

---

## Інноваційні інтерактивні технології в процесі вивчення іноземних мов

**Михайло Люлько**

Старший викладач кафедри соціально-гуманітарних дисциплін, Кооперативний інститут бізнесу і права, Київ, Україна  
ORCID 0009-0005-1720-3722

### Для цитування цієї статті:

Люлько Михайло. Інноваційні інтерактивні технології в процесі вивчення іноземних мов. International Science Journal of Education & Linguistics. Vol. 3, No. 6, 2024, pp. 42-51. doi: 10.46299/j.isjel.20240306.05.

**Надійшла до редакції:** 14 листопада 2024 р.; **Схвалено:** 30 листопада 2024 р.;

**Опубліковано:** 01 грудня 2024 р.

---

**Анотація:** У статті розглядаються сучасні інноваційні інтерактивні технології, що сприяють ефективному вивченню іноземних мов. Автор аналізує різноманітні методи та інструменти, які використовуються для активізації навчального процесу, зокрема, використання онлайн-ресурсів, мультимедійних інструментів, мобільних додатків, мозкових штурмів, веб-квестів, проектного методу, тренінгів та кейс технологій. Підкреслюється важливість інтерактивних методів, що дозволяють забезпечити активну участь студентів у процесі навчання, мотивують їх до практичного використання мови та сприяють розвитку комунікативних навичок. Автор акцентує на використанні цифрових технологій для створення ситуацій, максимально наближених до реального мовного середовища, що дозволяє студентам ефективно практикувати мовленнєві навички у контекстах, які виходять за рамки традиційних підручників. Також розглядаються переваги інноваційних технологій у формуванні міжкультурної компетенції та розвитку критичного мислення у студентів. Стаття висвітлює нові підходи до вивчення іноземних мов, а також впровадження передових технологій в освітній процес для підвищення його ефективності та доступності.

**Ключові слова:** мозковий штурм, веб-квести, проектний метод, тренінги, кейс технології, онлайн ресурси, мультимедійні ресурси.

---

### 1. Вступ

Використання інноваційних технологій в навчальному процесі може зробити навчання легшим і ефективнішим. Експериментування з різноманітними стратегіями та методами під час занять – це постійний процес, який допоможе викладачам стимулювати розвиток студентів. Використання у навчальному процесі цих методів базується на принципах науковості, інформативності та саморозвитку, взаємозв'язку теорії та практики, оптимальному поєднанні індивідуальної та колективної активності. Важлива особливість таких технологій – їх здатність мотивувати навчання студента, сприяти соціалізації та професійному розвитку, надання можливості перевірити знання на практиці та в життєвій ситуації, розвивати й інтегрувати навички та здібності.

Особливої актуальності інноваційні інтерактивні технології набувають під час вивчення іноземних мов, оскільки сучасний етап розвитку нашої держави вимагає від підростаючого покоління гнучкості, комунікабельності, швидкої адаптації до різноманітних життєвих ситуацій, критичного мислення та вміння співпрацювати. Значно змінився і статус іноземної мови в українському суспільстві. Стрімке входження України у світове співтовариство

забезпечило величезний попит на знання іноземних мов. Володіння навичками іншомовної компетенції стало розглядатися як засіб соціалізації у глобалізованому світі. Саме тому сьогодні необхідно приділяти серйозну увагу ефективності та якості процесу навчання іноземних мов. На відміну від традиційних методів, метою яких є оволодіння знаннями, вміннями та навичками, інноваційні інтерактивні технології найбільш повно враховують інтереси, нахили, здібності кожного його студента.

## 2. Об'єкт і предмет дослідження

**Об'єкт дослідження** – інноваційні інтерактивні технології в процесі викладання та вивчення іноземних мов, використання онлайн-ресурсів, мультимедійних інструментів, мобільних додатків, мозкових штурмів, веб-квестів, проектного методу, тренінгів, кейс технологій та інших інтерактивних засобів для полегшення та покращення навчального процесу.

