

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Selinker L. Interlanguage. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*. 1972. Vol. 10, № 3. P. 209–231.
2. Гагіна Н., Лось О. Стратегії виправлення фосилізованих помилок в усному іншомовному мовленні здобувачів вищої освіти філологічних і нефілологічних спеціальностей. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»*. 2025. № 8. С. 32–39.
3. Агібалова Т. М., Галаган Я. В. Вивчення чи оволодіння: типологія помилок, що виникають у процесі опанування англійської мови. *Вчені записки таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія «Філологія. Соціальні комунікації»*. 2020. Т. 31(70), № 1. С. 1–25.
4. Han Z., Selinker L. Error resistance: Towards an empirical basis for global fossilization. *Second Language Research*. 1999. Vol. 15, № 3. P. 248–275.
5. Jiang Y. A Study on the Fossilization of Oral English and English Writing in Second Language Acquisition. *Proceedings of the 2<sup>nd</sup> International Conference on Education, Language and Art (ICELA 2022)* / L. F. Ying et al. (eds.). England, 2023. P. 384–395.
6. Geng Z., Jin Z. Review of Interlanguage Fossilization in English Learning. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*. China, 2024. Vol. 26. P. 153–160.
7. Скляниченко Г. Типологія мови як важливий фактор теорії аналізу помилок. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2022. С. 188–195.
8. Декусар Г. Г. Типові помилки, які роблять україномовні студенти в їх англійському мовленні. *Мова і право: матеріали наук.-практ. семінару (м. Дніпро, 15 листоп. 2017 р.)*. Дніпро, 2018. С. 21–24.

УДК 378.147:811.1-057.87

## ПОНЯТТЯ ТА КЛАСИФІКАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

*А. С. Яковлева*

*Анотація.* У статті розглянуто поняття «інтерактивна технологія» та «інтерактивний застосунок» у контексті вивчення англійської мови. Проаналізовано теоретичні підходи різних дослідників до визначення інтерактивності в освітньому процесі. Обґрунтовано доцільність використання інтерактивних технологій на заняттях з англійської мови. Запропоновано класифікацію інтерактивних технологій за функціональним призначенням, характером взаємодії та ступенем гейміфікації. Охарактеризовано основні групи: платформи для комплексного навчання, інструменти для формування лексичних і граматичних навичок, застосунки для розвитку мовленнєвих умінь та аудиторні платформи для інтерактивної взаємодії. Показано, що правильний вибір інтерактивної технології відповідно до чітких педагогічних критеріїв суттєво підвищує ефективність засвоєння мови та навчальну мотивацію.

*Ключові слова:* інтерактивні технології, мобільне навчання, MALL, AI, класифікація.

**Вступ.** Стрімкий розвиток цифрових технологій та їх широке впровадження в освітній процес суттєво трансформували підходи до вивчення іноземних мов. Сучасний ринок програмного забезпечення пропонує надзвичайно різноманітний спектр інтерактивних застосунків – від комплексних мовних платформ до вузькоспеціалізованих інструментів для відпрацювання окремих мовленнєвих навичок. Мобільні пристрої стали невід’ємним атрибутом повсякденного життя здобувачів освіти, а разом із ними – і потенційним засобом безперервного мовного розвитку поза межами навчальної аудиторії.

Проте широкий і різноманітний вибір інтерактивних застосунків, попри свої очевидні переваги, породжує суттєву практичну проблему: учню вкрай важко самостійно орієнтуватися в цьому різноманітті та обрати саме той інструмент, який відповідатиме його індивідуальній меті, рівню мовної підготовки й особливостям навчального стилю. Відсутність чітких педагогічних критеріїв відбору призводить до того, що застосунки нерідко обираються стихійно – за популярністю чи зовнішньою привабливістю, а не за реальною дидактичною цінністю. Як наслідок – потенціал цифрових інструментів використовується лише частково, а їх вплив на розширення знань і формування мовленнєвих умінь залишається нижчим від можливого.

Багато як українських, так і закордонних вчених, педагогів та психологів досліджували цю тему роками (О. Рудоман, О. Харжевська, О. Шикиринська, А. Зубрик, Н. Каргіна, А. Кульська-Гальм, О. Віберг, В. Перссон, Дж. А. Нурі, Дж. Мартінез). Вони зазначають, що інтер-

активні технології набувають дедалі більшого значення в сучасній освітній практиці, адже вони принципово змінюють характер взаємодії між учасниками навчального процесу.

