

SECTION 4. PHILOLOGY

DOI: 10.46299/ISG.2025.MONO.PED.3.4.1

4.1 Цифрові застосунки як інструмент модернізації процесу навчання іноземної мови

Вступ: Імператив цифрової трансформації в освіті

Сучасний світ, який стрімко розвивається під впливом технологій, вимагає радикальної модернізації освітніх підходів. Цифрові інструменти (digital tools) стали невід'ємною частиною освітньої екосистеми, перетворюючи традиційну модель передачі знань на інтерактивний, орієнтований на учня або студента процес [131]. Їхнє застосування є досить важливим, адже уможливорює створення гнучкого навчального середовища. Технології забезпечують доступність освіти незалежно від географії та часу, підтримуючи концепцію довічного навчання (lifelong learning).

Забезпечується також персоналізація навчання: використання адаптивних платформ і алгоритмів на основі ШІ дозволяє індивідуалізувати навчальну траєкторію кожного студента, коригуючи темп і зміст відповідно до його потреб. Активно відбувається розвиток цифрових компетентностей: інтеграція технологій готує студентів до життя та професійної діяльності в цифровій економіці, формуючи необхідні цифрові навички (digital literacy).

Крім того, очевидним стає підвищення залученості та мотивації студентів: різноманітні інтерактивні елементи, гейміфікація та мультимедійний контент роблять навчання більш привабливим та ефективним.

У наш час значущості набуває роль цифрових інструментів і у вивченні іноземної мови. Якщо загальна освіта модернізується через технології, то вивчення іноземної мови переживає особливо глибоку трансформацію. У мовній дидактиці цифрові інструменти виконують декілька ключових функцій, зокрема, забезпечення автентичності. Цифрові застосунки надають доступ до автентичних мовних матеріалів (новини, відео, подкасти) у реальному контексті, що неможливо відтворити в класі.

Уможлиблюється постійна практика мовлення та аудіювання. Адже спеціалізовані застосунки використовують технології розпізнавання мовлення та синтезу голосу, що дозволяє студентам практикувати вимову та сприйняття на слух (аудіювання) поза межами аудиторних годин і отримувати миттєвий, об'єктивний зворотний зв'язок.

Цифрові технології у вивченні іноземної мови полегшують процес подолання комунікаційних бар'єрів. Засоби віртуальних класів і платформи для мовного обміну дозволяють студентам спілкуватися з носіями мови та іншими учнями з усього світу, перетворюючи процес навчання на глобальну міжкультурну комунікацію.

Таким чином, цифрові застосунки є не просто допоміжними засобами, а фундаментом для створення гнучкого, персоналізованого та комунікативно-орієнтованого освітнього середовища, що є кінцевою метою модернізації навчання англійської мови.

Історичний контекст та походження обраних цифрових застосунків

Для кращого розуміння ролі сучасних цифрових інструментів у модернізації навчання англійської мови, варто розглянути історію, їх виникнення та розвитку, яка відображає еволюцію у сфері освітніх технологій починаючи від простих електронних посібників до комплексних інтерактивних систем.

Розглянемо етимологію та розвиток деяких найбільш відомих цифрових ресурсів. Почнемо з Google Classroom (LMS) [132].

Google Classroom був запущений компанією Google у 2014 році. Його поява стала відповіддю на потребу в безкоштовній та простій у використанні платформі для керування навчанням, яка могла б інтегрувати набір інструментів Google Docs, Drive та Gmail.

Classroom не був першим, але став потужним гравцем на ринку LMS, кинувши виклик більш складним і платним системам (Moodle, Blackboard). Його успіх зумовлений інтеграцією з уже існуючою екосистемою Google. Саме цей факт забезпечил швидке впровадження у школах та університетах системи

дистанційного навчання [133]. Це сворідний етап переходу від складних інституційних LMS до хмарних, орієнтованих на співпрацю платформ.

Наступним розглянемо Quizlet (Лексичний Тренажер)[134].