**Предмет дослідження** – вплив інноваційних інтерактивних технологій на ефективність процесу вивчення іноземних мов та розвиток навичок говоріння, аудіювання, читання та письма.

## 3. Мета дослідження

Метою дослідження є вивчення впливу інноваційних інтерактивних технологій на процес вивчення іноземних мов, аналіз їх ефективності та виявлення можливостей їхнього використання для покращення навичок студентів у сфері мовного розвитку.

Зокрема, дослідження спрямоване на оцінку ролі сучасних технологій у покращенні мотивації та результативності навчання іноземних мов; визначення ефективних методів інтеграції інтерактивних технологій у навчальний процес, що дозволяють підвищити рівень володіння іноземними мовами; аналіз впливу таких технологій на розвиток основних мовних навичок говоріння, аудіювання, читання, письма та граматики; розробку рекомендацій для викладачів і студентів щодо ефективного використання інноваційних технологій у процесі вивчення іноземних мов.

## 4. Аналіз літератури

В науковій літературі інтерактивні методи навчання визначаються як методи, які організують навчальний процес як спільну творчість учителя та учнів. Сам викладач виступає не тільки джерелом знань, фасилітатором, наставником, тренером, а й модератором процесу навчання. Навчальний процес відбувається через постійну взаємодію викладач-студент, студент-студент, викладач-студент тощо. Використання таких методів дозволяє студентам ефективно взаємодіяти, оскільки як викладач, так і студенти є суб'єктами навчального процесу. [9].

Говорячи про арсенал викладача автори визначають різноманітні освітні технології та методи. Науковці наголошують, що практичне заняття може бути проведено у формі тренінгу, диспуту, мозкового штурму, ділової та рольової гри, методами малих груп або веб-квесту. [5,6].

Концепція мозкового штурму є одним із найпопулярніших в літературі, часто використовуваних методів стимулювання творчої активності, що дозволяє знаходити рішення складних проблем за допомогою спеціальних правил обговорення. Метод є одним з найвідоміших і використовується для колективного спонтанного пошуку рішень; насправді це метод пошуку альтернативних шляхів вирішення проблеми [12].

Багато літератури приділяють увагу проектному методу та його практичному застосуванню. Проектне навчання мови зосереджується як на вивченні іноземної мови, так і

на викладанні іноземною мовою. Деякі науковці вважають, що використання цього методу є способом усунути підхід, орієнтований на вчителя.[2,8].

Одним з основних методів інноваційних інтерактивних є метод кейсів. Кейс-технологія – це загальна назва педагогічних технологій, основу яких становить метод аналізу. В якості предмету аналізу виступають так звані кейси (ситуації), в процесі розв'язання яких приймаються певні рішення. Підґрунтям кейсів, тобто конкретних випадків, які розглядають із навчальною метою, найчастіше є реальний або максимально наближений до реального фактичний матеріал – історія, створена на основі реального досвіду [7].

Інтерактивні тренінги також цікавлять дослідників, оскільки мають за мету не лише отримання інформації, а й формування вмінь і навичок комунікації в крос-культурному середовищі. Увага приділяється насамперед груповій роботі щодо виконання різних інтерактивних вправ, які допомагають засвоїти теоретичні знання або отримати їх в процесі інтерактивної взаємодії [3].

Увага приділяється мультимедійному контенту, який спочатку грав в допоміжну роль і був спрямований на інформаційну підтримку освітнього процесу у вигляді аудіо та відео лекцій та семінарів. Поступово мультимедійний контент стає одним із основним засобом навчання [10,13]

## 5. Методи дослідження

Для досягнення мети дослідження та реалізації його завдань використовуються наступні методи:

1. Експериментальний метод – проведення експериментів, у яких одна група студентів використовує традиційні методи навчання, а інша — інноваційні інтерактивні технології. Це дозволяє порівняти ефективність засвоєння іноземної мови за допомогою різних методів, виявити переваги і недоліки технологій.

