Софія ДОБРОВОЛЬСЬКА,
здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
Вінницького торговельно-економічного інституту
Державного торговельно-економічного університету (м. Вінниця)
e-mail: dn.sofia23@gmail.com

Науковий керівник:
Ольга МАЦЕРА,
старший викладач
Вінницького торговельно-економічного інституту
Державного торговельно-економічного університету (м. Вінниця)

ЯК ТЕХНОЛОГІЇ ЗМІНИЛИ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Ще кілька років тому цифрові технології у вивченні іноземної мови переважно означали електронний словник, презентацію або відео на YouTube, а зараз студент може розмовляти з чат-ботом, отримувати автоматичну оцінку вимови, проходити мовну ситуацію у VR, створювати власні картки та бачити помилку одразу після відповіді. Змінилася і сама логіка навчання. Матеріал уже не обов'язково проходити всім в одному темпі, тому що цифрова платформа може підбирати складність, повертати користувача до «слабших» тем і зберігати статистику прогресу. Показовою є динаміка цифровізації вищої освіти країн ЄС: використання гейміфікації зросло з 17,2 % у 2021 р. до 28,7 % у 2023 р., персоналізації – з 22 % до 29 %, цифрових платформ – з 21 % до 45 %, мобільних додатків – з 15 % до 34 %, а імерсивних технологій – з 7,5 % до 20,7 % [3, с. 1898]. Найбільше за цей період виросло саме використання цифрових платформ і мобільних застосунків, тобто технології вже стали не окремим доповненням до заняття, а його звичайною частиною.

Окремий етап пов'язаний зі штучним інтелектом і чат-ботами. Раніше студент отримував виправлення переважно після перевірки викладачем, тепер реакцію можна отримати майже одразу. Для професійної англійської вже використовуються дуже різні рішення. LinguaLeo може працювати з технічними текстами й лексикою, Duolingo поєднує навчання з гейміфікацією, ELSA Speak аналізує вимову і дає рекомендації, Mondly for Business моделює презентацію проєкту або командну дискусію, а Speeko орієнтується на публічні виступи. Є й український приклад – English Career

Bot, створений для підготовки до співбесід в IT-сфері. Такі інструменти дозволяють тренувати не абстрактні речення, а ситуації, які можуть реально виникнути під час роботи: технічну зустріч, презентацію, інтерв'ю або розмову з клієнтом [5, с. 270].

Для українських закладів освіти технологічні зміни особливо помітні через дистанційне та змішане навчання. Раозм із Google Meet, Zoom і Microsoft Teams використовуються мовні застосунки, електронні бібліотеки, інтерактивні вправи та ресурси з автентичними матеріалами. Цікавий приклад – Klett Augmented, який підтримує очне, змішане та онлайн-навчання німецької мови і використовується кафедрами прикладної лінгвістики українських ЗВО. За допомогою смартфона можна відсканувати сторінку навчального матеріалу й відразу перейти до пов'язаного аудіо або іншого медіаконтенту. Для німецької також доступні Die Stadt der Wörter, Phase6 Hallo Deutsch Erwachsene, Mein Weg nach Deutschland, ресурси Goethe-Institut та відеоканали 24h Deutsch і DeutschAkademie [1, с. 140]. Тобто підручник фактично перестає бути тільки друкованою книжкою і стає входом до цілого набору цифрових матеріалів.

Гейміфікація теж змінила звичне виконання вправ. У Duolingo користувач отримує бали досвіду, підтримує серію щоденних занять і поступово відкриває наступні блоки, у Quizlet можна працювати з картками та тестами, а LearningApps дозволяє створювати власні інтерактивні вправи. Для студентів це можна використати досить просто: перед темою Hospitality vocabulary створити набір із reservation, accommodation, check-in, facilities, complaint, room service, пройти коротке тренування, а потім перенести ті самі слова в діалог між працівником готелю та гостем. Інший варіант – дати одну хвилину на пояснення слова англійською або продовжити спільну історію, використовуючи нову лексику. Технологія тут не замінює саму мовну практику, але створює причину частіше до неї повертатися. Ще цікавіше виглядають VR та AR. У Mondly VR користувач може опинитися у змодельованій ситуації та говорити з віртуальним персонажем, а VirtualSpeech створює середовище для тренування публічного виступу перед віртуальною аудиторією [4, с. 1245]. Наприклад, студент може не просто прочитати діалог «У ресторані», а опинитися в умовному закладі й відпрацьовувати замовлення; для туристичної спеціальності можна моделювати аеропорт, готель або екскурсійну

ситуацію. Така практика цікава ще й тим, що помилка не відбувається перед реальною аудиторією, тому складну фразу можна повторити кілька разів. Для людини, яка знає граматику, але боїться говорити, це може бути корисніше за ще одну письмову вправу.

