

УДК 811.161.2

DOI <https://doi.org/10.32782/eddiscourses/2023-2-6>

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Скибун Наталія Дмитрівна,

кандидат педагогічних наук,

старший викладач кафедри мовної підготовки,

Національний медичний університет імені О.О. Богомольця

ORCID: 0000-0003-2962-4725

Ісмаїлова Ленмара Ленурівна,

викладач кафедри мовної підготовки,

Національний медичний університет імені О.О. Богомольця

ORCID: 0000-0002-1131-5265

У статті було розглянуто шляхи та інструменти застосування можливостей новітніх технологій віртуального світу для набуття іншомовної комунікативної компетентності здобувачами освіти у процесі вивчення іноземної мови. Наразі новітні технології відкрили перед здобувачами освіти нові можливості стосовно додаткового вивчення іноземної мови, адже віртуальний світ надав доступ до: соціальних мереж та соціальних медіа, ринку IT, фрілансу, мережевих комп'ютерних ігор, віртуальних розваг, електронних бібліотек різножанрової літератури, фільмотек, збірок пісень, віршів тощо, а також до засобів масової комунікації, персональних вебсайтів та вебсторінок викладачів, блогерів, публічних людей (політиків, спортсменів, діячів культури тощо). Наразі технічні можливості дають змогу застосовувати вказані вище елементи до освітнього процесу як в аудиторії, так і за її межами, оскільки безпосереднє перебування у мовному середовищі прискорює процеси набуття відповідних компетентностей у частині вивчення іноземних мов. Це також дає змогу віртуально комунікувати з носіями іноземних мов, їх культурою, звичаями тощо. Використання новітніх сучасних цифрових і віртуальних технологій та інструментів у сучасних методиках навчання позитивним чином сприймається здобувачами вищої освіти, адже вони є цифровим поколінням, для якого віртуальний світ, соціальні мережі, комп'ютер, мобільний термінал є звичним, а тому і комунікації на одному новому ментальному рівні між викладачем та здобувачем освіти приносять гарний результат. Досягнення такого ефекту потребує від викладачів та методистів додаткових знань та умінь не тільки у сфері педагогіки, а і комп'ютерній, програмній та цифровій сферах для можливості здійснення підготовки до занять та їх проведення на відповідному новому рівні, а саме: готувати презентації, створювати та вести заняття в онлайн режимі з використанням відповідних цифрових програмних інструментів, вільно користуватися гаджетами, месенджерами, віртуальними освітніми майданчиками та освітніми програмними продуктами. Отже, використання віртуального світу для вивчення іноземних мов є не тільки ефективним, а і корисним як для здобувача освіти (набуває компетентності з іноземної мови), так і для викладача (набуває компетентності роботи з новими гаджетами у новому віртуальному просторі з цифровими технологіями).

Ключові слова: новітні інформаційно-комунікаційні технології, віртуальний світ, цифрові технології, освітні програмні продукти, іноземна мова, іншомовна компетентність, міжкультурний діалог.

Skybun Natalia, Ismailova Lenmara. Use of virtual world technologies for learning foreign languages

The article considered the ways and tools of using the possibilities of the latest technologies of the virtual world for the acquisition of foreign language communicative competence by students in the process of learning a foreign language. Currently, the latest technologies have opened up new opportunities for students of education regarding the additional study of a foreign language, because the virtual world has provided access to: social networks and social media, the IT market, freelancing, online computer games, virtual entertainment, electronic libraries of various genres of literature, film libraries, collections songs, poems, etc., as well as to mass media, personal websites and web pages of teachers, bloggers, public figures (politicians, athletes, cultural figures, etc.). Currently, technical capabilities make it possible to apply the elements mentioned above to the educational process both in the classroom and outside, as direct presence in the language environment accelerates the processes of acquiring relevant competencies in learning foreign languages. It also makes it possible to communicate virtually with speakers of foreign languages, their culture, customs, etc. The use of the latest modern digital and virtual technologies and tools in modern teaching methods is positively perceived by students of higher education, because they are a digital generation for whom the virtual world, social networks, a computer, and mobile terminals are commonplace, and therefore communications on one new mental level between the teacher and the learner bring a good result. Achieving such an effect requires teachers and methodologists to have additional knowledge and skills not only in the field of pedagogy, but also in the computer, software, and digital fields for the possibility of preparing for classes and conducting them at an appropriate new level, namely: preparing presentations, creating and conduct classes online using appropriate digital software tools, freely use gadgets, messengers, virtual educational platforms and educational software products. Therefore, the use of the virtual world for learning foreign languages is not only effective, but also useful both for the learner (acquiring competence in a foreign language) and for the teacher (acquiring competence in working with new gadgets in a new virtual space with digital technologies).

