

Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
кафедра германської філології та перекладу

ВІДЕОГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ НАВЧАННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ
(на матеріалі відеоігор-симуляторів «The Sims» та «Stardew Valley»)

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня «магістр»
студентки II курсу магістратури
освітньої програми
«Міжкультурна германістика (німецька та англійська мови)»,
Спеціальність – 035.043 «Германські мови та літератури (переклад включно, перша – німецька)»

Тетяни Євгеніївни ЦЕХМІСТЕР

Науковий керівник:

д. філол. н., доц. Алла МІЩЕНКО

«Допущено до захисту»

Протокол засідання

кафедри германської філології та перекладу

протокол № 9 від «06» травня 2025 року

завідувач кафедри С.С. (підпис)

к.філол.н., доц. Олександр СТАСЮК

КИЇВ

2025

Анотація

Магістерська робота присвячена дослідженню дидактичного потенціалу відеоігор-симуляторів для навчання німецької мови на прикладі ігор «The Sims» та «Stardew Valley». Актуальність дослідження зумовлена необхідністю пошуку нових інтерактивних підходів до викладання іноземних мов в умовах цифрової трансформації освіти. Об'єктом дослідження є формування комунікативної компетентності у процесі вивчення німецької мови, а предметом – можливості відеоігор у формуванні німецькомовної комунікативної компетентності.

Метою роботи є теоретичне обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності використання відеоігор-симуляторів як інструменту навчання німецької мови. Для досягнення поставленої мети були визначені такі завдання: охарактеризувати психолінгвістичні та методичні підходи до вивчення мови через відеоігри, дослідити лексичний та граматичний потенціал ігор «The Sims» та «Stardew Valley», виявити комунікативні аспекти їх використання у мовній підготовці, а також розробити методичні рекомендації для інтеграції відеоігор у навчальний процес.

Методологічна база дослідження включає методи аналізу та синтезу наукової літератури, анкетування, контент-аналіз, метод кейс-стаді та-метод порівняння. Зокрема, анкетування дозволило визначити ефективність використання відеоігор для формування мовних навичок, контент-аналіз виявив специфічні лексичні та граматичні особливості обраних відеоігор, а кейс-стаді забезпечило практичне обґрунтування їх дидактичного потенціалу.

Результати дослідження підтвердили, що відеоігри-симулятори мають високий потенціал для формування комунікативної компетентності завдяки автентичності мовного середовища, мотиваційному впливу та можливості розвитку критичного мислення. Зокрема, експериментальна перевірка показала суттєве покращення лексичних, граматичних та комунікативних навичок студентів, які використовували відеоігри процесі навчання.

Практичне значення результатів дослідження полягає у можливості використання розроблених методичних рекомендацій для впровадження відеоігор-симуляторів у курси з німецької мови. Отримані дані можуть бути корисними для викладачів, методистів та розробників освітніх програм.

Ключові слова: відеоігри, навчання німецької мови, комунікативна компетентність, дидактичний потенціал, «The Sims», «Stardew Valley».

Abstract

The master's thesis focuses on the didactic potential of simulation video games for teaching German as a foreign language, using «The Sims» and «Stardew Valley» as case studies. The relevance of this research is driven by the need for innovative and interactive approaches to language teaching in the context of digital education transformation. The object of the study is the formation of communicative competence in learning German, while the subject is the potential of video games in developing German communicative competence.

The aim of the thesis is to theoretically substantiate and empirically verify the effectiveness of simulation video games as tools for teaching German. To achieve this aim, the following tasks were defined: to characterize psycholinguistic and methodological approaches to language learning through games, to analyze the lexical and grammatical potential of «The Sims» and «Stardew Valley», to identify communicative aspects of their use in language education, and to develop methodological recommendations for integrating video games into the educational process.

The methodological framework includes methods of analysis and synthesis of scientific literature, surveys, content analysis, case studies, and comparative analysis. In particular, surveys helped assess the effectiveness of video games in language skill development, content analysis revealed specific lexical and grammatical features of the selected games, and case studies provided practical justification for their didactic potential.

The results confirmed that simulation video games have significant potential for developing communicative competence due to their authentic language environments, motivational effects, and capacity for fostering critical thinking. Experimental verification showed notable improvements in students' vocabulary, grammar, and communication skills when using video games in language learning.

The practical significance of the research lies in the potential use of the developed methodological recommendations for integrating simulation video games into German language courses. The findings can be useful for teachers, methodologists, and educational program developers.

Keywords: video games, German language learning, communicative competence, didactic potential, «The Sims», «Stardew Valley».

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ВІДЕОІГОР У ПЕДАГОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ	11
1.1. Гейміфікація як важлива складова процесу навчання іноземних мов.....	11
1.2. Психолінгвістичні особливості та інноваційні методики навчання іноземної мови.....	25
1.3. Класифікація відеоігор та їхній навчальний потенціал.....	35
Висновки до розділу 1	46
РОЗДІЛ 2. ВІДЕОІГРИ «THE SIMS» ТА «STARDEW VALLEY» ЯК ІНСТРУМЕНТИ НАВЧАННЯ ТА КОМУНІКАЦІЇ У ДІАЛОЗІ НІМЕЦЬКОЇ ТА УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУР	49
2.1. Лексичний та граматичний потенціал відеоігор.....	49
2.2. Комунікативні аспекти навчання через відеоігри.....	55
2.3. Аналіз навчального потенціалу відеоігор-симуляторів.....	66
Висновки до розділу 2	78
РОЗДІЛ 3. ВІДЕОІГРИ ТА ПРОЦЕС ВИВЧЕННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ	81
3.1. Експериментальне дослідження ефективності застосування відеоігор-симуляторів у навчанні німецької мови	81
3.2. Методичні рекомендації щодо використання відеоігор на заняттях з німецької мови	86
3.3. Перспективи розвитку гейміфікованого навчання іноземних мов	96
Висновки до розділу 3	103

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	105
ZUSAMMENFASSUNG	108
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	110
Додаток А. Анкета «Відеогра як інструмент вивчення мови»	118

ВСТУП

Цифрова трансформація освіти та повсюдне використання інформаційно-комунікаційних технологій створили передумови для впровадження інноваційних методів навчання іноземних мов. На сучасному етапі розвитку лінгводидактики особливої актуальності набуває питання пошуку ефективних способів оптимізації процесу мовної підготовки, активізації пізнавальної діяльності та підвищення мотивації студентів, удосконалення методів вивчення іноземних мов.

Одним із перспективних напрямків модернізації освітнього процесу в галузі іншомовної освіти є використання відеоігор як інструмента навчання іноземних мов, зокрема, німецької. Цифрові ігри вже не сприймаються виключно як засіб розваги, а стають важливою частиною освітньої екосистеми, що володіє значним дидактичним потенціалом. Використання відеоігор у навчанні сприяє формуванню іншомовної комунікативної компетентності, покращенню мовних навичок, розвитку критичного мислення та креативності, а також підвищенню мотивації до вивчення іноземної мови.

Актуальність дослідження зумовлена тим, що сучасні підходи до викладання іноземних мов потребують використання інноваційних методів навчання, які дозволяють студентам оволодіти мовою в інтерактивному, комунікативно спрямованому середовищі. Відеоігри, зокрема ігри-симулятори, створюють особливе мовне середовище, яке характеризується автентичністю, контекстуальністю та занурює користувачів у віртуальний світ, де вони змушені використовувати іноземну мову для комунікації та виконання різноманітних завдань. Це робить процес вивчення мови більш мотивуючим, ефективним і наближеним до реальних життєвих ситуацій.

Потенціал використання відеоігор у навчанні іноземних мов привертає увагу багатьох дослідників. Зокрема, Дж. П. Гі та М. Пренскі наголошують на тому, що відеоігри сприяють глибшому зануренню у мовне середовище, ніж традиційні методи навчання. Дослідники М. Деннер та Б. Рейнолдс відзначають позитивний вплив відеоігор на розвиток словникового запасу та

мовних навичок. Вітчизняні науковці, зокрема О. Палінська, Л. Константкевич, М. Радкевич, також звертають увагу на дидактичний потенціал використання ігрових технологій у навчальному процесі. Втім, попри зростання інтересу до цієї проблематики, питання використання відеоігор-симуляторів для вивчення німецької мови залишається недостатньо дослідженим.

Особливий інтерес у контексті нашого дослідження становлять відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" – популярні ігри-симулятори, які дозволяють користувачам створювати власний світ, взаємодіяти з іншими персонажами та виконувати різноманітні завдання в ігровому середовищі. Ці ігри характеризуються значним лексичним та граматичним потенціалом, розгалуженою системою діалогів та комунікативних ситуацій, що робить їх ефективним засобом навчання німецької мови.

Об'єктом дослідження є відеоігри як інструмент формування комунікативної компетентності та комунікативної культури у процесі вивчення німецької мови як іноземної.

Предметом дослідження є дидактичний потенціал відеоігор у формуванні німецькомовної комунікативної компетентності.

Матеріал дослідження становлять німецькомовні версії відеоігор "The Sims 4" та "Stardew Valley". Вибір цих ігор зумовлений такими факторами: 1) вони мають високоякісну німецькомовну локалізацію; 2) належать до жанру симуляторів, що моделюють різноманітні життєві ситуації та соціальні взаємодії; 3) містять багатий лексичний та граматичний матеріал; 4) охоплюють різні тематичні сфери – "The Sims" орієнтована на міський побут та соціальні взаємодії, "Stardew Valley" – на сільське господарство та природу; 5) мають значний комунікативний потенціал; 6) доступні на різних платформах.

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні та емпіричній перевірці ефективності використання відеоігор-симуляторів як інструмента навчання німецької мови.

Для досягнення поставленої мети визначено такі **завдання**:

1. Охарактеризувати психолінгвістичні та методичні підходи до вивчення мови через ігри "The Sims" та "Stardew Valley".
2. Проаналізувати сутність та види німецькомовних відеоігор, а також розробити їх класифікацію за лінгводидактичним потенціалом як інструмента вивчення німецької мови.
3. Дослідити лексичний та граматичний потенціал відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" для вивчення німецької мови.
4. Виявити комунікативні аспекти навчання через відеоігри та їх роль у формуванні німецькомовної комунікативної компетентності.
5. Дослідити дидактичні особливості застосування ігор-симуляторів у процесі формування німецькомовної компетентності.
6. Розробити методичні рекомендації щодо використання відеоігор на заняттях з німецької мови.
7. Експериментально перевірити ефективність використання відеоігор-симуляторів у навчанні німецької мови.

Методи дослідження зумовлені специфікою об'єкта вивчення та конкретними завданнями дослідження. *Метод аналізу* та *синтезу* використано для огляду наукових публікацій, досліджень та статей, релевантних для теми дослідження. *Анкетування* дозволило задокументувати досвід студентів, які використовували відеоігри у процесі вивчення німецької мови, та з'ясувати їхню мотивацію, оцінити ефективність відеоігри як інструмента вивчення німецької мови. *Метод контент-аналізу* застосовано для вивчення навчального контенту у відеоіграх (лексика, граматики, інтерактивність тощо), а також аналізу відповідності відеоігор вимогам рівня А1, А2, В1 тощо. *Метод кейс-стаді (case study)* застосовано для аналізу впровадження відеоігор для вивчення німецької мови в одній навчальній групі, який дозволив з'ясувати проблеми та результати навчання за посередництвом відеоігор. *Метод порівняння* дозволив порівняти традиційні методи навчання з ігровими, а також інвентаризувати, класифікувати та інтерпретувати різні типи відеоігор

як інструменти вивчення німецької мови. *Метод лінгводидактичного моделювання* використано для розробки методичних рекомендацій.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що:

- вперше здійснено комплексний аналіз лексичного та граматичного потенціалу відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" для навчання німецької мови;
- розроблено класифікацію відеоігор за їхнім лінгводидактичним потенціалом як інструмента вивчення німецької мови;
- удосконалено психолінгвістичні та методичні підходи до використання відеоігор у процесі навчання німецької мови;
- розширено уявлення про особливості мовного контенту відеоігор-симуляторів з точки зору їх використання для формування німецькомовної комунікативної компетентності;
- розроблено методичні рекомендації щодо інтеграції відеоігор-симуляторів у навчальний процес на заняттях з німецької мови.

Практичне значення одержаних результатів полягає в дослідженні мовного матеріалу відеоігор-симуляторів та розробці методики їх використання для навчання німецької мови. Матеріали магістерської роботи можуть бути використані викладачами німецької мови для впровадження ігрових елементів у навчальний процес, розробки інноваційних методик навчання та підвищення мотивації студентів. Результати аналізу лексичного та граматичного потенціалу ігор "The Sims" та "Stardew Valley" можуть бути використані для створення навчальних матеріалів, глосаріїв та комплексів вправ. Розроблені методичні рекомендації можуть бути впроваджені в курси практики німецької мови, методики викладання іноземних мов, а також у системі підвищення кваліфікації вчителів та викладачів німецької мови.

Апробація роботи. Основні положення та результати наукової роботи висвітлено у вигляді доповіді на IX Всеукраїнських наукових читаннях за участю молодих учених «Філологія XXI століття: нові дослідження і

перспективи», яка відбулася 10 квітня 2025 року в Київському національному університеті імені Тараса Шевченка.

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (69 найменувань, з яких 57 – англійською та німецькою мовами) та додатків. Магістерська робота містить 12 таблиць, 4 рисунки. Загальний обсяг роботи становить 118 сторінок, обсяг основного тексту – 107 сторінок, список використаних джерел – 8 сторінок, обсяг додатків – 1 сторінка.

У Вступі обґрунтовано актуальність роботи, визначено об'єкт і предмет дослідження, мету та завдання роботи, окреслено матеріал і методи його аналізу, розкрито наукову новизну, теоретичне та практичне значення, описано структуру роботи.

У першому розділі висвітлено теоретичні засади використання відеоігор у навчанні, зокрема, охарактеризовано психолінгвістичні та методичні підходи до вивчення мови через ігри, запропоновано класифікацію відеоігор для навчання мови, а також проаналізовано основні характеристики ігор-симуляторів.

У другому розділі проаналізовано лексичний та граматичний потенціал відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley", досліджено комунікативні аспекти навчання через відеоігри та визначено навчальний потенціал відеоігор-симуляторів як засобу формування німецькомовної комунікативної компетентності.

У третьому розділі представлено методичні рекомендації щодо використання відеоігор на заняттях з німецької мови, проаналізовано результати експериментальної перевірки ефективності використання відеоігор-симуляторів у навчанні німецької мови, а також окреслено перспективи розвитку гейміфікованого навчання німецької мови.

У загальних висновках окреслено основні результати дослідження та визначено перспективи подальших наукових пошуків у галузі використання відеоігор для навчання іноземних мов.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ВІДЕОІГОР У ПЕДАГОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ

1.1. Гейміфікація як важлива складова процесу навчання іноземних мов.

Сучасний освітній простір переживає значні трансформації, пов'язані з активним розвитком цифрових технологій і зміною підходів до навчання. У цьому контексті відеоігри поступово перетворюються з розважального ресурсу на потужний освітній інструмент, що має значний потенціал для вивчення іноземних мов. Необхідність пошуку ефективних та інноваційних методів навчання мов спонукає дослідників і викладачів звертатися до різних форм гейміфікації, серед яких використання відеоігор набуває особливої актуальності.

Теоретичні засади використання відеоігор у навчальному процесі мають міждисциплінарний характер і ґрунтуються на положеннях педагогіки, психології, лінгвістики та методики викладання іноземних мов. Аналіз досліджень показує, що інтеграція відеоігор у процес вивчення мов спирається на ключові принципи конструктивізму, концепції ситуативного навчання та теорії мотивації [31, с. 25].

Основою для розуміння педагогічного потенціалу відеоігор є теорія "потіку" (flow theory), розроблена М. Чиксентміхаї, яка описує стан повного занурення та зосередженості на діяльності, що супроводжується відчуттям успіху та задоволення [41, с. 73]. Відеоігри здатні створювати цей стан "потіку", коли гравець повністю поринає у віртуальне середовище і мимовільно засвоює нові знання, включаючи іноземну мову.

Гра як інструмент навчання не є інноваційним інструментом в освітньому процесі. Ще в роботах класиків педагогіки підкреслювалося значення ігрових підходів для активізації пізнавальної діяльності. Проте саме цифрова ера відкрила нові можливості для реалізації ігрового потенціалу в навчанні. Як зазначає Дж. П. Гі у своїй роботі "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", відеоігри пропонують потужне

середовище для навчання, оскільки залучають гравців до складних проблем, які вони вирішують з інтересом та ентузіазмом [32, с. 17].

Використання відеоігор у навчанні іноземних мов базується на кількох ключових теоретичних положеннях. По-перше, це теорія комунікативного підходу, яка передбачає вивчення мови через автентичну комунікацію [29, с. 97]. Відеоігри, особливо багатокористувацькі онлайн-ігри, створюють середовище для природної мовної взаємодії, де вивчення мови відбувається в контексті реальних комунікативних ситуацій.

По-друге, це теорія мовного занурення, яка наголошує на важливості контакту з мовою в автентичному середовищі [33, с. 212]. Локалізовані версії відеоігор можуть служити таким віртуальним мовним середовищем, де гравці вивчають слова та словосполучення, поширені у повсякденному спілкуванні, включаючи різні лексичні та граматичні структури.

Третім важливим положенням є теорія мотивації, яка розглядає інтерес та залученість як ключові фактори успішного навчання [53, с. 126]. Відеоігри, з їхньою інтерактивністю та елементами винагороди, здатні підтримувати високий рівень мотивації протягом тривалого часу, що особливо важливо для вивчення іноземних мов, яке потребує постійної практики та наполегливості.

Аналізуючи теоретичні підходи до використання відеоігор у навчанні мов, варто звернути увагу на концепцію "навчання через відкриття" (discovery learning), яка передбачає, що учні найкраще засвоюють матеріал, коли самостійно досліджують інформацію та експериментують [47, с. 48]. Відеоігри природно втілюють цей підхід, оскільки гравці активно взаємодіють з ігровим середовищем і навчаються методом спроб і помилок.

Сучасні дослідження також підкреслюють значення мультимодального навчання, яке передбачає залучення різних каналів сприйняття для кращого засвоєння матеріалу [18, с. 343]. Відеоігри, поєднуючи аудіовізуальну інформацію з інтерактивними елементами, створюють багате мультимодальне середовище, що сприяє ефективному вивченню іноземної мови.

Особливого значення набуває теорія ситуативного навчання (situated learning), яка розглядає навчання як невід'ємну частину соціальної практики в певному контексті [28, с. 115]. Відеоігри, особливо ігри-симулятори, моделюють різні життєві ситуації, в яких гравці можуть застосовувати мовні навички в осмисленому контексті, що підвищує ефективність навчання.

Досліджуючи відеоігри як засіб чи інструмент навчання іноземних мов, варто звернути увагу на специфіку навчальної взаємодії в ігровому середовищі. На відміну від традиційних методів навчання, де ініціатива належить викладачу, у відеоіграх навчання має більш свободи і керується інтересами та діями самого гравця. Ця зміна динаміки відповідає сучасним тенденціям в освіті, що наголошують на важливості автономії та саморегульованого навчання [48, с. 70].

Згідно з дослідженнями Г. Рейндерса та С. Ваттани, відеоігри сприяють зниженню мовного бар'єру та тривожності, які часто супроводжують вивчення іноземної мови [48, с. 78]. Захоплені ігровим процесом, учні менше хвилюються щодо можливих помилок і більш вільно використовують мову, що сприяє розвитку мовленнєвих навичок.

З лінгводидактичної точки зору, відеоігри можна розглядати як особливу форму навчальних текстів, що мають низку переваг порівняно з традиційними матеріалами. Як зазначають А. Чік та Х. Т. Хунг, ігри пропонують контекстуалізовану мову, що полегшує розуміння та запам'ятовування нової лексики та граматичних структур [21, с. 82; 36, с. 683]. Крім того, циклічна природа ігрового процесу забезпечує регулярне повторення мовного матеріалу, що є важливою умовою ефективного навчання.

Крім того, циклічна природа ігрового процесу забезпечує регулярне повторення мовного матеріалу, що є важливою умовою ефективного навчання.

Важливим аспектом теоретичного обґрунтування використання відеоігор є їх роль у формуванні інтеркультурної компетентності. Багато

сучасних відеоігор відображають різні культурні контексти та реалії, що дозволяє гравцям познайомитися з культурними особливостями країн, мову яких вони вивчають [40, с. 179]. Це відповідає сучасному розумінню мовної освіти як процесу, що включає не лише оволодіння мовними структурами, але й розуміння культурного контексту.

У контексті навчання німецької мови як іноземної відеоігри набувають особливого значення, оскільки вони можуть компенсувати обмежені можливості для мовної практики поза класом. Як зазначає Д. Бекер у своєму дослідженні "Videospiele im Fremdsprachenunterricht", локалізовані німецькою мовою ігри створюють автентичне мовне середовище, де гравці можуть природно засвоювати лексику, граматичні структури та культурні особливості [58, с. 49].

Особливо цінними з погляду вивчення мови є ігри-симулятори, які моделюють різноманітні життєві ситуації та соціальні взаємодії. Такі ігри, як "The Sims" та "Stardew Valley", пропонують широкий спектр комунікативних ситуацій і багатий мовний матеріал, що охоплює різні сфери життя [52, с. 107]. Аналізуючи навчальний потенціал цих ігор, дослідники відзначають їхню здатність презентувати мову в осмисленому контексті та створювати умови для активного використання мовних навичок.

Теоретичне обґрунтування використання відеоігор у навчанні іноземних мов також спирається на розуміння специфіки сучасного покоління студентів, які часто є "цифровими аборигенами", тобто виростили в середовищі цифрових технологій. Для таких учнів відеоігри є природним і знайомим середовищем, що може полегшити залучення до процесу вивчення мови [35, с. 165].

Важливо зазначити, що ефективне використання відеоігор у навчанні іноземних мов потребує виваженого підходу та інтеграції з традиційними методами навчання. Як стверджують Х. Ашраф, Ф. Ганеї Мотлаг та М. Саламі, самі по собі відеоігри не можуть замінити системне вивчення мови, але можуть значно посилити його ефективність, створюючи додаткові

можливості для мовної практики та підвищуючи мотивацію учнів [19, с. 1067-1069].

Розглядаючи відеоігри в контексті вивчення іноземних мов, важливо враховувати також їхню роль у розвитку стратегій навчання. Дослідження А. Юдінцевої свідчать, що гравці, які використовують відеоігри для вивчення мови, часто розвивають специфічні стратегії навчання, такі як контекстуальне вгадування значення слів, активне запам'ятовування часто повторюваних фраз, використання візуальних підказок для розуміння тексту [56, с. 47]. Ці стратегії можуть бути перенесені в інші контексти вивчення мови, підвищуючи загальну ефективність навчання.

Особливої уваги заслуговує концепція "скаффолдингу" (scaffolding) – поступового зменшення підтримки учнів у міру зростання їхньої компетентності. Відеоігри природно реалізують цей принцип через систему рівнів складності: на початкових етапах гравцям пропонуються прості завдання з детальними інструкціями, а з розвитком навичок складність зростає, а кількість підказок зменшується [62, с. 112]. Цей принцип добре узгоджується з теорією зони найближчого розвитку Л. Виготського, яка має фундаментальне значення для розуміння процесів навчання.

Важливим теоретичним підґрунтям для використання відеоігор у навчанні іноземних мов є також теорія соціального конструктивізму, яка підкреслює роль соціальної взаємодії у процесі навчання. Багатокористувацькі відеоігри створюють природне середовище для такої взаємодії, де учні можуть практикувати мову в спілкуванні з іншими гравцями [22, с. 432]. Дослідження Х. Коул та М. Д. Гріффітса показують, що соціальні зв'язки, які формуються в онлайн-іграх, можуть стати важливим мотиватором для вивчення мови і джерелом мовної практики [22, с. 437].

Цікавим аспектом теоретичного обґрунтування є концепція "глибокого навчання" (deep learning), яка передбачає не просто запам'ятовування фактів, а глибоке розуміння матеріалу та здатність застосовувати його в різних контекстах. Дж. Гі стверджує, що добре розроблені відеоігри заохочують саме

глибоке навчання, оскільки вони вимагають від гравців не лише запам'ятовування інформації, але й розуміння складних систем і творчого вирішення проблем [31, с. 57]. У контексті вивчення іноземних мов це означає перехід від простого запам'ятовування слів і правил до розуміння мови як системи та здатності використовувати її в різних комунікативних ситуаціях.

Необхідно також звернути увагу на зв'язок між відеоіграми та розвитком навичок критичного мислення, що є важливим аспектом вивчення іноземних мов. Дослідження показують, що відеоігри можуть стимулювати критичне мислення, оскільки вони часто вимагають від гравців аналізу ситуацій, оцінки різних варіантів дій та прийняття рішень [33, с. 223]. Ці навички можуть бути перенесені на процес вивчення мови, допомагаючи учням аналізувати мовні структури, помічати закономірності та свідомо застосовувати граматичні правила.