2. Анкетування та опитування – опитування студентів та викладачів для виявлення ставлення до використання інтерактивних технологій, оцінка їх зручності, ефективності та впливу на мотивацію. Мета цього методу – зібрати відгуки про досвід використання технологій та їхній вплив на процес навчання.

3. Аналіз навчальних результатів – оцінка прогресу студентів до і після використання інноваційних технологій через тестування, контрольні роботи, презентації тощо для визначення, як інноваційні технології впливають на рівень мовної компетенції.

4. Спостереження за заняттями, де застосовуються інтерактивні технології, щоб оцінити рівень залученості студентів, їхню активність і взаємодію.

5. Контент-аналіз аналіз навчальних матеріалів, що використовуються при застосуванні технологій, з точки зору їх інноваційності, різноманіття, відповідності навчальним цілям.

6. Метод кейс-стаді – вивчення окремих випадків успішного або неуспішного використання інтерактивних технологій у навчанні іноземних мов для того щоб оцінити ефективність технологій у конкретних навчальних умовах і виявити кращі практики.

7. Діагностичні методи – використання різних тестів і діагностичних інструментів для визначення початкового рівня знань студентів перед початком навчання за допомогою технологій та оцінка результатів після впровадження цих методів.

8. Метод аналізу зворотного зв'язку – регулярне отримання зворотного зв'язку від студентів і викладачів після кожного заняття для оцінки впливу технологій на навчальний процес.

## 6. Результати дослідження

Інноваційні інтерактивні технології значно змінюють підходи до викладання іноземних мов, сприяючи активному залученню студентів у процес навчання та підвищенню ефективності засвоєння матеріалу. Слід зазначити, що найкращих результатів інноваційні

технології досягають при персоналізованому підході до навчання. Замість того, щоб використовувати єдиний підхід або план для навчання всієї групи, викладачі враховують можливості кожного студента, щоб допомогти йому досягти успіху.

При цьому, хоча індивідуальний навчальний план кожного студента унікальний, кінцевою метою є знання предмета або досягнення контрольних показників на рівні групи.

Такий підхід включає змішане навчання, яке дає студенту більше відповідальності за власне навчання, а викладач виконує роль загального гід та наглядача за навчальним середовищем, яке більше ґрунтується на відкритті. Студентам дозволяється вибирати, як і в кому темпі вони рухатимуться. Іншою стратегією є адаптивне навчання. За таких умов відбувається перехід від алгоритму вивчення одного й того ж навчального матеріалу всіма студентами до генерування змісту й методів навчання, коли різні студенти досягають запланованих результатів різними способами організації освітнього процесу, у різному темпі й на основі різних варіацій подавання навчального матеріалу. Цей підхід передбачає оцінювання готовності до набуття предметної компетентності відповідно до попереднього рівня знань і набутого досвіду; вибір подальших кроків залежно від правильності виконання завдань; можливість доповнення форм і методів навчання та наявних інформаційних ресурсів новими інструментальними й методичними засобами.

Проектні технології пропонують вправи, які вимагають від студентів визначення реальної проблеми, а потім пошуку рішення. Проектне навчання сприяє розвитку конкретних навичок, таких як спостережливість, критичне мислення, вирішення проблем і співпраця. Це активна форма навчання, у якій студенти отримують досвід шляхом використання своїх знань.

Ключовими компонентами проектного навчання є командна робота, цифрові інструменти та використання навичок розв'язання проблем для пошуку рішення поточної проблеми. Ця стратегія покращує залучення студентів до навчання, мотивацію та сприяє більшій зацікавленості та задоволенню від навчання.

Загальна схему технології проектного навчання складається з таких компонентів:

- підготовка, визначення теми й мети проекту;
- визначення джерел, засобів збирання, методів аналізу інформації, засобів подання результатів;
- встановлення критеріїв оцінювання результату та процесу;
- збирання інформації, а саме – спостереження, робота з літературою, анкетування, експеримент;
- аналіз інформації, формулювання висновків;
- подання й оцінювання результатів.