Key words: latest information and communication technologies, virtual world, digital technologies, educational software products, foreign language, foreign language competence, intercultural dialogue.

Постановка проблеми. Подальший розвиток суспільства визначається зростанням глобалізаційних та інтеграційних процесів в усіх сферах та суспільних відносинах. Широке впровадження новітніх революційних технологій змінюють традиційний навколишній світ, людину, суспільство в цілому. Перш за все, це цифровізація інформації, міжнародні електронні комунікації, глобальна мережа передачі даних (Інтернет), які, формуючи нові інформаційні (отримання, передавання, оброблення, зберігання) та комунікативні процеси, створили передумови до нівелювання таких важливих раніше для комунікацій факторів, як час та відстань. Згадані вище процеси створили сучасні умови, коли людина може зателефонувати та/або передати значний обсяг інформації в інший кінець світу практично в режимі онлайн. По-друге, розвиток транспортної інфраструктури разом із засобами переміщення також вплинули на час та відстань. Так, сьогодні дістатися іншого континенту можна за лічені години без спеціальної підготовки до подорожі та спорядження. Такий стан речей обумовив стрімкий розвиток міжнародних комунікацій, взаємовідносин та просування глобальних процесів в усіх сферах суспільства. Прикладом є подальше поширення сфери діяльності глобальних транснаціональних корпорацій, які паралельно з бізнес-процесами сприяли формуванню глобальної сфери послуг (туристична, готельна, ресторанна тощо). Це потребує комунікацій та взаємовідносин на діловому, культурному, соціальному, побутовому рівнях із місцевим населенням та місцевими бізнес-структурами, а тому зростає запит на знання іноземних мов.

На сьогодні до вже традиційних звичних нам сфер додається все більше нових, де знання іноземних мов є обов'язковим. Так, на сучасному етапі розвитку суспільства додатково до фізичного простору додався ще і віртуальний простір, який породив нові сфери застосування іноземної мови, а саме: соціальні мережі та соціальні медіа, ринок ІТ, фріланс, мережеві комп'ютерні ігри, віртуальні розваги, бази даних (різножанрової літератури та інформації, фільмів, пісень тощо), засоби масової комунікації, персональні вебсайти та вебсторінки викладачів, блогерів, публічних людей (політиків, спортсменів, діячів культури тощо). Доступ та участь у вказаному також спонукає до вивчення іноземних мов. Тим більше, що вказане широко підтримується молодим поколінням, яке фактично народилося і виросло в цифрову епоху і саме для нього є звичним віртуальне середовище комунікацій, користування гаджетами та різного

роду програмними додатками і іграми. Так, «вже за п'ять років, якщо вірити теорії поколінь, до школи підуть зовсім інші діти», так зване «цифрове» покоління», які замінять тих, «кого називають «дітьми смартфонів», Google babies, поколінням «дзен» та «альфами», для яких соціальні мережі, гаджети та Інтернет є звичним явищем, а «не «цікавинка» батьків, як було для «цифрових» дітей, а просто доступна іграшка» [8]. Так, вже сьогоднішні здобувачі освіти із задоволенням переходять від традиційних форм навчання (читання книг, виконання письмових та усних завдань тощо) до сучасних, які побудовані на звичному для них інтерфейсі (комп'ютерні ігри, соціальні мережі та месенджери), а саме: «спеціальні комп'ютерні програми (educational software), інтерактивні навчальні додатки, освітні відео, програмне забезпечення з елементами розваги або гри» [2, с. 53]. Вказане досить активно впроваджується у освітні програми традиційної очної та дистанційної онлайн освіти, а також у змішані форми в залежності від потреб. Водночас віртуальний простір передусе створенню та розповсюдженню освітнього контенту на офіційних сайтах закладів освіти, освітніх платформах, особистих сайтах та сторінках у соцмережах і месенджерах викладачів тощо. Цьому сприяють сучасні цифрові технології, міжнародні електронні комунікації, мережа Інтернет та гаджети.

