіють учні, тобто все, що може допомогти їм влитися в атмосферу уроку. Наприклад, темою комп'ютерної гри, взятої нами для дослідження, є війна між країнами сходу та заходу, з наявною загрозою ядерних викидів. Аби допомогти студентам переключитися на цю тему з попереднього, можна провести коротку бесіду-діалог на початку уроку. Пропонуємо такі можливі питання для обговорення:

- *What do you know about the situation in our country?*
- *Have you ever thought about it? What about your history classes?*
- *Do approve of the topic of war being explored in video games or movies?*
- *Do you yourself play or watch something regarding the topic?*
- *What are your thoughts on it?*
- *Are you familiar with the word «nuclear»?*
- *Do they explore such things in movies or video games?*
- *How would you react if we were to study the topic using specifically a computer game?*

Таким чином матеріал сприймається легше, без різкого переходу від попередньої теми до іншої. Після ознайомлення з темою заняття важливо ввести ключові слова та граматичні структури, потрібні для роботи. Існує декілька видів вправ для досягнення потрібного результату. Найуспішніший перебіг подій включає використання всіх наведених завдань для закріплення отриманої інформації у тимчасовій та довготривалій пам'яті. Ознайомимося:

- введення слів під час початку уроку. Це можна виконати з відео матеріалами, з їх відсутністю або ж флеш картками. На кожне нове слово підіймається чи показується на екрані картинка та промовляється відповідна лексема. Промовляння може бути замінене або підтримане відповідним аудіозаписом. Кожне слово найліпше проговорити три чи чотири рази. Перші задля сприйняття – останні саме для відтворення [див. Додаток В];
- як правило, нові слова записуються в словники або видаються учням на окремому аркуші паперу для заповнення словника в домашніх умовах. Окрім саме нововведених лексем, на виданому кожному учневі аркуші повинні бути завдання на використання наданих слів для подальшого їх закріплення в активному чи пасивному словниках учнів. Вправи можуть бути як мінімум двох видів: з'єднання слів з наявним перекладом чи буквальним описом та вставка пропущених слів до речень за темою [див. Додаток А].

Перед цим або ж опісля ознайомлення з потрібними структурами та лексемами має відбутися ознайомлення з, у нашому випадку грою, яка буде фігурувати у навігації темою. Повідомляючи назву гри, ми використовуємо «Fallout: New Vegas», важливо звернути увагу на реакцію студентів. Якщо вона є позитивною – можна продовжувати проведення уроків, використовуючи обрану комп'ютерну гру. Якщо реакція змішана або ж негативна, потрібно в кінці уроку провести опитування щодо використаної комп'ютерної гри та переваг студентів. Разом з ними можна скласти список бажаних ігор та / або провести голосування, яка з них матиме шанс бути вибраною на заміну вже існуючої. Усі варіанти повинні бути перевірені та допущені до голосування вчителем. Якщо присутні недопустимі моменти треба проконсультуватися після голосування з класним керівником та / або батьками щодо прийняття чи дискваліфікації варіанту.

Навчаючи студентів виключно аудіювання за допомогою вибраної комп'ютерної гри варто звузити рамки чого саме ми хочемо їх навчити під час одного або кількох вибраних уроків. Це може включати (всі цитати взяті з франшизи «Fallout»):

- лексику на військову тематику (*nuclear* – ядерний, *rifle* – гвинтівка, *combat shotgun* – бойова рушниця, *stimpack* – стимулятор, *fragmentation grenade* – уламкова граната, *advanced radiation suit* – удосконалений протирадіаційний костюм, *radaway* – геть радіація (внутрішньо ігровий лікарський засіб));
- лексику та граматичні структури для переговорів («... *now you're gonna answer for it.*» [26] – *тепер ти відповідатимеш за це*; «*And maybe we'll forget any of this ever happened.*» [26] – *І можливо все що сталося між нами забудеться*; «*I think I know how to finally draw our number one most wanted outlaw outta hiding.*» [26] – *Здається я нарешті знаю як виманити нашого злочинця номер один з переховування.*);
- науково-медичну лексику («*This mutation, it seems, disrupts the normal process of decay in the neurotransmitters along the spinal cord.*» [27] – *Ця мутація, схоже, порушує нормальний процес розпаду нейромедіаторів вздовж спинного мозку*; «*According to my studies, these transmitters are continually regenerated after mutation, carrying sufficient oxygen to sustain the life of the subject while being insufficient to retain skin elasticity and avoid necrosis, the result of which is the corpse-like appearance of post-mutation humans.*» [27] – *Згідно з моїми дослідженнями, після мутації ці трансмітери постійно регенеруються, переносячи достатню кількість кисню для підтримки життя суб'єкта, але недостатню для збереження еластичності шкіри та уникнення некрозу, результатом якого є трупоподібний вигляд людей після мутації.*).

