



**Теорія та методика навчання**

УДК 378.147

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.18495678>

## **Онлайн-ресурси як засіб підвищення мотивації до вивчення іноземної мови студентами немовних спеціальностей**

**Смаль Оксана Віталіївна**

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов природничо-математичних спеціальностей

Волинський національний університет імені Лесі Українки

просп. Волі, 13, м. Луцьк, 43025, Україна

[smal.oksana85@gmail.com](mailto:smal.oksana85@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-3943-539X>

**Прийнято: 15.01.2026 | Опубліковано: 30.01.2026**

***Анотація:** Дослідження присвячено використанню онлайн-ресурсів як ефективного засобу підвищення мотивації студентів немовних спеціальностей до вивчення іноземної мови. Метою статті є комплексний аналіз впливу онлайн-ресурсів та цифрових технологій на підвищення мотивації до вивчення іноземної мови студентами немовних спеціальностей, а також узагальнення наукових підходів до педагогічно доцільної інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій у навчальний процес з іноземних мов. У дослідженні використано методи теоретичного та порівняльного аналізу, систематизації й узагальнення результатів вітчизняних та зарубіжних наукових праць, присвячених проблемам мотивації, технологічно підтриманого навчання, навчання іноземних мов із використанням вебінструментів, ігрових середовищ, засобів комп'ютерно опосередкованої комунікації та мобільних технологій. Встановлено, що*



*вебінструменти та сервіси Web 2.0 сприяють розвитку комунікативної активності, співпраці та самовираження; ігрові технології й багатокористувацькі віртуальні середовища забезпечують ефект занурення, викликають інтерес і підтримують стійку мотивацію; засоби синхронної й асинхронної комунікації активізують навчальну взаємодію та формують позитивне ставлення до вивчення мови; мобільні технології створюють умови для безперервного, контекстуалізованого та персоналізованого навчання. Водночас доведено, що підвищення мотивації не завжди автоматично гарантує зростання навчальних результатів без урахування педагогічної доцільності та якості навчальних завдань. Зроблено висновок, що онлайн-ресурси є ефективним засобом підвищення мотивації до вивчення іноземної мови студентами немовних спеціальностей за умови їх інтеграції у педагогічно обґрунтовані, цілеспрямовані та діяльнісно орієнтовані навчальні види діяльності. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробленням моделей технологічно підтриманого навчання, спрямованих на поєднання мотиваційного потенціалу цифрових ресурсів із досягненням високих навчальних результатів.*

**Ключові слова:** *онлайн-ресурси, мотивація навчання, іноземна мова, інформаційно-комунікаційні технології, студенти немовних спеціальностей, цифрові технології, мобільне навчання.*



## Online resources as a tool for increasing motivation in foreign language learning among students of non-linguistic specialties

**Oksana Smal**

PhD in Philology, Associate Professor at the Foreign Languages Department for

Natural Sciences and Mathematics

Lesya Ukrainka Volyn National University

Lutsk, 13, Voli, 43025, Ukraine,

[smal.oksana85@gmail.com](mailto:smal.oksana85@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-3943-539X>

**Abstract:** *The study focuses on the use of online resources as an effective means of increasing the motivation of students of non-linguistic specialties to learn a foreign language. The purpose of the article is to provide a comprehensive analysis of the impact of online resources and digital technologies on enhancing foreign language learning motivation among students of non-linguistic specialties, as well as to generalize scholarly approaches to the pedagogically sound integration of information and communication technologies into the foreign language teaching and learning process. The research employs methods of theoretical and comparative analysis, systematization, and synthesis of findings from national and international academic studies addressing issues of motivation, technology-enhanced learning, and foreign language instruction through web-based tools, game-based environments, computer-mediated communication, and mobile technologies. It has been established that Web 2.0 tools and services foster communicative activity, collaboration, and self-expression; game-based technologies and multi-user virtual environments provide immersive experiences, stimulate interest, and sustain motivation; synchronous and asynchronous communication tools intensify learning interaction and promote positive attitudes toward language learning; and mobile technologies create conditions for*