Змінилася і робота з вимовою. Раніше студент переважно слухав викладача або аудіозапис, після чого намагався повторити почуте. Тепер алгоритм може записати голос, порівняти його з моделлю та майже одразу показати помилки. Так працюють ELSA Speak та інші системи розпізнавання мовлення. Є також Liulishuo, де усне мовлення аналізується за такими параметрами, як вимова, наголос, інтонація, граматична точність, зв'язність і вільність. Це вже інший рівень самостійної роботи: замість простого «правильно – неправильно» користувач отримує конкретніше розуміння, над чим треба працювати.

Штучний інтелект особливо сильно змінив письмо. Grammarly може знаходити граматичні, орфографічні та стилістичні проблеми, ProWritingAid більше підходить для розгорнутих текстів і аналізує, зокрема, повторення слів, складні речення та неоднозначні формулювання. ChatGPT дає інший формат роботи, тому що може не лише виправляти готовий текст, а й створювати діалоги, питання, рольові ситуації або пояснювати помилку. Наприклад, студент може попросити змоделювати співбесіду англійською, відповідати на питання одне за одним, а після кожної відповіді отримувати виправлений варіант. Можна окремо задати рівень B1, тему Hotel Reception або Software Developer Interview і тренувати саме потрібну лексику. Поряд із цим використовуються Cambridge English Write & Improve, Voice Spice Recorder, YouTube і TED Talks, тому одна цифрова екосистема може охоплювати письмо, вимову, аудіювання та словниковий запас. При цьому принцип залишається досить простим: «інноваційні засоби навчання варто розглядати як інструмент, а не мету» [2].

Технології вплинули навіть на те, звідки береться навчальний матеріал. Замість спеціально записаного повільного діалогу студент може слухати TED Talks, інтерв'ю на YouTube, подкасти, новини BBC Learning English або справжню професійну дискусію. Для початкового рівня це може бути короткий ролик із субтитрами, для старшого – виступ без перекладу з подальшим переказом. Anki використовує інтервальне повторення, тому старі картки повертаються через певний час, Memrise поєднує лексику з

аудіо та відео, а Beelinguapp дозволяє паралельно читати текст рідною та іноземною мовами. Через це студент уже не прив'язаний до одного підручника або одного формату вправ.

Разом із новими можливостями з'явилися і нові проблеми. ШІ може дати неправильну відповідь, студент може механічно прийняти виправлений текст і не зрозуміти власної помилки, а постійне використання перекладача поступово зменшує потребу самому згадувати слово. Гейміфікація також не гарантує знань: можна підтримувати довгу серію в Duolingo і при цьому мати труднощі під час звичайної розмови. VR потребує відповідного обладнання, а платні версії окремих платформ доступні не всім. Є ще питання захисту персональних даних, цифрової нерівності та перевантаження великою кількістю сервісів.

Тому найбільша зміна полягає не в появі одного конкретного застосунку. Вивчення мови стало значно більш персоналізованим: для словникового запасу можна використовувати Anki або Quizlet, для вимови – ELSA Speak, для аудіювання – BBC Learning English чи TED Talks, для письма – Grammarly, для розмовної практики – ChatGPT або VR-середовище. Студент отримав можливість тренувати окрему слабку навичку саме тоді, коли це потрібно, і не чекати наступного заняття. Технології зробили мовну практику доступнішою та різноманітнішою, але найкращий результат вони дають тоді, коли за кожним сервісом стоїть конкретне завдання, а не просто бажання використати щось нове.

Список використаних джерел:

1. Безугла Я. І., Потапенко Н. В., Сергієва А. В. Сучасні технології у вивченні іноземних мов: аналіз ефективності інтернет-ресурсів і мобільних додатків. *Вісник науки та освіти*. 2025. № 1 (31). С. 133–146. URL: https://perspectives.pp.ua/index.php/vno/article/view/19522 (дата звернення: 10.10.2026).
2. Василик М. С., Яциняк О. П., Орендарчук О. Л. Використання цифрових технологій у навчанні іноземним мовам: дослідження ефективності та викликів. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 17. URL: https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/838 (дата звернення: 10.10.2026).

3. Зайцева К., Шульга Н., Погранична Н. Цифрова модернізація процесу викладання англійської мови у закладах вищої освіти: перспективи та виклики. *Наукові інновації та передові технології*. 2025. № 10 (50). С. 1893–1903. URL: https://perspectives.pp.ua/index.php/nauka/article/view/30173 (дата звернення: 10.10.2026).

4. Новікова Г. В., Харченко О. О., Шугай А. Ю. Сучасні технології у викладанні англійської мови: нові підходи та інструменти. *Вісник науки та освіти*. 2025. № 2 (32). С. 1239–1249. URL: https://perspectives.pp.ua/index.php/vno/article/view/20955 (дата звернення: 10.10.2026).

5. Пасічник О. О., Пасічник О. С. Від чат-ботів до професійної іншомовної компетентності: як штучний інтелект трансформує процес навчання іноземних мов у студентів IT-спеціальностей. *Суспільство та національні інтереси*. 2025. № 2 (10). С. 265–277. URL: https://perspectives.pp.ua/index.php/sni/article/download/19748/19734/22095 (дата звернення: 10.10.2026).