Метою цієї статті є уточнення поняття «інтерактивна технологія» у процесі вивчення англійської мови, обґрунтування доцільності її використання в освітньому процесі, а також розроблення класифікації інтерактивних технологій за функціональними та дидактичними критеріями.

**Основний розділ.** Термін «інтерактивність» (від англ. *interaction* – «взаємодія») у педагогічному розумінні означає особливий режим організації навчального процесу, що ґрунтується на активній двосторонній взаємодії всіх його учасників. Н. Каргіна (2023) зазначає, що інтерактивне вивчення мови створює умови, за яких кожен учень може проявити свою індивідуальність та розвинути інтелектуальні здібності. На уроках англійської мови це реалізується через різноманітні форми роботи – індивідуальну, парну, групову, рольові ігри та дослідницькі проекти, – що спонукає студентів до самостійного мислення, участі в дискусіях і пошуку розв'язань навчальних проблем [1, с. 11]. А. Зубрик (2020) у контексті навчання англійської мови акцентує на тому, що інтерактивні методи і прийоми дають змогу перетворити засвоєння іноземної мови на природний комунікативний процес, наближений до реальних умов мовленнєвої взаємодії [2, с. 88].

У цифровому середовищі поняття інтерактивності отримує новий технологічний вимір. Інтерактивна технологія навчання англійської мови – це програмний або апаратно-програмний засіб, що забезпечує активну взаємодію користувача з навчальним контентом у режимі реального часу, надає миттєвий зворотний зв'язок і стимулює мовленнєву діяльність в одному або кількох аспектах: читанні, письмі, аудіюванні та говорінні. Принципова відмінність інтерактивної технології від традиційних цифрових навчальних матеріалів полягає саме в двосторонньому характері взаємодії: система не лише передає інформацію, а й реагує на дії учня, адаптує зміст і складність завдань, фіксує прогрес і формує індивідуальний навчальний шлях [3, с. 210].

Мобільне навчання мов (MALL – Mobile Assisted Language Learning) виокремилася як самостійний науковий напрям на початку 2000-х рр. і нині є одним із найбільш динамічно розвинених секторів педагогічних технологій. А. Кукульська-Гальм та О. Віберг (2018) зазначають, що використання мобільного колаборативного навчання мови (MALL) демонструє широкий спектр технологічних і педагогічних можливостей: мобільні пристрої забезпечують гнучкість, безперервність, своєчасний зворотний зв'язок, персоналізацію та автентичне мовне середовище, водночас підтримуючи соціальну взаємодію між учасниками навчального процесу [3, с. 210–215]. Серед ефективних результатів виокремлюються підвищення мотивації, залученості та відчуття навчальної спільноти, хоча дослідники також вказують на ризики відволікання, технічні труднощі та нерівномірний рівень цифрової компетентності учнів [3, с. 210–215]. Отже, ефективне впровадження мобільних технологій у мовну освіту потребує не лише продуманого навчального дизайну з чіткими принципами організації взаємозалежної співпраці, а й розгляду самих учнів як активних співавторів навчального середовища, здатних самостійно визначати траєкторію власного розвитку в різних контекстах.

Окремої уваги заслуговує роль штучного інтелекту як складника сучасних інтерактивних технологій у вивченні англійської мови. Застосування інформаційних технологій у мовній освіті здатне суттєво збагатити навчальний досвід учнів завдяки персоналізованим, інтерактивним і комунікативно-орієнтованим процесам навчання [4, с. 3]. Педагоги все частіше звертаються до технологій для створення віртуальних мовних середовищ, які активно залучають учнів до навчальної діяльності та сприяють розвитку мовленнєвих умінь.

Дослідження Л. Вей (2023) демонструє, що використання інструментів на основі штучного інтелекту позитивно впливає на загальні навчальні досягнення учнів з англійської мови. Зокрема, встановлено, що учні, які використовували AI-інструменти, демонстрували значно вищий рівень засвоєння матеріалу, порівняно зі своїми однолітками, які навчалися без цих технологій [4, с. 7–9]. Це свідчить про те, що інтерактивні технології на базі ШІ здатні не лише підтримувати, а й суттєво прискорювати мовний розвиток учнів.

Важливим аспектом є також вплив інтерактивних технологій на мотивацію до вивчення другої мови. Л. Вей (2023) зазначає, що AI-інструменти здатні підвищувати внутрішню мотивацію учнів, створюючи умови для автентичної мовленнєвої взаємодії та зворотного зв'язку [4, с. 4]. Відчуття прогресу й індивідуального супроводу, яке забезпечують інтелектуальні платформи, формує в учня стійкий інтерес до навчання та підвищує його самооцінку як мовця.