Quizlet був створений у 2005 році Ендрю Сазерлендом (Andrew Sutherland), коли він був ще старшокласником, для вивчення лексики з французької мови. Спочатку це був простий інструмент для створення електронних флеш-карток, але з часом він еволюціонував у повноцінний алгоритмічний тренажер.

Якщо оцінювати історичне значення цього цифрового інструменту, можемо зазначити, що Quizlet є прикладом успішної трансформації традиційної дидактичної техніки (картки) у цифровий формат, поєднаний з науково обґрунтованими методами. Його інтеграція ігрових режимів та алгоритмів інтервального повторення (наукові основи яких були розроблені ще у XIX-XX століттях, але ефективно цифровізовані лише зараз) стала ключовою для оптимізації запам'ятовування лексики, перетворюючи пасивне заучування на інтерактивну практику.

Щодо такого досить розповсюдженого інструменту, як Kahoot! (Гейміфіковане оцінювання)[135].

Він (Kahoot!) був запущений у 2013 році в Норвегії. Його поява співпала з бумом мобільних технологій та концепції гейміфікації в освіті. Застосунок був розроблений як засіб для проведення формативного оцінювання в класі, що базується на змаганні та миттєвому зворотному зв'язку.

Значення за стосунку важко переоцінити, адже він здійснив своєрідну революцію у сфері інтерактивного оцінювання, замінивши нудні паперові тести на колективну, енергійну гру. Він став символом того, як мобільні пристрої студентів можуть бути використані не як джерело відволікання, а як інструмент залучення (engagement) та швидкої діагностики знань. Це відображає тенденцію переходу від сумарного до формативного оцінювання в режимі реального часу.

Беручи до уваги описані історії появи різних цифрових інструментів, приходимо до висновку, що сучасні цифрові застосунки не виникли на порожньому місці, а є результатом поступової інтеграції наукових принципів

навчання (інтервальне повторення, зворотний зв'язок) з розвитком хмарних, мобільних та III-технологій.

Застосування цифрових технологій у навчанні є предметом інтенсивних досліджень, що охоплюють педагогіку, дидактику та психологію. Наукові праці підтверджують ефективність цифрових інструментів у модернізації освітнього процесу, особливо у вивченні іноземних мов (ІМ).

Так активно проводяться дослідження у сфері Computer-Assisted Language Learning, де вивчається вплив технологій, зокрема, та мобільних застосунків (MALL – Mobile-Assisted Language Learning) на формування мовних компетенцій. Дослідження кінця XX – початку XXI століття [136] довели, що цифрові інструменти успішно підтримують комунікативний підхід, створюючи автентичні та інтерактивні умови для практики. Використання чатів, форумів та віртуальних класів перетворює клас із закритого середовища на глобальну комунікативну платформу. Ефективність зворотного зв'язку відмічена у працях, присвячених автоматизованому зворотному зв'язку (Automatic Written Feedback, AWF), де підтверджується, що інструменти на кшталт Grammarly покращують навички письма (Writing Skills) та граматичну точність, оскільки надають студенту миттєву корекцію, що є неможливим при традиційній перевірці [137].

Дослідження Mobile-Assisted Language Learning фокусуються на впливі мобільних застосунків (Duolingo, Quizlet) [138, 134]. Вони довели, що мобільні інструменти підвищують доступність навчання та сприяють систематичності практики завдяки невеликим, гейміфікованим сесіям, що інтегруються у повсякденне життя студента.

В аспекті інтеграції технологій у навчальний процес, ключові дослідження стосуються зміни педагогічних моделей внаслідок впровадження технологій. Фундаментальним є дослідження присвячене змішаному навчанню (Blended Learning) Гаррісона та Вогана [131]. Вони сформулювали основи Blended Learning, доводячи, що найкращі результати досягаються при успішній інтеграції очного навчання з онлайн-компонентами. У контексті ІМ це означає

використання LMS (наприклад, Google Classroom) для асинхронного засвоєння теорії та звільнення аудиторного часу для інтенсивної комунікативної практики.