Але розвиток цифрових та комп'ютерних технологій продовжується, сучасна ІТ індустрія створює та впроваджує у комерційне використання нові програмні продукти, які знаходять широке застосування в багатьох сферах. При чому багато сучасних програмних продуктів та технологій створювалися саме для індустрії розваг. Але досить часто ігрові елементи знаходять місце в традиційних сферах. Яскравим прикладом є створення віртуальних світів для комп'ютерних ігор, різного роду тренажерів та симуляторів. Як відзначають Л. Дашко і О. Дубицька, «епоха креативного використання мережі Інтернет винесла на поверхню нове інтегроване поняття у освітніх технологіях – едютейнмент (education + entertainment), тобто навчання через гру, навчання у грі, освіта через розважання, навчання через забаву, ігроутворення», «навчання як розвага» [2, с. 53]. А тому впровадження окремих елементів технології віртуального світу в освітній сфері були сприйняті здобувачами освіти досить позитивно і результативно. Більше питань виникало у викладачів, методистів та адміністрацій закладів освіти, адже для їх упровадження необхідно було здійснювати широкий спектр

заходів, починаючи від морально-психологічного настрою до матеріально-технічного забезпечення викладачів та здобувачів освіти. Саме тому питання використання технологій віртуального світу для вивчення іноземних мов виступає об'єктом нашого дослідження.

Аналіз останніх досліджень показав, що використання цифрових та інформаційно-комунікаційних технологій для вивчення іноземних мов (в рамках методів, методик, технік та інструментів) є поширеним серед сучасних іноземних та вітчизняних дослідників, серед яких можна виділити: О. Воїтко, О. Воробель, Л. Дашко, К. Дорво, О. Дубицька, Д. Кім, В. Кінг, Р. Коцюба, С. Кулешов, О. Малінко, А. Мірошникова, Н. Набок, Н. Німенко, А. Чернякова, З. Циганок та інші.

Незважаючи на досить широкий спектр проведених досліджень, питання використання технологій віртуального світу для вивчення іноземних мов виступає частиною загальної проблеми, котрій присвячується означена стаття.

Метою статті є побудова описової характеристики формування іншомовної комунікативної компетентності в умовах використання елементів технологій віртуального світу під час вивчення іноземних мов.

Завданнями статті є:

- окреслення ролі впливу новітніх цифрових та комп'ютерних технологій на освітній процес вивчення іноземної мови та формування іншомовної комунікативної компетентності;
- напрацювання пропозицій щодо активізації використання можливостей технологій віртуального світу в освітній сфері.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні цифрові, комп'ютерні та інформаційно-комунікаційні технології разом із віртуальним світом поступово входять у освітній простір. Для цього використовують різноманітні «методики «активного навчання», до прикладу, ділові ігри, відео, метод «занурення», метод «ситуацій» тощо» [5]. Сьогодні досить популярними є освітні платформи з вивчення іноземних мов, приклади яких можна привести нижче: «Busuu. Сайт і додаток (доступний для iOS і Android), завдяки якому можна вивчити 12 мов – англійську, польську, португальську, турецьку, арабську, китайську, російську, італійську, японську, німецьку, французьку та іспанську»; «Lingo Hut. На цьому сайті можна вивчити понад 45 мов, 125 уроків вивчення корисної лексики без попередніх знань»; «Audiolang. Онлайн-платформа, присвячена самостійному вивченню іноземних мов – англійської, німецької, польської, іспанської, італійської, фінської, швед-