*continuous, contextualized, and personalized learning. At the same time, it is demonstrated that increased motivation does not automatically guarantee improved learning outcomes without due consideration of pedagogical relevance and the quality of learning tasks. The study concludes that online resources are an effective means of enhancing foreign language learning motivation among students of non-linguistic specialties, provided that they are integrated into pedagogically grounded, goal-oriented, and activity-based learning activities. Prospects for further research are associated with the development of models of technology-enhanced learning aimed at combining the motivational potential of digital resources with the achievement of high learning outcomes.*

**Keywords:** *online resources, learning motivation, foreign language, information and communication technologies, students of non-linguistic specialties, digital technologies, mobile learning.*

**Постановка проблеми.** У наш час технології вже не є привілеєм обмеженого кола студентів, а стали доступними для всіх, оскільки їхня вартість суттєво знизилася. Технології є повсюдними, а отже, багатство світових інформаційних ресурсів може бути легко доступним за допомогою різноманітних пристроїв. Згідно з останніми статистичними даними, у світі налічується близько 5 мільярдів користувачів мобільних пристроїв [1]. Зростання використання мобільних пристроїв (персональних цифрових асистентів – PDA, мобільних телефонів, iPod, ноутбуків, планшетних комп'ютерів) та бездротових технологій (Wi-Fi, Bluetooth, GPS, 3G, 4G, супутникових систем) забезпечує користувачам можливість отримувати доступ до будь-яких навчальних і дидактичних матеріалів незалежно від місця перебування та часу.

Сучасні студенти, яких вважають представниками покоління «цифрових аборигенів», добре обізнані з різними видами технологій і володіють високим



рівнем навичок багатозадачності в умовах сучасного інформаційного суспільства, де повсюдні мережеві з'єднання стали нормою. Представники покоління міленіалів постійно та безперервно взаємодіють із технологіями, що впливає як на їхні навчальні потреби й очікування щодо процесу навчання на всіх рівнях освіти, так і на педагогічні підходи та практики викладання. Вони використовують технології як невід'ємну складову повсякденного життя – як у формальному, так і в неформальному освітньому середовищі – не заради самих технологій, а як базовий інструмент доступу до інформації та комунікації, як необхідний елемент щоденного існування та як важливу умову власної життєдіяльності [2; 3; 4].

Результати наукових досліджень свідчать, що освітні середовища, збагачені технологіями, здатні підвищувати рівень мотивації та залученості студентів, а також сприяти зростанню їхньої продуктивності [2; 5]. Проте постає питання, чи справджується це твердження у контексті вивчення іноземних мов. Яким є реальний вплив технологій на мотивацію здобувачів освіти? У цій статті здійснено спробу дати відповідь на зазначене питання шляхом аналізу результатів попередніх досліджень у галузі навчання іноземних мов, зосереджених на впливі використання технологій у процесі викладання й навчання мов на мотивацію до навчання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблема використання цифрових та онлайн-ресурсів у процесі навчання іноземних мов перебуває в центрі уваги сучасних педагогічних досліджень. У наукових працях вітчизняних і зарубіжних учених розглядаються різні аспекти впливу технологій на мотивацію, залученість і навчальні результати здобувачів освіти.

Так, наприклад, Джурило А. П., Комар О. С. та Гончарук Н. В. у своїй праці досліджували, як інформаційно-комунікаційні технології загалом впливають на мотивацію студентів до вивчення англійської мови; показали, що



використання ІКТ стимулює мотивацію, включаючи онлайн-інструменти. [6, с. 68-76.].

Бойко Л. М. аналізувала підвищення мотивації студентів до вивчення іноземної мови саме при онлайн-навчанні та через мережеві ресурси, висвітливши роль автентичних інтернет-матеріалів [7, с. 104-108].

Молотай Л. А. та Пасечник С. В. у своїй праці розглядали мотивацію студентів у зв'язку із сучасними цифровими педагогічними технологіями, включно з онлайн-засобами, що сприяють формуванню мотиваційної активності [8, с. 377-382].

Syukur Saud, Muhammad Basri, Ramly, Amirullah Abduh & Andi Anto Patak займалися міжнародним дослідженням стратегій використання онлайн-ресурсів для вивчення іноземних мов; виявили позитивний вплив на вмотивованість, але також проблеми з доступністю та релевантністю ресурсів [9, р. 1504-1511].

Зокрема, Боднар О., Баб'як Ж. і Плавуцька І. відзначають, що використання цифрових технологій у мовній освіті сприяє активізації здобувачів і знижує бар'єри у спілкуванні англійською [10].