Стосовно проектів саме при вивченні іноземної мови, їх можна поділити на:

- ігрові та рольові проекти – діалоги, драматизація;
- інформаційні і дослідницькі проекти – вивчення регіону або якої-небудь країни, англійська мова і її використання як мови міжнародного спілкування; мова сучасного кіно; молодіжний сленг тощо;
- соціологічні проекти – вплив американської і британської культур на спосіб життя в нашій країні; уявлення британців про нашу країну;
- видавничі проекти – журнали, газети, сайти;
- творчі та постановчі проекти – вечори, концерти, вистави [11].

Ще одним з різновидів інноваційних інтерактивних методів є тренінг, який представляє собою виконання програми різних вправ і завдань, що сприяє формуванню й удосконаленню певних умінь і навичок. Тренінг забезпечує не лише передачу знань, а й певний стан емоційного піднесення учасників, оскільки актуалізуються пізнавальні інтереси та прагнення до саморозвитку. Особливістю тренінгу є й те, що після його проходження кожен учасник має чіткі уявлення про те, як можна використати отримані навички найближчим часом

Найчастіше тренінги використовуються для розвитку навичок крос-культурної компетентності під час вивчення іноземної мови. Тренінг, в якому моделюються ситуації крос-

культурної комунікації, називають міжкультурним, або крос-культурним, тренінгом. Науковці розглядають крос-культурний тренінг як метод навчання, дидактичною ціллю якого є розвиток крос-культурної компетентності шляхом виконання узгоджених вправ, націлених на підготовку до ситуацій крос-культурної комунікації [15].

Тренінги корисні для студентів під час навчального процесу завдяки певним особливостям, які включають:

- відсутність оцінок, а, отже відсутність побоювань щодо можливого покарання за неправильну відповідь;
- можливість вільного вияву власної думки щодо актуальних питань;
- можливість вільної комунікації з іншими, а, отже, розвиток комунікативних компетентностей;
- акцент на практику;
- навчання роботі в команді, співпраці;
- відсутність критики, а отже, навчання вмінню ризикувати;
- можливість подискутувати, відстояти власну думку;

Приклади тренінгів, які формують крос-культурну компетентність можуть бути такими:

- невербальні сигнали різних культур і неписані правила спілкування; особливості поведінки та відмінності менталітету;
- подолання настороженості і стереотипів сприйняття;
- типові помилки і бар'єри міжнародних комунікацій;
- ділова та дипломатична комунікація в міжкультурному середовищі;
- ключові правила ведення переговорів з іноземними партнерами;
- вербальне спілкування. правила комунікації. заборонені теми і табу;
- особливості ділового листування.[15].

Існуючий позитивний досвід впровадження тренінгових технологій навчання, показує, що він сприймається студентами дуже позитивно. Студенти вважають, що використання тренінгових технологій під час занять сприяє більшій зацікавленості предметом, забезпечує зв'язок теорії та практики й активізує їх навчально-пізнавальну діяльність.

Мозковий штурм, ще одна інноваційна інтерактивна технологія став широко відомий кола спеціалістів з публікацією книги А. Осборна «Керована уява», в якій було описано принципи та процедури творчого мислення. Процедура мозкового штурму складається з двох етапів: на першому генеруються ідеї та на другому вони вдосконалюються. Незважаючи на можливий страх невдачі або страх виглядати смішно, всі учасники заохочуються згенерувати та висловити якомога більше рішень проблеми ситуації, наскільки це можливо. Ніхто не повинен судити чи критикувати будь-яку ідею, яка виникає під час першого етапу, навіть якщо ідеї, запропоновані учасниками, можуть виглядати нереалістичними або фантастичними [12]. Основним завданням є забезпечення процес генерування ідей без критичного аналізу та обговорення. Метод корисний і поширений на практичних заняттях з гуманітарних дисциплін, зокрема іноземної мови. Таким чином, метод мозкового штурму є найвільнішою формою дискусії.