Важливим аспектом теоретичного обґрунтування використання відеоігор у навчанні іноземних мов є їхній вплив на формування позитивного ставлення до мови та культури. Д. Мелніч та В. Мелніч зазначають, що відеоігри можуть сприяти розвитку інтересу до культури країн, мову яких вивчають учні, що в свою чергу посилює мотивацію до вивчення мови [40, с. 183]. Цей аспект особливо важливий у контексті німецької мови, оскільки відеоігри можуть допомогти подолати стереотипи та сформувати більш глибоке розуміння німецької культури.

Розглядаючи теоретичні засади використання відеоігор у навчанні іноземних мов, варто звернути увагу на концепцію "відчуження" (alienation), яка описує стан, коли учні відчують себе відірваними від мови, яку вивчають, і не бачать її зв'язку з реальним життям. Відеоігри можуть допомогти подолати це відчуження, створюючи контекст, в якому мова стає необхідним інструментом для досягнення конкретних цілей [47, с. 52-55]. Це особливо важливо для вивчення німецької мови, яка може сприйматися учнями як складна та віддалена від їхнього повсякденного досвіду.

У контексті теоретичного обґрунтування використання відеоігор у навчанні іноземних мов важливо розглянути також концепцію "ігрового навчання" (game-based learning), яка передбачає використання ігрових елементів та механік для досягнення освітніх цілей. Як зазначають Л. Д. Пратама та В. Сетянінґрум, ігрове навчання може позитивно впливати на когнітивні та афективні аспекти навчального процесу, підвищуючи як ефективність засвоєння матеріалу, так і задоволення від навчання [45, с. 4]. Це особливо актуально для вивчення іноземних мов, яке часто сприймається учнями як складний і тривалий процес.

Важливим теоретичним підґрунтям для використання відеоігор у навчанні іноземних мов є також теорія мультиграмотності (multiliteracy), яка розширює традиційне розуміння грамотності та включає здатність інтерпретувати та створювати значення в різних модальностях та форматах. Сучасні відеоігри є складними мультимодальними текстами, які поєднують письмовий текст, усне мовлення, візуальні образи та інтерактивні елементи [59, с. 28]. Взаємодія з такими текстами розвиває мультиграмотність учнів, що є важливою навичкою в сучасному цифровому світі та форматах. Сучасні відеоігри є складними мультимодальними текстами, які поєднують письмовий текст, усне мовлення, візуальні образи та інтерактивні елементи [59, с. 25-30]. Взаємодія з такими текстами розвиває мультиграмотність учнів, що є важливою навичкою в сучасному цифровому світі.

Іншим важливим аспектом теоретичного обґрунтування є роль відеоігор у розвитку автономії учнів. Автономія, тобто здатність брати відповідальність за власне навчання, встановлювати цілі та обирати стратегії для їх досягнення, є ключовим фактором успішного вивчення іноземних мов. Дослідження А. Чік показують, що використання відеоігор для вивчення мови може сприяти розвитку автономії, оскільки воно часто відбувається за межами формального освітнього середовища і вимагає від учнів самостійного прийняття рішень [21, с. 85]. Це особливо актуально для вивчення німецької мови, яке часто вимагає значних самостійних зусиль.

Розглядаючи відеоігри в контексті навчання іноземних мов, важливо звернути увагу на їхній потенціал для створення автентичних завдань (authentic tasks). Автентичні завдання, які відображають реальні життєві ситуації та мають сенс поза навчальним контекстом, є важливим елементом ефективного навчання мови. Відеоігри, особливо ігри-симулятори, можуть пропонувати такі автентичні завдання, де використання мови є природним і необхідним для досягнення ігрових цілей [60, с. 177]. Це наближає процес вивчення мови до реальних життєвих ситуацій, що підвищує його ефективність.

Особливої уваги заслуговує також концепція "гейміфікації" (gamification), яка передбачає використання ігрових елементів та механік у неігрових контекстах. Хоча використання повноцінних відеоігор та гейміфікація не є тотожними підходами, вони мають спільне теоретичне підґрунтя і можуть доповнювати одне одного в процесі навчання іноземних мов. Як зазначає Л. Констанкевич, гейміфікація може підвищувати мотивацію учнів, створювати позитивне емоційне середовище та сприяти більш глибокому залученню до навчального процесу [10, с. 48]. Ці принципи можуть бути застосовані як до використання повноцінних відеоігор, так і до інтеграції окремих ігрових елементів у традиційне навчання.

У контексті німецької мови важливо також розглянути концепцію "лінгвістичної аксіології", яка досліджує ціннісні аспекти мови та мовлення. Відеоігри, локалізовані німецькою мовою, часто відображають культурні цінності та норми німецькомовних країн, що дозволяє учням не лише вивчати лексику та граматику, але й знайомитися з аксіологічними аспектами німецької мови [67, с. 49]. Це сприяє формуванню більш глибокого розуміння мови та культури.

Теоретичне обґрунтування використання відеоігор у навчанні іноземних мов також пов'язане з концепцією "нетворкінгу" (networking), яка підкреслює важливість створення зв'язків між різними елементами знань для їх ефективного засвоєння. Відеоігри, особливо ігри з розгалуженим сюжетом та

складними системами, заохочують гравців встановлювати зв'язки між різними елементами ігрового світу, що може сприяти формуванню мережевої структури знань [52, с. 111]. У контексті вивчення іноземних мов це означає зв'язування нових слів та граматичних структур з уже відомими, а також з контекстом їх використання.

Важливим аспектом теоретичного обґрунтування є також концепція "трансмедійності" (transmediality), яка описує розповсюдження наративу через різні медіаплатформи. Сучасні відеоігри часто є частиною ширших трансмедійних проєктів, які включають книги, фільми, вебсайти тощо. Це створює додаткові можливості для мовної практики, оскільки учні можуть взаємодіяти з тим самим контентом у різних форматах, що сприяє глибшому розумінню мови та культури [40, с. 188].

У контексті використання відеоігор для навчання німецької мови важливо також звернути увагу на концепцію "семіотичних доменів" (semiotic domains), яку розвиває Дж. Гі. Семіотичні домени – це різні області людської діяльності, кожна з яких має власну систему значень та способів комунікації. Вивчення іноземної мови можна розглядати як оволодіння новим семіотичним доменом, а відеоігри можуть слугувати місцем для практики в цьому домені [31, с. 73]. Локалізовані німецькою мовою відеоігри презентують мову в контексті різних семіотичних доменів – від повсякденного спілкування до специфічних професійних або тематичних областей, що розширює мовний досвід учнів.

Розглядаючи теоретичні засади використання відеоігор у навчанні іноземних мов, важливо звернути увагу на концепцію "розширеної реальності" (augmented reality), яка описує поєднання реального та віртуального світів. Хоча традиційні відеоігри не є прикладами розширеної реальності, принципи цієї концепції можуть бути застосовані для розуміння того, як відеоігри можуть збагачувати мовний досвід учнів, додаючи віртуальний вимір до реального процесу вивчення мови [50, с. 143]. Це особливо актуально в

контексті локалізованих німецькою мовою ігор, які можуть створювати віртуальне німецькомовне середовище.

У контексті використання відеоігор для навчання іноземних мов важливо також розглянути концепцію "мовної ідентичності" (language identity), яка описує зв'язок між мовою та ідентичністю мовця. Дослідження показують, що вивчення іноземної мови часто супроводжується формуванням нової мовної ідентичності [53, с. 133]. Відеоігри, особливо рольові ігри, де гравці створюють та розвивають персонажів, можуть сприяти формуванню такої ідентичності, надаючи учням можливість експериментувати з використанням іноземної мови в різних ролях та ситуаціях.

Важливим теоретичним підґрунтям для використання відеоігор у навчанні іноземних мов є також концепція "мультикомпетентності" (multicompetence), яка розглядає знання кількох мов не як окремі системи, а як інтегровану лінгвістичну систему особистості. Відеоігри, які часто містять елементи різних мов або можуть бути переключені між мовами, сприяють розвитку такої мультикомпетентності, допомагаючи учням встановлювати зв'язки між рідною та іноземною мовами [36, с. 687].

Розглядаючи теоретичні засади використання відеоігор у навчанні іноземних мов, варто звернути увагу на концепцію "емоційного навчання" (emotional learning), яка підкреслює роль емоцій у процесі навчання. Дослідження показують, що позитивні емоції, такі як задоволення та інтерес, можуть сприяти ефективному навчанню, тоді як негативні емоції, такі як тривога та страх, можуть перешкоджати йому [48, с. 83]. Відеоігри, які здатні викликати сильні позитивні емоції, можуть створювати сприятливе емоційне середовище для вивчення іноземної мови.

У контексті використання відеоігор для навчання німецької мови важливо також розглянути концепцію "культурної компетентності" (cultural competence), яка передбачає не лише знання про культуру, але й здатність ефективно функціонувати в культурному контексті. Локалізовані німецькою мовою відеоігри, особливо ті, що моделюють соціальні взаємодії, можуть

сприяти розвитку такої компетентності, надаючи учням можливість практикувати культурно-відповідну поведінку у віртуальному середовищі [65, с. 92].

Отже, теоретичні засади використання відеоігор у навчанні іноземних мов мають міцне підґрунтя в сучасних освітніх теоріях та підходах. Інтеграція відеоігор у процес вивчення німецької мови дозволяє створити автентичне мовне середовище, підвищити мотивацію учнів, забезпечити контекстуалізоване навчання та розвивати комунікативну компетенцію. Особливо перспективними в цьому контексті є ігри-симулятори, які моделюють різноманітні життєві ситуації та соціальні взаємодії, створюючи багате мовне середовище для вивчення німецької мови. Контексті відеоігри поступово перетворюються з розважального ресурсу на потужний освітній інструмент, що має значний потенціал для вивчення іноземних мов. Необхідність пошуку ефективних та інноваційних методів навчання мов спонукає дослідників і викладачів звертатися до різних форм гейміфікації, серед яких використання відеоігор набуває особливої актуальності.

Теоретичні засади використання відеоігор у навчальному процесі мають міждисциплінарний характер і ґрунтуються на положеннях педагогіки, психології, лінгвістики та методики викладання іноземних мов. Аналіз досліджень показує, що інтеграція відеоігор у процес вивчення мов спирається на ключові принципи конструктивізму, концепції ситуативного навчання та теорії мотивації [31, с. 24].

Гра як інструмент навчання не є інноваційним інструментом в освіті. Ще в роботах класиків педагогіки підкреслювалося значення ігрових підходів для активізації пізнавальної діяльності. Проте саме цифрова ера відкрила нові можливості для реалізації ігрового потенціалу в навчанні. Як зазначає Дж. П. Гі у своїй роботі "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", відеоігри пропонують потужне середовище для навчання, оскільки залучають гравців до складних проблем, які вони вирішують з інтересом та ентузіазмом [32, с. 15].

Використання відеоігор у навчанні іноземних мов базується на кількох ключових теоретичних положеннях. По-перше, це теорія комунікативного підходу, яка передбачає вивчення мови через автентичну комунікацію [29, с. 96]. Відеоігри, особливо багатокористувацькі онлайн-ігри, створюють середовище для природної мовної взаємодії, де вивчення мови відбувається в контексті реальних комунікативних ситуацій.

По-друге, це теорія мовного занурення, яка наголошує на важливості контакту з мовою в автентичному середовищі [33, с. 210]. Локалізовані версії відеоігор можуть служити таким віртуальним мовним середовищем, де гравці вивчають живою мовою, включаючи різні лексичні та граматичні структури.

Третім важливим положенням є теорія мотивації, яка розглядає інтерес та залученість як ключові фактори успішного навчання [53, с. 123]. Відеоігри, з їхньою інтерактивністю та елементами винагороди, здатні підтримувати високий рівень мотивації протягом тривалого часу, що особливо важливо для вивчення іноземних мов, яке потребує постійної практики та наполегливості.

Аналізуючи теоретичні підходи до використання відеоігор у навчанні мов, варто звернути увагу на концепцію "навчання через відкриття" (discovery learning), яка передбачає, що учні найкраще засвоюють матеріал, коли самостійно досліджують інформацію та експериментують [47, с. 45-50]. Відеоігри природно втілюють цей підхід, оскільки гравці активно взаємодіють з ігровим середовищем і навчаються методом спроб і помилок.

Сучасні дослідження також підкреслюють значення мультимодального навчання, яке передбачає залучення різних каналів сприйняття для кращого засвоєння матеріалу [18, с. 346]. Відеоігри, поєднуючи аудіовізуальну інформацію з інтерактивними елементами, створюють багате мультимодальне середовище, що сприяє ефективному вивченню іноземної мови.

Особливого значення набуває теорія ситуативного навчання (situated learning), яка розглядає навчання як невід'ємну частину соціальної практики в певному контексті [28, с. 116]. Відеоігри, особливо ігри-симулятори,

моделюють різні життєві ситуації, в яких гравці можуть застосовувати мовні навички в осмисленому контексті, що підвищує ефективність навчання.

Досліджуючи відеоігри як засіб навчання іноземних мов, варто звернути увагу на специфіку навчальної взаємодії в ігровому середовищі. На відміну від традиційних методів навчання, де ініціатива належить викладачу, у відеоіграх навчання має більш свободи і керується інтересами та діями самого гравця. Ця зміна динаміки відповідає сучасним тенденціям в освіті, що наголошують на важливості автономії та саморегульованого навчання [48, с. 68].

Згідно з дослідженнями Г. Рейндерса та С. Ваттани, відеоігри сприяють зниженню мовного бар'єру та тривожності, які часто супроводжують вивчення іноземної мови [48, с. 76]. Захоплені ігровим процесом, учні менше хвилюються щодо можливих помилок і більш вільно використовують мову, що сприяє розвитку мовленнєвих навичок.

З лінгводидактичної точки зору, відеоігри можна розглядати як особливу форму навчальних текстів, що мають низку переваг порівняно з традиційними матеріалами. Як зазначають А. Чік та Х. Т. Хунг, ігри пропонують контекстуалізовану мову, що полегшує розуміння та запам'ятовування нової лексики та граматичних структур [21, с. 82; 36, с. 680]. Крім того, циклічна природа ігрового процесу забезпечує регулярне повторення мовного матеріалу, що є важливою умовою ефективного навчання.

Важливим аспектом теоретичного обґрунтування використання відеоігор є їх роль у формуванні інтеркультурної компетентності. Багато сучасних відеоігор відображають різні культурні контексти та реалії, що дозволяє гравцям познайомитися з культурними особливостями країн, мову яких вони вивчають [40, с. 177]. Це відповідає сучасному розумінню мовної освіти як процесу, що включає не лише оволодіння мовними структурами, але й розуміння культурного контексту.

У контексті навчання німецької мови як іноземної відеоігри набувають особливого значення, оскільки вони можуть компенсувати обмежені

можливості для мовної практики поза класом. Як зазначає Д. Бекер у своєму дослідженні "Videospiele im Fremdsprachenunterricht", локалізовані німецькою мовою ігри створюють автентичне мовне середовище, де гравці можуть природно засвоювати лексику, граматичні структури та культурні особливості [58, с. 48].

Особливо цінними з погляду вивчення мови є ігри-симулятори, які моделюють різноманітні життєві ситуації та соціальні взаємодії. Такі ігри, як "The Sims" та "Stardew Valley", пропонують широкий спектр комунікативних ситуацій і багатий мовний матеріал, що охоплює різні сфери життя [52, с. 105-108]. Аналізуючи навчальний потенціал відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley", дослідники відзначають їхню здатність презентувати мову в осмисленому контексті та створювати умови для активного використання мовних навичок.

Теоретичне обґрунтування використання відеоігор у навчанні іноземних мов також спирається на розуміння специфіки сучасного покоління студентів, які часто є "цифровими аборигенами", тобто виростили в середовищі цифрових технологій. Для таких учнів відеоігри є природним і знайомим середовищем, що може полегшити залучення до процесу вивчення мови [35, с. 164].

Важливо зазначити, що ефективне використання відеоігор у навчанні іноземних мов потребує виваженого підходу та інтеграції з традиційними методами навчання. Як стверджують Х. Ашраф, Ф. Ганеї Мотлаг та М. Саламі, самі по собі відеоігри не можуть замінити системне вивчення мови, але можуть значно посилити його ефективність, створюючи додаткові можливості для мовної практики та підвищуючи мотивацію учнів [19, с. 1067-1069].

Отже, теоретичні засади використання відеоігор у навчанні іноземних мов мають міцне підґрунтя в сучасних освітніх теоріях та підходах. Інтеграція відеоігор у процес вивчення німецької мови дозволяє створити автентичне мовне середовище, підвищити мотивацію учнів, забезпечити контекстуалізоване навчання та розвивати комунікативну компетентність.

Особливо перспективними в цьому контексті є ігри-симулятори, які моделюють різноманітні життєві ситуації та соціальні взаємодії, створюючи багате мовне середовище для вивчення німецької мови.

1.2. Психолінгвістичні особливості та інноваційні методики навчання іноземної мови

Вивчення іноземної мови через ігри спирається на низку важливих психолінгвістичних та методичних концепцій, які пояснюють механізми сприйняття, обробки та засвоєння мовного матеріалу в ігровому середовищі. Психолінгвістичний аспект розглядає когнітивні процеси, що відбуваються під час ігрової взаємодії, тоді як методичний – зосереджується на практичних підходах до використання ігор у навчальному процесі.

Одним із ключових психолінгвістичних підходів, що лежить в основі гейміфікованого навчання, є теорія конструктивізму. Згідно з цією теорією, навчання – це активний процес побудови знань, а не пасивне їх отримання [18, с. 344]. У контексті відеоігор ця теорія особливо актуальна, оскільки гравці активно взаємодіють з ігровим середовищем, самостійно конструюючи своє розуміння на основі власного досвіду. Як зазначає Б. Л. Рейнольдс та співавтори, у відеоіграх гравці не просто отримують інформацію, а приймають рішення, вирішують проблеми та створюють стратегії, що сприяє глибшому засвоєнню мовного матеріалу [17, с. 3].

Інший важливий психолінгвістичний підхід – це теорія соціокультурного навчання Л. Виготського, яка наголошує на ролі соціальної взаємодії та культурного контексту в процесі навчання. Згідно з цією теорією, навчання відбувається через взаємодію з більш досвідченими членами суспільства та оволодіння культурними знаряддями, серед яких мова має особливе значення [30, с. 18]. Відеоігри, особливо багатокористувацькі, створюють віртуальні соціальні середовища, де гравці можуть взаємодіяти з іншими користувачами різного рівня мовної компетентності, що сприяє природному розвитку мовних навичок.

Концепція "зони найближчого розвитку", запропонована Виготським, також має важливе значення для розуміння ефективності відеоігор у навчанні мови. Ця зона визначається як різниця між тим, що учень може зробити самостійно, і тим, що він може зробити з допомогою інших [51, с. 155]. Добре спроектовані відеоігри забезпечують оптимальний рівень складності, який постійно адаптується до зростаючої компетентності гравця, підтримуючи його в зоні найближчого розвитку. Як зазначає Г. Рейндерс, така адаптивність ігрового процесу є однією з ключових переваг використання відеоігор у навчанні мови [47, с. 49].

Теорія обробки інформації, яка розглядає людський мозок як систему обробки інформації, подібну до комп'ютера, також допомагає пояснити ефективність відеоігор у вивченні мови. Згідно з цією теорією, ефективне навчання залежить від того, як інформація кодується, зберігається та відтворюється [19, с. 1068]. Відеоігри презентують мовний матеріал у мультимодальному форматі, поєднуючи текст, звук та зображення, що сприяє багатоканальному кодуванню інформації та покращує її запам'ятовування.

Особливе значення в контексті вивчення мови через відеоігри має теорія афективного фільтра С. Крашена, яка стверджує, що емоційні фактори, такі як тривожність, мотивація та впевненість у собі, впливають на процес засвоєння мови [33, с. 214]. Високий рівень тривожності створює "афективний фільтр", який блокує вхідну мовну інформацію та перешкоджає її засвоєнню. Відеоігри, завдяки своїй захоплюючій природі та можливості безпечного експериментування з мовою, можуть знижувати афективний фільтр та створювати сприятливі умови для засвоєння мови.

Як зазначають Х. Ашраф та Ф. Ганеї Мотлаг, коли учні грають у відеоігри, вони часто переживають стан "поток", який характеризується повним зануренням у діяльність та зниженням самосвідомості [19, с. 1069]. У цьому стані тривожність щодо використання іноземної мови знижується, а гравці більш вільно експериментують з мовними структурами, не боячись зробити помилку.

З методичної точки зору, використання відеоігор у навчанні мови спирається на комунікативний підхід, який наголошує на важливості автентичної комунікації та використання мови в реальних життєвих ситуаціях. Згідно з цим підходом, мова розглядається не просто як система граматичних правил та лексичних одиниць, а як засіб комунікації в конкретних соціальних контекстах [29, с. 97]. Відеоігри, особливо ігри-симулятори, моделюють різноманітні комунікативні ситуації, де гравці можуть практикувати мовні навички в контексті, наближеному до реального життя.

Комунікативний підхід у відеоіграх реалізується через різноманітні ігрові механіки, такі як діалоги з неігровими персонажами, взаємодія з іншими гравцями, виконання квестів та завдань, які вимагають розуміння та продукування мовних висловлювань. Як зазначає А. Гарсія-Карбонель, такі ігрові механіки створюють контекст, в якому комунікація набуває справжнього змісту та мотивації [29, с. 95].

Іншим важливим методичним підходом є контентно-орієнтоване навчання мови (Content-Based Language Teaching), яке передбачає інтеграцію мовного навчання з вивченням певного предметного змісту [45, с. 5]. Відеоігри, особливо жанру стратегій, симуляторів та рольових ігор, часто містять багатий предметний контент, пов'язаний з історією, географією, економікою, науками тощо. Граючи в такі ігри, учні одночасно вивчають мову та знайомляться з новими предметними знаннями.

Наприклад, гра "Civilization" може використовуватися для вивчення німецької мови в контексті історичних та географічних знань, а "SimCity" – для засвоєння лексики, пов'язаної з міським плануванням та управлінням. Такий підхід не лише робить процес вивчення мови більш цікавим та мотивуючим, але й сприяє формуванню міждисциплінарних зв'язків та розвитку критичного мислення.

Підхід на основі завдань (Task-Based Language Teaching) також має важливе значення для розуміння ефективності відеоігор у навчанні мови. Цей підхід передбачає навчання мови через виконання значущих завдань, які

вимагають використання мови для досягнення конкретної мети [28, с. 116]. Відеоігри природно реалізують цей принцип, оскільки вони постійно ставлять перед гравцями завдання, які необхідно вирішити для просування в грі.

Як зазначає Х. Галвіс Герреро, відеоігри пропонують автентичні та значущі завдання, які мотивують гравців використовувати мову для досягнення конкретних цілей у грі [28, с. 114]. Наприклад, у грі "The Sims" гравці можуть отримувати завдання на розвиток різних навичок своїх персонажів, включаючи мовні навички, а в "Stardew Valley" — на взаємодію з іншими жителями села для розвитку відносин та отримання нової інформації.

Важливим методичним підходом, який реалізується у відеоіграх, є також диференційоване навчання, що враховує індивідуальні особливості та потреби учнів. Сучасні відеоігри часто пропонують різні рівні складності та адаптивні системи навчання, які пристосовуються до рівня компетентності гравця [35, с. 165]. Це дозволяє створити оптимальні умови для кожного учня, забезпечуючи підтримку тим, хто її потребує, та додаткові виклики для більш просунутих гравців.

З методичної точки зору, важливо також розглянути принцип "1.2." (immersive learning), який передбачає занурення учнів у автентичне мовне середовище. Як зазначає Д. Бекер, відеоігри, локалізовані іноземною мовою, створюють віртуальне мовне середовище, де гравці змушені використовувати мову для навігації та прогресу в грі [58, с. 50]. Таке середовище сприяє розвитку мовної інтуїції та автоматизації мовних навичок.

Наприклад, гра "The Sims" у німецькій локалізації може служити імерсивним середовищем для вивчення німецької мови, оскільки вона моделює різноманітні побутові ситуації та соціальні взаємодії, де мова використовується в природному контексті. Граючи в таку гру, учні занурюються у віртуальний німецькомовний світ, де вони можуть вивчати мову не як абстрактну систему правил, а як живий засіб комунікації.

Методика навчання мови через відеоігри також спирається на принцип "автентичного оцінювання" (authentic assessment), який передбачає

оцінювання мовних навичок у контексті реальних комунікативних ситуацій [42, с. 4]. Відеоігри природно втілюють цей принцип, оскільки вони постійно забезпечують гравців зворотним зв'язком щодо рівня їхньої мовної компетентності. Цей зворотний зв'язок реалізується через різноманітні ігрові елементи: результативність виконання завдань, взаємодію з комп'ютерними персонажами гри (NPC — non-player characters) та загальне просування у грі. Такий інтерактивний підхід до оцінювання дозволяє учням відстежувати власний прогрес та коригувати свої мовні стратегії в режимі реального часу.