ської, данської, норвезької, румунської, чеської, грецької, угорської, литовської, естонської, турецької, тайської, японської, китайської, корейської, арабської, перської, іврити та хінді. Основна частина матеріалів представлена у вигляді аудіо-файлів, які можна завантажити або вивчати в режимі онлайн»; «UTalk. Додаток підходить як для початківців, так і для тих, хто хоче заповнити прогалини у своєму словниковому запасі та покращити вимову. Дає можливість вивчити більше 140 мов»; «Mondly. Додаток дає можливість вивчити більше 30 іноземних мов. Платформа також пропонує уроки, використовуючи віртуальну та доповнену реальність»; «Preply. Освітня платформа, яка допомагає учням та викладачам з усього світу знайти одне одного. Корисно тим, хто вже знає мову на базовому рівні, потребує індивідуального підходу та зацікавлений у тому, щоб навчатися у носія мови. Доступне вивчення більше 30 мов»; «Obywatelki. Курси польської мови для біженців з України різного віку»; «Goete Institut. Безкоштовні відеоуроки для вивчення німецької мови» [3]. Незважаючи на широкий спектр різноманітних онлайн курсів з вивчення іноземних мов, дієвим та швидким є вивчення іноземної мови безпосередньо з носіями мови у мовному середовищі (соціумі, культурі, звичаях, побуті тощо), перебуваючи фізично на території цієї країни. Для цього використовують «короткострокові мовні курси закордоном, двомовну освіту, міжнародні проекти з академічної мобільності» [5]. На сьогодні висвітлене досить активно та широко застосовується в освітній сфері. Але разом з цим інноваційні новітні технології досить активно та ефективно доповнюють вказане вище. Адже, як відзначають дослідники Н. Набок, Н. Німченко, А. Чернякова, «впровадження в навчально-виховний процес інноваційних технологій дозволяє формувати в іноземних студентів комунікативної, лінгвістичної, соціокультурної та фахово зорієнтованої компетентностей, що забезпечують уміння ефективно використовувати українську мову в різноманітних ситуаціях соціального, науково-академічного та фахового спілкування» [6]. У свою чергу О. Малінко та З. Циганок наголошують на тому, що «застосування інформаційно-технологічних інновацій (мультимедійний формат, гіпертекст, гіпермедіа, віртуальна реальність, Інтернет-технології) в педагогічній теорії та практиці дозволяє реалізувати індивідуально-орієнтований підхід до навчання іноземної мови у вищому навчальному закладі», адже «при навчанні іноземній мові за такими програмами відпрацьовуються всі аспекти мови: фонетичний, граматичний, лексичний та

комунікативний, що дозволяє більш якісно та швидко оволодівати мовним матеріалом, набувати мовленнєвих звичок та вмій» [7]. Вказані методики, методи та інструменти останнім часом досить широко використовуються у процесі дистанційного онлайн навчання та/або комплексно у процесі традиційного очного навчання. Подальший розвиток техніки та технологій, формуючи віртуальний світ, створює передумови для широкого використання можливостей не тільки для індустрії розваг, а і для сфери освіти. Першими користувачами технологій віртуального світу стали тренажери для військових (пілот літака, водій танка тощо). До головних чинників, які сприяли і надалі сприяють поширенню технологій, є технічна і фінансова складові, адже постійне зростання швидкостей та обсягів передачі даних, технічних характеристик комунікаційного та комп'ютерного обладнання відбувається на фоні зменшення вартості та збільшення доступності більш широких мас. Що стосується застосування технологій віртуального світу, то тут додатково потрібні «діалогові пристрої – віртуальний шолом, рукавички або цілий костюм», оскільки «з їх допомогою людина занурюється в створюване машиною середовище, у якому вона може робити певні дії: переходити в інші кімнати, керувати об'єктами, які вона бачить у віртуальному середовищі, випробувати різні відчуття від точок візуалізації, які змінюються» [4, с. 44–45]. Основною умовою подальшого поширення використання технологій віртуального світу в освітньому процесі значного кола закладів освіти стало зростання швидкостей та обсягів передачі даних в мережі Інтернет, технічних характеристик комп'ютерів, розвинутість академічних локальних мереж. С. Кулешов зазначає, що «освоєння технологій віртуальної реальності спільно з використанням культурно й професійно орієнтованих навчальних матеріалів є основними й необхідними елементами процесу навчання», оскільки «розвиток технологій віртуальної реальності та активне їх впровадження в процес навчання іноземної мови дозволяє значно розширити можливості викладача» [5], що в кінцевому результаті покращує увесь процес засвоєння учбового процесу з боку здобувачів освіти. Крім того, Коцюба звертає увагу, що «віртуальне середовище (Virtual Environment) дозволяє створити ефект занурення, який є специфічною відмінністю від звичайних систем тривимірної графіки широко доступних на персональних комп'ютерах» [4, с. 43]. При цьому необхідно враховувати, відмінностями безпосереднього використання технологій віртуального світу є те, що