Arciaga K. & Lucas R. I. розглядають мотивацію та ставлення студентів до онлайн-навчання іноземних мов у контексті пандемії і цифрових форматів, підкресливши роль онлайн-досвіду для підтримки мотивації [11].

Окремий напрям наукових розвідок присвячено використанню вебінструментів і сервісів Web 2.0 (Piro A., Gökbulut B., Karabacak E.) [12], застосуванню сучасних цифрових технологій (Kurinnyi O. et al) [13], безпосереднє використання штучного інтелекту (Chiu T. K. et al. ) [14] У більшості досліджень підкреслюється позитивний вплив зазначених технологій на мотиваційні, емоційні та поведінкові характеристики здобувачів освіти.

Kaw M. N. et al. у дослідженні мотиваційних схильностей студентів-нефілологів, які беруть участь в онлайн-інструкції, наголосили на важливості інтерактивних онлайн компонентів для підтримки мотивації[15].



**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Попри значну кількість наукових праць, присвячених застосуванню цифрових технологій у навчанні іноземних мов, залишається низка невирішених питань. Зокрема, недостатньо систематизованими є результати досліджень щодо впливу різних типів онлайн-ресурсів на мотивацію саме студентів немовних спеціальностей. Не завжди чітко простежується взаємозв'язок між підвищенням мотивації та реальним зростанням навчальних досягнень, а також роль педагогічної доцільності й якості навчальних завдань у цьому процесі.

Крім того, у науковій літературі відсутній єдиний узагальнений підхід до інтеграції онлайн-ресурсів у навчальні види діяльності з іноземних мов з урахуванням діяльнісного, комунікативного та мотиваційного аспектів. Це зумовлює необхідність подальшого аналізу й теоретичного осмислення проблеми.

**Формулювання цілей статті (постановка завдання).** Мета статті – здійснити комплексний аналіз онлайн-ресурсів як засобу підвищення мотивації до вивчення іноземної мови студентами немовних спеціальностей та узагальнити наукові підходи до педагогічно обґрунтованої інтеграції цифрових технологій у навчальний процес.

Для досягнення поставленої мети передбачено розв'язання таких завдань:

- проаналізувати сучасні наукові дослідження, присвячені впливу цифрових і онлайн-ресурсів на мотивацію в навчанні іноземних мов;
- охарактеризувати основні типи технологій (вебінструменти, ігрові середовища, засоби комунікації, мобільні технології) та їхній мотиваційний потенціал;
- визначити умови педагогічно доцільного використання онлайн-ресурсів у навчальних видах діяльності студентів немовних спеціальностей;
- окреслити перспективи подальших досліджень у галузі технологічно підтриманого навчання іноземних мов.



**Виклад основного матеріалу дослідження.** Інтеграція цифрових технологій у процес навчання та викладання іноземних мов не є новацією. Проте поява технологій Web 2.0 та широке різноманіття інструментів, які стали більш численними, доступними й зручними у використанні, надали цьому процесу прискореного розвитку. Зазначена інтеграція зумовила трансформацію педагогічних практик викладачів і сприяла оновленню навчальних стратегій здобувачів освіти.

У контексті діяльнісно орієнтованого підходу, запропонованого Радою Європи, надійною основою використання технологій є можливість навчання через діяльність, через досвід, тобто «навчання шляхом виконання дій». Застосування технологій має дві основні цілі: по-перше, полегшити перенесення набутих знань за межі освітнього середовища, в інші соціальні контексти, а по-друге, підвищити мотивацію здобувачів освіти шляхом їх залучення до запропонованих навчальних завдань і видів діяльності.

За визначенням J. Brophy, «мотивація є теоретичним конструктом, що використовується для пояснення ініціації, спрямованості, інтенсивності, наполегливості та якості поведінки, особливо цілеспрямованої» [16, р. 3]. Мотивація є важливою, оскільки вона значною мірою визначає, чи буде здобувач освіти продовжувати навчання, рівень його залученості, якість виконаної роботи та досягнутий рівень навчальних результатів [17, р. 13].

Мотивація розглядається як «тензор» вихідних сил – внутрішніх і зовнішніх (ситуативних, контекстуальних і глобальних), спрямованих або не спрямованих на досягнення певної мети, які впливають на індивіда на когнітивному, емоційному або поведінковому рівнях [18].