Джордж Сіменс (Siemens, 2005) сформулював теорію конективізму, що розглядає навчання як процес формування мереж [139]. У контексті роботи з цифровими застосунками це підкреслює важливість доступу до різноманітних автентичних джерел інформації та можливість співпраці в розподілених мережах (як-от обговорення на форумах LMS чи спільна робота в Google Docs).

Останні дослідження сфокусовані на ШІ як на інструменті персоналізації навчання. Дослідницькі роботи з адаптивного навчання акцентують увагу на тому, що системи на базі ШІ здатні адаптувати складність завдань у реальному часі, даючи можливість студенту не витратити часу на вже засвоєний матеріал, а фокусуватися на слабких місцях. Це значно підвищує ефективність засвоєння лексики та граматики. Режим "Learn" у Quizlet є простим прикладом такої адаптації, використовуючи алгоритми для персоналізації повторення.

Досліджують також питання AI та зворотнього зв'язку на продуктивні навички. Сучасні розробки (наприклад, SchoolAI)[140] намагаються вирішити проблему надання якісного автоматизованого зворотного зв'язку на складні продуктивні навички (есе, усні відповіді), що було головним недоліком ранніх CALL-систем. ШІ-інструменти наразі здатні оцінювати не лише граматику, а й стиль, зв'язність (coherence) та аргументацію.

Типи та функції цифрових застосунків для вивчення англійської мови

Класифікація цифрових застосунків, що використовуються для реформування та поліпшення якості навчання іноземної мови, зокрема, англійської, ґрунтується на їхньому основному функціональному призначенні в освітньому процесі. Серед основних типів найбільш актуальними є наступні:

1. Платформи для управління навчанням (LMS) та віртуальні класи.

Цей тип застосунків створює централізоване віртуальне освітнє середовище. Їх ключова функція полягає в організації, адмініструванні та керуванні навчальними курсами. Системи LMS забезпечують комунікацію як у

синхронному, так і в асинхронному режимах, що є необхідною умовою для дистанційного та змішаного навчання (Blended Learning) [139].

До LMS-систем відносяться Moodle, Google Classroom, Canvas, а до віртуальних класів – Zoom, Microsoft Teams, Google Meet [141, 132, 142, 143,144,145].

Саме вони використовуються навчальними закладами для структуризації курсу та забезпечення цілодобового доступу до навчальних ресурсів. Zoom, Microsoft Teams, Google Meet дозволяють проводити віртуальні заняття у режимі реального часу з функцією роботи в сесійних залах (breakout rooms) для групової дискусії.

Використання цих платформ забезпечує гнучкість навчального процесу і необмежений доступ студентів (24/7) до матеріалів та завдань, що значно спрощує як адміністрування навчального процесу, його оцінювання, так і надає можливість залучення носіїв мови до віртуальних занять.

Беручи до уваги значні переваги використання цифрових технологій у навчальному процесі, необхідно зазначити і певні недоліки, які їм притаманні. Серед основних недоліків є залежність процесу навчання та доступ до його матеріалів від наявності стабільного інтернету. Крім того, складність деяких LMS для нових користувачів вимагає певної підготовки (ознайомчого вебінару, тренінгу) для повноцінного їх використання. А, подекуди, недостатня спеціалізація застосунків на інтерактивних мовних вправах, вимагає залучення до процесу навчання інших додаткових інструментів. Це, в свою чергу, призводить до більшої кількості часу на вивчення методів застосування цих інструментів, зменшуючи час на їх практичне використання у навчанні.

До другого типу цифрових інструментів віднесемо застосунки для розвитку мовних навичок (мовні тренажери). Ця досить широка категорія безпосередньо спрямована на інтенсивне тренування специфічних компонентів, аспектів мовної системи: лексики, граматики, вимови, а також рецептивних та продуктивних навичок. Їх основна перевага — використання адаптивних

алгоритмів, часто інтегрованих зі штучним інтелектом (ШІ), що дозволяє персоналізувати навчальну траєкторію [137].