«віртуальне навчання» – це «процес і результат взаємодії суб'єктів і об'єктів навчання, який супроводжується створенням ними віртуального освітнього простору, специфіку якого визначають дані об'єкти і суб'єкти», а «віртуальне навчальне середовище» у свою чергу «створюється тільки тими об'єктами і суб'єктами, які беруть участь в освітньому процесі, а не технічними засобами чи різними посібниками, у тому числі і підручниками» [4, с. 43]. Широке впровадження вказаних технологій відкриває безліч можливостей не тільки для вивчення іноземних мов, а й для здійснення освітнього процесу в цілому на базі технологій віртуального світу. Прикладом є віртуальний світ на базі Second Life, можливості якого знайшли широке застосування, в тому числі і в освіті, адже «кілька клацань в Інтернеті достатньо, щоб створити свій аватар, він же цифровий двійник, приєднатися до режиму реального часу із реальними суб'єктами комунікацій та викладачами. Так, Ксав'є Дорво наводить приклад використання віртуального світу на базі Second Life через елементи краєзнавчих студій, коли «у кіберкафе, музеї, віртуальному кінотеатрі представлення кожної людини її аватаром дозволяє» [10] занурюватися у соціокультурний та мовний простори під час вивчення іноземної мови, адже «можливості автентичної розмови та вивчення цільової культури, а також підвищення мотивації до вивчення іноземних мов у Second Life» [9]. Ефективність залучення технологій віртуального світу та елементів мережевої гри є досить високою, зважаючи, що ці технології знайомі молодому поколінню, а тому привертають їх увагу до навчання, бо традиційні методи, методики та інструменти для нового покоління здобувачів освіти досить погано сприймаються. До нашої уваги С. Кулешов наводить наступні переваги використання віртуальних технологій на занятті, а саме: «наочність («віртуальна реальність здатна не тільки дати відомості про будь-яку мовну ситуацію, але й продемонструвати її, надаючи користувачу можливість стати її учасником); «безпека» – «віртуальна реальність дозволяє імітацію обставин без найменших погроз для життя» (усе відбувається у віртуальному просторі: «можна відправитися в подорож, відвідати ресторан або екскурсію в найвідоміших музеях світу, пройти співбесіду з правцвладштування»); «залучення» – є можливість залучати/виключати акторів; «фокусування» – «віртуальний світ ... дозволяє зосередитися на матеріалі й не відволікатися на зовнішні подразники»; «присутність» – усе відбувається «від першої особи й відчуття своєї присутності у намальо-

ваному світі – одна з головних особливостей віртуальної реальності» [5]. Таким чином, вивчення іноземної мови виходить на зовсім інший новий рівень. При цьому ефективність використання технологій віртуального світу дає змогу формувати аудиторії не залежного від географії, національності, культури тощо. Л. Дашко та О. Дубицька констатують, що «віртуальна реальність може значно підвищувати ефективність навчального процесу, оскільки надає можливість візуалізувати, досліджувати, експериментувати, формувати нові ідеї та концепції, а також переформатовувати старі», адже віртуальна реальність є «мультисенсорне інтерактивне середовище, ідеальне для навчання у грі, яке ініціює зацікавлення до процесу навчання та є ефективним допоміжним засобом», а тому «системи віртуальної реальності можуть бути успішно використані для полегшення навчання, змісту програм і опанування основними вміннями та навичками володіння мовою» [2, с. 57]. Разом з цим необхідно відзначити, що «перевага віртуальної реальності перед традиційними методами навчання полягає в тому, що студенту дається можливість відчувати, а не уявляти, предмет/ситуацію/сценарій, які затратно або неможливо продемонструвати, або описати звичайними методами», адже за допомогою віртуальної реальності можна здійснювати «демонстрацію процесів, явищ та об'єктів, які неможливо або вкрай важко показати у справжній реальності» [2, с. 52], що є надзвичайно важливим і ефективним під час навчального процесу. При цьому необхідно звернути увагу, що вказані напрацювання можна тиражувати безкінечну кількість разів, чого не можна досягнути у фізичній реальності, коли усе відбувається фізично. Таким чином, багато практичних лабораторних занять можна перевести у віртуальний світ, що покращить засвоєваність навчального матеріалу. Це в свою чергу потребує певного переосмислення

традиційних методів, методик, практик та інструментів, які використовувалися у закладах освіти. Хоча ефект від впровадження новітніх технологій повинен переkritи усі витрати.