M. Lamb визначив такі основні мотиваційні переваги використання технологій у процесі вивчення іноземних мов:

- підвищення рівня автономії та індивідуалізації навчання;
- розширення можливостей для комунікації;



- розвиток особистісної та мовної ідентичності;
- визнання та ефективного використання наявних ІТ-навичок здобувачів освіти;
- навчання на основі змісту (content-based instruction);
- використання міжкультурного контенту;
- проєктування мотиваційно значущих навчальних завдань;
- підвищення релевантності другої мови (L2);
- застосування альтернативних форм оцінювання [19, р. 30].

Зростаюча кількість наукових досліджень свідчить про те, що викладачі та науковці використовують різноманітні програмні засоби й застосунки з метою подолання мотиваційних труднощів у навчанні іноземних мов. Результати здійсненого огляду наукових джерел було згруповано у чотири блоки відповідно до типів використаних технологій: вебінструменти, сервіси та застосунки; ігрові середовища й багатокористувацькі віртуальні світи (MUVEs); засоби комунікації; мобільні технології.

- Вебінструменти, сервіси та застосунки;

Взаємозв'язок між інструментами Web 2.0 та навчальною мотивацією був предметом численних наукових досліджень. За даними S. Terrell, доступ до онлайн-інструментів (зокрема вікі, аватарок, ігор, інтерактивних історій) підвищує мотивацію тих, хто вивчає англійську мову, до практики мовлення поза межами аудиторії [20]. Крім того, як зазначають С. McLoughlin & М. Lee, інструменти Web 2.0 сприяють мотивації особистості поєднувати власні інтереси з ширшими соціальними мережами, беручи участь у динамічних спільнотах, що забезпечують зворотний зв'язок і взаємність [21].

Y. Sun, у межах експериментального дослідження ефективності аудіоблогів, дійшов висновку, що ведення голосових блогів сприяє підвищенню мотивації до навчання, розвитку авторства та формуванню навчальних стратегій,



оскільки заохочує студентів до самопрезентації, обміну інформацією та взаємодії з однолітками [22].

Y. Yang & W. Wu розробили програму цифрового сторітелінгу (Digital Storytelling, DST) з метою дослідження її впливу на академічну успішність, критичне мислення та навчальну мотивацію учнів старших класів, які вивчають англійську мову як іноземну. Результати, отримані після шестимісячного періоду впровадження програми, засвідчили не лише підвищення рівня володіння англійською мовою учасників, а й покращення показників критичного мислення та навчальної мотивації, зокрема таких її компонентів, як цінність завдання та самоефективність. Y. Yang & W. Wu також посилаються на низку інших досліджень, які дають підстави для узагальненого висновку, що цифровий сторітелінг здатний викликати інтерес користувачів, підвищувати їхні навички співпраці та сприяти вдосконаленню іншомовної компетентності [23].

- Ігри, відеоігри та багатокористувацькі віртуальні середовища (MUVEs);

Численні дослідники наголошують на перевагах використання відеоігор в освітньому процесі. Ігри можуть застосовуватися в межах різних навчальних підходів і здатні ефективно мотивувати та залучати студентів до навчальної діяльності.

H. O'Neil, R. Wainess, & E. Baker зазначають, що поєднання навчального змісту з ігровими елементами позитивно впливає на мотивацію здобувачів освіти, оскільки ігри забезпечують високий рівень інтерактивності [24]. J. Randel, B. Morris, C. Wetzel & B. Whitehill стверджують, що змагальні ігри мотивують учасників завдяки таким чинникам, як виклик, фантазія та допитливість [25].

A. Mitchell & C. Saville-Smith зазначають, що добре спроектовані комп'ютерні ігри є захопливими та привабливими, а система винагород і зворотного зв'язку стимулює гравця до подальшої взаємодії [26].



Багато науковців сходяться на думці, що прагнення до перемоги, подолання викликів і досягнення поставлених цілей, характерні для ігор, зумовлюють підвищення рівня мотивації користувачів.

Rosas et al., дослідили вплив упровадження навчальних відеоігор у класне середовище та зафіксували позитивні результати щодо рівня навчальних досягнень, мотивації та динаміки взаємодії в аудиторії [27].

