КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ЯК МЕТОД ВМОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ ДО ВИВЧЕННЯ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ

Стратілат Ю.В.

Київський національний лінгвістичний університет

За шість років викладання в університеті японської мови, як першої іноземної, студентам 1, 2 та 3 курсів, я спостерігала тенденцію погіршення результатів навчання. Розмовляючи зі студентами, я виділила для себе дві основні причини: зниження мотивації та інтересу до навчання. Звичайно, в рамках навчального плану та малої кількості аудиторних годин, дуже важко дотримуватися індивідуального підходу навчання та постійно підтримувати зацікавленість та мотивацію студентів, особливо на старших курсах.

Комп'ютерні ігри – одне з найбільш поширених захоплень студентів, тому можуть стати мотиваційним поштовхом. Для підтвердження теорії про актуальність їх використання в навчанні було проведено анкетування серед студентів та випускників КНЛУ.

Кількість респондентів – 70 студентів (1-4 курсів рівня «Бакалаврат та випускники». Серед них близько 90% грають в комп'ютерні ігри і лише 11% не зацікавлені в них. Але при цьому з цих 11% лише 1% не готові грати, навіть для навчання. Інші ж виявили бажання пограти, якщо це допоможе при навчанні та покращить їх здібності. Така картина результатів показує нам, що використання комп'ютерних ігор для студентів є досить актуальною і може бути інтегроване для ефективного навчання.

Велика більшість респондентів впевнена, що ігри можуть вмотивувати їх навчатися. Таких студентів було 60 із 70. Серед причин, про які вони вказали були «Формат відеоігор, є більш цікавим і через нього просто вивчати нові слова, так можна порівняти ігри з кіно/серіалами, які часто використовують для покращення навичок володіння іноземними мовами.», «Це цікавий підхід, поєднання цікавого з корисним, це значить щось нове і незвичайне, в ігровій формі краще запам'ятати інформацію, ніж в звичайному навчанні за конспектами.», «якщо гра має озвучку мовою, яку я вивчаю, то це, можна вважати, як практика. а практика, особливо коли розумієш, дуже мотивує!», «для мене цікавіше навчатися з візуалізацією, діями, інтертейментом і т.д.», «Цікаві мені ігри часто надихають та мотивують мене до різних занять», було багато різних відповідей, що схожі на вище згадані. Тобто ми бачимо, що студенти досить свідомо розуміють переваги використання даного засобу та з задоволенням прийняли б участь навчанні з його використанням. Інші 10%, що відповіли запереченням, вказали, що « Немає інтересу до ігор, ніколи сильно не грала», «Тому що я вже вмотивувалася…», «Ігри займають забагато часу, якщо дуже зацікавлений ними» і подібні відповіді. Частина з них відносяться до звичайних ігор, які неможливо використати в процесі навчання, тому їх неможливо розглядати як засіб.

Комп'ютерні ігри – актуальний засіб технології ед'ютеймент для навчання іноземної мови та формування перекладацької компетентності. Може

використовуватись як для самостійного навчання, так і для навчального процесу викладачами. Він може підтримати інтерес студентів та їх мотивацію до вивчення іноземної мови, допомогти отримати, або удосконалити навички, які необхідні для майбутньої професійної діяльності.

Візуальні новели, наприклад, можна ефективно використовувати для вдосконалення мовних та мовленнєвих компетентностей, формування перекладацької компетентності.

З розвитком комп'ютерних технологій багато вчених розглядають різні методики їх використання. До них відносяться і комп'ютерні ігри, як засіб навчання. Багато вчених з різних країн розглядають цей засіб як з боку психології, так і зі сторони методики викладання. Наприклад, Mackenzie Haydon (2017) в своїй роботі «Gaming the Education System: Interactive GameBased Learning» розглядав різні дослідження в даній темі та використання комп'ютерних ігор в класній кімнаті під час навчання. Serdar Arcagök (2021) розглядає в своїй статті вплив практик навчання, заснованих на іграх, доступних у різні навчальні програми. Крім цього розглядають проблематику впровадження комп'ютерних ігор в навчання. Наприклад, BJÖRN BERG MARKLUND (2013) захистив цілу дисертацію, де дослідив, чому незважаючи на те, що ігри пророкують як засіб, який суттєво змінить обличчя освіти, поки інтерес вчителів до використання ігор залишаються рідкісними і визначив деякі з найбільш поширених перешкод, з якими стикаються як педагоги, так і розробники, починаючи навчальні ігрові проекти, як користувачів і творців. Як ми можемо побачити, використання комп'ютерних ігор в навчанні є актуальною областю досліджень і всесторонньо вивчається в різних сферах навчання.

Потенціал використання комп'ютерних ігор для навчання іноземної мови та способи використання не розкритий повністю, а подальше вивчення та, особливо, практичне використання може стати новим кроком для удосконалення методики викладання іноземних мов в вищих навчальних закладах.

ЛІТЕРАТУРА

Arcagok, S. (2021). *The impact of game-based teaching practices in different curricula on academic achievement. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 8(2). 778-796.

BJÖRN BERG MARKLUND (2013)**.** *LICENTIATE DISSERTATION. GAMES IN FORMAL EDUCATIONAL SETTINGS. Obstacles for the development and use of learning games.* University of Skövde. Dissertation Series, No. 1 (2013)

Mackenzie Haydon (2017). *Gaming the Education System: Interactive Game. Based Learning*. All Regis University Theses. https://epublications.regis.edu/theses/808