Висновки дослідження та перспективи. У рамках нашої публікації було побудовано описову характеристику формування іншомовної комунікативної компетентності в умовах використання технологій віртуального світу для вивчення іноземних мов.

З урахуванням опрацьованих матеріалів окреслено вплив сучасного глобального мультикультурного суспільства на формування іншомовної комунікативної компетентності як здобувачів освіти, молодих спеціалістів, так і пересічних громадян, які подорожують світом. Адже запит на вивчення іноземних мов тільки зростає і його необхідно задовольняти.

Використання новітніх сучасних цифрових і віртуальних технологій та інструментів у сучасних методиках навчання позитивним чином сприймається здобувачами вищої освіти, адже вони є цифровим поколінням, для якого віртуальний світ, соціальні мережі, комп'ютер, мобільний термінал є звичним, а тому і комунікації на одному новому ментальному рівні між викладачем та здобувачем освіти приносять гарний результат. Крім того, використання віртуального світу для вивчення іноземних мов є не тільки ефективним, а й корисним як для здобувача освіти (набуває компетентності з іноземної мови), так і для викладача (набуває компетентності роботи з новими гаджетами у новому віртуальному просторі з цифровими технологіями).

Зважаючи на подальший розвиток технологій, мереж та гаджетів, а також трансформації на рівні суспільства, питання подальшого впровадження технологій віртуального світу на фізичному та віртуальному рівнях потребуватиме подальших досліджень.

Список літератури:

1. Воїтко О. Вивчення іноземних мов через соціальні мережі. *Український Педагогічний журнал*, 1, 2019. С. 57–68. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2019-1-57-68>. URL : <https://uej.undip.org.ua/index.php/journal/article/view/21/6>.
2. Дашко Л.Т., Дубицька О.Б. Віртуальна реальність як інструментарій едотейнменту в мовній освіті. *Молодий вчений*, № 4.2 (68.2), 2019. URL: С. 52-58. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2019/4.2/14.pdf>. (дата звернення: 20.11.2023).
3. Де українці можуть вивчити іноземні мови: безкоштовні онлайн-платформи. 30.03.2022. URL : <http://surl.li/ntlim>. (дата звернення: 21.11.2023).
4. Коцюба Р. Б. Використання віртуальних навчальних програм при вивченні іноземної мови професійного спрямування. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2013. Том 37. № 5. С. 43–52.
5. Кулешов С.О. Використання VR-технологій в процесі викладання іноземної мови. *Сучасні технології в педагогічній науці*. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/210562976.pdf>. (дата звернення: 19.11.2023).
6. Набок М.М., Німенко Н.А., Чернякова А.В. Інноваційні технології етно-красназничих студій у процесі мовної підготовки іноземних студентів. 2020. URL: <http://surl.li/ntlfk> (дата звернення: 18.11.2023).

7. Малінко О.Г., Циганок З.А. Сучасні підходи до вивчення іноземної мови у ВНЗ світу. Сучасні концепції та тенденції навчання іноземної мови у глобальному світі : зб. матеріалів Міжнар. міжвуз. наук.-метод. конф., 5 жовт. 2010 р. : ДВНЗ «Київ. нац. екон. ун-т ім. В. Гетьмана». Київ : КНЕУ, 2010. С. 90–95.
8. Мірошнікова А. Яким буде наступне покоління дітей. URL: <https://osvitoria.media/opinions/yakym-bude-nastupne-pokolinnya-ditej/> (дата звернення: 20.11.2023).
9. Kim D., Vorobel O., & King B. Students' use of second life in learning Spanish as a foreign language. *Journal of Second Language Teaching and Research*. 6(1). 2018. pp. 109–142. URL: <https://pops.uclan.ac.uk/index.php/jsltr/article/view/526>. (дата звернення: 18.11.2023).
10. Xavier Dorveaux. Apprendre une langue dans un monde virtuel. Vous voulez vous plonger dans l'anglais et l'espagnol sans passer par Londres et Madrid? Une solution nouvelle : l'immersion totale dans un cours virtuel. Publié le 14 juillet 2007 à 15h06, mis à jour le 14 juillet 2007 à 15h06. URL: https://www.lemonde.fr/vous/article/2007/07/14/apprendre-une-langue-dans-un-monde-virtuel_935560_3238.html. (дата звернення: 20.11.2023).