Важливим аспектом інтеграції відеоігор у навчальний процес є їх використання в різних форматах занять. Для аудиторних занять ефективними можуть бути демонстраційний формат, ротаційні станції, парна або групова робота, проєктний формат. Для самостійної роботи доцільно використовувати домашні завдання на основі гри, ведення щоденника, участь у онлайн-спільнотах, створення відеозвітів. Для змішаного навчання підходить формат перевернутого класу, онлайн-офлайн інтеграція, гейміфіковані курси. Як зауважує О. Палінська, різноманітність форматів роботи з ігровими елементами сприяє підтриманню високого рівня мотивації та залученості учнів до навчального процесу [11, с. 187]. К. Бугайчук додає, що важливо адаптувати формат проведення занять до технічних можливостей навчального закладу та рівня цифрової грамотності учнів [4, с. 5].

Оцінювання та моніторинг прогресу учнів при використанні відеоігор вимагають особливого підходу. Рекомендується використовувати багатовимірне оцінювання, що включає різні методи для різних аспектів мовної компетентності, портфоліо для відстеження прогресу, практики самооцінювання, формативне оцінювання та врахування досягнень у самій грі як показників успішності. Як зазначає Т. Шевченко, важливо розробити критерії оцінювання, які враховуватимуть не лише мовну правильність, але й комунікативну ефективність та креативність використання мови [15, с. 283]. С. Гарвіс підкреслює важливість процесного оцінювання, яке фокусується не

лише на кінцевому результаті, але й на процесі навчання та розвитку стратегій вирішення проблем [30, с. 47].

Для ефективного впровадження відеоігор у навчальний процес також необхідно враховувати технічні аспекти, такі як вимоги до обладнання, мовні налаштування, підготовка навчального середовища, обмеження часу, технічна підтримка, можливість використання модифікацій та додатків. Г. Габріель наголошує на важливості технічної підготовки та наявності чітких інструкцій для учнів, особливо тих, хто не має досвіду гри [65, с. 93]. К. Осман, Н. А. Бакар та О. Дж. Лавал рекомендують завчасно тестувати ігри та технічні налаштування, щоб уникнути проблем під час заняття, які можуть негативно вплинути на навчальний процес [43, с. 7].

При використанні відеоігор у навчанні можуть виникати певні виклики, для подолання яких рекомендується: розробляти детальні інструкції для початківців, створювати гнучку систему завдань для різних темпів прогресу, готувати альтернативні активності на випадок технічних проблем, чітко визначати баланс між розвагою та навчанням, адаптувати завдання відповідно до мовного рівня учнів, враховувати питання доступності та інклюзивності. Як зауважує Х. Ашраф, важливо передбачити потенційні труднощі та розробити стратегії їх подолання ще на етапі планування роботи з відеоіграми [19, с. 1069]. Л. Д. Пратама та В. Сетянінгрум додають, що необхідно враховувати індивідуальні особливості учнів та забезпечувати альтернативні шляхи доступу до навчального матеріалу для тих, хто має обмеження [45, с. 6].

Незважаючи на значний комунікативний потенціал, відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" мають певні обмеження як засіб формування комунікативної компетентності. Одним із основних обмежень є відсутність безпосередньої взаємодії з носіями мови та обмежені можливості для продуктивного використання мови (говоріння та письма).

Х. Ашраф та Ф. Ганеї Мотлаг зазначають, що для подолання цих обмежень важливо інтегрувати відеоігри в ширший освітній контекст та поєднувати їх з іншими формами мовної практики [19, с. 1069]. Наприклад,

після гри в "The Sims" учні можуть описати свого персонажа та його день німецькою мовою, або після гри в "Stardew Valley" можуть розповісти про свою віртуальну ферму та плани щодо її розвитку.

Важливим методичним аспектом є також інтеграція відеоігор з іншими формами навчальної діяльності. Як зазначають Л. Констанкевич та М. Радкевич, ефективне використання відеоігор у навчанні мови вимагає їх включення в ширший навчальний контекст, який може включати обговорення, рефлексію, проектну роботу тощо [10, с. 49]. Такий підхід дозволяє максимізувати освітній потенціал відеоігор та забезпечити трансфер набутих у грі навичок у реальні комунікативні ситуації.

З психолінгвістичної точки зору, важливо також розглянути концепцію "метакогнітивної обізнаності" (metacognitive awareness), яка описує здатність учнів усвідомлювати та регулювати власні процеси навчання [56, с. 47]. Відеоігри можуть сприяти розвитку метакогнітивної обізнаності, оскільки вони часто вимагають від гравців планування, моніторингу та оцінки власних стратегій для досягнення ігрових цілей. Це перекладається і на процес вивчення мови, де учні стають більш свідомими щодо своїх стратегій навчання та можуть адаптувати їх для досягнення кращих результатів.

Принцип "продуктивного невдавання" (productive failure) також має важливе значення для розуміння психолінгвістичних процесів, що відбуваються під час гри. Цей принцип стверджує, що невдачі можуть бути продуктивними для навчання, якщо вони змушують учнів глибше аналізувати проблему та розробляти нові стратегії [44, с. 304]. Відеоігри часто включають елементи невдачі та повторних спроб, що створює безпечне середовище для експериментування з мовою та вчиться на помилках.

З методичної точки зору, важливо також розглянути принцип "спіральної програми" (spiral curriculum), який передбачає повернення до вже вивченого матеріалу на вищому рівні складності [13, с. 126]. Відеоігри природно реалізують цей принцип через ігрові механіки, такі як повторювані квести, циклічні ігрові процеси та прогресуючі рівні складності.

Наприклад, у грі "Stardew Valley" гравці взаємодіють з тими самими персонажами протягом усієї гри, поступово розвиваючи відносини та відкриваючи нові діалоги та сюжетні лінії. Це створює природні умови для спірального навчання, де гравці повертаються до вже знайомої лексики та структур, але в нових контекстах та з новими елементами.

Важливим психолінгвістичним аспектом є також концепція "мовної соціалізації" (language socialization), яка розглядає вивчення мови як процес входження в мовну спільноту та засвоєння її культурних норм та практик [32, с. 16]. Відеоігри, особливо багатокористувацькі, можуть служити середовищем для такої соціалізації, де гравці взаємодіють з носіями мови або іншими учнями, поступово засвоюючи не лише мовні форми, але й культурні практики та норми спілкування.

Як зазначає А. Чік, онлайн-ігрові спільноти можуть стати важливим ресурсом для вивчення мови, оскільки вони пропонують автентичний контекст для комунікації та створюють почуття приналежності до мовної спільноти [21, с. 82]. Це особливо актуально для вивчення німецької мови, яка може бути менш доступною в деяких географічних контекстах.

З методичної точки зору, важливо також розглянути концепцію "гейміфікації" (gamification), яка передбачає використання ігрових елементів та механізмів у неігрових контекстах [9, с. 48]. Варто чітко розмежувати використання повноцінних відеоігор та гейміфікацію як окремі підходи: відеоігри є цілісними ігровими продуктами зі своїми сюжетами, механізмами та цілями, тоді як гейміфікація передбачає інтеграцію лише окремих ігрових елементів (бали, рівні, досягнення) у традиційний навчальний процес. Незважаючи на ці відмінності, обидва підходи мають спільне теоретичне підґрунтя і можуть ефективно доповнювати один одного в процесі навчання мови.

Наприклад, елементи гейміфікації, такі як системи балів, рівнів, досягнень та винагород, можуть бути інтегровані в традиційні методи навчання для підвищення мотивації та залученості учнів. У свою чергу,

повноцінні відеоігри можуть бути використані як додатковий ресурс для практики та закріплення матеріалу, вивченого в традиційному форматі.

Важливим психолінгвістичним аспектом є також концепція "мовної ідентичності" (language identity), яка описує зв'язок між мовою та ідентичністю мовця [53, с. 128]. Дослідження показують, що вивчення іноземної мови часто супроводжується формуванням нової мовної ідентичності. Відеоігри, особливо рольові ігри, де гравці створюють та розвивають персонажів, можуть сприяти формуванню такої ідентичності, надаючи учням можливість експериментувати з використанням іноземної мови в різних ролях та ситуаціях.

З методичної точки зору, важливо також розглянути принцип "колаборативного навчання" (collaborative learning), який наголошує на важливості співпраці та взаємодії учнів у процесі навчання [22, с. 433]. Багатокористувацькі відеоігри природно реалізують цей принцип, створюючи середовище, де гравці можуть співпрацювати для досягнення спільних цілей, обмінюватися інформацією та надавати взаємну підтримку.

Наприклад, у багатокористувацьких рольових іграх гравці часто формують групи для виконання складних завдань, що вимагає ефективної комунікації та координації дій. Така співпраця створює автентичний контекст для використання мови та сприяє розвитку комунікативних навичок.

Важливим психолінгвістичним аспектом є також концепція "мультимодального навчання" (multimodal learning) — підхід, що передбачає одночасне залучення декількох сенсорних каналів сприйняття (зорового, слухового, кінестетичного) для ефективнішого засвоєння інформації [18, с. 342]. Відеоігри є природно мультимодальним середовищем, яке поєднує візуальну, аудіальну та кінестетичну інформацію, що створює оптимальні умови для засвоєння мови. Такий комплексний вплив на різні канали сприйняття дозволяє активізувати різні типи пам'яті та когнітивні процеси, забезпечуючи глибше засвоєння мовного матеріалу.

Як зазначає Дж. Чжан, аудіовізуальні елементи відеоігор, такі як звукові ефекти, музика, анімації та візуальні підказки, не лише підвищують ігровий досвід, але й сприяють кращому запам'ятовуванню мовного матеріалу [57, с. 12]. Наприклад, асоціація нових слів з візуальними образами та діями в грі може полегшити їх запам'ятовування та відтворення.

З методичної точки зору, важливо також розглянути принцип "автономного навчання" (autonomous learning), який наголошує на важливості самостійності та відповідальності учнів у процесі навчання [21, с. 83]. Відеоігри сприяють розвитку автономії, оскільки вони часто вимагають від гравців самостійного прийняття рішень, планування та оцінки власного прогресу.

Як зазначає А. Чік, використання відеоігор для вивчення мови часто відбувається за межами формального освітнього середовища і вимагає від учнів самостійного пошуку ресурсів, встановлення цілей та розробки стратегій навчання [21, с. 84]. Це сприяє розвитку навичок самостійного навчання, які є важливими для успішного оволодіння іноземною мовою.

Отже, психолінгвістичні та методичні підходи до вивчення мови через ігри спираються на широкий спектр теорій та концепцій, які пояснюють механізми сприйняття, обробки та засвоєння мовного матеріалу в ігровому середовищі. Ці підходи включають теорії конструктивізму, соціокультурного навчання, обробки інформації, афективного фільтра, а також методичні принципи комунікативного, контентно-орієнтованого, задачно-орієнтованого та диференційованого навчання. Розуміння цих підходів дозволяє ефективно використовувати відеоігри для вивчення німецької мови, створюючи оптимальні умови для розвитку мовних навичок та комунікативної компетентності.

1.3. Класифікація відеоігор та їхній навчальний потенціал

Ефективне використання відеоігор у процесі вивчення іноземних мов вимагає розуміння різноманітності ігрових жанрів, їхніх характеристик та потенціалу для формування різних аспектів мовної компетентності. Класифікація відеоігор за їхнім лінгводидактичним потенціалом дозволяє викладачам та учням обирати ігри, які найкраще відповідають конкретним навчальним цілям та рівням володіння мовою.

Одним із найпоширеніших підходів до класифікації відеоігор є їх розподіл за жанрами. Кожен жанр характеризується особливою структурою ігрового процесу, специфічними способами взаємодії гравця з ігровим світом та унікальними комунікативними ситуаціями, що визначає його потенціал для розвитку різних мовних навичок. Як зазначає Дж. Рейнхардт, різні жанри ігор можуть бути більш чи менш ефективними для різних аспектів мовного навчання [46, с. 38].

1. **Симулятори (Simulators)** – ігри, що моделюють реальні життєві ситуації та процеси. До цього жанру належать такі популярні ігри, як "The Sims" та "Stardew Valley". Ці ігри особливо цінні для вивчення мови, оскільки вони моделюють повсякденні ситуації та соціальні взаємодії, пропонуючи багатий контекстуалізований лексичний матеріал.

Як показує аналіз, симулятори найбільш ефективні для засвоєння побутової лексики, пов'язаної з домашнім господарством, міжособистісними стосунками, повсякденними заняттями. Наприклад, гра "The Sims 4" пропонує широкий спектр побутової лексики, пов'язаної з домашніми справами, меблями, облаштуванням житла, а "Stardew Valley" знайомить з лексикою сільського господарства, фермерства та природи [52, с. 107].

2. **Пригодницькі ігри (Adventure games)** – ігри, орієнтовані на дослідження світу, вирішення головоломок та взаємодію з персонажами. Такі ігри як "Minecraft" чи "The Legend of Zelda: Breath of the Wild"

пропонують можливості для вивчення різноманітної лексики, пов'язаної з природою, будівництвом, знаряддями тощо.

Ці ігри сприяють розвитку навичок читання та аудіювання, оскільки гравцям часто доводиться взаємодіяти з текстовими діалогами та слухати інструкції. Крім того, пригодницькі ігри стимулюють розвиток контекстуального розуміння мови, оскільки значення багатьох слів стає зрозумілим з контексту ігрової ситуації [60, с. 175].

3. **Рольові ігри (RPG – Role-Playing Games)** – ігри, де гравці приймають роль персонажа у вигаданому світі. Цей жанр представлений такими іграми, як "Mass Effect", "The Witcher" та інші. Рольові ігри часто мають складну наративну структуру та розгалужені діалогові системи, що робить їх цінними для розвитку навичок читання, аудіювання та розуміння наративу.

Як зазначає А. Сойооф, рольові ігри можуть бути особливо ефективними для засвоєння складних граматичних конструкцій та специфічної лексики, оскільки вони презентують мовний матеріал у контексті емоційно значущих наративів [52, с. 108].

4. **Стратегічні ігри (Strategy games)** – ігри, що вимагають планування, управління ресурсами та прийняття рішень для досягнення певних цілей. До цього жанру належать такі ігри, як "Civilization", "Anno 1800", "Clash of Clans".

Стратегічні ігри можуть бути особливо цінними для вивчення спеціалізованої лексики, пов'язаної з економікою, політикою, історією, дипломатією тощо. Наприклад, гра "Civilization VI" знайомить гравців з історичною та культурною лексикою, термінологією дипломатичних відносин, що може бути корисним для учнів з середнім та високим рівнем володіння мовою [47, с. 49].

5. **Шутери (Shooters) та бойові ігри (Fighting games)** – ігри, орієнтовані на дію та швидку реакцію. Хоча ці жанри традиційно не асоціюються з вивченням мови, вони можуть бути корисними для розвитку

специфічної лексики, пов'язаної з військовою тематикою, тактикою, зброєю тощо.

Крім того, багатокористувацькі шутери, такі як "Overwatch" або "Battlefield", можуть сприяти розвитку комунікативних навичок, оскільки вони вимагають координації дій між гравцями [23, с. 37].

6. **Головоломки та казуальні ігри (Puzzle and casual games)** – ігри з простими правилами, які можна грати короткими сесіями. До цього жанру належать такі ігри, як "Portal 2", "Limbo", "The Witness".

Ці ігри часто мають менше текстового контенту, але можуть бути корисними для початкових етапів вивчення мови, пропонуючи невеликі, але контекстуалізовані фрагменти мовного матеріалу. Наприклад, гра "Portal 2" використовує логічні задачі та просту, але важливу лексику, пов'язану з просторовими відносинами та фізичними діями [54, с. 14].

7. **Мультиплеєрні онлайн-ігри (Multiplayer online games)** – ігри, орієнтовані на взаємодію між гравцями. Такі ігри, як "World of Warcraft", "League of Legends", створюють середовище для автентичної комунікації, де гравці можуть взаємодіяти з носіями мови або іншими учнями, практикуючи мовні навички в реальному часі.

Ці ігри особливо цінні для розвитку комунікативних навичок, оскільки вони створюють автентичний контекст для мовної взаємодії та мотивують до використання мови для досягнення спільних цілей [22, с. 435].

8. **Інді-ігри (Indie games)** – ігри, розроблені незалежними студіями, часто з оригінальним художнім стилем та експериментальними механіками. Такі ігри, як "Undertale", "Celeste", можуть пропонувати цікавий мовний матеріал, пов'язаний з емоціями, психологією, особистісним розвитком.

Ці ігри часто мають менший обсяг контенту, але більш високу якість та оригінальність, що робить їх цінними для вивчення нішевої лексики та ідіоматичних виразів [38, с. 5].

9. **Ритмічні ігри (Rhythm games)** – ігри, що базуються на музичному ритмі та вимагають від гравця виконання дій у такт з музикою. До цього

жанру належать такі ігри як "Just Dance" та "Osu!". Ці ігри особливо цінні для розвитку фонетичних навичок та сприйняття мови на слух, оскільки вони поєднують мовний матеріал з музикою та рухом.

Ритмічні ігри можуть бути ефективним інструментом для вивчення німецької мови, особливо для засвоєння правильної вимови, інтонації та ритму мовлення [26, с. 41]. Наприклад, гра "Just Dance" пропонує німецькомовні пісні та інструкції, що дозволяє учням засвоювати лексику та вимову в контексті музичних ритмів та фізичної активності.

Класифікація за віковими групами та рівнем складності

Іншим важливим критерієм класифікації відеоігор для навчання мови є відповідність певним віковим групам та рівням мовної компетентності. Цей критерій відображає як зміст та тематику гри, так і складність мовного матеріалу, представленого в ній.

1. **Ігри для дітей та підлітків (6-16 років)** – ці ігри характеризуються простішим мовним матеріалом, яскравою візуалізацією та інтуїтивними механіками. Вони часто фокусуються на базовій лексиці та простих граматичних структурах.

До цієї категорії можна віднести такі ігри, як "Minecraft", "Portal 2", "Fortnite". Ці ігри особливо корисні для початкового етапу вивчення мови (рівні A1-A2 за Загальноєвропейською шкалою мовних компетенцій), оскільки вони пропонують простий, але контекстуалізований мовний матеріал [16, с. 55].

2. **Ігри для молоді та дорослих (16-35 років)** – ці ігри зазвичай мають складніший сюжет, більш розвинені механіки та багатший мовний матеріал. Вони можуть включати складнішу лексику, різноманітні граматичні структури та культурні референції.

До цієї категорії належать такі ігри, як "The Sims 4", "The Legend of Zelda: Breath of the Wild", "Mass Effect", "Life is Strange", "The Witcher 3". Ці ігри можуть бути корисними для проміжного етапу вивчення мови (рівні B1-

B2), оскільки вони пропонують різноманітний мовний матеріал у різних контекстах [35, с. 164].

3. **Ігри для дорослих (35+ років)** – ці ігри часто мають складний сюжет, глибокі механіки та високий рівень деталізації. Вони можуть включати спеціалізовану лексику, складні граматичні конструкції та культурні нюанси.

До цієї категорії можна віднести такі ігри, як "Anno 1800", "Euro Truck Simulator", "Civilization VI". Ці ігри можуть бути особливо цінними для просунутого етапу вивчення мови (рівні C1-C2), оскільки вони пропонують складний та різноманітний мовний матеріал [55, с. 61].

Класифікація за мовним наповненням

Важливим критерієм класифікації відеоігор для навчання мови є також характер та обсяг мовного матеріалу, представленого в грі. Цей критерій відображає потенціал гри для розвитку різних аспектів мовної компетентності.

1. **Ігри з багатим текстовим контентом** – ігри, які містять значний обсяг письмового тексту у формі діалогів, описів, інструкцій тощо. Такі ігри, як "The Witcher 3", "Mass Effect", "Civilization VI", можуть бути особливо цінними для розвитку навичок читання та збагачення словникового запасу.

Вони часто включають різноманітні типи текстів – від простих діалогів до складних наративів та технічних описів, що дозволяє учням знайомитися з різними стилями та реєстрами мови [65, с. 94].

2. **Ігри з багатим аудіоконтентом** – ігри, які містять значний обсяг усного мовлення у формі діалогів, коментарів, розповідей тощо. Такі ігри, як "Life is Strange", "The Sims 4", "Overwatch", можуть бути особливо цінними для розвитку навичок аудіювання та вимови.

Вони дозволяють учням чути автентичну мову, включаючи різні акценти, інтонації та стилі мовлення, що сприяє розвитку фонетичних навичок та слухового сприйняття [38, с. 7].

3. **Ігри з інтерактивним мовним контентом** – ігри, які вимагають від гравців активного використання мови для взаємодії з ігровим світом чи іншими гравцями. Такі ігри, як "World of Warcraft", "League of Legends", можуть бути особливо цінними для розвитку комунікативних навичок.

Вони створюють автентичні комунікативні ситуації, де гравці мають використовувати мову для досягнення спільних цілей, вирішення проблем, координації дій тощо [22, с. 438].

Класифікація за тематичним наповненням

Тематичне наповнення відеоігор також є важливим критерієм їх класифікації для навчання мови. Різні ігри фокусуються на різних тематичних сферах, що визначає характер лексичного та граматичного матеріалу, представленого в них.

1. **Ігри з побутовою тематикою** – ігри, які фокусуються на повсякденному житті, домашньому господарстві, міжособистісних стосунках тощо. Такі ігри, як "The Sims 4", "Stardew Valley", можуть бути особливо цінними для вивчення побутової лексики та розмовних конструкцій.

Вони знайомлять учнів з лексикою, пов'язаною з домашніми справами, їжею, одягом, сім'єю, дозвіллям тощо, що є фундаментальною для повсякденної комунікації [48, с. 77].

2. **Ігри з історичною та культурною тематикою** – ігри, які фокусуються на історичних подіях, культурних феноменах, традиціях тощо. Такі ігри, як "Civilization VI", "Anno 1800", можуть бути особливо цінними для вивчення історичної та культурної лексики, а також для формування інтеркультурної компетентності.

Вони знайомлять учнів з лексикою, пов'язаною з історією, політикою, релігією, мистецтвом тощо, а також з культурними реаліями німецькомовних країн [40, с. 181].

3. **Ігри з науковою та технічною тематикою** – ігри, які фокусуються на наукових концепціях, технологіях, дослідженнях тощо. Такі ігри, як

"Portal 2", "The Witness", можуть бути особливо цінними для вивчення наукової та технічної лексики.

Вони знайомлять учнів з термінологією, пов'язаною з фізикою, математикою, інженерією тощо, що може бути корисним для професійного спілкування або академічного контексту [24, с. 21].

4. Ігри з фентезійною та науково-фантастичною тематикою – ігри, які фокусуються на вигаданих світах, магії, футуристичних технологіях тощо. Такі ігри, як "The Witcher 3", "Mass Effect", можуть бути цінними для розвитку креативного використання мови та знайомства з культурними архетипами.

Вони часто включають оригінальну лексику, пов'язану з вигаданими концепціями, що може стимулювати мовну креативність та образне мислення [39, с. 43].

Класифікація за навчальним потенціалом

Нарешті, відеоігри можна класифікувати за їхнім потенціалом для розвитку різних аспектів мовної компетентності. Цей критерій є особливо важливим для викладачів, які хочуть інтегрувати відеоігри в навчальний процес.

1. Ігри для розвитку лексичних навичок – ігри, які містять багатий та різноманітний лексичний матеріал, представлений у різних контекстах. Такі ігри, як "The Sims 4", "Stardew Valley", "Civilization VI", можуть бути особливо цінними для збагачення словникового запасу.

Вони пропонують лексику різних тематичних сфер та рівнів складності, що дозволяє учням поступово розширювати свій словниковий запас [16, с. 56].

2. Ігри для розвитку граматичних навичок – ігри, які містять різноманітні граматичні структури, представлені в контексті. Такі ігри, як "Life is Strange", "The Witcher 3", можуть бути особливо цінними для засвоєння складних граматичних конструкцій.

Вони пропонують приклади використання різних часових форм, способів, відмінків тощо в контексті діалогів та наративів, що сприяє кращому розумінню та засвоєнню граматичних правил [51, с. 154].

3. Ігри для розвитку комунікативних навичок – ігри, які створюють автентичні комунікативні ситуації та вимагають активного використання мови. Такі ігри, як "World of Warcraft", "League of Legends", можуть бути особливо цінними для розвитку навичок усного та писемного мовлення.

Вони створюють контекст для автентичної комунікації, де учні можуть практикувати мову в реальних ситуаціях спілкування [48, с. 79].

4. Ігри для розвитку культурної компетентності – ігри, які знайомлять учнів з культурними реаліями, традиціями, цінностями німецькомовних країн. Такі ігри, як "Anno 1800", "Euro Truck Simulator", можуть бути особливо цінними для формування інтеркультурної компетентності.

Вони пропонують віртуальне занурення в культурний контекст країн, мова яких вивчається, що сприяє глибшому розумінню мови як культурного феномена [40, с. 183].

Підсумовуючи, варто зазначити, що класифікація відеоігор для навчання мови є багатовимірною і може ґрунтуватися на різних критеріях, таких як жанр, вікова група, рівень складності, мовне та тематичне наповнення, навчальний потенціал. Розуміння цих критеріїв дозволяє обирати ігри, які найкраще відповідають конкретним навчальним цілям та потребам учнів.