Основними функціями цього типу ресурсів є можливість інтерактивного тренування, яке забезпечується миттєвим зворотнім зв'язком щодо правильності виконання відповідного завдання та активним використанням гейміфікації.

До комплексних тренажерів відносяться: Duolingo, Babbel, Rosetta Stone. Для лексики використовуються Quizlet, Memrise, а для корекції письма – Grammarly [146].

Так Grammarly є прикладом інструменту, який використовує ШІ для модернізації процесу формування навичок письма (writing skills) шляхом надання рекомендацій щодо граматики та стилю. А Quizlet допомагає працювати з лексикою на основі флеш-карток ефективно використовуючи інтервальні повторення для оптимізації запам'ятовування нового лексичного матеріалу.

Серед основних переваг цих застосунків варто відмітити те, що вони допомагають підтримувати автономність студента, забезпечують ефективність запам'ятовування, а також уможлиблюють тренування вимови за допомогою технологій розпізнавання мовлення. А деякі з них, зокрема Grammarly, модернізують навчання writing skills через стилістичну корекцію.

Щодо недоліків цього типу цифрових ресурсів, відмітимо наявність певних обмежень у плані розвитку вільного спонтанного мовлення (комунікативної компетенції). Якість зворотного зв'язку може бути залежною від точності ШІ-алгоритмів. Крім того надмірна гейміфікація навчального процесу може, іноді, призвести до фокусу на балах, а не на глибокому розумінні мови.

До третього типу нашої класифікації віднесемо інструменти для інтерактивної взаємодії та формативного оцінювання.

Ці застосунки є незамінними для підвищення залученості (engagement) студентів під час занять та для проведення швидкого, формативного оцінювання знань.

Вони дозволяють викладачеві в режимі реального часу агрегувати відповіді аудиторії та миттєво діагностувати прогалини у знаннях та навичках.

Гейміфікація, яка доступна цим інструментам допомагає перетворити стандартне тестування на змагальну гру і цим створити позитивну атмосферу та підняти мотивацію до навчання.

Ключовими характеристиками цього типу інструментів є взаємодія в реальному часі, формативне оцінювання, гейміфіковані вікторини та підтримка колективної роботи.

До цього типу ресурсів належать: Kahoot!, Wayground, Mentimeter, До гейміфікованих вікторин належать Kahoot!, Wayground, а до інструментів для опитувань та спільної роботи – Mentimeter, Padlet, де гейміфіковані вікторини – Kahoot!, Wayground, а інструменти для опитувань та спільної роботи – Mentimeter, Padlet [135, 147, 148, 149].

Перевагами вищезазначених ресурсів є забезпечення миттєвої діагностики знань та високий рівень залученості студентів завдяки ігровому формату. Крім того, ці ресурси також ефективно слугують для швидкої активізації вивченої лексики чи граматики.

Однак, у цих інструментів наявні і певні недоліки. Вони, переважно підтримують обмежений тип завдань (множинний вибір). Крім того, під час синхронної роботи з ними, можуть виникати певні технічні збої, і через швидкість можуть заохочувати вгадування відповідей.

Розглянемо детальніше функціонал ключових цифрових застосунків у навчанні англійській мові.

1. Платформа для управління навчанням: Google Classroom (LMS) — це хмарна платформа, що інтегрується з екосистемою Google Workspace і функціонує як центральний організаційний хаб для асинхронної взаємодії, керування контентом та оцінюванням.

Серед додаткових функцій та можливостей платформи відзначимо наступні: Інтеграція з Google Meet забезпечує синхронну комунікацію, оскільки пряме посилання на віртуальну зустріч генерується всередині курсу. Це дає змогу проводити віртуальні лекції, семінари та розмовні клуби. Спільна робота підтримується через Google Docs/Slides/Sheets, де студенти можуть працювати

над документами в реальному часі. Усі файли автоматично зберігаються на Google Drive, сприяючи співпраці над письмовими проєктами (Group Writing) та peer-to-peer редагуванню.