Мозковий штурм – це метод генерації ідей, який можна застосовувати на уроках англійської мови для стимулювання творчості та активної участі студентів. Ось кілька прикладів того, як можна використовувати мозковий штурм на таких уроках:

Прикладами мозкового штурму на уроках іноземної мови можуть бути наступні:

1. Які місця ви хочете відвідати в англійських країнах?. Студенти можуть пропонувати різні місця для відвідування, такі як Лондон, Нью-Йорк, Сідней, Торонто, і давати короткі пояснення, чому вони вибрали ці міста.

2. Здоровий спосіб життя. Студенти можуть запропонувати ідеї про фізичні вправи, здорове харчування, сон, уникання стресу тощо.

3. Мода та стиль. Студенти можуть обговорювати модні тренди в англійських країнах, наприклад, спортивний стиль у США або класичний стиль у Великобританії.

4. Навчання та кар'єра. Студенти можуть називати професії, вивчення яких вони хочуть присвятити своєму життю, та обговорювати, як досягти цих цілей.

5. Технології. Студенти можуть згадувати гаджети, соцмережі, програми або інші технології, які мають вплив на їх повсякденне життя.

Мозковий штурм може бути особливо ефективним для розвитку креативності та мовної практики, оскільки він дозволяє студентам висловлювати свої думки в невимушеній атмосфері.

Веб-квест як інтерактивна технологія в освіті був започаткований Б. Доджем у 1995 році. Він вважав, що студенти можуть досліджувати певні ідеї через інтернет для розв'язання проблем шляхом узагальнення знайденої інформації. Веб-квест трактується ним як «орієнтована на запит діяльність, за якої частина або вся інформація, з якою взаємодіють учні, надходить із ресурсів в Інтернеті, які за бажанням доповнюються відеоконференціями»[4].

Веб-квести, як педагогічна технологія, мають кілька переваг у навчанні іноземної мови, зокрема:

- вони сприяють розвитку навичок мислення вищого рівня у студентів (наприклад, порівняння, класифікація, індукція, аналіз помилок, абстрагування, аналіз перспектив тощо), оскільки після опрацювання матеріалу квесту студенти створюють новий продукт з отриманої інформації;

- веб-квести є простим і ефективним способом для викладачів інтегрувати Інтернет як джерело автентичного мовного матеріалу в процес навчання як у класі, так і поза ним;

- вони мають переваги перед традиційними підручниками, оскільки в класичному форматі, коли студенти читають тексти або слухають лекції, вони є пасивними споживачами знань, тоді як веб-квести сприяють активному навчальному процесу, де студенти не тільки читають і запам'ятовують, а й синтезують, аналізують та оцінюють інформацію;

- підвищують мотивацію студентів і змушують їх розглядати навчальний процес як корисний, що стимулює до більшого зосередження, зусиль і реального інтересу до досягнення мети завдання;

- веб-квести створюють природні умови для розвитку навичок співпраці, адже, працюючи разом, студенти стикаються з різними точками зору, як від інших команд, так і від своїх колег, що допомагає глибше зрозуміти тему та вирішити поставлену задачу. Різноманіття думок і нові способи розуміння стимулюють пізнавальний процес, що є важливим для розвитку так званих м'яких навичок;

- вони можуть бути використані не лише для навчання іноземній мові, але й як міждисциплінарний інструмент, що дозволяє поєднувати мовне навчання з іншими предметними областями.

Головним компонентом, завдяки якому застосування веб-квестів видається ефективним, є гейміфікація навчання. Важливим чинником є те, що при застосуванні веб-квестів ігрові принципи та методики застосовуються в неігровому контексті. Веб-квест може включати такі ігрові елементи, умови та механізми, як відстеження прогресу, накопичення балів, збирання артефактів, поетапність відкриття інформації, кілька спроб тощо[1].