Вибравши фрагмент для опрацювання на уроці, важливо мати заздалегідь продуманий план дій та підготовані вправи та завдання. Перш за

все, потрібно почати з методики *передбачення*. Учні повідомляється назва аудіо- чи відеозапису, та показується картинка чи початок відеоматеріалу якщо це можливо. Завданням учнів буде зануритися у роздуми та спробувати здогадатися про що буде йтися у їхньому майбутньо-прослуханому матеріалі [див. Додаток Д].

Під час першого фактичного прослуховування допустимо робити паузи на аудіо- чи відеозаписі, з метою опитування учнів, що, на їхню думку, відбувається на даний момент. Ця методика дозволяє фокусувати увагу учнів на потрібному матеріалі та легко виявляти тих, хто не слідує й губиться в потоці мовлення, опираючись на працю інших людей у тій чи іншій групі. Кожна пауза дозволяє спрямовувати увагу учнів, не даючи можливості відволіктися від екрану. Також такий механізм замороження спонукає до роздумів та не дає мозку швидко знудитися.

Наступне завдання – переповісти своїми словами сюжет аудіо- чи відеозапису. Метою такого тренування є дізнатися наскільки правильно учні зрозуміли про що говорилося під час запису, хто був уважним слухачем, та чи потрібно виділяти час на повторне прослуховування для поверхневого розуміння. Коли ж етап *listening for gist* пройдено успішно, починається – *listening for specific information*. Надалі під час повторного прослуховування учні мають виокремити потрібну їм інформацію для виконання завдання. Наприклад:

- What happened in the video / audio you've listened to?
- What were the characters talking about?
- Where does the situation takes place?
- What made characters react in a certain way?
- Why do you think what happened, happened?

Учні повинні бути готовими почути не точно таке ж питання в аудіо- чи відео записі (якщо це інтерв'ю) або опис ситуації. Задля загального розуміння чи на остатньому рівні студенти сприймають озвучену інформацію, питання

створюються таким чином аби було не так легко знайти правильну відповідь, до прикладу, зачепившись за єдине зрозуміле слово з прочитаного чи прослуханого питання. Також питання у завданні не мають бути надто легкими для відповідей. Якщо персонаж слово в слово відповідає на задане питання без слів або фраз вставок – це вважатиметься занадто легким завданням, яке не достатньо мотивує учнів зосередитися на аудіозаписі.

**Важливо:** завдання дається *перед* повторним прослуховуванням матеріалу. Це дозволяє студентам зосередитися на пошуку конкретних фраз та описів замість чергового розсіювання уваги на повний діалог/монолог, інтерв'ю чи історію. Типами вправ, що спрямовані на розвиток умінь вибіркового розуміння на слух (*listening for specific information*), вважаються: *gap filling* (заповнення пропусків), *choose and circle the correct word or a phrase in each sentence* (виберіть та обведіть відповідне слово чи вираз у кожному реченні).

Найглибшим етапом аудіювання є прослуховування з метою критичної оцінкою здобутої інформації (*listening to infer meaning*). Часто, якщо завдання та запитання сформульовано правильно, учням потрібно дослухатися до найменших деталей розмови персонажів чи відповідно монологу. Визначити, що малося на увазі коли було сказано те чи інше, та пошук підказок разом із закладеним прихованим сенсом у словах та реченнях. Вправами на цьому етапі можуть бути: *multiple choice* (множинний вибір), *multiple answer* (декілька можливих відповідей), *literal seeking of the meaning in class* (буквальне обдумування обраної фрази чи опису у класі). Для пояснення останнього, візьмемо фразу з уже використаного нами діалогу [див. Додаток Г]: «I said, sure as lack of rain, you were **still kicking**. Then he **turned down the job**, just like that».

Можливе використання питань таких як:

- Do you see collocations which don't make sense if you are not familiar with them yet? Highlight them.

- If to translate word by word, what would we get?
- How do you think, how these idioms came to mean what they mean? Do they make sense out of context?

На автентичному матеріалі комп'ютерних ігор можна базувати різноманітні завдання для успішного навчання обраної іноземної мови, у нашому випадку англійської. Матеріал є цікавим, не зовсім щоденним та цікавим для підлітків, якщо правильно підібраний відповідно.

## Висновки до розділу 2

Отже, комп'ютерні ігри це не лише витрачання енергії та часу дорослої людини чи дитини, що розвивається. Композиція ігор складається не лише з абияких відео матеріалів, вона містить у собі ідеї та можливості для пасивного навчання гравця. Тому використовуючи комп'ютерні ігри правильно, дозуючи їх під час викладання потрібного матеріалу загалом можливо підвищити мотивацію та тягу до навчання у підлітків.