Для прозорого оцінювання використовується функція "Рубрики" (Rubrics), яка дозволяє викладачеві створювати детальні критерії оцінювання (наприклад, оцінювання в есе граматики, лексики та зв'язності). Це фокусує увагу студентів на конкретних мовних аспектах.

Критично важливим для якісного зворотного зв'язку є режим пропозицій (Suggesting Mode). Викладач пропонує зміни, не редагуючи оригінал, що забезпечує якісний формативний зворотний зв'язок (Qualitative Feedback) та сприяє самокорекції студента. Крім того, Банк завдань (Question Bank) дозволяє багаторазово використовувати вже створені тести та питання в різних курсах, що значно економить час викладача при створенні стандартизованих тестів.

Інший приклад цифрових технологій – застосунки для розвитку мовних навичок (наприклад, Quizlet (Лексичний Тренажер)).

Quizlet — це алгоритмічний інструмент для формування довготривалої пам'яті, який використовує принцип інтервального повторення (spaced repetition).

Серед додаткових функцій та можливостей відмітимо режим "Learn". Він автоматично чергує запитання різних форматів та коригує частоту повторення відповідно до кривої забування Еббінгауза. Це забезпечує персоналізацію засвоєння лексики, фокусуючи студента лише на складних для нього словах.

Для тренування фонологічної пам'яті та аудіювання використовується режим "Spell" (Правопис). Студент слухає озвучений термін і має його правильно написати, поєднуючи сприйняття на слух і письмо.

Режим "Test" (Тест) створює імітацію іспиту з різними типами завдань (відповідність, множинний вибір, відкриті питання), що допомагає студенту отримати об'єктивну самооцінку готовності.

Для групової роботи та мотивації використовується Quizlet Live. Це гейміфікована вікторина, де студенти в командах змагаються у швидкості зіставлення термінів, стимулюючи командну співпрацю та активізацію лексики.

Також важлива інтеграція аудіо — Quizlet автоматично генерує озвучення для більшості термінів, що є ключовим для тренування вимови та аудіювання.

Інструмент для інтерактивної взаємодії Kahoot! перетворює аудиторне оцінювання на динамічну, змагальну подію, забезпечуючи миттєву діагностику та високу залученість студентів. Його додаткові функції та можливості передбачають надання миттєвого зворотного зв'язку. Одразу після кожного запитання на екрані відображається відсоток правильних відповідей. Це дозволяє викладачеві отримати миттєвий зріз знань і корегувати урок. Kahoot! підтримує різноманітність форматів, не лише множинний вибір (Quiz), але й відкриті відповіді (Type Answer), опитування (Poll) та пазли (Puzzle – для впорядкування речень). Це дозволяє тестувати різні навички, зокрема, порядок слів у реченні (word order).

Для перевірки аудіювання широко використовується метод інтегрування мультимедіа у навчальний процес. Можливість вставляти відео безпосередньо у запитання дозволяє студенту дивитися короткий фрагмент і одразу відповідати.

Challenges розширює функціональність уможливорюючи асинхронне формативне оцінювання. Наприклад, можна призначити Вікторину як домашнє завдання, яке студенти виконують поза уроком, зберігаючи змагальний елемент (лідерборд). Інструмент надає детальну Аналітику та Звітність (Reports). Звіти показують "складні запитання" (Questions that need work) та "студентів, які потребують допомоги" (Learners who need help). Це дозволяє ідентифікувати прогалини у знаннях для подальшого планування корекційних занять.

Інтеграція цифрових застосунків у навчальний процес: Модель

Blended Learning

Ефективна модернізація навчального процесу, зокрема вивчення іноземної мови, досягається через синергетичну інтеграцію трьох типів застосунків, що

відповідає моделі змішаного навчання (Blended Learning). Розглянемо можливі варіанти використання цих застосунків на різних етапах навчального процесу.