References:

1. Voitko O. (2019). Vyvchennia inozemnykh mov cherez sotsialni merezhi [Learning foreign languages through social networks]. *Ukrainskyi Pedagogichnyi zhurnal*, 1, pp. 57–68. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2019-1-57-68>. URL : <https://uej.undip.org.ua/index.php/journal/article/view/21/6>. [in Ukrainian]
2. Dashko L.T., Dubytska O.B. (2019). Virtualna realnist yak instrumentarii ediateinmentu v movnii osviti [Virtual reality as an edutainment toolkit in language education]. *Molodyi vchenyi*, № 4.2 (68.2), pp. 52-58. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2019/4.2/14.pdf>. [in Ukrainian]
3. De ukrainsi mozhut vyvchyty inozemni movy: bezkoshtovni onlain-platfomy. (2022). [Where Ukrainians can learn foreign languages: free online platforms]. URL: <http://surl.li/ntlgs>. [in Ukrainian]
4. Kotsiuba R.B. (2013). Vykorystannia virtualnykh navchalnykh prohram pry vyvchenni inozemnoi movy profesiinoho spriamuvannia [The use of virtual educational programs when learning a foreign language of professional direction]. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, Tom 37, № 5, pp. 43-52. [in Ukrainian]
5. Kulieshov S.O. Vykorystannia VR-tekhnolohii v protsesi vykladannia inozemnoi movy [The use of VR technologies in the process of teaching a foreign language]. *Suchasni tekhnolohii v pedagogichnii nauksi*. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/210562976.pdf>. [in Ukrainian]
6. Nabok M.M., Nimenko N.A., Cherniakova A.V. (2020). Innovatsiini tekhnolohii etno-kraieznavchykh studii u protsesi movnoi pidhotovky inozemnykh studentiv. [Innovative technologies of ethno-regional studies in the process of language training of foreign students]. URL: <http://surl.li/ntlfk> [in Ukrainian]
7. Malinko O.H., Tsyhanok Z.A. (2010). Suchasni pidkhody do vyvchennia inozemnoi movy u VNZ svitu [Modern approaches to learning a foreign language in universities around the world]. *Suchasni kontseptsii ta tendentsii navchannia inozemnoi movy u hlobalnomu sviti* : zb. materialiv Mizhnar. mizhvuz. nauk.-metod. konf. : DVNZ «Kyiv. nats. ekon. un t im. V. Hetmana». Kyiv : KNEU, pp. 90-95. [in Ukrainian]
8. Mirosnikova A. (2022). Yakym bude nastupne pokolinnia ditei [What will the next generation of children be like?]. URL: <https://osvitoria.media/opinions/yakym-bude-nastupne-pokolinnya-ditej/>. [in Ukrainian]
9. Kim D., Vorobel O., & King B. (2018). Students' use of second life in learning Spanish as a foreign language. *Journal of Second Language Teaching and Research*, 6(1), pp. 109–142. URL: <https://pops.uclan.ac.uk/index.php/jsltr/article/view/526>.
10. Xavier Dorveaux. (2007). Apprendre une langue dans un monde virtuel. Vous voulez vous plonger dans l'anglais et l'espagnol sans passer par Londres et Madrid? Une solution nouvelle : l'immersion totale dans un cours virtuel. Publié le 14 juillet 2007 à 15h06, mis à jour le 14 juillet 2007 à 15h06. URL : https://www.lemonde.fr/vous/article/2007/07/14/apprendre-une-langue-dans-un-monde-virtuel_935560_3238.html.