Одним з потужних інноваційних інтерактивних методів є метод кейсів. Кейс-технологія – це загальна назва педагогічних технологій, основу яких становить метод аналізу. В якості предмету аналізу виступають так звані кейси (ситуації), в процесі розв'язання яких приймаються певні рішення. Підґрунтям кейсів, тобто конкретних випадків, які розглядають із навчальною метою, найчастіше є реальний або максимально наближений до реального фактичний матеріал – історія, створена на основі реального досвіду.

Працюючи з кейсом, студенти знайомляться з його описом (текст, аудіо, відео тощо), самостійно його аналізують, потім організують обговорення, дискусії та презентації. Насамкінець відбувається оцінювання учасників дискусій відповідно до заздалегідь узгоджених й оприлюднених критеріїв, а також підведення підсумків дискусії

Метод кейсів вперше запровадили в навчальний процес в Гарвардській бізнес-школі, пізніше він почав активно застосовуватись в багатьох закладах освіти не лише США, а й інших країн. Сьогодні існує дві класичні школи кейс-стаді: американська (Гарвардська) і європейська (Манчестерська). Гарвардський кейс – це зазвичай 20-25 сторінок тексту і 8-10 ілюстрацій, розв'язуючи який студенти мали б прийняти рішення, яке є найоптимальнішим, на думку його розробників. Описи європейських кейсів є коротшими за обсягом і їх укладачі найчастіше закладають кілька варіантів розв'язання порушеної проблеми. [14]

Американські дослідники розглядають іншу класифікацію кейсів:

- завершені кейси, що базуються на фактах. Підходять для цільового аналізу;
- незакінчені кейси з відкритою кінцевим результатом. Студенти можуть прогнозувати, робити припущення;
- функціональні кейси, які пише викладач: складність для викладача – досягти реального відображення ситуації;
- кейси, що базуються на реальних документах – статтях, звітах, наборі певних даних, етнографічних матеріалах [7].

Для ефективного використання цього методу необхідно провести певні етапи підготовки та виконання. Спочатку проводиться підготовка, спрямована на засвоєння лексичного матеріалу, який знадобиться для подальшої діяльності. Далі студенти ознайомлюються з проблемною ситуацією загалом. Потім виокремлюється основне питання, яке потребує вирішення. На наступному етапі готуються пропозиції чи рішення, при цьому студенти працюють у групах. Після цього відбувається аналіз запропонованих рішень, обирається найбільш оптимальний варіант. Завершальним етапом є оцінка результатів роботи як студентами, так і викладачем.

Важливо, щоб завдання не виходили за межі лексичних умінь студентів, оскільки під час вирішення проблеми передбачається дискусія, необхідність робити висновки та інші важливі кроки.

На уроках іноземної мови можна використовувати безліч цікавих кейсів, наприклад, студенти повинні вибрати країну для подорожі з обмеженим бюджетом. Вони повинні обговорити різні варіанти (наприклад, Великобританія, США, Австралія) і вирішити, яка країна підходить для їх подорожі. Або, студенти отримують завдання знайти роботу за оголошенням. Вони повинні створити своє резюме та мотиваційний лист на англійській мові, а потім презентувати себе. Також, студенти отримують завдання вирішити проблему з пошкодженим товаром, який вони купили. Вони повинні написати скаргу в магазин або зв'язатися з продавцем, та багато інших

Під час використання кейс-технологій студенти активно включаються у процес навчання, оскільки мають справу з реальними ситуаціями. Вони практикують говоріння, слухання та письмові навички в реальних контекстах. У процесі обговорення кейсів студенти вчаться аналізувати, порівнювати і приймати рішення.

Ці завдання допомагають студентам не тільки покращувати знання англійської мови, але й розвивати їхні навички роботи в команді, творчого мислення та вирішення проблем.

Також слід зазначити, що використання онлайн-ресурсів, мультимедійних інструментів та мобільних додатків у навчальному надає студентам доступ до навчальних матеріалів в будь-який час і з будь-якого місця, що сприяє самостійній роботі та покращує зручність навчання.