Удосконалення вмінь читання та аудіювання можливе з використанням ресурсів, наявних у більшості ігор-бестселлерів. Головними перевагами ігрового матеріалу вважаються: доступність налаштування комбінацій аудіо доріжок, що допоможуть досягти різних результатів під час навчання, та повторюваність тексту і можливість його перепрочитання в скороченому чи повному обсязі.

Для формування чи вдосконалення вмінь читання в учнів старшої школи важливо підібрати правильну, використовувану та популярну серед підлітків комп'ютерну гру, що буде здатна зацікавити для успішного початку навчання й інтегрування комп'ютерних ігор до освітнього процесу.

Навчання читання, як й аудіювання, передбачає три основні етапи: *pre-reading*, *while-reading* та *post-reading*. Їм обов'язково передує етап *прогнозування* або іншими словами *влиття у тему майбутньої розмови*. Під час нього важливо ознайомити учнів з напрямом заняття та допомогти їм

відновити спогади потрібні для роботи на уроці. Етапи *pre-reading*, *while-reading* та *post-reading* продовжують вже почату роботу, підкидаючи студентам завдання та автентичний матеріал для опрацювання. Коли перший вважається етапом ознайомлення з наданим для опрацювання матеріалом, другий – завданнями, що потребують виконання під час самого процесу читання, і третій – використання отриманих знань на практиці у переказі твору, розігруванні діалогу, усному обговоренні чи писемній роботі.

Аудіювання, таке ж важливе як і читання, також передбачає розгортання трьох етапів, яким передує етап *прогнозування* або *влиття у майбутню тему*. Аудіювання складається з: *listening for gist*, *listening for specific information* та *listening for details*. Де перше – прослуховування аудіо- відео матеріалу для загального розуміння змісту повідомлення, вперше та вдруге за потребою. Друге – пошук потрібних деталей та фраз персонажів на записі відповідно до наданого завдання чи списку завдань. Третє – найуважніше прослуховування на глибокому рівні розуміння й аналізу поданої інформації. Завдання цього етапу потребують високої концентрації уваги, так як відповідь на питання майже ніколи не звучить відкрито з вуст персонажів на аудіо треку.

Запропонований комплекс завдань та розробка уроку для вдосконалення умінь читання учнів старшої школи мають високий потенціал для заохочення працювати під час уроків та занять, витрачаючи менше часу за комп'ютерними іграми як за чимось, що допоможе сховатися від реального світу та застарілих форм навчання. Вони якнайкраще відповідають темпу розвитку новітніх технологій і задовольняють постійну потребу у вдосконалення самих себе.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Сучасний етап суспільного розвитку легко описати словами «стрімкий прогрес у галузі цифрових технологій». Незважаючи на глибинну потребу людини у стабільності, інновації стали невід'ємною частиною повсякденного життя як дорослих, так і дітей. Це включає віртуальні комп'ютерні ігри, вплив яких викликає активне обговорення серед педагогів, батьків і науковців щодо доцільності їх використання в освітньому процесі.

1. Проаналізовано сучасні дидактичні й методичні принципи та закономірності формування іншомовних рецептивних мовленнєвих умінь у старшокласників. Вивчено процеси читання та аудіювання англійською мовою з детальним описом ключових етапів, необхідних для успішного формування рецептивних умінь відповідно до обраної мови. Наведено інформацію про комп'ютерні ігри як форму віртуальної діяльності. Описано структуру та можливий позитивний і негативний вплив довготривалого занурення до віртуального світу дитиною.

2. Проведено аналіз психологічних особливостей учнів підліткового віку шляхом конкретизації численних проблем і протиріч, а також причин їх виникнення. Визначено роль та місце комп'ютерної гри у формуванні когнітивно-пізнавальних процесів та особистісних якостей учнів підліткового віку. Наведено приклади та наукові докази розвитку життєво важливих навичок, просторових, когнітивних та моторних, за допомогою комп'ютерних технологій, зокрема правильно відібраних комп'ютерних ігор. Доведено, що сформованість умінь аудіювання певною мірою залежить від кількості автентичних відео- та аудіо- матеріалів, які учні мають змогу прослуховувати.

3. Розглянуто потенціал комп'ютерної гри як засобу формування англійськомовних рецептивних мовленнєвих умінь в учнів старших класів. Наведено два варіанти інтеграції комп'ютерних ігор до навчального процесу, так звані активна та пасивна моделі. Детально описана різниця між двома

поняттями та структурами, за якими вони функціонують і яких саме результатів можна досягти використовуючи ту чи ту методику опрацювання автентичного ігрового матеріалу на заняттях з англійської мови.