1. Етап підготовки та організації (**Pre-class / Homework**)

На цьому етапі реалізується модель "перевернутого класу" (Flipped Classroom).

Застосування LMS (Google Classroom) полягає в організації та забезпеченні контентом, де викладач публікує відеолекцію з доданими матеріалами та переліком відповідної лексики, що сприяє автономному засвоєнню теорії. Одночасно мовний тренажер, такий як, наприклад, (Quizlet) використовується для автономної лексичної практики. Студент вивчає ключові слова, і, тим самим, підвищує ефективність їх запам'ятовування. Для відпрацювання на практиці навичок письма, якість якої автоматично контролюється застосунком, студент використовує коректор письма (Grammarly) і отримує миттєвий зворотний зв'язок щодо механічних помилок.

2. Етап аудиторного заняття (**In-class / Live Session**).

На цьому етапі фокус зміщується на комунікативну практику та активізацію знань.

Для оцінювання можна використати Kahoot! з його можливістю формативного оцінювання (гейміфікованої вікторини), що дасть можливість миттєвої діагностики рівня отриманих знань, набутих навичок.

Віртуальний клас (Zoom) використовується для комунікативної активізації. Тут студенти працюють у сесійних залах (breakout rooms), розвиваючи спонтанне говоріння.

І, як важливий інструмент для взаємодії застосовуємо Padlet для мозкового штурму та колективного генерування ідей, що стимулює високу залученість студентів у процес навчання.

3. Етап фінального контролю та рефлексії (**Assessment / Review**)

На цьому, не менш важливому етапі, здійснюється підсумковий контроль та індивідуальна корекція виявлених помилок або прогалин у знаннях.

LMS (Moodle/Canvas) будуть корисними для здійснення підсумкового контролю – фінального стандартизованого тесту, що забезпечує об'єктивність оцінювання.

Мовний Тренажер (Babbel) задіюємо для індивідуальної практики. Студент проходить відповідні адаптивні уроки для заповнення прогалів, що призводить до персоналізованої корекції знань.

І, нарешті, віртуальний клас (Zoom/Meet) використовується для проведення індивідуальних консультаційних зустрічей, що дає змогу забезпечити якісний зворотний зв'язок щодо складних продуктивних навичок.

Продовжуючи тему модернізації навчального процесу, зокрема, у вивченні іноземної мови, розглянемо ще деякі приклади практичного застосування цифрових застосунків. Детальний покроковий опис роботи з деякими із зазначених вище ключових інструментів кожного типу допоможе краще зрозуміти можливості їх застосування охоплюючи основні функції та можливості інтеграції в освітній процес.

Застосунок для розвитку мовних навичок: Quizlet (Лексичний Тренажер).

Створення тематичного набору. Викладач створює набір (Study Set) із 20–30 термінів. Наприклад, "Marketing Vocabulary" з англійським терміном на лицьовій стороні та визначенням/перекладом на українській на зворотній. Quizlet автоматично генерує озвучення для кожного слова, що є критично важливим для тренування вимови та аудіювання. Тренування та Активізація навичок відбувається на наступному етапі (Функції: Flashcards, Learn, Write, Spell). Студенти проходять картки для первинного ознайомлення та пасивного повторення. Функція Write (Продуктивна навичка) мотивує студента самостійно написати слово або фразу, дивлячись на визначення. Це переводить лексику з пасивного словника в активний. Spell (Тренування аудіювання та письма) озвучує термін, а студент має його написати. Це поєднує аудіювання, вимову та письмо. Наступний етап забезпечує Гейміфікацію та Мотивацію (Функції: Match, Gravity). Match (Швидкість): Студенти змагаються, якнайшвидше зіставляючи терміни та визначення. З допомогою функції Live (Командна робота) викладач

може запустити Quizlet Live у класі (або онлайн), де студенти діляться на команди та змагаються в реальному часі. Це стимулює співпрацю та групове повторення.

Інструмент для інтерактивної взаємодії: Kahoot! (Гейміфіковане оцінювання).