Мультимедійні інструменти та мобільні додатки дозволяють створювати інтерактивні завдання, що активно залучають студентів, допомагають краще засвоювати матеріал через практичні вправи, що робить навчальний процес більш захоплюючим і мотивує студентів до активнішої участі в заняттях. Онлайн-ресурси дозволяють студентам працювати в індивідуальному темпі, обираючи матеріали відповідно до своїх потреб і рівня підготовки.

Мультимедійні інструменти дають можливість використовувати відео, графіку, анімацію, що сприяє кращому розумінню складних концепцій та абстрактних понять.

Використання різноманітних онлайн-платформ і додатків дає змогу викладачам та студентам обирати найбільш ефективні інструменти для навчання, що відповідають

конкретним цілям і завданням. Використання сучасних технологій сприяє розвитку цифрової грамотності студентів, що є важливим аспектом в умовах сучасного суспільства.

Загалом, інтеграція цих технологій у навчальний процес робить його більш ефективним, доступним і привабливим для студентів, допомагаючи створити більш активне та персоналізоване навчання.

## 7. Висновки

Використання інтерактивних методів, таких як мозкові штурми та кейс-технології, допомагає студентам розвивати критичне мислення, творчий підхід до вирішення проблем і формування власних ідей. Ці методи заохочують до активної участі в процесі навчання і стимулюють глибше розуміння матеріалу. Вони дозволяють поєднувати теоретичні знання з практичним застосуванням, що робить процес навчання більш захоплюючим і результативним. Применшення акценту на пасивному засвоєнні знань і збільшення уваги до активної взаємодії через дискусії, ролеві ігри та командні проекти дозволяє студентам удосконалювати свої мовні навички, особливо в контексті практичної комунікації. Застосування цих методів дозволяє враховувати індивідуальні особливості студентів, даючи їм можливість працювати на своєму рівні та за своїми темпами. Це сприяє підвищенню мотивації та самостійності в навчанні.

Метод кейсів та проектів допомагає студентам застосовувати знання в реальних життєвих ситуаціях, що дозволяє значно покращити розуміння мови в контексті різних культурних і соціальних ситуацій.

Тренінги та веб-квести заохочують студентів до самостійного дослідження, що розвиває їх навички організації часу, пошуку інформації та роботи з різними джерелами.

Всі ці методи дозволяють створити сприятливу атмосферу для командної роботи, що є важливим аспектом у навчанні іноземної мови, оскільки розвиває навички співпраці та ефективної комунікації серед студентів.

Використання онлайн-ресурсів, мультимедійних інструментів та мобільних додатків у навчальному процесі має значний потенціал для підвищення ефективності навчання. Ці технології забезпечують зручний доступ до матеріалів, сприяють індивідуалізації навчання та розвитку цифрових навичок, що є важливим у сучасному світі. Інтерактивність та візуалізація контенту допомагають краще засвоювати складні теми, а також підвищують мотивацію студентів до навчання. Крім того, можливості для спільної роботи і співпраці сприяють розвитку командних навичок, а швидке оцінювання дозволяє викладачам надавати зворотний зв'язок в реальному часі.

Загалом, інтеграція сучасних технологій у навчальний процес не тільки робить його більш доступним і гнучким, але й значно підвищує зацікавленість студентів, створюючи умови для більш персоналізованого та активного навчання. Це сприяє розвитку важливих навичок, які є необхідними для успішної адаптації студентів до вимог сучасного світу.

---

### Список літератури:

1) Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2020). Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 100290. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290>

2) Beckett, G. H., & Slater, T. (Eds.). (2019). *Global perspectives on project-based language learning, teaching and assessment: Key approaches, technology tools and frameworks*. Routledge Studies in Applied Linguistics.

3) Bolten, J. (2005). *Interkulturelle Personalentwicklungsmaßnahmen: Training, Coaching und Mediation*. Internationales Personalmanagement. Neue Aufgaben, neue Lösungen (pp. 307-324).