4. Описано процес формування та вдосконалення вмінь аудіювання й читання англійською мовою саме за допомогою комп'ютерних ігор. Визначено переваги використання матеріалів сучасних комп'ютерних ігор, що включають вільне налаштування аудіо та тексту виведеного на екран у спеціально відведеному для цього місті, повторюваність озвучених чи то написаних реплік для опрацювання наданого на всіх доступних навчання рівнях граматичних і лексичних структур англійської мови. Укладено комплекси вправ для формування англійськомовних рецептивних умінь в читанні та аудіюванні на основі вибраної гри. Запропоновано обширний список завчасно заготовлених зразків завдань та саме моделі заняття для проведення міні або повноцінного уроку у старшій школі, спираючись на самостійно підібраний автентичний матеріал обраної комп'ютерно гри, яка підвищить рівень мотивації та зацікавленості учнів в освітньому процесі.

## SUMMARY

In spite of the underlying human need for stability, innovations have become an integral part of everyday life for both adults and children. This includes virtual games, the impact of which is sparking an active debate among educators, parents and scientific researchers about the advisability and consequences when using them. First chapter provides information about computer games as a form of virtual activity. It describes the structure and possible positive and negative effects of prolonged exposure to the virtual world by a child. Adolescence is analyzed and described, specifying numerous problems and their causes, as well as the issue of motivation for spending time actively playing video games instead of studying, which is a priority in real life. Provided are examples and scientific evidence of the development of vital skills, spatial, cognitive and motor, with the help of computer technology, specifically, properly selected video games. It is proved that the formation of listening skills to a certain extent depends on the amount of foreign video and audio materials that a person receives during the time they play in their free time. Two options for integrating computer games into the educational process are highlighted. They are called: active and passive models. The differences between the two concepts and the structures according to which they work are described in detail, as well as the results that can be achieved by using a certain method of working with authentic game material in foreign language classes.

Second chapter describes and analyses listening and reading skills specifically through the use of video games in their development. Significant advantages of utilizing modern video game materials are described in this section, including free adjustment of audio and text displayed on the screen in a specific area on screen, repeatability of spoken or written lines for working on the grammatical and lexical structures of the given foreign language at all available levels of learning. In addition, processes of developing reading and listening skills are analyzed with a detailed description of the structures and key phases to ensure a successful creation

of a lesson plan that covers all important stages for the effective development of receptive skills in studying English. An extensive list of pre-prepared sample tasks and a lesson model for conducting a mini- or full-fledged lesson in high school is provided. It is based on self-selected authentic material of a chosen computer game «Fallout: New Vegas», which will increase students' level of motivation and interest in the educational process.

Key words: computer game, receptive skills, reading, listening, high school students, English.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антиципація, геймер тлумачення. Горох – українські словники. URL : <https://goroh.pp.ua> (дата звернення: 11.06.2025)
2. Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика. 2013. 590 с.
3. Задворський М. Одна з найкращих RPG всіх часів отримала українську локалізацію через 14 років після релізу. URL : <https://shorturl.at/mpmJw> (дата звернення: 11.06.2025)
4. Задворський М. З'явився рейтинг найкращих ігор франшизи Fallout – обійшлося майже без сюрпризів. URL : <https://shorturl.at/nW9jb> (дата звернення: 11.06.2025)
5. Інтроверт: ознаки, переваги та міфи. URL: <https://www.rozmova.me/blog/introvert-oznaki-perevagi-ta-mifi> (дата звернення: 11.06.2025)
6. Ковальова Т. О. Про використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови. *Вісник Національного авіаційного університету*. Серія : Педагогіка. Психологія. 2015. Вип. 7. С. 62-67.
7. Ковальова Т. О. Про переваги використання інформаційних технологій при викладанні англійської мови. *Інноваційні технології навчання іноземних мов професійного спрямування тези доп. наук.-метод. семінару*. 2018. С. 29-32.
8. Межа. Ігри серії Fallout отримали чимале зростання кількості гравців після виходу серіалу від Amazon. URL: <https://mezha.media/2024/04/15/fallout-steamdb/> (дата звернення: 11.06.2025)
9. Продан Є. О. Специфіка антиципації в комунікативній поведінці осіб з рас. *III International Scientific and Theoretical Conference «Scientific review of the actual events, achievements and problems» 2024*. С. 172-173
10. Славінська Н. Ефективність використання ігрових методів в навчанні англійської мови. *Молодий вчений*. 2018. Вип. 7 (59), С. 424-428.