Важливо також зазначити, що багато ігор можуть належати до кількох категорій одночасно або мати характеристики різних жанрів. Наприклад, гра "The Sims 4" є одночасно симулятором життя, має побутову тематику, орієнтована на молодь та дорослих, містить багатий аудіовізуальний контент та має потенціал для розвитку лексичних та комунікативних навичок.

Така комплексна класифікація дозволяє викладачам та учням обирати ігри, які найкраще відповідають їхнім потребам та інтересам, та ефективно інтегрувати їх у процес вивчення німецької мови. Вона також створює

підґрунтя для подальшого дослідження потенціалу конкретних ігор, таких як "The Sims" та "Stardew Valley", які є фокусом цього дослідження.

Для кращого розуміння того, як різні жанри відеоігор можуть використовуватися у вивченні німецької мови, розглянемо кілька практичних прикладів.

1. Симулятори життя ("The Sims 4")

"The Sims 4" у німецькій локалізації створює багате мовне середовище для вивчення побутової лексики та розмовних конструкцій. При створенні персонажа гравці вивчають лексику, пов'язану з зовнішністю та характеристиками особистості:

- *der Haarschnitt* (зачіска)
- *die Kleidung* (одяг)
- *die Persönlichkeit* (особистість)
- *die Eigenschaften* (риса характеру)

Облаштування будинку в грі сприяє засвоєнню назв меблів та побутових предметів:

- *der Tisch* (стіл)
- *der Stuhl* (стілець)
- *das Bett* (ліжко)
- *der Kühlschrank* (холодильник)

Щоденні активності персонажів знайомлять з дієсловами повсякденних дій:

- *kochen* (готувати)
- *schlafen* (спати)
- *aufräumen* (прибирати)
- *sich unterhalten* (спілкуватися)

На основі ігрових ситуацій учні можуть описувати розпорядок дня свого персонажа, використовуючи відповідні часові форми німецької мови: "Mein Sim steht um 7 Uhr auf. Danach duscht er und frühstückt. Um 9 Uhr geht er zur Arbeit..." [58, с. 51].

2. Симулятори ферми ("Stardew Valley")

"Stardew Valley" у німецькій локалізації є цінним ресурсом для вивчення лексики, пов'язаної з сільським господарством та природою. Гра містить багатий лексичний матеріал:

der Bauernhof (ферма) *die Ernte* (врожай) *pflanzen* (саджати) *gießen* (полювати) *die Jahreszeit* (пора року)

Ігровий процес також знайомить з назвами тварин, рослин та інструментів:

- *die Kuh* (корова)
- *das Huhn* (курка)
- *die Kartoffel* (картопля)
- *die Hacke* (мотика)
- *die Gießkanne* (лійка)

Діалоги з жителями села сприяють засвоєнню розмовних конструкцій та формул ввічливості:

- *"Guten Morgen! Wie geht es dir heute?"* (Доброго ранку! Як ти сьогодні?)
- *"Vielen Dank für deine Hilfe."* (Дуже дякую за твою допомогу.)
- *"Könntest du mir bitte einen Gefallen tun?"* (Чи не міг би ти зробити мені послугу?)

Як зазначає Д. Бекер, такі ігри-симулятори дозволяють вивчати мову в контексті конкретних практичних ситуацій, що підвищує ефективність засвоєння нової лексики [58, с. 50].

3. Ритмічні ігри ("Just Dance")

"Just Dance" з німецькомовними піснями є ефективним інструментом для розвитку слухового сприйняття та вимови. Як зазначає Б. Дуббельс, фізична активність, поєднана з мовними вправами, значно покращує запам'ятовування мовного матеріалу [26, с. 40].

Танцюючи під пісні німецьких виконавців, учні засвоюють фонетичні особливості мови, ритм та інтонацію. Наприклад, пісня "99 Luftballons" (Nena) містить численні граматичні конструкції та лексичні одиниці:

- *"Hast du etwas Zeit für mich?"* (У тебе є трохи часу для мене?)
- *"Dann singe ich ein Lied für dich"* (Тоді я заспіваю пісню для тебе)

Використання музики та ритму допомагає учням краще засвоювати особливості німецької вимови та інтонації, а також робить процес навчання більш захоплюючим та мотивуючим [26, с. 42].

4. Стратегічні ігри ("Civilization VI")

"Civilization VI" у німецькій локалізації є багатим джерелом для вивчення історичної, політичної та культурної лексики:

die Zivilisation (цивілізація) die Forschung (дослідження) der Handel (торгівля) der Friedensvertrag (мирний договір) die Kriegserklärung (оголошення війни)

Гра також знайомить з німецькими історичними діячами та їхніми цитатами, що збагачує культурні знання учнів. Наприклад, граючи за німецьку цивілізацію, учні дізнаються про Фрідріха Барбароссу та знайомляться з автентичними історичними термінами.

Стратегічні ігри розвивають навички опису процесів та планування німецькою мовою:

- *"Zuerst baue ich eine Siedlung neben dem Fluss."* (Спочатку я будую поселення біля річки.)
- *"Dann forsche ich neue Technologien, um meine Wirtschaft zu verbessern."* (Потім я досліджую нові технології, щоб покращити свою економіку.)

Як зазначає Х.-Д. Люкс, стратегічні ігри створюють контекст для використання складних граматичних конструкцій та спеціалізованої лексики, що важко досягти в традиційному навчальному середовищі [68, с. 22].

Ці приклади демонструють, як різні жанри відеоігор можуть бути інтегровані в процес вивчення німецької мови, створюючи контекстуалізоване

середовище для засвоєння лексики, граматики та комунікативних навичок. Важливо, що відеоігри пропонують не лише мовний матеріал, але й мотивацію для його активного використання, що є ключовим фактором успішного вивчення іноземної мови.

Висновки до розділу 1

У першому розділі досліджено гейміфікацію як важливу складову процесу навчання іноземних мов, зокрема німецької мови. Аналіз наукової літератури засвідчує, що інтеграція відеоігор у освітній процес має міцне підґрунтя в сучасних педагогічних, психологічних та лінгводидактичних теоріях. Особливий потенціал відеоігор для вивчення мови пов'язаний з їхньою здатністю створювати автентичне мовне середовище, підвищувати мотивацію учнів, забезпечувати контекстуалізоване навчання та сприяти розвитку комунікативної компетентності.

Дослідження психолінгвістичних та методичних підходів до вивчення мови через ігри виявило, що відеоігри активують важливі психологічні механізми засвоєння мови. Теорія конструктивізму пояснює, як активна взаємодія з ігровим середовищем сприяє самостійному конструюванню знань. Соціокультурна теорія Л. Виготського наголошує на значення соціальної взаємодії та культурного контексту, які природно створюються в багатокористувацьких відеоіграх. Теорія афективного фільтра С. Крашена допомагає зрозуміти, як відеоігри знижують мовний бар'єр, створюючи емоційно комфортне середовище для вивчення мови.

З методичної точки зору, у відеоіграх ефективно реалізуються принципи комунікативного, контентно-орієнтованого та задачно-орієнтованого підходів до вивчення іноземної мови. Ігри забезпечують автентичні комунікативні ситуації, інтегрують мовне навчання з предметним змістом та пропонують завдання, які мотивують застосовувати мову в осмисленому контексті.

Запропонована класифікації відеоігор для навчання мови дозволяє виокремити важливі критерії, на ґрунті яких можна оцінювати їхній

дидактичний потенціал. За жанрами особливо цінними для вивчення німецької мови виявились симулятори життя та фермерства (як-от "The Sims" та "Stardew Valley"), пригодницькі та рольові ігри, стратегії, а також ритмічні ігри. За віковими групами та рівнем складності відеоігри можуть бути адаптовані для різних категорій учнів, від початківців до просунутих користувачів.

Важливим критерієм класифікації ігор є їхнє мовне та тематичне наповнення. Ігри з багатим текстовим та аудіоконтентом, з інтерактивними комунікативними ситуаціями пропонують різноманітні можливості для розвитку різних аспектів мовної компетентності. Тематичне наповнення ігор (побутове, історичне, наукове, фантазійне тощо) визначає характер лексичного та граматичного матеріалу, який може бути засвоєний під час гри.

За навчальним потенціалом відеоігри можуть бути класифіковані як засоби для розвитку лексичних, граматичних, комунікативних навичок та культурної компетентності. Це дозволяє обирати ігри відповідно до конкретних навчальних цілей та потреб учнів.

Приклади використання відеоігор для вивчення німецької мови доводять, що різні жанри ігор створюють унікальні можливості для вивчення специфічних аспектів мови. Так, симулятори життя ("The Sims 4") є цінним ресурсом для засвоєння побутової лексики та повсякденних мовних конструкцій. Симулятори ферми ("Stardew Valley") знайомлять з лексикою сільського господарства та природи. Ритмічні ігри ("Just Dance") розвивають слухове сприйняття та вимову, а стратегічні ігри ("Civilization VI") збагачують історичний та культурний словниковий запас.

Проведене дослідження дозволяє говорити про те, що ефективне використання відеоігор у навчанні німецької мови вимагає їх інтеграції в ширший навчальний контекст та розробки спеціальних методик та завдань, які максимізують освітній потенціал ігор та забезпечують трансфер набутих у грі навичок у реальні комунікативні ситуації.

Таким чином, аналіз теоретичних засад використання відеоігор у навчанні іноземних мов створює підґрунтя для дослідження практичного

застосування відеоігор-симуляторів, зокрема "The Sims" та "Stardew Valley", у процесі навчання німецької мови та їхнього потенціалу для інструмента формування німецькомовної комунікативної компетентності.

РОЗДІЛ 2. ВІДЕОІГРИ «THE SIMS» ТА «STARDEW VALLEY» ЯК ІНСТРУМЕНТИ НАВЧАННЯ ТА КОМУНІКАЦІЇ У ДІАЛОЗІ НІМЕЦЬКОЇ ТА УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУР

2.1. Лексичний та граматичний потенціал відеоігор

Одним із найважливіших аспектів використання відеоігор у навчанні іноземних мов є їхній лексичний та граматичний потенціал. Локалізовані німецькою мовою відеоігри пропонують багатий мовний матеріал, представлений у контексті, що сприяє його ефективному засвоєнню. У цьому підрозділі розглянемо детальніше лексичний та граматичний потенціал відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" для вивчення німецької мови.

Лексичний потенціал відеоігор визначається різноманітністю тематичних полів, представлених у грі, частотою повторення лексичних одиниць та контекстом їх використання. Як зазначає Г. Ашраф, відеоігри сприяють засвоєнню лексики завдяки тому, що слова зустрічаються в значущому контексті, часто супроводжуються візуальними елементами та багаторазово повторюються в процесі гри [19, с. 1068].

Аналіз лексичного контенту відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" у німецькій локалізації дозволив виділити основні тематичні групи лексики, представлені в цих іграх. Результати аналізу представлені в Таблиці 2.1.1.

Тематична група	"The Sims"	"Stardew Valley"
Побут та житло	der Tisch (стіл), der Stuhl (стілець), das Bett (ліжка), die Küche (кухня), das Badezimmer (ванна кімната)	das Haus (будинок), die Hütte (хижа), das Bett (ліжка), der Kamin (камін), der Teppich (килим)
Зовнішність та одяг	die Frisur (зачіска), das Gesicht (обличчя), die Kleidung (одяг), die Hose (штани), das Hemd (сорочка)	der Hut (капелюх), die Jacke (куртка), die Stiefel (чоботи), das T-Shirt (футболка)

Їжа та напої		das Frühstück (сніданок), das Mittagessen (обід), der Kaffee (кава), der Kuchen (пиріг), das Gemüse (овочі)	die Kartoffel (картопля), die Tomate (помідор), der Käse (сир), der Wein (вино), der Saft (сік)
Професії та робота	та	der Arzt (лікар), der Lehrer (вчитель), der Koch (кухар), die Karriere (кар'єра), das Gehalt (зарплата)	der Bauer (фермер), der Fischer (рибалка), der Bergmann (шахтар), der Winzer (винороб)
Дозвілля розваги	та	fernsehen (дивитися телевізор), lesen (читати), schwimmen (плавати), tanzen (танцювати), spielen (грати)	angeln (ловити рибу), jagen (полювати), sammeln (збирати), wandern (гуляти)
Природа тварини	та	der Baum (дерево), die Blume (квітка), der Hund (собака), die Katze (кішка), der Garten (сад)	die Ernte (врожай), der Wald (ліс), die Jahreszeit (пора року), die Kuh (корова), das Huhn (курка)
Міжособистісні стосунки		der Freund (друг), die Familie (сім'я), heiraten (одружуватися), die Beziehung (стосунки), die Liebe (любов)	der Nachbar (сусід), der Dorfbewohner (житель села), die Gemeinschaft (спільнота), die Freundschaft (дружба)
Емоції почуття	та	glücklich (щасливий), traurig (сумний), wütend (злий), müde (втомлений), aufgeregt (схвильований)	zufrieden (задоволений), erschöpft (виснажений), begeistert (захоплений), enttäuscht (розчарований)

Табл. 2.1.1. Основні тематичні групи лексики у відеоіграх "The Sims" та "Stardew Valley".

Як видно з Таблиці 2.1.1., відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" пропонують багатий лексичний матеріал різних тематичних груп. При цьому гра "The Sims" більше зосереджена на побутовій лексиці, соціальних взаємодіях та міському житті, тоді як "Stardew Valley" пропонує лексику, пов'язану з сільським господарством, природою та сільським способом життя. Така різноманітність дозволяє охопити широкий спектр лексичних одиниць для повсякденного спілкування.

Особливістю лексики, представлені у відеоіграх, є її контекстуалізація.

Д. Мелніч та В. Мелніч зазначають, що лексичні одиниці в іграх завжди

пов'язані з конкретними об'єктами, діями чи ситуаціями, що полегшує їх запам'ятовування та розуміння [40, с. 180]. Наприклад, вивчаючи німецьке слово "der Kühlschrank" (холодильник) у грі "The Sims", гравець не просто запам'ятовує ізольоване слово, а бачить відповідний об'єкт і може взаємодіяти з ним (відкривати, класти або брати їжу), що створює міцні асоціативні зв'язки.

Важливо також відзначити, що лексика в іграх представлена на різних рівнях складності, що дозволяє адаптувати навчальний процес до потреб учнів різного рівня підготовки. У Таблиці 2.1.2 запропоновано розподіл лексики за рівнями складності відповідно до Загальноєвропейської шкали мовних компетенцій (CEFR).

Рівень за CEFR	Приклади лексики з "The Sims"	Приклади лексики з "Stardew Valley"
A1 (Початковий)	der Tisch, das Bett, essen, trinken, schlafen, spielen	das Haus, der Baum, die Kuh, pflanzen, ernten
A2 (Елементарний)	die Waschmaschine, der Kühlschrank, kochen, putzen, einkaufen	die Jahreszeit, der Marktplatz, angeln, verkaufen, anbauen
B1 (Середній)	die Karriere, die Beziehung, die Fähigkeit, sich bewerben, sich verlieben	die Ernte, die Gemeinschaft, die Ressource, verarbeiten, züchten
B2 (Вище середнього)	die Persönlichkeitseigenschaft, die Beförderung, die Stimmungsschwankung, beeinflussen, sich entwickeln	die Bewässerungsanlage, die Fermentation, die Tierhaltung, erschließen, wiederverwerten
C1-C2 (Просунутий)	die Lebenssimulation, die Charakterentwicklung, die Interaktionsmöglichkeit, die Selbstverwirklichung	die Nachhaltigkeitsstrategie, die Ökosystemdynamik, die Dorferneuerung, die Ressourcenoptimierung

Табл. 2.1.2. Розподіл лексики за рівнями складності

Як показує аналіз, обидві гри містять лексику різних рівнів складності, що дозволяє використовувати їх для навчання учнів з різним рівнем мовної компетентності. При цьому базова лексика (рівні A1-A2) представлена

найбільш широко і часто повторюється в процесі гри, що сприяє її ефективному засвоєнню. Більш складна лексика (рівні B1-C2) зустрічається рідше і часто пов'язана зі специфічними аспектами гри, такими як кар'єрне зростання чи складні системи управління ресурсами.

Граматичний потенціал відеоігор також заслуговує уваги. Аналіз граматичних структур, представлених у іграх "The Sims" та "Stardew Valley", показує, що вони охоплюють широкий спектр граматичних явищ німецької мови. У Таблиці 2.1.3 запропоновано основні граматичні категорії та їхні приклади з досліджуваних ігор.

Граматична категорія	Приклади з "The Sims"	Приклади з "Stardew Valley"
Артикли та рід іменників	der Tisch, die Lampe, das Buch	der Bauer, die Ernte, das Werkzeug
Множина іменників	die Tische, die Lampen, die Bücher	die Bauern, die Ernten, die Werkzeuge
Присвійні займенники	mein Haus, deine Familie, sein Hobby	mein Feld, deine Farm, seine Tiere
Теперішній час (Präsens)	Ich spiele Klavier. Er kocht das Essen.	Ich pflanze Kartoffeln. Sie verkauft Gemüse.
Минулий час (Perfekt)	Ich habe gegessen. Er hat geschlafen.	Ich habe geerntet. Sie hat gefischt.
Минулий час (Präteritum)	Es war ein schöner Tag. Er ging zur Arbeit.	Es regnete den ganzen Tag. Die Sonne schien.
Майбутній час (Futur I)	Ich werde kochen. Sie werden heiraten.	Ich werde pflanzen. Er wird ernten.
Модальні дієслова	Ich kann kochen. Du musst arbeiten.	Ich will angeln. Du sollst schlafen.
Наказовий спосіб	Geh zur Arbeit! Mach das Bett!	Pflanze die Samen! Gieße die Pflanzen!
Прийменники	auf dem Tisch, in der Küche, unter dem Bett	auf dem Feld, im Wald, neben dem Haus

Відмінювання прикметників	der große Tisch, eine schöne Lampe, ein neues Auto	der fruchtbare Boden, eine reife Tomate, ein altes Werkzeug
---------------------------	--	---

Табл. 2.1.3 Граматичні категорії та їхні приклади з відеоігор

Як видно з Таблиці 2.1.3, відеоігри пропонують різноманітні граматичні структури, представлені в контексті ігрових ситуацій. Особливо цінним є те, що граматичні явища не представлені ізольовано, а інтегровані в осмислений контекст, що сприяє їх природному засвоєнню.

А. Гарсія-Карбонель зазначає, що саме контекстуалізоване представлення граматики є однією з ключових переваг використання відеоігор у навчанні мови [29, с. 97]. Замість формального вивчення правил, учні засвоюють граматичні структури в процесі гри, спостерігаючи за їхнім використанням у різних комунікативних ситуаціях.

Важливою особливістю граматичного матеріалу, представленого у відеоіграх, є його повторюваність. Наприклад, відмінювання присвійних займенників у німецькій мові (mein, meine, meinen тощо) може бути складним для засвоєння, але в грі "The Sims" ці форми постійно повторюються в контексті володіння різними предметами, що сприяє їх автоматизації.

Аналіз частотності граматичних структур у досліджуваних іграх також показує, що найбільш поширеними є базові граматичні категорії, такі як теперішній час, артиклі, прийменники та модальні дієслова, які складають основу повсякденного спілкування. Більш складні граматичні явища, такі як кон'юнктив або пасивний стан, зустрічаються рідше і переважно в специфічних контекстах.

Цікавим аспектом є також представлення різних функціональних стилів мовлення у відеоіграх. Наприклад, у грі "The Sims" можна спостерігати різницю між повсякденним розмовним стилем (у діалогах між персонажами) та більш формальним стилем ділового мовлення (у описах кар'єри чи офіційних повідомленнях).

У грі "Stardew Valley" різні персонажі можуть використовувати різні мовні реєстри залежно від свого соціального статусу та характеру, що знайомить гравців з різноманіттям мовних інструментів.

Д. Бекер у своєму дослідженні "Videospiele im Fremdsprachenunterricht" підкреслює, що відеоігри дозволяють учням спостерігати за використанням мови в різних соціальних контекстах та засвоювати не лише граматичні правила, але й соціолінгвістичні норми комунікації [58, с. 50]. Це особливо важливо для формування комунікативної компетентності, яка включає не лише знання мовних структур, але й уміння використовувати їх відповідно до комунікативної ситуації.

Для більш глибокого розуміння граматичного потенціалу відеоігор розглянемо конкретні приклади з досліджуваних ігор:

У грі "The Sims" гравці часто стикаються з наказовим способом (Imperativ) у формі інструкцій або підказок:

- *"Koche das Essen!"* (Приготуй їжу!)
- *"Mach das Bett!"* (Застели ліжко!)
- *"Räume das Zimmer auf!"* (Прибери кімнату!)

Ці команди зазвичай супроводжуються візуальною демонстрацією відповідної дії, що допомагає зрозуміти їхнє значення навіть без знання всіх слів.

У грі "Stardew Valley" можна знайти багато прикладів використання умовних речень, особливо в діалогах з жителями села:

- *"Wenn du Gemüse anbauen möchtest, musst du zuerst den Boden vorbereiten."* (Якщо ти хочеш вирощувати овочі, спочатку потрібно підготувати ґрунт.)
- *"Falls es morgen regnet, kannst du die Pflanzen nicht gießen."* (Якщо завтра буде дощ, тобі не потрібно буде поливати рослини.)

Такі умовні конструкції допомагають учням засвоїти складні граматичні структури в контексті, який має безпосереднє відношення до ігрового процесу.

Обидві гри також пропонують багато прикладів використання прийменників з різними відмінками, що є однією з найскладніших тем німецької граматики:

- *"Das Buch liegt auf dem Tisch."* (Книга лежить на столі.) - *Dativ* після прийменника *"auf"* у значенні місцезнаходження.
- *"Stelle die Vase auf den Tisch."* (Постав вазу на стіл.) - *Akkusativ* після прийменника *"auf"* у значенні напрямку руху.

Такі приклади, представлені в контексті конкретних ігрових ситуацій, допомагають учням інтуїтивно зрозуміти правила використання прийменників, які часто викликають труднощі при традиційному вивченні.

Узагальнюючи аналіз лексичного та граматичного потенціалу відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley", можна зробити висновок, що вони пропонують багатий та різноманітний мовний матеріал, представлений у контексті, що сприяє його ефективному засвоєнню. Ці ігри охоплюють широкий спектр лексичних тем та граматичних категорій, що дозволяє використовувати їх для навчання учнів різного рівня підготовки.

Важливою перевагою відеоігор є контекстуалізація мовного матеріалу, його повторюваність та зв'язок з конкретними діями та ситуаціями, що створює оптимальні умови для природного засвоєння лексики та граматики німецької мови. Це відповідає принципам комунікативного підходу до вивчення мови, який наголошує на важливості автентичних комунікативних ситуацій та осмисленого використання мовних структур.

2.2. Комунікативні аспекти навчання через відеоігри

Комунікативна компетентність є одним із ключових аспектів володіння іноземною мовою, і саме на її формування спрямований комунікативний підхід до навчання мови. Відеоігри, зокрема "The Sims" та "Stardew Valley", створюють віртуальне мовне середовище, яке пропонує різноманітні комунікативні ситуації та дозволяє практикувати мовні навички в контексті, наближеному до реального життя.

Дослідження показують, що однією з основних переваг використання відеоігор для вивчення мови є саме їхній комунікативний потенціал. Як зазначає А. Соїооф, відеоігри створюють значущий контекст для комунікації, де використання мови має конкретну мету та практичне застосування [52, с. 108]. Такий контекст підвищує мотивацію до вивчення мови та сприяє ефективному засвоєнню комунікативних навичок.

Аналіз комунікативних аспектів відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" виявив їхній значний потенціал для формування різних аспектів комунікативної компетентності. Розглянемо детальніше комунікативні можливості цих ігор.

Відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" пропонують різноманітні комунікативні ситуації, які можна класифікувати за різними параметрами. У Таблиці 2.2.1 запропоновано основні типи комунікативних ситуацій, що зустрічаються в цих іграх.

Тип комунікативної ситуації	Приклади з "The Sims"	Приклади з "Stardew Valley"
Повсякденне спілкування	Розмови про погоду, хобі, інтереси. Обмін новинами з сусідами.	Вітання з місцевими жителями. Обговорення повсякденних справ.
Соціальні взаємодії	Знайомство з новими людьми. Розвиток дружніх чи романтичних стосунків.	Побудова стосунків з односельцями. Участь у громадських заходах.
Професійні комунікації	Співбесіда на роботу. Розмови з колегами та керівництвом.	Продаж продукції на ринку. Виконання замовлень для жителів села.
Побутові ситуації	Замовлення їжі. Покупки в магазині. Виклик майстра.	Придбання насіння та інструментів. Замовлення будівельних робіт.

Святкові та розважальні події	Запрошення на вечірку. Участь у спільних розвагах.	Участь у сезонних фестивалях. Спільне відзначення свят у селі.
Проблемні ситуації	Вирішення конфліктів. Обговорення проблем.	Допомога жителям з їхніми особистими проблемами. Вирішення завдань громади.