Отже, сучасні інтерактивні технології – від мобільних застосунків до платформ на основі штучного інтелекту – формують принципово нову форму вивчення англійської мови. Інтеграція таких технологій у навчальний процес відповідає як актуальним запитам здобувачів освіти, так і сучасним вимогам до якості мовної підготовки в умовах цифрового суспільства.

Педагогічна доцільність застосування інтерактивних технологій у процесі вивчення англійської мови обґрунтовується низкою чинників. По-перше, інтерактивні технології забезпечують умови для реалізації комунікативного підходу до навчання іноземної мови, оскільки спонукають учня до активного сприйняття мовлення, а не до пасивного запам'ятовування мовних форм. О. Рудоман, О. Харжевська і О. Шикиринська (2023) наголошують, що в цифрову епоху інноваційні методи навчання, зокрема на основі інтерактивних платформ, є не просто методичною альтернативою, а необхідною умовою відповідності освітнього процесу реаліям інформаційного суспільства. По-друге, інтерактивні технології відкривають доступ до навчальних ресурсів у будь-який зручний час, що є суттєвою перевагою, порівняно з аудиторними заняттями, прив'язаними до чіткого розкладу. Завдяки освітнім платформам здобувачі освіти отримують безперервний цілодобовий доступ до матеріалу, що дає змогу вибудувати індивідуальний темп і маршрут навчання відповідно до власних потреб, цілей та рівня мовної підготовки. По-третє, впровадження інноваційних методів навчання на базі інтерактивних технологій робить процес засвоєння англійської мови результативним і різноманітним: здобувачі освіти отримують практичні комунікативні навички через взаємодію з мовними матеріалами та нестандартними формами роботи, що сприяють глибокому розумінню навчального матеріалу [5, с. 229–240]. Отже, використання інтерактивних технологій у навчанні англійської мови є педагогічно виправданим, оскільки забезпечує гнучкість, доступність і комунікативну спрямованість освітнього процесу, відповідаючи як індивідуальним потребам учнів, так і вимогам сучасного інформаційного суспільства.

Інтерактивні технології ефективно підтримують та розвивають навчальну мотивацію. Традиційні методи навчання часто не забезпечують достатнього рівня залученості учнів, тоді як інтерактивні платформи створюють динамічне навчальне середовище, в якому здобувач освіти є активним учасником процесу, а не пасивним спостерігачем. Дослідження Перссон та Нурі (2018) засвідчило, що мобільні технології позитивно впливають на рівень залученості та мотивацію учнів завдяки зручності, доступності й ігровим елементам [6, с. 191–192]. До того ж інтерактивні технології дають змогу учням відстежувати власний прогрес у реальному часі, отримувати миттєвий зворотний зв'язок і ставити конкретні навчальні цілі, що є потужними чинниками підтримки внутрішньої мотивації.

На основі аналізу наявних досліджень та відповідних джерел пропонується класифікацію інтерактивних технологій для вивчення англійської мови за трьома критеріями.

*За функційним призначенням:*

1) Технології для комплексного вивчення мови – забезпечують розвиток усіх чотирьох видів мовленнєвої діяльності в межах єдиної платформи: Duolingo, Busuu. Ці платформи поєднують лексичні, граматичні та фонетичні вправи з елементами адаптивного навчання.

2) Технології для формування лексичних і граматичних навичок – зосереджені на цілеспрямованому вивченні словникового запасу та граматичних структур: Quizlet (флеш-картки, режими «Match», «Learn», «Test»), Wordwall, Baamboozle.

3) Технології для розвитку мовленнєвих умінь – акцентують на говорінні й аудіюванні із застосуванням розпізнавання голосу та штучного інтелекту: ELSA Speak, HelloTalk, Preply. Ці платформи забезпечують практику автентичного спілкування з носіями мови або автоматизований зворотний зв'язок щодо вимови.

4) Аудиторні платформи для інтерактивної взаємодії – призначені для використання в навчальному процесі під керівництвом викладача: Kahoot!, Quizizz, Nearpod. Учитель отримує

аналітику відповідей у реальному часі, а елементи змагальності стимулюють активність усіх учасників заняття.

*За характером взаємодії:*

1) Індивідуальні технології (учень–система) – орієнтовані на автономне навчання поза аудиторією, де учень взаємодіє з адаптивним навчальним середовищем: Duolingo, ELSA Speak, Busuu, Litelex. Забезпечують формування регулярних навчальних звичок і самоконтроль прогресу.