11. Харченко Л. М. Формування та розвиток мовленнєвих навичок на уроках англійської мови. 2019. 29 с.
12. Akel, M., Fahs, I., Haddad, C., Kheir, N., Obeid, S., & Hallit, S. Association of violent video gaming with mental health among male teenagers in lebanon. *Vulnerable Children and Youth Studies*. 2022. P. 76-86.
13. Bader Chaarani, Joseph Ortigara, DeKang Yuan, Hannah Loso, Alexandra Potter, Hugh P. G. Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children. 2022. 16 p.
14. Blanka Klimova, Jaroslav Kace. Efficacy of Computer Games on Language Learning. 2017. Volume 16. Issue 4. P. 19-26.
15. Coffey H. Digital game-based learning. Learn NC :електрон. версія URL : <https://www.dsu.univr.it/documenti/Avviso/all/all036209.pdf> (дата звернення : 11.09.2024).
16. D. Bavelier, R.L. Achtman, Merry Mani, J. Föcker. Neural bases of selective attention in action video game players. 2012. 27 p.
17. Doki Doki Literature Club Wiki. URL : [https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Sayori\\_\(DDLC\)](https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Sayori_(DDLC)) (дата звернення: 05.05.2025).
18. Doki Doki Literature Club Wiki. URL : [https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Yuri\\_\(DDLC\)](https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Yuri_(DDLC)) (дата звернення: 05.05.2025).
19. Doki Doki Literature Club Wiki. URL : [https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Natsuki\\_\(DDLC\)](https://doki-doki-literature-club.fandom.com/wiki/Natsuki_(DDLC)) (дата звернення: 05.05.2025).
20. Ebrahimzadeh M., Sepideh A. The effect of digital video games on EFL students' language learning motivation. 2017. 112 p.
21. Felicia P. Digital games in schools : A handbook for teachers. 2009. 46 p.
22. Hladonik G.V. Video games as language learning tools. Відеоігри як засоби вивчення мови. *Інформаційно-комунікаційні технології в світі*. 2021. Вип. 33. С. 139-145.
23. Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*. 2014. Volume 69. P. 66-78.

24. Jeffrey G., Olivia S. Teens and Video Games Today. 2024 URL : <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/> (дата звернення: 07.05.2025).
25. Kusumawati E. Visual Novel Game Subtitles and the Improvement of Vocabulary Comprehension Ability: Does It help L2? *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 2020. Volume 430. P. 51-56.
26. Nukapedia: The Fallout Wiki. Interrogation: Doe, Jane. URL : [https://fallout.fandom.com/wiki/Interrogation: Doe, Jane](https://fallout.fandom.com/wiki/Interrogation:_Doe,_Jane) (дата звернення: 20.05.2025).
27. Nukapedia: The Fallout Wiki. Underworld terminal entries. Examination of the Post-Necrotic Human. URL : <https://surl.li/lfboes> (дата звернення : 20.05.2025).
28. Nukapedia: The Fallout Wiki. MrHouse.txt. URL : <https://fallout.fandom.com/wiki/MrHouse.txt> (дата звернення: 25.05.25)
29. Paul, A. M. Your Brain on Fiction. *The New York Times*.2012. Section SR. Page 6.
30. Reinhardt J., Sykes J. Conceptualizing digital game-mediated L2 learning and pedagogy : Game enhanced and game-based research and practice. 2012. P. 32-49
31. Raising Children Network. Social and emotional changes: pre-teens and teenagers. URL : <https://shorturl.at/tqrs7> (дата звернення : 12.06.2025)
32. Richard E. M. Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach. 2014. 281 p.
33. Soyoof A. Video games : A springboard for enhancing students' L2C. *International Journal of Pedagogies and Learning*. 2010. 13(2), 137-151.
34. Stanley G. Engaging the gaming generation. *English teaching professional*. 2011. № 76. P. 4-7.
35. The Vault - Fallout Wiki. Black Mountain terminals. URL : [https://fallout-archive.fandom.com/wiki/Black Mountain terminals](https://fallout-archive.fandom.com/wiki/Black_Mountain_terminals) (дата звернення: 27.05.25)
36. Torianyк V., Korol T. INTEGRATING COMPUTER GAMES INTO FOREIGN LANGUAGE INSTRUCTION: A TEACHING AID PERSPECTIVE. *Тези 77-ї наукової конференції професорів, викладачів, наукових працівників,*

*аспірантів та студентів університету (16 травня – 22 травня 2025 р.).*

Полтава : Нац. ун-т ім. Юрія Кондратюка. 2025. Том 1. С. 436-438

37. Wai, J., Lubinski, D., Benbow, C. P., & Steiger J. H. Accomplishment in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and its relation to STEM educational dose: A 25-year longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 102(4), P. 860–871.