Табл. 2.2.1 Типи комунікативних ситуацій у відеоіграх "The Sims" та "Stardew Valley"

Як видно з Таблиці 2.2.1, обидві гри пропонують широкий спектр комунікативних ситуацій, які охоплюють різні сфери життя. Це дозволяє практикувати різноманітні комунікативні стратегії та мовні функції, такі як запит інформації, висловлення думки, переконання, підтримка розмови тощо.



Рис. 2.2.1. Опис дозвілля (Spaß) у грі "The Sims" з поясненнями різних видів активностей та їх впливу на настрій персонажа.

Важливою особливістю комунікативних ситуацій у відеоіграх є їхня контекстуальність. Як показано на Рис 2.2.1, у грі "The Sims" пояснення про дозвілля ("Spraf") подане в контексті конкретної ситуації, з візуальними підказками та прикладами. Текст супроводжується зображеннями, що допомагає зрозуміти значення слів навіть без повного розуміння тексту. Наприклад, пояснення про різні уподобання сімів (читання, сидіння перед телевізором, гра в пінбол) супроводжуються відповідними візуальними елементами, що створює багатий контекст для розуміння.



Рис. 2.2.2 Діалог з персонажем Марлоном у грі "Stardew Valley", який представляється як керівник Гільдії авантюристів (Anführer der Abenteurgilde).



Рис. 2.2.3 Діалог з персонажем Робін у грі "Stardew Valley", яка дає корисну пораду гравцю на початку гри.

Особливу увагу варто приділити діалоговим системам досліджуваних ігор, які є ключовим елементом їхнього комунікативного потенціалу. На Рис. 2.2.2 та 2.2.3 представлені приклади діалогів з гри "Stardew Valley", які демонструють різні аспекти комунікативної взаємодії.

Так, на Рис. 2.2.2 бачимо діалог з персонажем Марлоном, який представляється та розповідає про свою роль у спільноті: *"Mein Name ist Marlon, Anführer der Abenteurergilde. Die Leute in der Stadt nennen mich meistens den 'Monsterjäger'."* (Мене звали Марлон, я очолюю Гільдію авантюристів. Жителі міста зазвичай називають мене 'Мисливцем на монстрів'). Цей діалог демонструє типову ситуацію знайомства та самопрезентації, яка є важливою комунікативною функцією в реальному житті.

На Рис 2.2.3 представлений діалог з персонажем Робін, яка коментує стан ферми: *"Klar, er ist ein wenig überwuchert, aber unter dem Durcheinander ist ein gutes Fundament!"* (Звичайно, вона трохи заросла, але під цим безладдям хороша основа!). Цей діалог демонструє функцію оцінки та заохочення, ще одну важливу комунікативну стратегію.

Діалогові системи в обох іграх мають ряд особливостей, які підвищують їхній комунікативний потенціал:

1. **Контекстуальність:** діалоги завжди пов'язані з конкретною ситуацією чи завданням, що допомагає зрозуміти їхній зміст навіть при обмеженому знанні мови.
2. **Повторюваність:** ключові фрази та конструкції часто повторюються в різних ситуаціях, що сприяє їх запам'ятовуванню.
3. **Прогресія складності:** з розвитком гри діалоги поступово ускладнюються, що дозволяє учням поступово розширювати свої мовні навички.
4. **Культурний контекст:** діалоги часто відображають культурні особливості та реалії німецькомовних країн, що сприяє формуванню соціокультурної компетентності.

Д. Бекер у своєму дослідженні зазначає, що діалогові системи відеоігор створюють імерсивний досвід, де учні можуть практикувати різні комунікативні функції в безпечному середовищі, без страху зробити помилку [58, с. 51]. Це особливо важливо для розвитку впевненості у використанні іноземної мови.

Аналіз комунікативного контенту відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" дозволив виділити основні комунікативні стратегії та мовні функції, які можна практикувати за допомогою цих ігор. У Таблиці 2.2.2 запропоновано ці стратегії з прикладами з обох ігор.

Комунікативна стратегія / Мовна функція	Приклади з "The Sims"	Приклади з "Stardew Valley"
Знайомство та самопрезентація	"Hallo! Ich bin [Name]. Ich bin neu hier." (Привіт! Я [ім'я]. Я тут новенький.)	"Ich bin der neue Bauer. Freut mich, dich kennenzulernen." (Я новий фермер. Радий познайомитися.)

Запит інформації	"Wie geht es dir heute?" (Як ти сьогодні?) "Was machst du beruflich?" (Чим ти займаєшся?)	"Wo kann ich Samen kaufen?" (Де я можу купити насіння?) "Wann öffnet der Markt?" (Коли відкривається ринок?)
Висловлення думки	"Ich finde dieses Buch sehr interessant." (Я вважаю цю книгу дуже цікавою.)	"Diese Ernte sieht gut aus." (Цей урожай виглядає добре.)
Згода/незгода	"Ja, das stimmt." (Так, це правда.) "Nein, ich bin anderer Meinung." (Ні, я іншої думки.)	"Klar, ich helfe dir." (Звичайно, я допоможу тобі.) "Leider kann ich das heute nicht machen." (На жаль, я не можу зробити це сьогодні.)
Поради та рекомендації	"Du solltest mehr schlafen." (Тобі слід більше спати.)	"Pflanze die Samen im Frühling." (Сади насіння навесні.)
Вираження емоцій	"Ich bin sehr glücklich heute!" (Я дуже щасливий сьогодні!)	"Das macht mich traurig." (Це мене засмучує.)
Планування	"Morgen gehe ich zur Arbeit." (Завтра я йду на роботу.)	"Im Sommer werde ich Tomaten anbauen." (Влітку я вирощуватиму помідори.)
Опис	"Das Haus ist groß und modern." (Будинок великий і сучасний.)	"Die Farm ist alt, aber schön." (Ферма стара, але гарна.)

Табл. 2.2.2 Комунікативні стратегії та мовні функції у відеоіграх

Як видно з Таблиці 2.2.2, відеоігри дозволяють практикувати різноманітні комунікативні стратегії та мовні функції, які є важливими для повсякденного спілкування. При цьому ці стратегії практикуються в контексті конкретних ситуацій, що підвищує ефективність їх засвоєння.

Цікавим аспектом комунікативного потенціалу відеоігор є можливість практикувати різні рівні формальності мовлення. Наприклад, у грі "The Sims" розмови з друзями зазвичай ведуться в неформальному стилі з використанням форми "du" (ти), тоді як розмови з начальством на роботі часто використовують більш формальну форму "Sie" (Ви). Це дозволяє учням засвоювати соціолінгвістичні норми німецької мови та розуміти, які форми мовлення доречні в різних ситуаціях.



Рис. 2.2.4. Система вибору характеристик персонажа (Merkmale wählen) у грі "The Sims" з різними типами особистості: Aktiv (активний), Düster (похмурий), Fröhlich (веселий) та інші.

Важливим комунікативним аспектом, який можна розвивати за допомогою відеоігор, є розуміння емоцій та формування особистісних рис. На Рис 2.4 запропоновано екран вибору рис характеру персонажа в грі "The Sims", де гравець може обрати такі риси як "Aktiv" (активний), "Düster" (похмурий), "Fröhlich" (веселий), "Genie" (геній), "Hitzkopf" (запальний), "Kreativ" (креативний), "Romantisch" (романтичний), "Selbstsicher" (впевнений у собі), "Spinnerin" (мрійник).

Кожна з цих рис впливає на те, як персонаж взаємодіє з іншими, які емоції він частіше переживає та як реагує на різні ситуації. Це дозволяє гравцям експериментувати з різними типами особистості та комунікативними

стилями, а також вивчати лексику, пов'язану з емоціями та особистісними характеристиками.

М. Пренскі зазначає, що такий аспект відеоігор сприяє розвитку емоційного інтелекту та здатності розпізнавати емоції інших людей, що є важливим компонентом комунікативної компетентності [35, с. 164]. Розуміння того, як емоції впливають на комунікацію, допомагає будувати ефективні міжособистісні стосунки як у віртуальному, так і в реальному світі.

Відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" також сприяють формуванню інтеркультурної комунікативної компетентності, яка передбачає здатність ефективно спілкуватися з представниками інших культур. Локалізовані німецькою мовою версії цих ігор відображають культурні особливості та реалії німецькомовних країн, що дозволяє учням познайомитися з культурним контекстом мови, яку вони вивчають.

Наприклад, у грі "The Sims" можна спостерігати особливості німецької побутової культури, традиції святкування таких свят як Різдво (Weihnachten) чи День об'єднання Німеччини (Tag der Deutschen Einheit). У грі "Stardew Valley" представлені сезонні фестивалі, які мають паралелі з традиційними святами в німецькомовних країнах, наприклад, Фестиваль льоду (Eisfest) нагадує зимові свята, а Фестиваль врожаю (Erntefest) відповідає традиційному німецькому святу збору врожаю.

Д. Мелніч та В. Мелніч підкреслюють, що саме культурний контекст відеоігор робить їх цінним ресурсом для формування інтеркультурної компетентності [40, с. 181]. Граючи в локалізовані німецькою мовою ігри, учні не лише вивчають мовні структури, але й знайомляться з культурними нормами, цінностями та практиками німецькомовних країн.

Важливою перевагою відеоігор як інструмента формування комунікативної компетентності є їхня адаптивність до різних рівнів мовної компетентності. У Таблиці 2.2.3 запропоновано комунікативні можливості ігор "The Sims" та "Stardew Valley" для учнів різних рівнів.

Рівень за CEFR	Комунікативні можливості	Приклади комунікативних ситуацій
A1 (Початковий)	Розуміння та використання простих фраз для базових потреб. Знайомство, вітання, прощання.	Представлення себе в грі "The Sims". Привітання з жителями села в "Stardew Valley". Придбання простих предметів у магазині.
A2 (Елементарний)	Спілкування на знайомі теми з використанням простих речень. Опис повсякденних дій та планів.	Розмови про хобі та інтереси в "The Sims". Обговорення погоди та пір року в "Stardew Valley". Планування дня на фермі.
B1 (Середній)	Спілкування на різноманітні теми. Опис досвіду, подій, мрій, надій. Пояснення причин і наслідків.	Розвиток дружніх стосунків у "The Sims". Виконання складніших завдань у "Stardew Valley". Участь у громадських заходах.
B2 (Вище середнього)	Спілкування з високим ступенем спонтанності та вільності. Аргументоване висловлення своєї думки.	Обговорення кар'єрних можливостей у "The Sims". Ведення переговорів та торгівля в "Stardew Valley". Вирішення проблем громади.
C1-C2 (Просунутий)	Гнучке та ефективно використання мови для соціальних, академічних та професійних цілей.	Складні соціальні взаємодії в "The Sims". Детальне обговорення ігрових стратегій. Аналіз та інтерпретація діалогів та наративу.

Табл. 2.2.3 Комунікативні можливості відеоігор для різних рівнів мовної компетентності

Як видно з Таблиці 2.2.3, відеоігри пропонують комунікативні можливості для учнів різних рівнів мовної компетентності. При цьому, як зазначає Г. Рейндерс, важливою перевагою відеоігор є те, що вони природно забезпечують поступове ускладнення комунікативних завдань з прогресом у

грі [48, с. 77]. Це дозволяє учням поступово розвивати свої комунікативні навички, рухаючись від простих до більш складних форм спілкування.

Незважаючи на значний комунікативний потенціал, відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" мають певні обмеження як засіб формування комунікативної компетентності. Одним із основних обмежень є відсутність безпосередньої взаємодії з носіями мови та обмежені можливості для продуктивного використання мови (говоріння та письма).

Х. Ашраф та Ф. Ганеї Мотлаг зазначають, що для подолання цих обмежень важливо інтегрувати відеоігри в ширший освітній контекст та поєднувати їх з іншими формами мовної практики [19, с. 1069]. Наприклад, після гри в "The Sims" учні можуть описати свого персонажа та його день німецькою мовою, або після гри в "Stardew Valley" можуть розповісти про свою віртуальну ферму та плани щодо її розвитку.

Іншим підходом до подолання обмежень є використання багатокористувацьких модифікацій цих ігор або форумів та спільнот, присвячених цим іграм, де учні можуть спілкуватися з іншими гравцями німецькою мовою. Це розширює можливості для продуктивного використання мови та створює додаткові комунікативні ситуації.

Узагальнюючи аналіз комунікативних аспектів відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley", можна зробити висновок, що вони мають значний потенціал для формування комунікативної компетентності в німецькій мові. Обидві гри пропонують різноманітні комунікативні ситуації, які охоплюють різні сфери життя та дозволяють практикувати різноманітні комунікативні стратегії та мовні функції.

Особливо цінним є контекстуальний характер комунікації в цих іграх, де мовні структури представлені в зв'язку з конкретними діями та ситуаціями. Це відповідає принципам комунікативного підходу до вивчення мови, який наголошує на важливості автентичних комунікативних ситуацій та осмисленого використання мови.

Представлені на рисунках приклади діалогів та комунікативних ситуацій з ігор "The Sims" та "Stardew Valley" наочно демонструють їхній потенціал для формування різних аспектів комунікативної компетентності, включаючи лінгвістичний, соціолінгвістичний, дискурсивний та стратегічний компоненти.

Водночас важливо розуміти обмеження відеоігор як інструмента формування комунікативної компетентності та розробляти стратегії їх подолання. Інтеграція відеоігор у ширший освітній контекст та поєднання їх з іншими формами мовної практики дозволить максимально використати їхній комунікативний потенціал для ефективного вивчення німецької мови.

2.3. Аналіз навчального потенціалу відеоігор-симуляторів

Відеоігри-симулятори займають особливе місце серед інших жанрів відеоігор з точки зору навчального потенціалу. Вони моделюють реальні життєві ситуації, процеси та системи, створюючи віртуальне середовище, де гравці можуть експериментувати, приймати рішення та спостерігати за їхніми наслідками. У контексті вивчення іноземних мов, зокрема німецької, ігри-симулятори пропонують унікальні можливості для формування мовних навичок в автентичному контексті.

Х. Коул та М. Д. Гріффітс зазначають, що симулятори відрізняються від інших жанрів відеоігор своєю здатністю створювати реалістичні моделі різних аспектів реального життя, що робить їх особливо цінними для освітніх цілей [22, с. 432]. На відміну від більш абстрактних або фантазійних жанрів, симулятори пропонують контекст, який найближче відповідає реальним комунікативним ситуаціям, з якими учні можуть зіткнутися у повсякденному житті.

Розглянемо навчальний потенціал ігор-симуляторів "The Sims" та "Stardew Valley" з різних аспектів, щоб оцінити їхню ефективність як інструментів для вивчення німецької мови.

Однією з ключових переваг відеоігор-симуляторів є їхня здатність створювати імерсивне мовне середовище, де учні природно занурюються в мову, яку вивчають. Як зазначає Д. Бекер, локалізовані німецькою мовою ігри-симулятори створюють віртуальне німецькомовне середовище, де учні стикаються з автентичним використанням мови в різних контекстах [58, с. 50].

У грі "The Sims" це середовище охоплює різноманітні аспекти повсякденного життя, включаючи домашнє господарство, роботу, соціальні взаємодії, розваги тощо. Гравці постійно взаємодіють з інтерфейсом гри, читають описи об'єктів, інструкції, діалоги, що створює постійне занурення в мовне середовище. Це відповідає принципам імерсивного навчання мови, які наголошують на важливості постійного контакту з мовою в природному контексті.

"Stardew Valley", у свою чергу, створює імерсивне мовне середовище, пов'язане з сільським життям, фермерством, природою та сільською спільнотою. Гра містить значний обсяг тексту, включаючи діалоги з різними персонажами, описи предметів, інструкції щодо вирощування рослин та догляду за тваринами, що забезпечує різноманітний мовний контент.

Варто зазначити, що імерсивне середовище, створене цими іграми, має кілька важливих переваг порівняно з традиційними методами навчання:

1. **Контекстуальність мови:** Мовний матеріал завжди пов'язаний з конкретними контекстами, що полегшує розуміння та запам'ятовування.
2. **Мультиmodalність:** Мова представлена різними способами (текст, аудіо, візуальні підказки), що відповідає різним стилям навчання.
3. **Активне залучення:** Гравці не пасивно сприймають мову, а активно використовують її для досягнення ігрових цілей.

Автентичність мовного матеріалу є важливим критерієм оцінки навчального потенціалу відеоігор. А. Гарсія-Карбонель відзначає, що автентичні матеріали сприяють ефективнішому формуванню комунікативної компетентності, оскільки вони відображають реальне використання мови [29, с. 96].

Аналіз мовного матеріалу ігор "The Sims" та "Stardew Valley" показує високий рівень автентичності. Обидві гри були професійно локалізовані німецькою мовою, із залученням носіїв мови, що забезпечує природність мовних конструкцій, доречність лексики та фразеології.

У грі "The Sims" автентичність проявляється у використанні сучасної розмовної німецької мови, характерної для повсякденного спілкування. Гра включає різні реєстри мовлення, від неформальних розмов між друзями до більш формальних взаємодій у професійному контексті. Це дозволяє учням знайомитися з різними стилями мовлення та соціолінгвістичними нормами.

"Stardew Valley" пропонує автентичний мовний матеріал, пов'язаний із сільським життям та традиціями. Персонажі гри використовують природну, часто ідіоматичну мову, що відображає особливості різних соціальних груп та професій, представлених у грі. Це дозволяє учням знайомитися з різноманітними мовними варіаціями та регіональними особливостями.

Для більш детального аналізу автентичності мовного матеріалу досліджуваних ігор розглянемо Таблицю 2.3.1.

Критерій автентичності	"The Sims"	"Stardew Valley"
Сучасність лексики	Відображає сучасну розмовну німецьку мову з актуальними виразами та сленгом	Включає як сучасну, так і традиційну лексику, пов'язану з сільським життям
Різноманітність реєстрів	Широкий спектр від неформального до формального мовлення, залежно від контексту	Переважно неформальний та нейтральний реєстри, з елементами професійного жаргону
Ідіоматичність	Використання природних ідіоматичних виразів у діалогах та описах	Багато ідіоматичних виразів, особливо в діалогах з персонажами

Граматична правильність	Висока граматична точність у всіх текстах	Висока граматична точність, з окремими стилістичними відхиленнями для відображення особливостей мовлення персонажів
Соціокультурний контекст	Відображає сучасну німецьку міську культуру та соціальні норми	Відображає традиції та культурні особливості німецьких сільських спільнот

Табл. 2.3.1 Аналіз автентичності мовного матеріалу відеоігор-симуляторів

Як видно з Таблиці 2.3.1, обидві гри демонструють високий рівень автентичності мовного матеріалу, хоча і з різним фокусом. "The Sims" більше орієнтована на сучасне міське життя, тоді як "Stardew Valley" відображає більш традиційну сільську культуру. Ця різноманітність дозволяє охопити ширший спектр мовного матеріалу та культурних контекстів.

Адаптивність до різних рівнів володіння мовою

Важливою характеристикою навчального потенціалу відеоігор є їхня адаптивність до різних рівнів володіння мовою. Х.-Д. Люкс зазначає, що ефективний освітній ресурс повинен бути доступним для початківців, але водночас пропонувати достатньо складний матеріал для просунутих учнів [68, с. 23].

Аналіз ігор "The Sims" та "Stardew Valley" показує, що вони мають значний потенціал для адаптації до різних рівнів мовної компетентності. Обидві гри пропонують багаторівневий мовний досвід, де базові механіки та взаємодії доступні навіть з мінімальним знанням мови, але повне розуміння сюжету, квестів та спеціалізованого контенту вимагає більш просунутого рівня.

У "The Sims" адаптивність проявляється через візуальну підтримку тексту. Багато дій та об'єктів мають інтуїтивно зрозумілі іконки, що допомагають початківцям зрозуміти значення навіть незнайомих слів. З

прогресом у грі складність текстів поступово зростає, особливо в описах кар'єрних шляхів, взаємодій між персонажами та спеціалізованих активностей.

"Stardew Valley" також демонструє хорошу адаптивність до різних рівнів. Базові механіки гри, як-от посадка рослин чи риболовля, супроводжуються простими інструкціями та візуальними підказками. Водночас діалоги з персонажами, особливо пов'язані з їхніми особистими історіями чи складними квестами, пропонують більш складний мовний матеріал для просунутих учнів.

У Таблиці 2.3.2 запропоновано аналіз навчального потенціалу досліджуваних ігор для різних рівнів володіння німецькою мовою.

Рівень за CEFR	"The Sims"	"Stardew Valley"	Рекомендовані навчальні активності
A1 (Початковий)	Знайомство з базовою побутовою лексикою через візуально підтримані взаємодії. Вивчення простих команд та інструкцій.	Вивчення назв рослин, тварин, інструментів через повторювані дії. Розуміння базових інструкцій.	Складання словника з основними термінами. Виконання простих дій за інструкціями.
A2 (Елементарний)	Розуміння простих діалогів та взаємодій між персонажами. Виконання базових завдань та задоволення потреб сім'ї.	Ведення простих діалогів з жителями села. Виконання базових квестів та замовлень.	Опис повсякденних дій персонажів. Відповіді на прості запитання про ігровий світ.

B1 (Середній)	Розуміння складніших соціальних взаємодій. Розвиток кар'єри та навичок персонажів.	Розуміння культурного контексту та традицій села. Участь у сезонних подіях та складніших квестах.	Переказ ігрових діалогів. Опис персонажів та їхніх стосунків.
B2 (Вище середнього)	Повне розуміння всіх текстів гри, включаючи нюанси емоційних станів та складних соціальних динамік.	Розуміння складних сюжетних ліній та характерів персонажів. Аналіз культурних та екологічних тем.	Аналіз мовних особливостей діалогів. Створення власних сценаріїв взаємодій.
C1-C2 (Просунутий)	Критичний аналіз мовних та культурних аспектів гри. Створення складних наративів та сценаріїв.	Аналіз метафоричних та філософських аспектів гри. Дослідження тонкощів міжособистісних відносин.	Критичне порівняння мовних варіацій. Аналіз культурних референцій та алюзій.

Табл. 2.3.2 Навчальний потенціал відеоігор-симуляторів для різних рівнів володіння мовою

Як видно з Таблиці 2.3.2, обидві гри мають потенціал для учнів різних рівнів володіння мовою, хоча з різними акцентами та можливостями. Це робить їх універсальними інструментами, які можуть супроводжувати учнів на різних етапах вивчення німецької мови.

Ключовим аспектом навчального потенціалу відеоігор є баланс між захопливим ігровим процесом та ефективним досягненням освітніх цілей. Як зазначає Дж. Рейнхардт, оптимальний баланс досягається, коли навчальні елементи органічно інтегровані в ігрову механіку, а не нав'язуються зовнішньо [46, с. 38].

Аналіз ігор "The Sims" та "Stardew Valley" показує, що вони досягають цього балансу різними способами. У "The Sims" мовні елементи є невід'ємною частиною ігрового процесу — для успішного управління персонажами гравці повинні розуміти їхні потреби, бажання, емоційні стани, які виражаються через текстові описи та інтерфейс. Це створює природну мотивацію для розуміння та засвоєння мовного матеріалу.

"Stardew Valley" інтегрує мовні елементи через наративний контекст та соціальні взаємодії. Для просування в грі гравці повинні розуміти інструкції, діалоги з персонажами, описи предметів та завдань. Це робить вивчення мови функціональним і цілеспрямованим, а не абстрактним процесом.

В обох іграх спостерігається те, що М. Пренскі називає "прихованим навчанням" (stealth learning) [35, с. 165] — ситуація, коли учні засвоюють знання та навички, фокусуючись не на процесі навчання, а на досягненні ігрових цілей. Це особливо цінно для підтримання мотивації та подолання мовного бар'єру, характерного для традиційних методів навчання.

Важливою перевагою відеоігор-симуляторів є їхня здатність забезпечувати персоналізований навчальний досвід, який відповідає інтересам, стилю та темпу навчання конкретного учня. Як зазначає Т. Ч. Хсу, персоналізація є ключовим фактором ефективного навчання з використанням цифрових технологій [35, с. 166].

У грі "The Sims" персоналізація досягається через різноманітність можливих шляхів розвитку персонажів. Гравці можуть обирати різні кар'єри, хобі, соціальні кола, що дозволяє їм фокусуватися на тих аспектах мови, які найбільш відповідають їхнім інтересам та потребам. Наприклад, гравець, який цікавиться кулінарією, може розвивати кулінарні навички свого персонажа, вивчаючи відповідну лексику та контекст.

"Stardew Valley" також пропонує широкі можливості для персоналізації. Гравці можуть зосередитися на різних аспектах гри — фермерстві, скотарстві, риболовлі, видобутку ресурсів, соціальних взаємодіях — обираючи той шлях, який найбільше відповідає їхнім інтересам. Це дозволяє їм природно

занурюватися в ті лексичні поля та комунікативні ситуації, які для них найбільш актуальні.

Крім того, обидві гри дозволяють гравцям рухатися у власному темпі, без зовнішнього тиску чи обмежень. Це особливо важливо для вивчення мови, де різні учні можуть потребувати різної кількості часу для засвоєння нового матеріалу.