4) Dodge, B. (1997). Some thoughts about WebQuests. WebQuest. Retrieved September 5, 2024, from [http://webquest.org/sdsu/about\\_webquests.html](http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html)



- 5) Jahromi, Z. B., & Mosalanejad, L. (2015). Integrated method of teaching in Web Quest activity and its impact on undergraduate students' cognition and learning behaviors: A future trend in medical education. *Global Journal of Health Science*, 7(4), 249-259. <https://doi.org/10.5539/gjhs.v7n4p249>
- 6) Sanford, J., Townsend-Rocchiccioli, J., Trimm, D., & Jacobs, M. (2010). The WebQuest: Constructing creative learning. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 41(10), 473-479. <https://doi.org/10.3928/00220124-20100503-04>
- 7) The case method. (2019). Illinois CITL. Teaching & Learning. Retrieved October 10, 2024, from <https://citl.illinois.edu/citl-101/teachinglearning/resources/teaching-strategies/the-case-method>
- 8) Wang, S. (2020). Project-based language learning in China: A literature review. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(1), 66-72. <https://doi.org/10.17507/jltr.1101.08>
- 9) Гевко, І. В. (2018). Використання сучасних інформаційних технологій у навчанні студентів вищого навчального закладу. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи*, 62, 46-55.
- 10) Гуржій, А. М., Коцур, В. П., Волинський, В. П., & Самсонов, В. В. (2003). Візуальні та аудіовізуальні засоби навчання: навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.]. Ін-т педагогіки АПН України.
- 11) Каліта, В. В. (2010). Застосування методу проектів у викладанні іноземної мови як засіб створення навчальної середовища формування та розвитку життєвих компетентностей учнів. *Навчально-методичний збірник*, 61.
- 12) Кочерга, Є. В. (2017). «Мозковий штурм» як ефективний метод навчання. *Вісник Науково-методичного центру навчальних закладів сфери цивільного захисту*, 27, 35-38.
- 13) Лапінський, В. В. (2008). Навчальне середовище нового покоління та його складові. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія № 2: Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*, 6(13), 26-32.
- 14) Туріцина, О. М. (2024). Метод кейсів, як інноваційна інтерактивна технологія розвитку крос культурної компетентності. *Матеріали VII Всеукраїнської наукової конференції Педагогічні інновації в освітньому просторі сучасного закладу вищої освіти* (р. 22).
- 15) Туріцина, О. М. (2024). Тренінгові технології у формуванні крос-культурної компетентності студентів. *Матеріали II міжнародної науково-практичної конференції «Сучасна вища освіта: досягнення, виклики та перспективи розвитку в умовах невизначеності»*(pp. 4-5).

---

## Innovative interactive technologies in the process of learning foreign languages

### Mykhailo Liulko

Senior teacher of the department of social and humanitarian disciplines, Cooperative Institute of Business and Law, Kyiv, Ukraine  
ORCID 0009-0005-1720-3722

---

**Abstract:** The article examines modern innovative interactive technologies that contribute to the effective learning of foreign languages. The author analyzes various methods and tools used to activate the learning process, in particular, the use of online resources, multimedia tools, mobile applications, brainstorming, web quests, project method, trainings and case technologies. The importance of interactive methods is emphasized, which allow to ensure the active participation of students in the learning process, motivate them to practical use of the language and contribute to the development of communication skills. The author emphasizes the use of digital technologies to create situations that are as close as possible to the real language environment, which allows students to effectively practice speaking skills in contexts that go beyond traditional textbooks. The advantages of innovative technologies in the formation of intercultural competence and the development of

critical thinking in students are also considered. The article highlights new approaches to learning foreign languages, as well as the introduction of advanced technologies into the educational process to increase its efficiency and accessibility.

**Keywords:** brainstorming, web quests, project method, trainings, case technologies, online resources, multimedia resources.

---