### **СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ:**

1. Рис. 1.1. А роем from Sayori : <https://shorturl.at/oU1cf>
2. Рис. 1. Автоматично зібрана діаграма на основі отриманих результатів.
3. Рис.2, Рис. 3. Приклад тематичних флеш-карток : <https://shorturl.at/rkMUL>
4. Рис. 4. Скріншот з комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas».
5. Рис. 5. Скріншот з комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas».

## ДОДАТОК А

### РОЗРОБКА УРОКУ ДЛЯ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ НА ТЕМУ ВДОСКОНАЛЕННЯ НАВИЧОК ЧИТАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ АВТЕНТИЧНОГО МАТЕРІАЛУ КОМП'ЮТЕРНІ ГРИ «FALLOUT: NEW VEGAS»

**1. Hello my dear students! How was your day? Did you have a literature lesson today? How was it?**

- Do any of you like reading?
- What kind of books do you think you like?
- Any books or stories you would like to recommend?

**2. Do any of you like video games by any chance?**

- Which ones?
- What do you think of the «Fallout» franchise?
- Which games out of it do you prefer?

2. Good, I'll consider the choices. Now then, how about we get ready to read something I have found in one of them? Specifically, «Fallout: New Vegas». **Let us look through some unfamiliar words first:**

- 1) Missile – ракета;
- 2) Satellite – супутник;
- 3) Vault – сховище;
- 4) Readings – показники;
- 5) Launches – запуски;
- 6) Defensible – обороноздатний;
- 7) Majority – більшість;
- 8) Corpse – труп / мертве тіло.

**3. Now look at the table below and try to match the words with their possible definition.**

1. Missile	a) equipment that floats in open space around the Earth receiving and sending signals
2. Satellite	b) an explosive object or weapon that can travel long distances through air
3. Vault	c) used to call more than a half of a group of people
4. Readings	d) an easy place to defend
5. Launches	e) information that is shown on a screen or a piece of paper
6. Defensible	f) a dead body
7. Majority	g) an act of sending something into the sky
8. Corpse	h) a special underground shelter for people to hide during a catastrophe

4. Good job on matching such difficult words and word combinations! I would like to offer you to read the text below and do a task related to it. **(Show the task beforehand).**

«... We've been picking up a lot of activity from China's satellite network. The tension is pretty high around here. Frank's been talking about securing a place in one of those vaults for himself and his family, and when he didn't show up to work yesterday, I think we all knew where he went» [35].

«... Oh my god. It's actually happening. We have readings across the board of launches happening everywhere. They must've thrown everything they had, and it looks like we didn't hold back either. The computer says we have 2 minutes until the first missile drops» [35].

«... I can barely type. The mountain shielded us from the worst of the blast but there's too much radiation [35].»

«... Wow, I can't believe these old machines still work. This place looks pretty defensible, and the radiation should keep the majority of people away. Looks like we've found a home, at least for now. First things first, though. We've got to get these corpses out of here ...» [35].

**5. Answer the question with the right sentence from the text above.**

- 1) Where did the worker secure a place for his family?
- 2) What were the readings about?
- 3) Did both countries attack at the same time?
- 4) What protected the place where the man was from the missile?
- 5) What kind of missile was it?
- 6) Did anyone survive?

6. Great! Some of you even found more unfamiliar words but could guess what they mean. **Now, let us read the text again and find all those words and word collocations we have talked about earlier.** Pay attention to how they are used in a sentence!

**7. Fill in the blanks using new words or collocations.**

- 1) People who lived all their life inside a \_\_\_\_\_ (*vault*) don't know how to behave outside its walls.
- 2) They have \_\_\_\_\_ (*launched*) the \_\_\_\_\_ (*missile*)! Take cover!
- 3) All these \_\_\_\_\_ (*readings*) and I still have little information out the situation.
- 4) The \_\_\_\_\_ (*majority*) of people who worked here are now the \_\_\_\_\_ (*corpses*) scattered around this building.
- 5) That shack would be a perfect place for a camp, don't you think? I'm sure it is quite \_\_\_\_\_ (*defensible*).

8. Create 2-3 sentences using the words given at the beginning of the lesson.

9. Answer the questions below:

- What do you think of the topic of the text?
- How would you entitle it?
- Can you describe what the man was feeling during the attack?
- What about after what happened?
- How do you think, how did the man survive?
- Should we look for more of such stories for our lessons or it is better to find happier ones?

