

# ІННОВАЦІЙНІ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ЗАСОБИ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

**Курінний Олексій Вячеславович**  
**ст. викл.каф. іноземних мов**  
**Сумського національного**  
**аграрного університету**  
**м.Суми, Україна**  
[kurennoja@gmail.com](mailto:kurennoja@gmail.com)

## Вступ

Стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) трансформував вивчення іноземних мов, пропонуючи інтерактивні, персоналізовані та доступні методи. У цій статті досліджуються три інноваційні інструменти ІКТ - мобільні мовні додатки, середовища віртуальної реальності (VR) та платформи соціальних мереж - та оцінюється їхній вплив на засвоєння мови. Спираючись на нещодавні емпіричні дослідження, ми стверджуємо, що ці технології підвищують зацікавленість, рівень володіння мовою та культурне розуміння, незважаючи на такі проблеми, як вартість та доступність.

Постановка задачі. Вивчення іноземних мов перейшло від традиційних методів навчання в класі до динамічних, технологічних підходів. Інструменти ІКТ, зокрема цифрові платформи для обміну інформацією, надають учням безпрецедентні можливості практикувати та опановувати мови.

Мета даної статті полягає у дослідженні впливу використання інформаційних технологій у вивченні іноземних мов.

## Основна частина

У цій статті розглядаються мобільні додатки, віртуальна реальність і соціальні платформи як інноваційні засоби, стверджуючи, що вони революціонізують мовну освіту, покращуючи інтерактивність і можливість застосування в реальному світі. Оскільки глобалізація збільшує попит на багатомовність, розуміння ефективності цих інструментів є критично важливим. Мобільні мовні додатки. Мобільні додатки, такі як Duolingo та Babbel, використовують ІКТ для адаптивного, зручного для користувача викладання мов. Ці додатки використовують алгоритми для кастомізації уроків і включають елементи гейміфікації - такі як винагороди та відстеження прогресу - для підвищення мотивації. Дослідження Loewen et al [5:295] показало, що учні, які використовували Duolingo протягом 34 годин, збільшили свій словниковий запас, порівняний з семестром іспанської мови на рівні коледжу, а також значно покращили навички читання та аудіювання. Доступність мобільних додатків, доступних на повсюдно поширених смартфонах, сприяє самостійному навчанню. Однак їхня спрямованість на розвиток базових навичок може обмежувати поглиблений розвиток вільного володіння мовою. У дослідженні Vesselinov and Grego [8:25] зазначається, що, будучи ефективними для початківців, додатки можуть не повністю вирішувати складні завдання з говоріння чи письма, що свідчить про потребу в додаткових методах. Середовища віртуальної реальності. Платформи віртуальної реальності, такі як Mondly VR та ImmerseMe, занурюють учнів у змодельоване середовище, забезпечуючи контекстну мовну практику. Відтворюючи реальні життєві сценарії - наприклад, покупки на іноземному ринку - віртуальна реальність покращує навички говоріння та аудіювання через взаємодію з аватарами, керованими штучним інтелектом. Дослідження 2021 року, проведене Kaplan-Rakowski R., Wojdynski T.[3:801] показало, що учні, які навчалися за допомогою віртуальної реальності, покращили точність вимови на 15% порівняно з традиційними методами, пояснюючи це ефектом занурення. Сила віртуальної реальності полягає в її здатності імітувати культурний контекст, сприяючи поглибленню лінгвістичної та соціокультурної компетенції. Однак висока вартість обладнання та технічні вимоги обмежують масштабованість віртуальної реальності. Таї та інш. [7:259] підкреслюють, що хоча віртуальна реальність підвищує залученість, її впровадження залишається обмеженим в умовах обмежених ресурсів.

Платформи соціальних мереж. Такі платформи, як Tandem, HelloTalk і X, з'єднують учнів з носіями мови, сприяючи автентичному спілкуванню. Текстові, голосові та відео функції Tandem дозволяють обмінюватися мовою в реальному часі, а X надає користувачам доступ до публікацій цільовою мовою, що сприяє неформальному засвоєнню словникового запасу. Lee J. S. та Dressman M. [4:670] виявили, що учні, які користуються соціальними платформами, повідомили про збільшення впевненості в розмові на 25% через три місяці завдяки натуралістичній взаємодії. Ці інструменти сприяють соціокультурному навчанню, вбудовуючи мову в реальний контекст. Однак, серед проблем - непостійна доступність партнерів і різна якість зворотного зв'язку. Юркович [2:47] зазначає, що хоча соціальні ІКТ сприяють підвищенню мотивації, їхня неструктурованість може не підходити для всіх учнів. Порівняльний аналіз. Мобільні додатки вирізняються доступністю та персоналізацією, віртуальна реальність - зануренням, а соціальні платформи - автентичною взаємодією. На відміну від традиційних методів, яким часто бракує практики в реальному часі, ці інструменти ІКТ задовольняють різноманітні навчальні потреби. Shadiev R. та Yang M. [6:524] стверджують, що навчання з використанням технологій перевершує традиційні підходи у мотивації та розвитку навичок, хоча такі бар'єри, як вартість і технічна грамотність, зберігаються. Змішаний підхід, що поєднує ІКТ з навчанням у класі, може максимізувати переваги.

Майбутні наслідки. Нові ІКТ-інновації, такі як чат-боти зі штучним інтелектом і доповнена реальність (AR), обіцяють подальший прогрес. Наприклад, доповнена реальність може накладати переклад на реальні об'єкти, покращуючи контекстне навчання. Goksu та ін. [1:452] прогнозують, що в міру того, як ці технології ставатимуть доступнішими, вони розширять доступ до якісної мовної освіти, зменшуючи глобальну нерівність.

Висновок. Мобільні додатки, віртуальна реальність і платформи соціальних мереж є прикладом того, як ІКТ переосмислюють вивчення іноземних мов. Підкріплені дослідженнями, що свідчать про покращення рівня володіння мовою та залучення, ці інструменти пропонують персоналізований, захоплюючий та взаємопов'язаний досвід. Незважаючи на те, що виклики залишаються, їхній потенціал не зменшується.

## Література

1. Goksu I., Aslan A., Ozturk M. Technology in English language learning: A meta-analysis on its effects on language skills. *Educational Research Review*. 2022. Vol. 36. P. 452.
2. Jurković V. Online informal learning of English through digital technologies: A review of opportunities and challenges. *Language Learning & Technology*. 2019. Vol. 23, iss. 1. P. 47–62.
3. Kaplan-Rakowski R., Wojdyski T. The impact of virtual reality on language learning: A pilot study with adult learners. *Computer Assisted Language Learning*. 2021. Vol. 35, iss. 4. P. 789–810.
4. Lee J. S., Dressman M. Informal digital learning of English: A review of research and implications for language education. *TESOL Quarterly*. 2018. Vol. 52, iss. 3. P. 659–682.
5. Loewen S., Crowther D., Isbell D. R., Kim K. M., Maloney J., Miller Z. F., Rawal H. Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study. *ReCALL*. 2019. Vol. 31, iss. 3. P. 293–311.
6. Shadiev R., Yang M. Review of studies on technology-enhanced language learning and teaching. *Sustainability*. 2020. Vol. 12, iss. 2. P. 524.
7. Tai T. Y., Chen H. H. J., Todd G. The impact of virtual reality on EFL learners' motivation and vocabulary learning. *System*. 2022. Vol. 104. P. 698.
8. Vesselinov R., Grego J. *Duolingo effectiveness study: Final report*. New York: City University of New York, 2016.