З функцією Create викладач створює запитання, сфокусовані на конкретних мовних аспектах (наприклад, 4 варіанти часів дієслів для заповнення пропуску). Далі можливе додавання відео або зображення до запитання. Наприклад, показати картинку для тестування лексики чи короткий відеофрагмент для перевірки аудіювання. Доступною є функція встановлення часу для відповіді, що стимулює швидке мислення та миттєве використання знань. Далі для проведення Синхронної Гри (Функція: Live Game) викладач демонструє Kahoot! через Zoom або в класі. Студенти приєднуються за допомогою PIN-коду, використовуючи свої мобільні пристрої. Студенти відповідають на питання, отримуючи бали за правильність та швидкість. Динамічна музика та лідерборд створюють змагальний ефект. Після кожного питання викладач зупиняє гру, щоб обговорити правильну відповідь і причини помилок (Why did you choose Past Simple instead of Past Continuous?), перетворюючи тест на урок обговорення. На наступному етапі проводиться аналіз результатів (Функція: Reports). Після завершення гри викладач отримує детальний звіт (Report) про результати класу. Звіт показує "складні запитання" (Questions that need work) — ті, на які більшість відповіла невірно. Це дозволяє миттєво ідентифікувати ті граматичні теми чи лексичні блоки, які потребують додаткового пояснення та повторення.

Ці покрокові інструкції демонструють, як окремі цифрові інструменти, кожен зі своїм унікальним функціоналом, можуть бути ефективно інтегровані в освітній процес, забезпечуючи персоналізацію, гейміфікацію та якісний зворотний зв'язок — основи сучасної модернізації навчання іноземної мови.

Як бачимо, модернізація процесу навчання іноземної мови за допомогою цифрових застосунків здійснюється через впровадження інноваційних

навчальних сценаріїв, які є більш ефективними та адаптивними, ніж традиційні методи.

Подолання комунікаційних бар'єрів за допомогою віртуальних класів забезпечується завдяки використанню платформ типу Google Meet, яка дозволяє організовувати розмовні клуби з безпосередньою участю носіїв мови з іншої країни. Це забезпечує студентам автентичну практику мовлення та інтеграцію в реальне багатокультурне середовище. Персоналізація навчання через мовні тренажери на основі ШІ із застосунками на кшталт Babbel, дають студентам доступ до щоденних уроків та вправ, складність яких динамічно адаптується під їх індивідуальний прогрес. Цей механізм гарантує, що навчальна траєкторія є персоналізованою та максимально ефективною.

Ефективне освоєння спеціалізованої лексики, наприклад, з інструментом на базі флеш-карток (Quizlet), дозволяє швидко створювати та засвоювати вузькоспеціалізовану термінологію (наприклад, лексику для ІТ-сфери). Різні режими тренування сприяють ефективному запам'ятовуванню великого масиву інформації за принципом інтервального повторювання.

Використання платформи Kahoot! допомагає трансформувати рутинний процес підсумкового тестування чи повторення матеріалу в змагальну гру. Це підвищує мотивацію та залученість студентів у процес, одночасно знімаючи традиційні стресові відчуття від контролю знань і забезпечує викладачеві миттєвий зворотний зв'язок щодо рівня, якості засвоєння студентами відповідної теми.

Висновки.

Беручи до уваги все вищезазначене, приходимо до наступних висновків щодо застосування цифрових технологій у навчанні іноземній мові.

Завдяки багатогранності своїх можливостей цифрові застосунки не є просто допоміжними матеріалами, засобами покращення навчального процесу. Вони можуть бути свого роду каталізаторами системної модернізації процесу вивчення іноземної мови. Імплементовані у навчальний процес Digital tools можуть забезпечити гнучкість освітнього середовища, трансформуючи пасивне

споживання інформації в активну, продуктивну взаємодію. Впровадження цих технологій є вимогою часу та вимагає від викладачів не лише освоєння цифрової компетентності, а й переосмислення традиційної дидактики з акцентом на автономію студента та технологічно розширену комунікацію.