### ДОДАТОК Б

Графік з відображенням трьох категорій з умовним індексом популярності комп'ютерної гри «Fallout: New Vegas»:

- Українські моди та локалізація — 85% [3]
- Глобальне визнання (IGN, Reddit) — 90% [4]
- Активність у Steam після виходу серіалу — 95% [8]

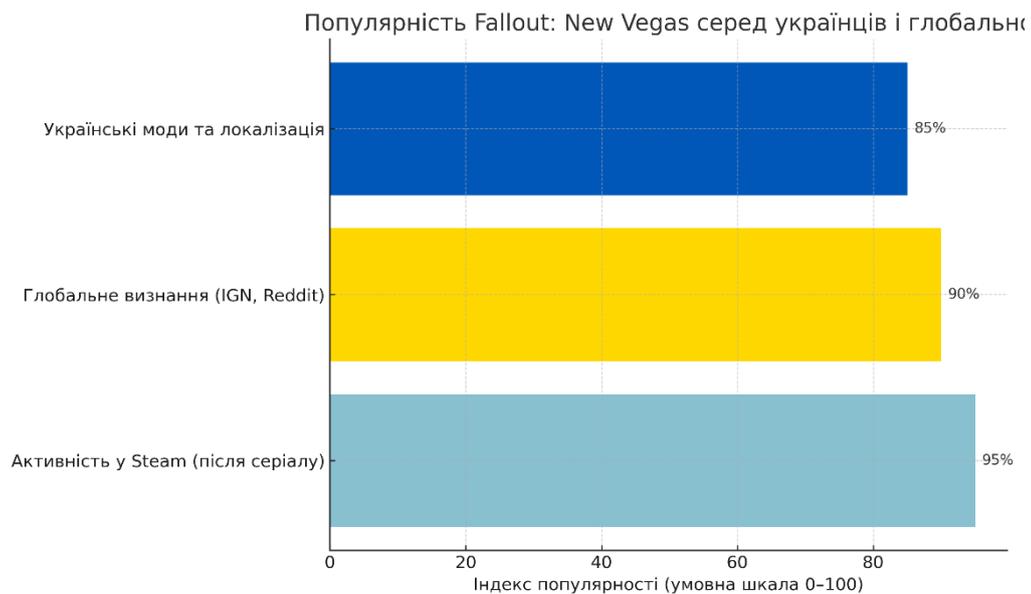


Рис. 1. (автоматично зібрана діаграма на основі отриманих результатів)

## ДОДАТОК В

Приклад флеш-карток для вивчення нових тематичних лексичних одиниць:

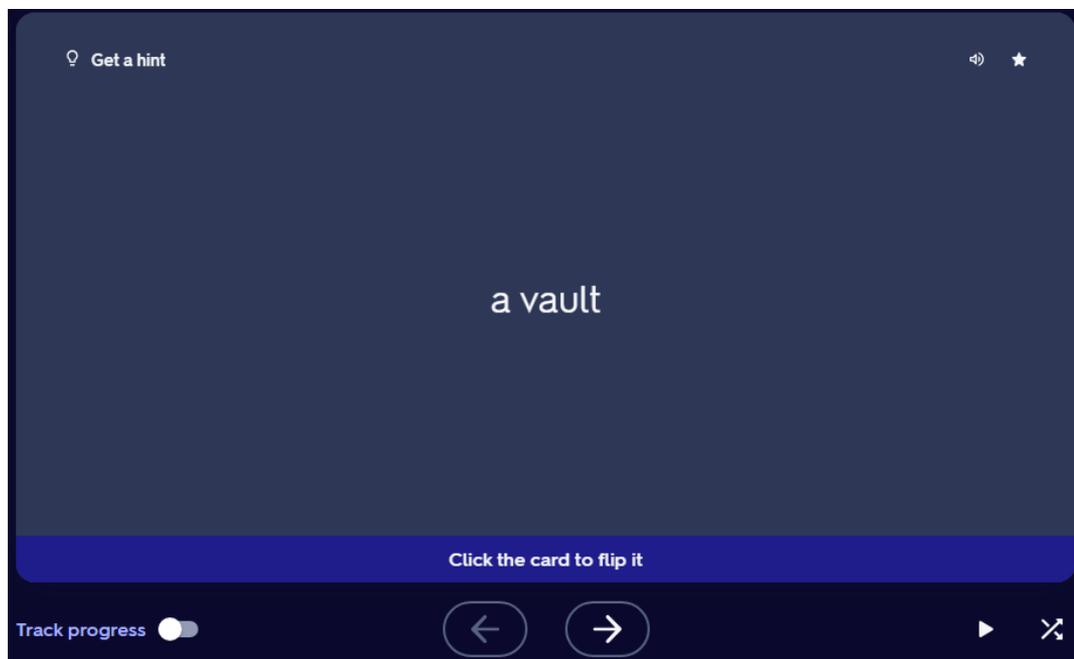


Рис. 2. Приклад тематичних флеш-карток

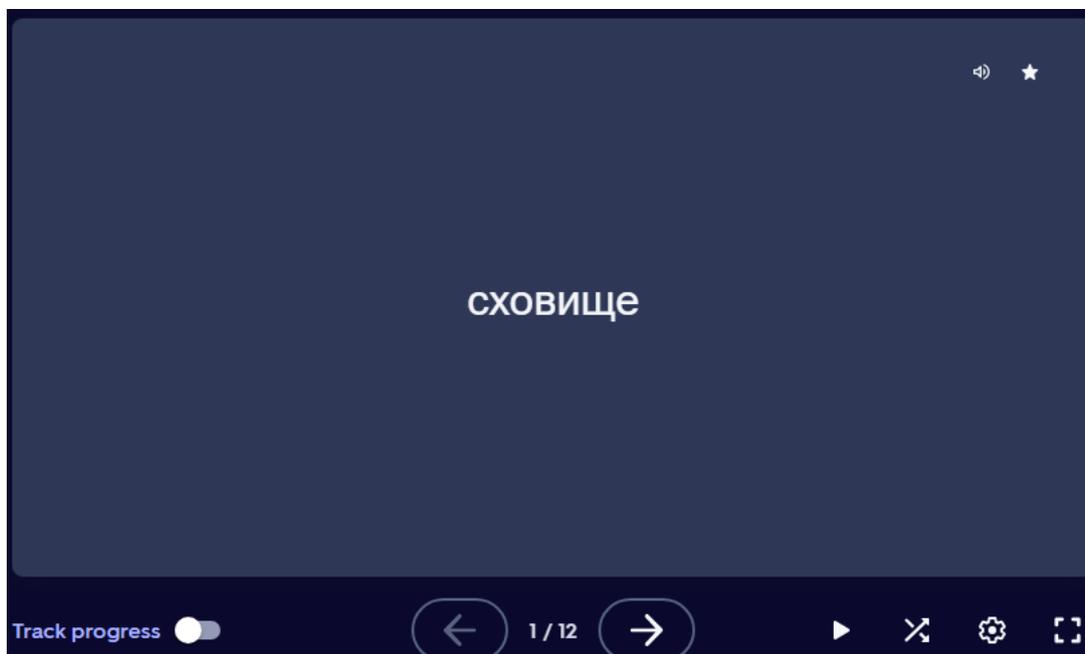


Рис. 3. Приклад тематичних флеш-карток

## ДОДАТОК Г

Внутрішньо ігровий діалог між головним героєм та Джонсоном Нешем:

J. That cowboy robot had us hire six couriers. Each was carrying something a little different. A pair of dice, a chess piece, that kind of stuff. Last word I had from the office, it looked like payment had been received for the other five jobs. Guess it was just your **chip** that didn't make it. First **deadbeat** we hired to do the job canceled. Hope a storm from the Divide skins him alive. Well, that's where you came in.

C. He cancelled it?

J. Yeah, got this look when he saw you next down on the Courier list. His expression turned right around, asked me if your name was for real. I said, sure as lack of rain, you were **still kicking**. Then he **turned down the job**, just like that. I asked if he was sure, it was good money. No, let "Courier Six" carry the package, that's what he said - like the Mojave'd sort you out or something. Then he just up and walked out.

C. Do you know who he was? Where he went?

J. No idea. Sounds like you two had a history for him to act like that. And turn down the money, too. Hope he didn't see any trouble in that package of yours. Maybe he thought your name was bad luck. Not for me to say.

C. Some men stole my package. A man in a checkered suit and some **thugs**. Did they pass this way?

J. Well, now that you mention it, a few nights back one of the townies was out **scavenging** for supplies. He said he saw a **fella** with a **daisy suit** come through with some of them Great Khan **misfits**. They was talking about a chip.

C. One of those men shot me. I need to know the best way to get to them.

J. Since they came to town he was keeping a good bit of notes on them, and he was **slinking** around Bison Steve when your pretty-boy friend came through. He may have heard where they were going.

### ДОДАТОК Д



Рис. 4. Внутрішньо ігровий скріншот моменту з відеозапису для завдання

**Завдання:** Look at the picture, read the subtitles and guess. How do you think what is going on? What is about to happen? Is the main character in danger? Say your guesses and we will compare them to what actually happens in the video.

### ДОДАТОК Е



Рис. 5. Внутрішньо ігровий скріншот моменту з відеозапису для завдання