Відеоігри-симулятори мають значний потенціал для формування соціокультурної компетентності, яка є важливим компонентом комунікативної компетентності в іноземній мові. Д. Мелніч та В. Мелніч підкреслюють, що відеоігри можуть служити "культурними порталами", які дозволяють гравцям знайомитися з культурними практиками, цінностями та нормами різних спільнот [40, с. 180].

У грі "The Sims" соціокультурний потенціал проявляється через моделювання німецьких побутових та соціальних практик, святкових традицій, стилів життя та норм взаємодії. Гра відображає особливості німецької міської культури, включаючи архітектурні стилі, дизайн інтер'єрів, традиції проведення дозвілля тощо.

"Stardew Valley" у свою чергу моделює аспекти сільської культури, традиційні свята та фестивалі, громадські відносини в невеликих спільнотах. Гра включає елементи німецьких сільських традицій, зокрема пов'язаних із землеробством, сезонними циклами, народними святкуваннями.

Обидві гри також відображають культурні цінності, характерні для німецькомовних спільнот. Наприклад, у "The Sims" можна спостерігати акцент на ефективності, порядку, балансі між роботою та особистим життям, що відображає певні аспекти німецької культури. У "Stardew Valley" наголошується на значенні спільноти, сталого розвитку, зв'язку з природою, що також резонує з певними культурними цінностями.

Г. Габріель зазначає, що імерсивний досвід взаємодії з культурними практиками у відеоіграх сприяє більш глибокому та особистісно значущому розумінню культурного контексту мови, ніж традиційне вивчення "фактів про

культуру" [65, с. 91]. Це особливо важливо для формування справжньої інтеркультурної компетентності, яка включає не лише знання, але й емпатію та здатність адаптуватися до іншого культурного контексту.

Аналізуючи навчальний потенціал відеоігор-симуляторів, необхідно також враховувати технічні аспекти їхнього використання. Це включає вимоги до обладнання, доступність, можливості модифікації та інтеграції в навчальний процес.

Порівняно з іншими сучасними відеоіграми, "The Sims" та "Stardew Valley" мають помірні технічні вимоги, що робить їх доступними для широкого кола користувачів. "Stardew Valley" особливо відзначається низькими системними вимогами, що дозволяє використовувати її навіть на відносно застарілому обладнанні. Це важливо з точки зору практичного впровадження в освітній процес, де доступ до потужних комп'ютерів може бути обмеженим.

Обидві гри також доступні на різних платформах (ПК, консолі, мобільні пристрої), що підвищує їхню доступність для різних аудиторій. Це дозволяє учням використовувати ігри не лише в навчальному середовищі, а й удома, що сприяє постійній мовній практиці.

Ще одним важливим аспектом є можливість модифікації ігор для освітніх цілей. "The Sims" має розвинену систему користувацьких модифікацій, які можуть бути адаптовані для навчальних цілей. Наприклад, можна створювати користувацький контент з фокусом на певних лексичних полях або комунікативних ситуаціях. "Stardew Valley" також підтримує модифікації, хоча й у меншому обсязі.

Для більш структурованого порівняння навчального потенціалу досліджуваних ігор розглянемо Таблицю 2.3.3, яка підсумовує їхні ключові характеристики з точки зору ефективності для вивчення німецької мови.

Критерій оцінки	"The Sims"	"Stardew Valley"
Лексичний потенціал	Дуже високий (особливо побутова, соціальна, професійна лексика міського контексту)	Високий (особливо лексика, пов'язана з природою, сільським господарством, ремеслами)
Граматичний потенціал	Високий (різноманітні граматичні структури в різних контекстах)	Середній (менша різноманітність граматичних структур)
Комунікативний потенціал	Дуже високий (різноманітні соціальні взаємодії, емоційні стани, конфлікти)	Високий (фокус на громадських стосунках, дружбі, співпраці)
Соціокультурний потенціал	Високий (сучасна міська німецька культура, соціальні норми)	Дуже високий (традиційна сільська культура, фестивалі, спільнота)
Мотиваційний потенціал	Високий (особливо для учнів, зацікавлених у соціальних аспектах)	Високий (особливо для учнів, зацікавлених у природі та творчості)
Адаптивність до різних рівнів	Дуже висока (від базового до просунутого рівня)	Висока (з більшим фокусом на середньому рівні)
Технічна доступність	Середня (вищі системні вимоги, вища вартість)	Висока (низькі системні вимоги, нижча вартість)
Інтеграція в навчальний процес	Середня (потребує більше часу для освоєння)	Висока (інтуїтивний ігровий процес, легше інтегрувати)
Можливості для модифікації	Дуже високі (розвинена система користувацького контенту)	Середні (обмежені можливості модифікації)
Загальний навчальний потенціал	Дуже високий (особливо для комплексного розвитку мовних навичок)	Високий (з фокусом на конкретних аспектах мови та культури)

Табл. 2.3.3 Комплексний аналіз навчального потенціалу ігор-симуляторів

Як видно з Таблиці 2.3.3, обидві гри мають значний навчальний потенціал, хоча й з різними сильними сторонами та акцентами. "The Sims" пропонує більш різноманітний і комплексний мовний досвід, особливо цінний для розвитку комунікативних навичок та засвоєння широкого спектру лексики. "Stardew Valley" має особливу цінність для формування соціокультурної компетентності та засвоєння специфічної лексики, пов'язаної з природою та сільським життям.

Незважаючи на значний навчальний потенціал, відеоігри-симулятори мають певні обмеження як інструменти для вивчення мови. Х. Ашраф та Ф. Ганеї Мотлаг зазначають, що для максимальної ефективності відеоігри повинні бути інтегровані в ширший освітній контекст з чіткими навчальними цілями та структурованим підходом [19, с. 1068].

Основні обмеження відеоігор-симуляторів включають:

1. **Обмежений зворотній зв'язок щодо мовних помилок:** На відміну від традиційного навчання, ігри не виправляють мовні помилки гравців та не пояснюють граматичних правил.
2. **Фокус на рецептивних, а не продуктивних навичках:** Ігри переважно розвивають навички читання та аудіювання, менше уваги приділяючи говорінню та письму.
3. **Можливість прогресу в грі без повного розуміння мови:** Гравці можуть використовувати візуальні підказки та повторювані дії для прогресу в грі, не засвоюючи повністю мовний матеріал.
4. **Обмежений зміст для певних спеціалізованих сфер:** Ігри-симулятори зазвичай охоплюють повсякденні ситуації, але можуть бракувати контенту для академічних чи вузькоспеціалізованих сфер.

Для подолання цих обмежень можна використовувати різні стратегії:

1. **Інтеграція ігор у структурований навчальний процес** з додатковими завданнями, що фокусуються на продуктивних навичках. Наприклад,

учні можуть писати щоденники від імені своїх персонажів або обговорювати свій ігровий досвід німецькою мовою.

2. **Створення спеціальних навчальних матеріалів**, що супроводжують гру та пояснюють граматичні та лексичні аспекти, які зустрічаються в грі.
3. **Використання ігор як доповнення**, а не заміни традиційним методам навчання, комбінуючи їхні переваги з іншими підходами.
4. **Заохочення рефлексії** щодо мовного матеріалу, спонукаючи учнів активно аналізувати та обговорювати мовні структури, з якими вони стикаються у грі.

Узагальнюючи аналіз навчального потенціалу відеоігор-симуляторів "The Sims" та "Stardew Valley", можна зробити висновок, що ці ігри представляють собою цінний ресурс для вивчення німецької мови, який поєднує мотиваційні, комунікативні та культурні аспекти навчання. Їхня ефективність ґрунтується на кількох ключових принципах:

1. **Контекстуалізація навчання** – мовний матеріал завжди представлений у значущому контексті, що сприяє його природному засвоєнню та запам'ятовуванню.
2. **Імерсивне середовище** – створення віртуального німецькомовного світу, де учні можуть зануритися в мову в безпечному та мотивуючому середовищі.
3. **Автентичність мовного матеріалу** – використання природних мовних конструкцій, сучасної лексики та фразеології, характерних для реального спілкування.
4. **Персоналізація досвіду** – можливість обирати власний шлях у грі відповідно до інтересів, що підвищує мотивацію та ефективність навчання.
5. **Інтеграція мовного та культурного навчання** – знайомство не лише з мовними структурами, але й з культурним контекстом їх використання.

б. Природна прогресія складності – поступове ускладнення мовного матеріалу з прогресом у грі, що відповідає принципам спірального навчання.

Водночас, для максимальної ефективності використання відеоігор-симуляторів у процесі вивчення німецької мови необхідна їх інтеграція в ширший навчальний контекст, доповнення додатковими завданнями та активностями, що фокусуються на продуктивних мовних навичках.

Порівняльний аналіз ігор "The Sims" та "Stardew Valley" показує, що вони взаємодоповнюють одна одну, охоплюючи різні аспекти мови та культури. "The Sims" особливо ефективна для вивчення міського побуту, соціальних взаємодій та широкого спектру комунікативних ситуацій. "Stardew Valley" пропонує унікальні можливості для знайомства з традиційною культурою, лексикою, пов'язаною з природою та сільським господарством, та розвитку соціокультурної компетентності.

Таким чином, відеоігри-симулятори є не просто розважальними ресурсами, але й потужними освітніми інструментами, які при правильному використанні можуть значно підвищити ефективність вивчення німецької мови, створюючи багате, автентичне та мотивуюче середовище для формування мовних навичок та комунікативної компетентності.

Висновки до розділу 2

У другому розділі проаналізовано відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" як інструменти навчання німецької мови. Проведене дослідження дозволяє зробити такі висновки:

Лексичний та граматичний потенціал досліджуваних відеоігор є надзвичайно багатим та різноманітним. Аналіз показав, що ігри містять лексику з різних тематичних груп, включаючи побут та житло, зовнішність та одяг, їжу та напої, професії та роботу, дозвілля та розваги, природу та тварин, міжособистісні стосунки, емоції та почуття. Ця лексика представлена на різних рівнях складності (від A1 до C2 за шкалою CEFR), що дозволяє

використовувати ігри для навчання учнів з різним рівнем мовної компетентності.

Граматичний матеріал в іграх охоплює різноманітні категорії, включаючи артиклі та рід іменників, множину іменників, присвійні займенники, різні часові форми дієслів, модальні дієслова, наказовий спосіб, прийменники та відмінювання прикметників. Особливо цінним є те, що граматичні структури представлені не ізольовано, а в контексті конкретних ігрових ситуацій, що сприяє їх природному засвоєнню.

Комунікативні аспекти навчання через відеоігри виявляють їхній значний потенціал для формування комунікативної компетентності. Обидві гри пропонують різноманітні комунікативні ситуації, які охоплюють повсякденне спілкування, соціальні взаємодії, професійні комунікації, побутові ситуації, святкові та розважальні події, проблемні ситуації. Ці ситуації дозволяють практикувати різні комунікативні стратегії та мовні функції, такі як знайомство та самопрезентація, запит інформації, висловлення думки, згода/незгода, поради та рекомендації, вираження емоцій, планування, опис.

Діалогові системи досліджуваних ігор характеризуються контекстуальністю, повторюваністю, прогресією складності та відображенням культурного контексту, що створює оптимальні умови для розвитку комунікативних навичок. Ігри також дозволяють практикувати різні рівні формальності мовлення та знайомитися з різними мовними регістрами.

Важливим аспектом комунікативного потенціалу відеоігор є можливість формування інтеркультурної компетентності. Локалізовані німецькою мовою ігри відображають культурні особливості та реалії німецькомовних країн, що дозволяє учням познайомитися не лише з мовними структурами, але й з культурним контекстом їх використання.

Аналіз навчального потенціалу відеоігор-симуляторів виявив їхні ключові переваги як інструментів для вивчення німецької мови. Серед них – створення імерсивного мовного середовища, високий рівень автентичності

мовного матеріалу, адаптивність до різних рівнів володіння мовою, оптимальний баланс між ігровим процесом та навчальними цілями, можливості для персоналізації навчального досвіду, значний потенціал для розвитку соціокультурної компетентності.

Порівняльний аналіз ігор "The Sims" та "Stardew Valley" показав, що вони мають як спільні риси, так і унікальні характеристики, що визначають їхній освітній потенціал. "The Sims" особливо ефективна для вивчення лексики та комунікативних ситуацій, пов'язаних з міським побутом, соціальними взаємодіями та професійною діяльністю. "Stardew Valley" має високий потенціал для засвоєння лексики, пов'язаної з природою, сільським господарством та традиційною культурою, а також для формування соціокультурної компетентності.

Дослідження також виявило певні обмеження відеоігор як інструментів навчання німецької мови, зокрема обмежений зворотний зв'язок щодо мовних помилок, фокус на рецептивних, а не продуктивних навичках, можливість прогресу в грі без повного розуміння мови, обмежений зміст для певних спеціалізованих сфер. Для подолання цих обмежень рекомендується інтегрувати ігри в структурований навчальний процес з додатковими завданнями, створювати спеціальні навчальні матеріали, що супроводжують гру, використовувати ігри як доповнення, а не заміну традиційним методам навчання, заохочувати рефлексію щодо мовного матеріалу.

Загалом, проведений аналіз підтверджує високий потенціал відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" як ефективних інструментів навчання німецької мови. Їхня здатність створювати багате, автентичне та мотивуюче середовище для формування мовних навичок та комунікативної компетентності робить їх цінним ресурсом для сучасної лінгводидактики. Використання цих ігор у процесі навчання німецької мови може значно підвищити мотивацію учнів, сприяти ефективному засвоєнню лексичного та граматичного матеріалу, розвитку комунікативних навичок та формуванню соціокультурної компетентності.

РОЗДІЛ 3. ВІДЕОІГРИ ТА ПРОЦЕС ВИВЧЕННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

3.1. Експериментальне дослідження ефективності застосування відеоігор-симуляторів у навчанні німецької мови

Для перевірки навчального потенціалу відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" було проведено експериментальне дослідження протягом чотирьох тижнів. У дослідженні взяли участь 10 молодих людей віком від 22 до 28 років з різним рівнем володіння німецькою мовою (від A1 до C1).

Учасники експерименту:

1. Альбіна – 22 роки, бакалавр філології (германські мови та література, переклад включно), перша мова – німецька. Рівень володіння німецькою – B1.

2. Анастасія – 24 роки, бакалавр філології (германські мови та література, переклад включно), перша мова – німецька. Рівень володіння німецькою – C1.

3. Антон – 23 роки, бакалавр філології (германські мови та література, переклад включно), перша мова – німецька. Рівень володіння німецькою – B2.

4. Влад – 23 роки, бакалавр філології (германські мови та література, переклад включно), перша мова – німецька. Рівень володіння німецькою – B2.

5. Сергій – 23 роки, бакалавр філології (германські мови та література, переклад включно), перша мова – німецька. Рівень володіння німецькою – C1.

6. Аліна – 22 роки, бакалавр філології (україністика, мова та література), західноєвропейська мова – німецька. Рівень володіння німецькою – B2.

7. Катя – 22 роки, бакалавр філології (україністика, мова та література), західноєвропейська мова – німецька. Рівень володіння німецькою – B2.

8. Анна – 28 років, бакалавр за спеціалізацією дизайн. Рівень володіння німецькою – А1.

9. Олександр – 26 років, бакалавр за спеціалізацією інженерія, промислове та цивільне будівництво. Рівень володіння німецькою – А1.

10. Дмитро – 26 років, магістр за спеціалізацією інженерія, технології будівельних виробів, конструкцій та матеріалів. Рівень володіння німецькою – А1.

Учасників було розділено на дві експериментальні групи: перша група (5 осіб) використовувала гру "The Sims" як додатковий інструмент навчання, друга група (5 осіб) – "Stardew Valley". При розподілі враховувався початковий рівень володіння німецькою мовою для забезпечення приблизно однакового середнього рівня в обох групах. Перед початком експерименту було проведено вхідне тестування для визначення початкового рівня лексичних, граматичних та комунікативних навичок учасників.

Учасники експериментальних груп грали в обрані відеоігри 1-2 години на тиждень і виконували спеціальні завдання, розроблені на основі ігрового контенту. В рамках експерименту вони вели щоденники німецькою мовою, де описували свої ігрові досягнення, спілкувалися на форумах поціновувачів ігор німецькою мовою та виконували творчі завдання на основі ігрових ситуацій.

Основною метою дослідження було визначити вплив відеоігор на:

- засвоєння нової лексики (побутової, соціальної, сільськогосподарської);
- покращення граматичних навичок (вживання артиклів, відмінювання іменників, використання прийменників, модальних дієслів та умовних речень);
- розвиток комунікативних здібностей;
- підвищення мотивації до вивчення німецької мови.

Результати експерименту продемонстрували позитивну динаміку у всіх досліджуваних аспектах. Особливо вражаючими були показники засвоєння нової лексики. Учасники, які грали в "The Sims", поповнили свій словниковий

запас в середньому на 42 нових лексичних одиниці за час експерименту, а ті, хто грав у "Stardew Valley" – на 38.

Група	Вхідне тестування	Вихідне тестування	Приріст
ЕГ1 "The Sims"	169	211	42 (24,8%)
ЕГ2 "Stardew Valley"	172	210	38 (22,1%)

Табл. 3.1.1. Динаміка зростання словникового запасу учасників (кількість засвоєних лексичних одиниць)

Кожна гра сприяла засвоєнню різних типів лексики. Гравці "The Sims" краще засвоїли слова, пов'язані з побутом, одягом, соціальними взаємодіями та емоціями, тоді як учасники, які грали в "Stardew Valley", краще опанували лексику про природу, сільське господарство, пори року і ремесла.

Граматичні навички також значно покращилися в обох експериментальних групах. Середній показник покращення в першій групі склав 12,5 балів (за 100-бальною шкалою), у другій – 11,8 балів. Учасники, які грали в "The Sims", особливо добре опанували модальні дієслова, що пов'язано з необхідністю постійно описувати бажання і потреби персонажів. Ті, хто грав у "Stardew Valley", краще засвоїли використання умовних речень і прийменників, що пов'язано з необхідністю планувати розвиток ферми і описувати розташування об'єктів.

Граматичні категорії	ЕГ1 "The Sims"		ЕГ2 "Stardew Valley"	
	До	Після	До	Після
Часові форми дієслів	68,4	79,2	67,8	78,6
Модальні дієслова	70,6	85,8	71,2	81,4
Відмінювання іменників	63,2	74,6	62,8	73,4
Прийменники	60,4	72,8	61,0	76,2
Умовні речення	56,2	66,4	55,8	69,6
Середній показник	63,8	75,8	63,7	75,8

Табл. 3.1.2. Результати тестування граматичних навичок (середній бал за 100-бальною шкалою)

Результати дослідження щодо комунікативних навичок показали значні покращення. Учасники експериментальних груп почали говорити німецькою впевненіше і вільніше. Під час фінального тестування вони демонстрували кращу плавність мовлення, точніше використовували лексику і граматику в контексті, а головне – ефективніше досягали поставлених комунікативних цілей.

Критерії	ЕГ1 "The Sims"		ЕГ2 "Stardew Valley"	
	До	Після	До	Після
Плавність мовлення	5,2	6,8	5,4	6,6
Точність використання лексики	5,4	7,2	5,2	7,0
Точність використання граматики	5,0	6,4	5,0	6,2
Доречність мовних засобів	4,8	6,6	5,0	6,4
Ефективність комунікації	5,2	7,0	5,0	6,8
Середній показник	5,1	6,8	5,1	6,6

Табл. 3.1.3. Результати оцінювання комунікативних навичок (середній бал за 10-бальною шкалою)

Анкетування показало, що використання відеоігор значно підвищило мотивацію до вивчення німецької мови. 8 з 10 учасників відзначили, що процес навчання став цікавішим і захопливішим. Всі учасники висловили бажання продовжувати використовувати відеоігри для вивчення мови і після завершення експерименту.

Особливо важливим відкриттям стало те, що відеоігри найкраще допомогли тим учасникам, які раніше мали низьку мотивацію до вивчення

мови. Як пояснила одна з учасниць: "Я завжди вважала німецьку мову складною і нудною, але коли почала грати в 'The Sims' німецькою, все змінилося. Тепер я з нетерпінням чекаю нових слів і виразів, які зможу використати в грі".

Дослідження також виявило, що різні типи учасників по-різному реагували на навчання через відеоігри. Учасники з візуальним типом сприйняття (Анна, Олександр та Влад) отримали найбільшу користь, оскільки ігри пропонують багатий візуальний контекст для нових слів. Учасники з кінестетичним типом сприйняття (Аліна та Дмитро) теж показали гарні результати, оскільки ігри дозволяють активно взаємодіяти з віртуальним світом. Цікаво, що учасники з середнім рівнем володіння мовою (B1-B2) показали найбільший прогрес, хоча початківці (A1) і більш просунуті учасники (C1) теж покращили свої навички.

Оптимальний час для гри виявився досить помірним – 1-2 години на тиждень, розділені на кілька сесій. Учасники, які грали більше 3 годин на тиждень, не показали пропорційно кращих результатів, а ті, хто грав менше 30 хвилин, не змогли повністю скористатися потенціалом ігор для навчання.

У процесі дослідження виникли певні труднощі. Близько третини учасників стикалися з технічними проблемами при встановленні та запуску ігор. Різний темп проходження гри ускладнював синхронізацію навчальних завдань. Деякі учасники настільки захоплювалися ігровим процесом, що забували про навчальні цілі. Також було помічено, що без додаткових завдань гравці більше розвивали навички читання і слухання, ніж говоріння і письма.

Для вирішення цих проблем було розроблено детальні інструкції з установки ігор, створено гнучку систему завдань для різних темпів проходження, регулярно проводилися нагадування про навчальні цілі та включено додаткові завдання для розвитку продуктивних мовних навичок.

Загалом, наше дослідження показало, що відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" є ефективними інструментами для вивчення німецької мови, навіть при використанні в невеликих групах та протягом відносно короткого

періоду. Вони значно покращують засвоєння лексики, розвиток граматичних навичок та формування комунікативної компетентності. Крім того, вони підвищують мотивацію до навчання і знижують мовний бар'єр.

Важливо розуміти, що різні типи відеоігор розвивають різні аспекти мовної компетентності, тому вибір гри повинен відповідати конкретним навчальним цілям. "The Sims" краще підходить для розвитку навичок, пов'язаних із побутовою тематикою та соціальними взаємодіями, тоді як "Stardew Valley" ефективніша для вивчення лексики, пов'язаної з природою, і розвитку навичок планування.

Найкращих результатів можна досягти, поєднуючи відеоігри з традиційними методами навчання. Ігри не повинні бути єдиним засобом вивчення мови, але вони можуть стати цінним доповненням, яке зробить процес навчання більш ефективним і захопливим.

3.2. Методичні рекомендації щодо використання відеоігор на заняттях з німецької мови

Інтеграція відеоігор у процес навчання іноземної мови, зокрема німецької, вимагає системного підходу та методично обґрунтованих стратегій. На основі проведеного аналізу лексичного, граматичного та комунікативного потенціалу відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" розроблено комплекс методичних рекомендацій щодо їх використання на заняттях з німецької мови.

Перш за все, варто зазначити, що ефективне використання відеоігор у навчальному процесі ґрунтується на таких принципах, як цілеспрямованість, систематичність, комплексність, доступність, мотивація, активність та рефлексія. Як зазначає Д. Бекер, відеоігри не повинні використовуватися як самоціль, а мають бути інтегровані в ширший навчальний контекст з чіткими освітніми цілями [58, с. 51]. Саме тому розроблені методичні рекомендації спрямовані на максимально ефективне поєднання ігрового процесу з навчальними завданнями.

Впровадження відеоігор у навчальний процес доцільно здійснювати поетапно. На підготовчому етапі викладач аналізує навчальні потреби та цілі, обирає відповідну гру та готує супровідні матеріали. Г. Рейндерс та С. Ваттана наголошують на важливості чіткого визначення навчальних цілей перед початком роботи з відеоіграми, щоб уникнути перетворення навчальної діяльності на просту розвагу [48, с. 77]. Вступний етап передбачає знайомство учнів з ігровими механіками та презентацію ключової лексики. Як зазначає М. Пренскі, цей етап критично важливий для створення комфортного навчального середовища, особливо для учнів, які не мають досвіду гри [35, с. 164].

На ігровому етапі відбувається безпосередня робота з грою та виконання специфічних завдань. Л. Констанкевич підкреслює, що саме на цьому етапі найактивніше відбувається формування мовних навичок через занурення в ігровий контекст [10, с. 49]. Рефлексивний етап включає обговорення ігрового досвіду та аналіз вивченого матеріалу. А. Юдінцева зауважує, що саме цей етап перетворює пасивне сприйняття мови на активне засвоєння, оскільки учні усвідомлюють та систематизують набуті знання [56, с. 46]. Творчий етап спрямований на створення власного контенту на основі гри, а оцінювальний – на оцінку досягнення навчальних цілей.