2) Комунікативні технології (учень–учень) – створюють умови для мовленнєвої взаємодії між учнями або між учнем і носієм мови: HelloTalk, Preply. Реалізують принцип «мовного обміну» і забезпечують соціальний вимір навчання.

3) Аудиторні технології (учень–учитель–клас) – інтегруються в навчальний процес під керівництвом педагога і передбачають синхронну групову взаємодію: Kahoot!, Baamboozle, Nearpod, Wordwall. Підходять для перевірки знань, дискусій і спільної роботи над проектами.

*За ступенем гейміфікації:*

1) Повністю гейміфіковані технології – будують навчальний процес за ігровою логікою (рівні, рейтинги, нагороди): Duolingo, Kahoot!, Quizizz, Baamboozle.

2) Частково гейміфіковані технології – містять окремі ігрові елементи (прогрес, значки, бали) поряд із традиційними дидактичними вправами: Quizlet, Wordwall, Busuu.

3) Незгейміфіковані технології – орієнтовані на систематичну усвідомлену практику без ігрових механік: Cambridge Dictionary App, Oxford Learner's Dictionaries. Більш придатні для учнів з високим рівнем автономності і внутрішньою мотивацією.

**Висновки.** Інтерактивні технології становлять перспективний і різноманітний клас дидактичних засобів, що органічно інтегруються як у самостійну роботу учня, так і в аудиторний навчальний процес вивчення англійської мови. Проведений аналіз дав змогу уточнити поняття «інтерактивна технологія навчання» як програмний засіб, що забезпечує двосторонню взаємодію учня з навчальним середовищем у режимі реального часу з миттєвим зворотним зв'язком. Запропонована класифікація за трьома критеріями – функціональним призначенням, характером взаємодії та ступенем гейміфікації – надає педагогу орієнтир для обґрунтованого вибору конкретної технології відповідно до навчальної мети, рівня учнів та формату заняття.

Дослідження підтверджують, що систематичне й методично правильне використання інтерактивних технологій позитивно впливає на мотивацію, рівень залученості та мовленнєві результати учнів. Водночас важливо розуміти, що ефективність інтерактивної технології залежить насамперед від того, наскільки точно вона відповідає навчальній меті та реальним потребам учнів, а не від її технічної складності чи популярності. Перспективами подальших досліджень є розроблення критеріїв оцінювання якості конкретних інтерактивних технологій та методичних рекомендацій щодо їх інтеграції в навчальні програми у процесі вивчення англійської мови.

*Abstract.* The article examines the concepts of «interactive technology» and «interactive application» in the context of English language learning. Theoretical approaches of various researchers to defining interactivity in the educational process are analysed. The appropriateness of using interactive technologies in English language classes is substantiated. A classification of interactive technologies is proposed according to their functional purpose, type of interaction, and degree of gamification. The main groups are characterised: platforms for comprehensive language learning, tools for developing lexical and grammar skills, applications for improving speaking and listening abilities, and classroom platforms for interactive engagement. It is shown that the informed selection of interactive technology based on clear pedagogical criteria significantly enhances language acquisition effectiveness and learner motivation.

*Keywords:* interactive technologies, mobile learning, MALL, AI, classification.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Karhina N. Using interactive teaching methods in English lessons. *Scientific Bulletin of Mukachevo State University. Series «Pedagogy and Psychology»*. 2023. Vol. 9(1). P. 9–15.
2. Зубрик А. Інтерактивні методи і прийоми навчання англійської мови учнів початкових класів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 28, т. 2. С. 87–91.
3. Kukulska-Hulme A., Viberg O. Mobile collaborative language learning: State of the art. *British Journal of Educational Technology*. 2018. Vol. 49(2). P. 207–218.

4. Wei L. Artificial intelligence in language instruction: impact on English learning achievement, L2 motivation, and self-regulated learning. *Frontiers in Psychology*. 2023. P. 1–14. URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1261955>
5. Рудоман О., Харжевська О., Шикиринська О. Інноваційні методи навчання англійської мови в цифрову епоху. *Вісник науки та освіти*. 2023. № 10(16). С. 225–243. URL: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-10\(16\)-225-243](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-10(16)-225-243)
6. Persson V., Nouri J. A systematic review of second language learning with mobile technologies. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 2018. Vol. 13(2). P. 188–209. URL: <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.8094>