Аналіз навчального потенціалу відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" дозволив розробити ряд конкретних методичних рекомендацій для різних рівнів мовної компетентності. Ці рекомендації структуровано у таблиці 3.2.1

Рівень CEFR	за	Методичні рекомендації	Приклади завдань
A1-A2 (Початковий)		<ul style="list-style-type: none"> • Фокус на базовій побутовій лексиці • Максимальне використання візуального контексту • Прості комунікативні завдання • Базові граматичні явища (артиклі, множина, прості часові форми) • Використання ігрових карток та словників 	<ul style="list-style-type: none"> • Складання списку предметів у будинку сіма з правильними артиклями • Пошук у грі предметів за їх німецькими назвами • Створення простих діалогів між персонажами • Опис щоденних дій персонажа з використанням теперішнього часу
B1-B2 (Середній)		<ul style="list-style-type: none"> • Ширший спектр лексики, включаючи ідіоматичні вирази • Складніші граматичні структури (умовні речення, пасивний стан) • Розвиток дискурсивних навичок • Дебати та обговорення • Проектні роботи 	<ul style="list-style-type: none"> • Ведення щоденника від імені персонажа • Опис умов досягнення цілей у грі з використанням умовних речень • Обговорення ігрових стратегій та моральних дилем • Створення путівника по ігровому світу • Аналіз взаємовідносин між персонажами
C1-C2 (Просунутий)		<ul style="list-style-type: none"> • Аналіз культурних аспектів • Мовні варіації та стилі • Критичний аналіз • Складні творчі проекти • Мета-аналіз навчального процесу 	<ul style="list-style-type: none"> • Порівняння ігрових реалій з автентичними культурними практиками • Аналіз реєстрів мови в різних контекстах гри • Порівняння німецької локалізації з оригінальною англійською версією • Створення документальних проектів про світ гри • Рефлексія щодо ефективності використання гри для вивчення мови

Табл. 3.2.1 Методичні рекомендації для різних рівнів мовної компетентності

Особливу увагу варто приділити розробці специфічних методичних рекомендацій для кожної з досліджуваних ігор, враховуючи їхні унікальні особливості та навчальний потенціал. Як зазначає А. Сойооф, кожен жанр відеоігор має свої переваги для розвитку певних мовних навичок, тому методики роботи повинні бути адаптовані до специфіки конкретної гри [52, с. 108]. Дж. Рейнхардт додає, що ефективність навчання залежить від того, наскільки добре ігрові механіки узгоджуються з навчальними цілями [46, с. 38].

Для гри "The Sims" рекомендується організувати навчальний процес навколо тематичних модулів, що відповідають різним аспектам гри. Це можуть бути модулі "Дім та побут", "Зовнішність та одяг", "Кар'єра та робота", "Соціальні взаємодії". В рамках кожного модуля доцільно розробити комплекс лексичних, граматичних, комунікативних та творчих завдань, спрямованих на формування різних аспектів мовної компетентності. О. Шевченко та В. Владимірова підкреслюють ефективність тематичної організації навчального матеріалу для кращого засвоєння лексики та розуміння контексту її використання [15, с. 282].

Лексичні завдання можуть включати створення тематичних словників, категоризацію предметів, пошук синонімів та антонімів. За даними Х. Т. Хунга, такі завдання особливо ефективні для засвоєння нової лексики в контексті гри, оскільки вони активізують різні механізми запам'ятовування [36, с. 683]. Граматичні завдання можуть фокусуватися на практиці часових форм через опис розкладу персонажа, використанні модальних дієслів для опису потреб та бажань, вправах на прийменники та відмінювання прикметників. Л. Азарова та Л. Горчинська звертають увагу на важливість інтеграції граматичних завдань у ігровий контекст, що робить вивчення граматики менш абстрактним і більш практично орієнтованим [1, с. 9].

Комунікативні завдання можуть включати рольові ігри, дебати щодо стратегій розвитку персонажа, презентації про створені в грі будинки та спільноти. Як зауважує А. Гарсія-Карбонель, саме комунікативні завдання на

основі ігрового досвіду найкраще сприяють формуванню справжньої комунікативної компетентності, оскільки мова використовується в значущому контексті [29, с. 97]. Творчі завдання можуть передбачати написання біографії персонажа, ведення щоденника від його імені, створення путівника по віртуальному місту.

Для гри "Stardew Valley" рекомендується організувати навчання навколо таких тематичних модулів, як "Сільське господарство", "Пори року та погода", "Сільська спільнота", "Природні ресурси". В рамках цих модулів можна розробити специфічні завдання, що враховують особливості гри. М. Д. Гріффітс зазначає, що симулятори, подібні до "Stardew Valley", особливо ефективні для вивчення лексики, пов'язаної з природними циклами та екологічними процесами, що збагачує не лише мовні, але й міждисциплінарні знання [22, с. 436]. П. Захарова та А. Груздь додають, що ігри з аграрною тематикою стимулюють інтерес до екологічної лексики та термінології сталого розвитку, що стає все більш актуальним у сучасному світі [9, с. 5].

Лексичні завдання можуть включати створення сезонних календарів з назвами рослин, каталогу риб або мінералів, групування лексики за тематичними категоріями. Граматичні завдання можуть фокусуватися на практиці часових форм через опис сезонних робіт, використанні прийменників для опису розташування об'єктів, умовних реченнях для формулювання стратегій. Комунікативні завдання можуть включати діалоги з "жителями села", обговорення стратегій розвитку ферми, рольові ігри, що відтворюють ситуації з фестивалів. Т. Войцях наголошує на цінності рольових ігор для розвитку комунікативної спонтанності та гнучкості [7, с. 45]. Творчі завдання можуть передбачати створення сезонного щоденника фермера, розробку путівника по селу, написання рецептів страв із зібраних інгредієнтів.

Для систематизації різних типів завдань, які можна використовувати при роботі з відеоіграми, пропонуємо таблицю 3.2.2.

Тип завдань	Приклади для "The Sims"	Приклади для "Stardew Valley"
Лексичні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Тематичні словники предметів інтер'єру • Категоризація одягу за стилями • Лексичні карти емоційних станів • Створення глосарію професійних термінів 	<ul style="list-style-type: none"> • Сезонні календарі сільськогосподарських культур • Каталог риб з описами • Лексичні карти мінералів та ресурсів • Тематичні групи інструментів
Граматичні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Опис щоденного розкладу (часові форми) • Розташування меблів у будинку (прийменники) • Характеристика персонажів (прикметники) • Потреби та бажання (модальні дієслова) 	<ul style="list-style-type: none"> • Опис сезонних робіт (часові форми) • Розташування об'єктів на фермі (прийменники) • Порівняння якості продукції (ступені порівняння) • Поради щодо ведення ферми (умовні речення)
Комунікативні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Діалоги між персонажами • Співбесіда на роботу • Обговорення дизайну будинку • Вирішення конфліктних ситуацій 	<ul style="list-style-type: none"> • Розмови з жителями села • Торгівля на ринку • Планування участі у фестивалях • Обговорення стратегії розвитку ферми
Творчі завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Біографія персонажа • Щоденник сім'ї • Путівник по віртуальному місту • Сценарій для історії сім'ї 	<ul style="list-style-type: none"> • Сезонний щоденник фермера • Путівник по селу • Кулінарна книга рецептів • Історія розвитку ферми
Проектні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Створення ідеального дому • Планування кар'єрного шляху • Організація віртуальної події • Дослідження соціальних взаємодій 	<ul style="list-style-type: none"> • Планування ідеальної ферми • Розробка стратегії на рік • Дослідження взаємозв'язків у громаді • Аналіз економічної системи гри

Табл. 3.2.2. Типи завдань для роботи з відеоіграми

Важливим аспектом інтеграції відеоігор у навчальний процес є їх використання в різних форматах занять. Для аудиторних занять ефективними можуть бути демонстраційний формат, ротаційні станції, парна або групова робота, проєктний формат. Для самостійної роботи доцільно використовувати домашні завдання на основі гри, ведення щоденника, участь у онлайн-спільнотах, створення відеозвітів. Для змішаного навчання підходить формат перевернутого класу, онлайн-офлайн інтеграція, гейміфіковані курси. Як зауважує О. Палінська, різноманітність форматів роботи з ігровими елементами сприяє підтриманню високого рівня мотивації та залученості учнів до навчального процесу [11, с. 187]. К. Бугайчук додає, що важливо адаптувати формат проведення занять до технічних можливостей навчального закладу та рівня цифрової грамотності учнів [4, с. 5].

Оцінювання та моніторинг прогресу учнів при використанні відеоігор вимагають особливого підходу. Рекомендується використовувати багатовимірне оцінювання, що включає різні методи для різних аспектів мовної компетентності, портфоліо для відстеження прогресу, практики самооцінювання, формативне оцінювання та врахування досягнень у самій грі як показників успішності. Як зазначає Т. Шевченко, важливо розробити критерії оцінювання, які враховуватимуть не лише мовну правильність, але й комунікативну ефективність та креативність використання мови [15, с. 283]. С. Гарвіс підкреслює важливість процесного оцінювання, яке фокусується не лише на кінцевому результаті, але й на процесі навчання та розвитку стратегій вирішення проблем [30, с. 47].

Для ефективного впровадження відеоігор у навчальний процес також необхідно враховувати технічні аспекти, такі як вимоги до обладнання, мовні налаштування, підготовка навчального середовища, обмеження часу, технічна підтримка, можливість використання модифікацій та додатків. Г. Габріель наголошує на важливості технічної підготовки та наявності чітких інструкцій для учнів, особливо тих, хто не має досвіду гри [65, с. 93]. К. Осман, Н. А. Бакар та О. Дж. Лавал рекомендують завчасно тестувати ігри та технічні

налаштування, щоб уникнути проблем під час заняття, які можуть негативно вплинути на навчальний процес [43, с. 7].

При використанні відеоігор у навчанні можуть виникати певні виклики, для подолання яких рекомендується: розробляти детальні інструкції для початківців, створювати гнучку систему завдань для різних темпів прогресу, готувати альтернативні активності на випадок технічних проблем, чітко визначати баланс між розвагою та навчанням, адаптувати завдання відповідно до мовного рівня учнів, враховувати питання доступності та інклюзивності. Як зауважує Х. Ашраф, важливо передбачити потенційні труднощі та розробити стратегії їх подолання ще на етапі планування роботи з відеоіграми [19, с. 1069]. Л. Д. Пратама та В. Сетянінгрум додають, що необхідно враховувати індивідуальні особливості учнів та забезпечувати альтернативні шляхи доступу до навчального матеріалу для тих, хто має обмеження [45, с. 6].

Для ілюстрації практичного застосування наведених рекомендацій, розроблено приклад навчального модуля з використанням гри "The Sims" для учнів середнього рівня (B1-B2).

Етап (тиждень)	Тема заняття	Основні завдання	Самостійна робота
Тиждень 1	1. Вступ до модуля та знайомство з грою 2. Будинок та меблі	<ul style="list-style-type: none"> • Знайомство з інтерфейсом та механіками гри • Створення персонажа • Вивчення лексики для опису будинку та меблів • Практика артиклів та прийменників 	<ul style="list-style-type: none"> • Створення та облаштування будинку в грі • Складання описового тексту про будинок з використанням вивченої лексики

Тиждень 2	3. Щоденна рутинна та 4. Потреби та бажання	<ul style="list-style-type: none"> • Вивчення лексики для опису щоденних активностей • Практика часових форм • Вивчення виразів для опису потреб та бажань • Практика модальних дієслів 	<ul style="list-style-type: none"> • Ведення щоденника від імені персонажа • Складання розкладу дня з використанням модальних дієслів
Тиждень 3	5. Соціальні взаємодії та 6. Емоції та настрої	<ul style="list-style-type: none"> • Вивчення лексики для опису соціальних взаємодій • Практика діалогів • Вивчення лексики для опису емоцій • Практика прикметників та прислівників 	<ul style="list-style-type: none"> • Розвиток соціальних зв'язків персонажа • Створення діалогів між персонажами • Підготовка презентації про емоційні стани
Тиждень 4	7. Кар'єра та професії та 8. Підсумковий проєкт	<ul style="list-style-type: none"> • Вивчення професійної лексики • Практика майбутнього часу • Презентація та обговорення проєктів • Підведення підсумків 	<ul style="list-style-type: none"> • Розвиток кар'єри персонажа • Створення плану кар'єрного росту • Підготовка фінального проєкту (відеоекскурсія по віртуальному життю персонажа)

Табл. 3.2.3 Приклад навчального модуля "Повсякденне життя та побут" з використанням гри "The Sims"

Аналогічним чином можна розробити навчальні модулі для гри "Stardew Valley", фокусуючись на темах, пов'язаних із сільським господарством, сезонними циклами, громадським життям села тощо. Д. Мелніч та В. Мелніч підкреслюють, що структурований підхід до розробки навчальних модулів на основі відеоігор сприяє більш систематичному та ефективному засвоєнню мовного матеріалу, ніж спонтанне використання ігор без чіткого плану та цілей [40, с. 184]. І. Гранік, А. Лобель та Р. Енгельс

додають, що добре структурований курс з ігровими елементами допомагає учням поступово будувати складні мовні навички на основі простіших, дотримуючись принципу поступовості та послідовності [33, с. 222].

Як підкреслює Х. Ашраф, відеоігри не повинні розглядатися як самодостатній інструмент навчання, а скоріше як один з інструментів у методичному арсеналі викладача [19, с. 1068]. Саме тому запропоновані методичні рекомендації спрямовані на збалансоване поєднання ігрової діяльності з традиційними формами навчання.

Розроблені методичні рекомендації можуть бути адаптовані для різних освітніх контекстів та цільових аудиторій, враховуючи вік учнів, їхній рівень володіння мовою, технічні можливості навчального закладу та специфічні освітні цілі. Важливо також регулярно оновлювати та вдосконалювати методики відповідно до розвитку ігрової індустрії та появи нових версій досліджуваних ігор. Х.-Д. Люкс наголошує на необхідності постійного моніторингу ефективності використання відеоігор та готовності до адаптації методичних підходів відповідно до отриманих результатів [68, с. 23]. Дж. Джуул також звертає увагу на важливість слідкування за тенденціями в ігровій індустрії, оскільки нові технології та ігрові механіки можуть відкривати додаткові можливості для навчання [39, с. 54].

Впровадження запропонованих методичних рекомендацій у практику викладання німецької мови дозволить використати значний навчальний потенціал відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" для формування лексичних, граматичних та комунікативних навичок учнів, підвищення їхньої мотивації до вивчення мови та створення автентичного мовного середовища. Як зауважує Л. Паасічник, інноваційні методи навчання, такі як використання відеоігор, не лише сприяють більш ефективному засвоєнню мовного матеріалу, але й розвивають ключові навички XXI століття, такі як цифрова грамотність, критичне мислення, творчість та здатність до співпраці [12, с. 126].

3.3. Перспективи розвитку гейміфікованого навчання іноземних

МОВ

Проведений аналіз навчального потенціалу відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley" та результати експериментального дослідження демонструють значні можливості використання гейміфікації у навчанні німецької мови. Ці можливості визначають перспективні напрямки розвитку гейміфікованого навчання іноземних мов у контексті сучасної лінгводидактики.

Одним із найперспективніших напрямків є розробка спеціалізованого методичного інструментарію для роботи з відеоіграми у процесі вивчення німецької мови. На основі результатів дослідження можна виділити кілька ключових категорій навчальних матеріалів, які доцільно розробляти для ефективного використання відеоігор у навчальному процесі.

По-перше, це тематичні глосарії німецької лексики, представленої у відеоіграх. Систематизація лексичного матеріалу за тематичними групами (побут, соціальні взаємодії, професії, природа тощо) дозволить учням та викладачам цілеспрямовано працювати з конкретними лексичними полями. Наприклад, у грі "The Sims" можна виділити лексико-семантичне поле "Wohnung" (житло), яке включає такі лексичні одиниці:

- *das Wohnzimmer* (вітальня)
- *die Küche* (кухня)
- *das Schlafzimmer* (спальня)
- *das Badezimmer* (ванна кімната)
- *der Flur* (коридор)
- *die Treppe* (сходи)
- *die Möbel* (меблі)
- *die Einrichtung* (інтер'єр)
- *die Dekoration* (декорація)
- *die Beleuchtung* (освітлення)

У грі "Stardew Valley" особливо багатим є лексико-семантичне поле "Landwirtschaft" (сільське господарство):

- *der Bauernhof* (ферма)
- *das Feld* (поле)
- *die Saat/die Samen* (насіння)
- *pflanzen* (саджати)
- *gießen* (полювати)
- *ernten* (збирати врожай)
- *die Frucht/die Früchte* (фрукт/фрукти)
- *das Gemüse* (овочі)
- *das Getreide* (зернові)
- *die Ernte* (врожай)

Така систематизація лексики сприяє більш структурованому засвоєнню мовного матеріалу та дозволяє ефективно інтегрувати його в традиційні курси німецької мови.

По-друге, перспективним є розробка комплексів граматичних вправ, базованих на мовному матеріалі відеоігор. Для кожної граматичної теми можна підібрати відповідні приклади з ігор та створити завдання, які поєднують ігровий досвід з граматичною практикою. Наприклад, для вивчення модальних дієслів (Modalverben) можна використовувати такі фрази з гри "The Sims":

- *Ich muss zur Arbeit gehen.* (Я повинен іти на роботу.)
- *Du sollst dein Zimmer aufräumen.* (Ти повинен прибрати свою кімнату.)
- *Er will ein neues Auto kaufen.* (Він хоче купити нову машину.)
- *Sie kann sehr gut kochen.* (Вона вмє дуже добре готувати.)
- *Wir dürfen heute länger aufbleiben.* (Нам дозволено сьогодні довше не спати.)

Для практики прийменників з Dativ та Akkusativ можна використовувати ситуації з гри "Stardew Valley":

- *Der Farmer arbeitet auf dem Feld.* (Фермер працює на полі.) [Dativ]

- *Der Farmer geht auf das Feld. (Фермер іде на поле.) [Akkusativ]*
- *Die Kuh steht in dem Stall. (Корова стоїть у хліві.) [Dativ]*
- *Der Bauer führt die Kuh in den Stall. (Фермер веде корову в хлів.) [Akkusativ]*

Подібні вправи, базовані на ігровому контексті, роблять вивчення граматики більш захопливим та практично орієнтованим.

Граматична тема	Приклади з "The Sims"	Приклади з "Stardew Valley"
Наказовий спосіб (Imperativ)	"Räume das Zimmer auf!" (Прибери кімнату!) "Mach das Bett!" (Застели ліжко!)	"Gieße die Pflanzen!" (Полий рослини!) "Pflege deine Tiere!" (Доглядай за тваринами!)
Модальні дієслова (Modalverben)	"Du musst duschen" (Ти повинен прийняти душ) "Sie kann Klavier spielen" (Вона вміє грати на піаніно)	"Du sollst deine Ernte verkaufen" (Ти повинен продати свій урожай) "Wir können heute angeln" (Ми можемо сьогодні порибалити)
Прийменники з Dativ/Akkusativ	"Das Buch liegt auf dem Tisch" (Книга лежить на столі) "Stelle die Vase auf den Tisch" (Постав вазу на стіл)	"Das Werkzeug ist in der Kiste" (Інструмент у скрині) "Lege den Fisch in die Kiste" (Поклади рибу в скриню)
Розділові дієслова (Trennbare Verben)	"Ich stehe um 7 Uhr auf" (Я встаю о 7 годині) "Sie ruft ihre Freundin an" (Вона телефонує своїй подрузі)	"Die Sonne geht auf" (Сонце сходить) "Das Festival fängt um 10 Uhr an" (Фестиваль починається о 10 годині)
Минулий час (Perfekt)	"Ich habe gekocht" (Я готував) "Sie hat geschlafen" (Вона спала)	"Er hat Tomaten gepflanzt" (Він посадив помідори) "Du hast einen Fisch gefangen" (Ти спіймав рибу)

Табл. 3.3.1 Пропозиція граматичних тем німецької мови для вивчення через відеоігри

По-третє, перспективним напрямком є розробка комунікативних сценаріїв, базованих на ігрових ситуаціях. Такі сценарії можуть включати рольові ігри, діалоги, дискусії, які моделюють ситуації з відеоігор, але переносять їх у реальний контекст. Наприклад, на основі гри "The Sims" можна розробити сценарії для практики діалогів на теми:

- *Einrichtung der Wohnung* (облаштування квартири)
- *Tagesablauf und Zeitplanung* (розпорядок дня та планування часу)
- *Arbeit und Karriere* (робота і кар'єра)
- *Soziale Beziehungen* (соціальні відносини)

А на основі гри "Stardew Valley" можна створити комунікативні ситуації на теми:

- *Auf dem Markt* (на ринку)
- *Jahreszeiten und Wettervorhersage* (пори року та прогноз погоди)
- *Dorfgemeinschaft* (сільська громада)
- *Natur und Umwelt* (природа і довкілля)

Ці комунікативні сценарії дозволяють перенести мовні навички, набуті у віртуальному середовищі, у реальні ситуації спілкування, що є ключовим для формування справжньої комунікативної компетентності.

Ще одним перспективним напрямком є розробка творчих проєктів на основі відеоігор. Такі проєкти можуть включати:

- Створення щоденника або блогу від імені ігрового персонажа німецькою мовою
- Написання оповідань або сценаріїв за мотивами ігрових ситуацій
- Підготовка презентацій про ігровий світ, персонажів, стратегії
- Створення путівників або інструкцій для інших гравців
- Розробка власних модифікацій для ігор з використанням німецької мови

Творчі проєкти не лише сприяють розвитку продуктивних мовних навичок (говоріння та письмо), але й стимулюють креативність та самостійність учнів.

Важливим перспективним напрямком є також розробка методик оцінювання мовного прогресу при використанні відеоігор. Такі методики можуть включати:

- Тестування засвоєння тематичної лексики з ігор
- Оцінювання використання граматичних структур у контексті ігрових ситуацій
- Спостереження за комунікативною поведінкою в ігровому середовищі
- Аналіз продуктивних навичок через творчі проєкти, пов'язані з іграми
- Моніторинг мотивації та ставлення до вивчення мови

Ефективне оцінювання дозволить не лише відстежувати прогрес учнів, але й коригувати методики використання відеоігор у навчальному процесі.

У контексті академічної підготовки філологів-германістів перспективним є включення компонента гейміфікації у курси методики викладання німецької мови. Майбутні викладачі повинні ознайомитися з теоретичними засадами використання відеоігор у навчанні мови, а також отримати практичні навички роботи з цим інструментом. Це може включати:

- Аналіз лінгводидактичного потенціалу різних відеоігор
- Розробку навчальних матеріалів на основі ігрового контенту
- Моделювання занять з використанням відеоігор
- Організацію проєктної роботи з елементами гейміфікації
- Дослідження ефективності різних підходів до інтеграції відеоігор у навчальний процес

Підготовка викладачів, компетентних у використанні гейміфікації, є ключовим фактором для широкого впровадження цього підходу в практику викладання німецької мови.

З технологічного погляду перспективним є розвиток спеціалізованих освітніх платформ, які поєднують елементи відеоігор з цілеспрямованим навчанням німецької мови. Такі платформи можуть включати:

- Адаптовані версії популярних ігор з інтегрованими навчальними елементами

- Модулі для аналізу та відстеження мовного прогресу
- Інструменти для викладачів, які дозволяють створювати індивідуалізовані навчальні траєкторії
- Можливості для соціальної взаємодії та спільного навчання
- Гейміфіковані системи оцінювання та заохочення

Розвиток таких платформ вимагає співпраці між розробниками ігор, лінгвістами, методистами та технологічними спеціалістами, але потенційно може революціонізувати підходи до вивчення німецької мови.

Важливим аспектом перспективного розвитку є розширення дослідницької бази у сфері гейміфікації навчання німецької мови. Необхідні подальші дослідження щодо:

- Впливу різних жанрів відеоігор на розвиток специфічних мовних навичок
- Довгострокової ефективності використання відеоігор у порівнянні з традиційними методами
- Оптимальних стратегій інтеграції відеоігор у різні форми навчання (аудиторне, дистанційне, змішане)
- Психолінгвістичних механізмів засвоєння мови через ігрове середовище
- Культурологічних аспектів використання відеоігор для формування міжкультурної компетентності

Поглиблення наукових досліджень у цій сфері дозволить розробити більш обґрунтовані та ефективні методики використання відеоігор у навчанні німецької мови.

Окремо слід відзначити перспективи розвитку міждисциплінарного підходу, де вивчення німецької мови через відеоігри інтегрується з іншими дисциплінами. Наприклад:

- Інтеграція з курсами країнознавства Німеччини, Австрії та Швейцарії
- Поєднання з вивченням німецької літератури та культури
- Міждисциплінарні зв'язки з історією, географією, економікою
- Інтеграція з курсами ділової німецької мови

- Зв'язки з професійно-орієнтованими курсами різних спеціальностей

Такий міждисциплінарний підхід відповідає сучасним тенденціям інтегрованого навчання змісту та мови (CLIL) і дозволяє максимально використати потенціал відеоігор для комплексного розвитку компетенцій.

Розглядаючи перспективи розвитку гейміфікованого навчання німецької мови, важливо також звернути увагу на потенційні виклики та шляхи їх подолання:

1. **Технологічні бар'єри:** не всі навчальні заклади та учні мають доступ до необхідного обладнання та програмного забезпечення. Вирішенням може бути розробка менш ресурсомістких версій ігор, використання мобільних платформ, організація спільного доступу до ігрових ресурсів.
2. **Підготовка викладачів:** багатьом викладачам бракує компетенцій для ефективного використання відеоігор у навчальному процесі. Необхідна розробка спеціалізованих програм підвищення кваліфікації, створення методичних посібників та спільнот практиків для обміну досвідом.
3. **Баланс між розвагою та навчанням:** існує ризик, що розважальний аспект ігор може переважати над навчальними цілями. Вирішенням є розробка чітких навчальних стратегій, інтеграція ігрових елементів у структуровані навчальні програми, постійна рефлексія щодо навчальних результатів.
4. **Індивідуалізація навчання:** різні учні мають різний досвід гри, темп прогресу, інтереси. Необхідна розробка гнучких методик, які дозволяють адаптувати використання відеоігор до індивідуальних потреб та особливостей учнів.
5. **Оцінювання прогресу:** традиційні методи оцінювання не завжди підходять для гейміфікованого навчання. Потрібна розробка інноваційних підходів до оцінювання, які враховують специфіку навчання через відеоігри.

Подолання цих викликів дозволить максимально реалізувати потенціал відеоігор як ефективного інструменту для вивчення німецької мови.

Підсумовуючи аналіз перспектив розвитку гейміфікованого навчання, можна стверджувати, що відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley", а також інші подібні ігри, мають значний потенціал для вивчення німецької мови. Їх ефективна інтеграція в навчальний процес вимагає системного підходу, розробки спеціалізованих методик та матеріалів, підготовки компетентних викладачів та створення сприятливого технологічного середовища.

Гейміфіковане навчання, тобто навчання через ігри, німецької мови не є просто модним трендом, а відображає фундаментальні зміни в освітньому ландшафті, пов'язані з цифровізацією, персоналізацією та орієнтацією на практичні навички. Розвиток цього напрямку має значний потенціал для трансформації традиційних підходів до вивчення іноземних мов та підвищення ефективності мовної освіти в цілому.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі ми провели експериментальне дослідження навчального потенціалу відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley". Було підтверджено їх ефективність як інструментів для навчання німецької мови.

Виявлено, що відеоігри створюють широкі можливості для розвитку комунікативних навичок. Вони забезпечують автентичне мовне середовище, де студенти можуть практикувати побутові діалоги, професійні комунікації та соціальні взаємодії. Діалогові системи ігор відзначаються контекстуальністю, прогресією складності та відображенням культурних аспектів, що сприяє кращому засвоєнню мовних структур у природних ситуаціях.

Досліджено специфічні дидактичні переваги відеоігор-симуляторів, зокрема створення імерсивного мовного середовища, яке дозволяє адаптувати навчання до різних рівнів володіння мовою, а також забезпечує автентичність мовного матеріалу. Встановлено, що такі ігри сприяють розвитку соціокультурної компетентності, створюючи умови для персоналізації навчального досвіду.

Розроблено методичні рекомендації для ефективного використання відеоігор у процесі навчання німецької мови. Вони включають поетапну структуру роботи з відеоіграми (підготовчий, вступний, ігровий, рефлексивний, творчий та оцінювальний етапи) і конкретні типи завдань для різних рівнів мовної компетентності (лексичні, граматичні, комунікативні, творчі та проєктні завдання).

Експериментальне дослідження показало суттєвий приріст лексичного запасу (24,8% у групі "The Sims" та 22,1% у групі "Stardew Valley"), покращення граматичних навичок (на 12,5 та 11,8 балів відповідно за 100-бальною шкалою) та комунікативних навичок (на 1,7 та 1,5 бали відповідно за 10-бальною шкалою). Анкетування підтвердило підвищення мотивації до вивчення німецької мови, що свідчить про ефективність використання відеоігор як навчальних інструментів.

Визначено ключові напрямки розвитку, включаючи розробку спеціалізованого методичного інструментарію для роботи з відеоіграми, інтеграцію гейміфікації у курси методики викладання німецької мови, створення спеціалізованих освітніх платформ, а також впровадження міждисциплінарних підходів до навчання. Поглиблення наукових досліджень у цій сфері дозволить створити більш обґрунтовані та ефективні методики використання відеоігор у навчанні німецької мови.

Таким чином, відеоігри "The Sims" та "Stardew Valley" мають значний дидактичний потенціал, який може бути ефективно реалізований у процесі навчання німецької мови за умови використання відповідних методичних підходів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Відповідно до завдань дослідження, проведена робота дозволяє сформулювати такі висновки:

1. На основі аналізу наукової літератури охарактеризовано психолінгвістичні та методичні підходи до вивчення мови через ігри. Встановлено, що теорія конструктивізму пояснює процес активної взаємодії з ігровим середовищем, що сприяє самостійному конструюванню знань; соціокультурна теорія Л. Виготського підкреслює значення соціальної взаємодії та культурного контексту в багатокористувацьких відеоіграх; теорія афективного фільтра Крашена демонструє, як відеоігри знижують мовний бар'єр, створюючи емоційно комфортне середовище для засвоєння мови. З методичної перспективи відеоігри реалізують принципи комунікативного, контентно-орієнтованого та діяльнісного підходів до навчання іноземних мов.

2. Розроблено класифікацію відеоігор за лінгводидактичним потенціалом як інструмента вивчення німецької мови. Виокремлено класифікацію за такими критеріями: за жанрами (симулятори, пригодницькі ігри, рольові ігри, стратегічні ігри, шутери, головоломки тощо); за віковими групами та рівнем складності; за мовним наповненням (ігри з багатим текстовим, аудіо- чи інтерактивним мовним контентом); за тематичним наповненням; за навчальним потенціалом (ігри для розвитку лексичних, граматичних, комунікативних навичок, культурної компетентності). Виявлено, що ігри-симулятори "The Sims" та "Stardew Valley" мають високий потенціал для вивчення німецької мови завдяки моделюванню реалістичних ситуацій, багатому контекстуалізованому мовному матеріалу та високій мотиваційній цінності.

3. Досліджено лексичний та граматичний потенціал відеоігор "The Sims" та "Stardew Valley". Виявлено, що ці ігри містять багатий лексичний матеріал з різних тематичних груп, представлений на різних рівнях складності (від A1 до C2 за шкалою CEFR). Граматичний матеріал охоплює різноманітні категорії: артиклі та рід іменників, множину іменників, присвійні займенники,

часові форми дієслів, модальні дієслова, наказовий спосіб, прийменники та відмінювання прикметників. Граматичні структури представлені в контексті конкретних ігрових ситуацій, що сприяє їх природному засвоєнню.

4. Виявлено комунікативні аспекти навчання через відеоігри та їх роль у формуванні німецькомовної комунікативної компетентності. Досліджувані ігри пропонують різноманітні комунікативні ситуації, що охоплюють побутове спілкування, соціальні взаємодії, професійні комунікації, святкові та проблемні ситуації. Діалогові системи ігор характеризуються контекстуальністю, повторюваністю, прогресією складності та відображенням культурного контексту, що створює оптимальні умови для розвитку комунікативних навичок німецькою мовою.

5. Досліджено дидактичні особливості застосування ігор-симуляторів у процесі формування німецькомовної компетентності. Встановлено ключові переваги відеоігор-симуляторів як навчальних інструментів: створення імерсивного мовного середовища, автентичність мовного матеріалу, адаптивність до різних рівнів володіння мовою, оптимальний баланс між ігровим процесом та навчальними цілями, можливість для персоналізації навчального досвіду, потенціал для розвитку соціокультурної компетентності.

6. Розроблено методичні рекомендації щодо використання відеоігор на заняттях з німецької мови. Запропоновано поетапну структуру роботи з відеоіграми (підготовчий, вступний, ігровий, рефлексивний, творчий та оцінювальний етапи) та конкретні методичні рекомендації для різних рівнів мовної компетентності. Розроблено різні типи завдань для роботи з відеоіграми: лексичні, граматичні, комунікативні, творчі та проєктні.

7. Експериментально перевірено ефективність використання відеоігор-симуляторів у навчанні німецької мови. Експеримент тривалістю чотири тижні за участю 10 осіб з різним рівнем володіння німецькою мовою показав суттєвий приріст лексичного запасу (24,8% у групі "The Sims" та 22,1% у групі "Stardew Valley"), покращення граматичних навичок (на 12,5 та 11,8 балів відповідно за 100-бальною шкалою) та комунікативних навичок (на 1,7 та 1,5

бали відповідно за 10-бальною шкалою). Анкетування підтвердило підвищення мотивації до вивчення німецької мови.

8. Визначено перспективи розвитку гейміфікованого навчання німецької мови, які включають: розробку спеціалізованого методичного інструментарію для роботи з відеоіграми; включення компонента гейміфікації у курси методики викладання німецької мови; розвиток спеціалізованих освітніх платформ; впровадження міждисциплінарного підходу до вивчення німецької мови через відеоігри; поглиблення наукових досліджень у сфері гейміфікації навчання німецької мови.

Результати дослідження засвідчують значний потенціал відеоігор-симуляторів "The Sims" та "Stardew Valley" як ефективних інструментів для навчання німецької мови, що сприяють підвищенню мотивації, розвитку лексичних, граматичних і комунікативних навичок, а також формуванню соціокультурної компетентності.

ZUSAMMENFASSUNG

Diese Masterarbeit untersucht das didaktische Potenzial von Simulationsvideospiele für den Deutschunterricht am Beispiel von „The Sims“ und „Stardew Valley“. Die Relevanz dieser Untersuchung liegt in der Notwendigkeit, innovative und interaktive Ansätze für den Sprachunterricht in Zeiten digitaler Transformation zu finden.

Basierend auf der Analyse der wissenschaftlichen Literatur wurden verschiedene psycholinguistische und methodische Ansätze zum Sprachenlernen durch Spiele charakterisiert. Die konstruktivistische Theorie erklärt, wie aktive Interaktion in der Spielumgebung zum eigenständigen Wissenserwerb beiträgt, während die soziokulturelle Theorie von Wygotski die Bedeutung sozialer Interaktion und kulturellen Kontexts in Multiplayer-Spielen betont. Die Affektfilter-Hypothese von Krashen verdeutlicht, wie Videospiele Sprachbarrieren abbauen, indem sie ein emotional komfortables Lernumfeld schaffen.

Es wurde auch eine Klassifikation von Videospiele nach ihrem linguodidaktischen Potenzial erstellt. Diese umfasst Genre (Simulationen, Rollenspiele, Abenteuerspiele), Zielgruppen, Schwierigkeitsstufen und sprachliche Inhalte. „The Sims“ und „Stardew Valley“ wurden als besonders effektiv identifiziert, da sie realistische Situationen modellieren und umfangreiches, kontextualisiertes Sprachmaterial bieten.

Zusätzlich wurde der lexikalische und grammatikalische Inhalt dieser Spiele analysiert. Diese umfassen verschiedene Themen und sprachliche Strukturen von A1 bis C2 nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen (GER). Diese Strukturen, wie Artikel, Pronomen, Tempusformen und Präpositionen, sind in authentische Spielsituationen eingebettet, was ihren natürlichen Erwerb fördert.

Experimentelle Studien haben gezeigt, dass die Verwendung von Simulationsvideospiele die sprachlichen, grammatikalischen und kommunikativen Fähigkeiten der Lernenden signifikant verbessert. Die Spiele bieten vielfältige

kommunikative Szenarien, die alltägliche, soziale und berufliche Interaktionen simulieren und so die kommunikativen Kompetenzen stärken.

Abschließend wurden methodische Empfehlungen für den Einsatz von Videospielen im Deutschunterricht entwickelt, die auf die Bedürfnisse verschiedener Lernniveaus abgestimmt sind. Die Studienergebnisse bestätigen, dass Videospiele eine wertvolle Ergänzung zum traditionellen Sprachunterricht darstellen und zur Motivation der Lernenden beitragen können.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Азарова Л. Є., Горчинська Л. В. Особливості інтеграції ігрових методів на заняттях з української мови як іноземної. Вінницький національний технічний університет. Вінниця, 2019. С. 1-8.
2. Азарова Л. Є., Пустовіт Т. М., Горчинська Л. В. Використання мультимедійних технологій у вивченні фразеологізмів на заняттях з української мови як іноземної. Закарпатські філологічні студії. 2020. Вип. 13. Т. 1. С. 7-12. DOI: 10.32782/2663-340X/2020.13.1.1
3. Бондаренко Л. П. Гейміфікація в освітньому процесі. Наука України – погляд молодих вчених крізь призму сучасності: тези доповідей І Всеукраїнської науково-практичної конференції. Черкаси: ФОП Нечитайло О. Ф., 2017. С. 84-86.
4. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. Дистанційне навчання, електронне та мобільне навчання як форми сучасних технологій в освіті: матеріали наук.-метод. Інтернет-конф. Харків, 2015. С. 5-8.
5. Бусел В. Т. (ред.). Великий тлумачний словник сучасної української мови. Київ, Ірпінь: Перун, 2005. 1736 с.
6. Вербовецкий Д. В. Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Педагогіка. 2019. Вип. 2(45). С. 30-32. DOI: 10.24144/2524-0609.2019.45.30-32
7. Войцях Т. В. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: навч.-метод. посіб. Черкаси: Черкаський ОПОПП, 2014. 92 с.
8. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Освітній портал "На урок". 2022. URL: <https://naurok.com.ua/post/gra-yak-instrument-scho-take-geumifikasiya> (дата звернення: 05.09.2022).
9. Захарова О., Груздь А. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Проблеми та перспективи розвитку вищої школи та

економіки в ХХІ столітті: зб. тез виступів учасників Міжнародної науково-практичної конференції. Рівне: РВЦ МЕРУ ім. акад. С. Дем'янчука, 2017. С. 5-8.

10. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *New pedagogical thought*. 2023. № 111(3). С. 47-51. DOI: 10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51.

11. Палінська О. М. Використання ігор на заняттях з української мови як іноземної. *Українська мова у світі: матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф.*, 8-9 листоп. 2012 р. Львів: Львів. політехніка, 2012. С. 185-191.

12. Пасічник О. О. Особливості використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Педагогіка. Соціальна робота*. 2014. Вип. 30. С. 125-127.

13. Сергеева Л. М. Гейміфікація: ігрові механіки мотивації персоналу. *Theory and methods of educational management*. 2014. № 2(14). С. 118-127.

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

15. Шевченко О. М., Владимірова В. І. Рольові ігри на заняттях з української мови як іноземної. *Мова і міжкультурна комунікація: теорія та практика: матер. III Всеук. наук.-практ. конф.*, 25 травня 2022 р. Полтава: ПДАУ, 2022. С. 281-285.

16. Aghlara L., Hadidi Tamjid N. The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 2011. Vol. 29. P. 552-560. DOI: 10.1016/j.sbspro.2011.11.275

17. Anderson T. A. F., Reynolds B. L., Yeh X.-P., Huang G.-Z. Video Games in the English as a Foreign Language Classroom. *Proceedings of the Second IEEE International Conference on Digital Games and Intelligent Toys Based Education*. 2008. P. 188-192. DOI: 10.1109/DIGITEL.2008.39

18. Ang C. S., Zaphiris P. Computer games and language learning. In *Handbook of Research on Instructional Systems and Technology*. IGI Global, 2008. P. 342-358. DOI: 10.4018/978-1-59904-865-9.ch026
19. Ashraf H., Ghanei Motlagh F., Salami M. The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 2014. Vol. 98. P. 1067-1069. DOI: 10.1016/j.sbspro.2014.03.518
20. Chapelle C. Innovative language learning: Achieving the vision. *ReCALL*. 2001. Vol. 13(1). P. 3-14. DOI: 10.1017/S0958344001000118
21. Chik A. Digital gaming and language learning: Autonomy and community. *Language, Learning and Technology*. 2014. Vol. 18(2). P. 82-100.
22. Cole H., Griffiths M. D. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *Cyberpsychology & Behavior*. 2007. Vol. 10(4). P. 432-440. DOI: 10.1089/cpb.2007.9988
23. Correia R., Pellegrini T., Eskenazi M., Mamede N. J. Listening Comprehension Games for Portuguese: Exploring the Best Features. *Proceedings of the EUROCALL Conference*. 2013. P. 37-42.
24. D'Angelo C. M., Rutstein D., Harris C., Bernard R., Borokhovski E., Haertel G. Simulations for STEM Learning: Systematic Review and Meta-Analysis. *SRI International*. 2013. P. 1-26.
25. Dominguez C., Villanueva D., Saussy H. *Introducing Comparative Literature: New Trends and Applications*. London: Routledge, 2015. 176 p.
26. Dubbels B. Dance Dance Education and Rites of Passage. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. 2009. Vol. 1(4). P. 38-46. DOI: 10.4018/jgcms.2009100103
27. Franceschini S., Gori S., Ruffino M., Viola S., Molteni M., Facoetti A. Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. *Current Biology*. 2013. Vol. 23(6). P. 462-466. DOI: 10.1016/j.cub.2013.01.044

28. Galvis Guerrero H. A. Using Video Game-Based Instruction in an EFL Program: Understanding the Power of Video Games in Education. *Colombian Applied Linguistics Journal*. 2011. Vol. 13(1). P. 114-129.
29. García-Carbonell A., Rising B., Montero B., Watts F. Simulation/Gaming and the Acquisition of Communicative Competence in Another Language. *Simulation & Gaming*. 2001. Vol. 32(4). P. 94-99. DOI: 10.1177/104687810103200405
30. Garvis S. *Narrative Constellations: Exploring Lived Experience in Education*. Rotterdam: Sense Publishers, 2015. 152 p.
31. Gee J. P. Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*. 2005. Vol. 85(2). P. 24-26.
32. Gee J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007. 256 p.
33. Granic I., Lobel A., Engels R. C. M. E. The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*. 2013. Vol. 69(1). P. 212-226. DOI: 10.1037/a0034857
34. Griffiths M. Moscow after the Apocalypse. *Slavic Review*. 2013. Vol. 72(3). P. 481-504. DOI: 10.5612/slavicreview.72.3.0481
35. Hsu T. C., Yang J. C., Chang C.-K. A personalized recommendation-based mobile learning approach to improving the reading performance of EFL students. *Computers & Education*. 2013. Vol. 63. P. 161-168. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.12.004
36. Hung H.-T., Yang J. C., Tsai Y.-L. Game-based language learning: A meta-analysis of recent studies. *Computer Assisted Language Learning*. 2023. Vol. 36(4). P. 678-699. DOI: 10.1080/09588221.2022.2123093
37. Hutcheon L. *Interdisciplinary Opera Studies*. PMLA. 2006. Vol. 121(3). P. 802-810. DOI: 10.1632/003081206X142869
38. Jones L. C. Listening Comprehension Technology: Building the Bridge from Analog to Digital. *CALICO Journal*. 2008. Vol. 25(3). P. 1-17.

39. Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2011. 248 p.
40. Melnic D., Melnic V. Playing With(out) Borders: Video Games as the Digital Expression of Transnational Literature. *Metacritic Journal for Comparative Studies and Theory*. 2017. Vol. 3(1). P. 177-194.
41. Mirvis P. H., Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. *Academy of Management Review*. 1991. Vol. 16(3). P. 70-75. DOI: 10.5465/amr.1991.4279513
42. Osman K., Bakar N. A., Lawal O. J. Teachers and Students as Game Designers: Designing Games for Classroom Integration. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Springer, 2013. P. 1-12.
43. Oyedapo A., Ogugua E. O., Lawal O. J. Emerging trends in learning technologies for second language learners in the 21st century. *International Journal of Educational Resources and Learning Sciences*. 2024. Vol. 6(8). P. 1-15. DOI: 10.70382/tijerls.v06i8.010
44. Peterson M. Digital games and language learning: Exploring cognitive effects. *ReCALL*. 2022. Vol. 34(3). P. 301-317. DOI: 10.1017/S0958344022000039
45. Pratama L. D., Setyaningrum W. Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*. 2018. Vol. 1097(1). P. 1-7. DOI: 10.1088/1742-6596/1097/1/012123
46. Reinhardt J. *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, Practice*. Palgrave Macmillan, 2019. 236 p.
47. Reinders H. Digital Games and Second Language Learning. In *Contemporary Computer-Assisted Language Learning*. Continuum, 2016. P. 43-58.
48. Reinders H., Wattana S. Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*. 2014. Vol. 26(1). P. 76-84. DOI: 10.1017/S0958344014000226
49. Rogers R. *How video games impact players: The pitfalls and benefits of a gaming society*. Lexington Books, 2016. 280 p.

50. Shadiev R., Wen Y., Uosaki N., Song Y. Future language learning with emerging technologies. *Journal of Computers in Education*. 2023. Vol. 10(3). P. 143-159. DOI: 10.1007/s40692-023-00266-y
51. Shokri H., Abdolmanafi-Rokni S. J. The Impact of Computer Games on EFL Learners' Spelling: A Qualitative Study. *Studies in English Language Teaching*. 2014. Vol. 2(3). P. 152-158. DOI: 10.22158/selt.v2n3p252
52. Soyooof A., Jokar M. Video Game: A Way to Reduce Inhibition and Enhance Language Achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 2014. Vol. 98. P. 105-111. DOI: 10.1016/j.sbspro.2014.03.397
53. Ushioda E., Dörnyei Z. Beyond Global English: Motivation to Learn Languages in a Multicultural World: Introduction to the Special Issue. *Modern Language Journal*. 2017. Vol. 101(3). P. 123-138. DOI: 10.1111/modl.12407
54. Uzun L. An Evaluative Checklist for Computer Games Used for Foreign Language Vocabulary Learning and Practice: VocaWord Sample. *Novitas-ROYAL*. 2009. Vol. 3(1). P. 14-19.
55. Wong V.-F., Lim J. M.-H. Linking communicative functions with linguistic resources in short stories: Implications of a narrative analysis for second language writing instruction. *System*. 2014. Vol. 45. P. 60-77. DOI: 10.1016/j.system.2014.05.007
56. Yudintseva A. Game-enhanced second language vocabulary acquisition strategies: A systematic review. *Open Journal of Social Sciences*. 2015. Vol. 3(10). P. 45-54. DOI: 10.4236/jss.2015.310008
57. Zhang J. X. F. The Influence of Background Music of Video Games on Immersion. *Journal of Psychology & Psychotherapy*. 2015. Vol. 5(4). P. 10-15. DOI: 10.4172/2161-0487.1000191
58. Becker D. *Videospiele im Fremdsprachenunterricht*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 2021. 194 S.
59. Boelmann J. M. Literarisches Lernen mit narrativen Computerspielen. *Literatur im Unterricht*. 2019. Bd. 1. S. 25-38.

60. Budke A., Lux J.-D. Guidelines for Teachers on the Use of Digital Games on SDG-Relevant Topics in Geography Classes. In: Keller L. et al. (Hrsg.) Digitalization, New Media, and Education for Sustainable Development. Hershey: IGI Global, 2023. S. 171-186.
61. Csikszentmihalyi M. The Domain of Creativity. In Runco M., Albert R. (Eds.) Theories of Creativity. Newbury Park: Sage Publications, 1990. S. 190-212.
62. Deen M. G.A.M.E. Games Autonomy Motivation & Education: How autonomy-supportive game design may improve motivation to learn. Ph.D. dissertation, Eindhoven University of Technology, 2015. 212 S.
63. Fritz J. Edutainment – Neue Formen des Spielens und Lernens? In Fritz J., Fehr W. (Hrsg.) Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. S. 103-120.
64. Fromme J., Petko D. Editorial: Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten. MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. 2008. Bd. 15. S. 1-10. DOI: 10.21240/mpaed/15+16/2008.08.28.X
65. Gabriel S. Spielend Fremdsprachen lernen – Wie können digitale Spiele den Fremdspracherwerb unterstützen? Medienimpulse. 2016. Bd. 54(3). S. 89-97. DOI: 10.21243/medienimpulse.2016.4.965
66. Hübner T. Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. In Stampfl N. (Hrsg.) Gamification im Unterricht. München: Oldenbourg Verlag, 2016. S. 78-92.
67. König L. Sterben oder Sterben lassen? Förderung literarischer Perspektivübernahme im immersiven Spielerleben in 'This War of Mine'. Literatur im Unterricht. 2019. Bd. 1. S. 45-58.
68. Lux J.-D., Budke A. Reflexives Spielen? Wie junge Spielende Repräsentationen gesellschaftlicher Themen in digitalen Spielen reflektieren. Zeitschrift für Geographiedidaktik. 2023. Bd. 51(4). S. 20-35. DOI: 10.18452/25639

69. Seidler P. Computerspielrezensionen als Schreibaufgabe. In Kepser M. (Hrsg.) Schreibkompetenz und Computerspiele. Bamberg: University of Bamberg Press, 2012. S. 45-60.

Додаток А. Анкета «Відеогра як інструмент вивчення мови»

Відеогра як інструмент вивчення мови (німецька, англійська та інші мови)

Дане опитування допоможе зібрати дані щодо ефективності використання відеоігор у навчанні, а також ставлення респондента до цього методу. (o~o)

Анкета доступна за посиланням:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfux1N947msfX8rGmXm-FBjw9czWn3Ia0nLx9hSHLoz5qRh0Q/viewform?pli=1>