A. Mitchell & C. Saville-Smith вважають, що відеоігри здатні стимулювати задоволення, мотивацію та залученість користувачів, а також сприяти розвитку різноманітних соціальних і когнітивних навичок [26].

J. Woo провів опитування серед 63 студентів закладу вищої освіти протягом восьми тижнів з метою з'ясування того, чи підтримує навчання на основі цифрових ігор (Digital Game-Based Learning) навчальну мотивацію та когнітивну успішність студентів. Результати дослідження засвідчили, що під час використання онлайн-гри мотивація та когнітивне навантаження демонстрували статистично значущу канонічну кореляцію з навчальними результатами [28].

T. Liu & Y. Chu досліджували способи впливу повсюдних ігор (ubiquitous games) на навчальні досягнення з англійської мови та мотивацію здобувачів освіти. У результаті дослідження було зроблено висновок, що інтеграція повсюдних ігор у заняття з англійської мови може забезпечити кращі навчальні результати та вищий рівень мотивації порівняно з використанням традиційних методів навчання [29].

M. Papastergiou, H. Tüzün, M. Yilmaz-Soylu, T. Karakuş, Y. Inal, & G. Kızılkaya також дійшла висновку, що навчання на основі ігор (Game-Based Learning, GBL) сприяє підвищенню навчальної мотивації, рівня уваги та інтересу здобувачів освіти [30; 31].

Багатокористувацькі віртуальні середовища (MUVES) надають студентам можливість візуалізувати та взаємодіяти зі складними навчальними системами в умовах, що є мотивувальними та залучальними [32].



T. Connolly, M. Stansfield & T. Hainey розробили гру з використанням доповненої реальності (Augmented Reality Game) з метою дослідження того, чи можуть AR-ігри підвищувати мотивацію студентів до вивчення іноземних мов. Студенти, які брали участь у дослідженні, зазначили, що в процесі роботи вони розвинули не лише мотивацію до навчання, а й навички співпраці, колективної взаємодії та командної роботи [33].

Крім того, для підвищення мотивації студентів використовувалися й інші програмні застосунки, інструменти та навчальні види діяльності. K. Mullamaa досліджувала способи використання веборієнтованого освітнього середовища (у цьому випадку системи управління навчанням Blackboard) для створення навчальних матеріалів з викладання англійської та шведської мов (курсів ESP і термінології). Результати дослідження засвідчили, що використання цього середовища сприяло покращенню співпраці між студентами та підвищенню рівня їхньої мотивації [34].

- Засоби комунікації;

Потенціал технологій щодо підвищення мотивації здобувачів освіти за допомогою синхронної та асинхронної комунікації також був ґрунтовно досліджений у наукових працях.

Y. Sun звертається до низки досліджень, присвячених можливостям комп'ютерно опосередкованої комунікації (Computer-Mediated Communication, СМС). Результати цих досліджень засвідчили, що ретельно підготовлені текстові або аудіовізуальні комунікативні завдання – як синхронні, так і асинхронні – здатні сприяти розвитку автономії здобувачів освіти та підвищувати рівень їхньої навчальної мотивації [22].

A. Alamer досліджував можливості використання застосунку миттєвих повідомлень WhatsApp у процесі вивчення другої мови (L2). Отримані відгуки засвідчили, що неформальне використання цього застосунку може сприяти підвищенню мотивації студентів до оволодіння іноземною мовою [35].



Крім того, М. Freiermuth & Н. Huang, посилаючись на низку суміжних досліджень, зазначають, що комп'ютерно опосередкована комунікація є природно привабливим інструментом навчання, оскільки студенти виявляють високий рівень мотивації під час виконання відповідних комунікативних видів діяльності [36].

- Мобільні технології;

Нині основною тенденцією в освітньому середовищі вважається активне використання мобільних технологій. Мобільне навчання (m-learning) ґрунтується на застосуванні мобільних обчислювальних технологій для підвищення ефективності навчального процесу і, відповідно, має значний потенціал для мотивації здобувачів освіти, оскільки є доступним у будь-який час і в будь-якому місці та забезпечує насичений, оперативний, зручний, колаборативний, контекстуалізований і безперервний навчальний досвід як у межах аудиторії, так і поза нею [37].

Новітнє покоління смартфонів надає широкі можливості для подання мультимедійного контенту, навчальних матеріалів, заснованих на визначенні місцезнаходження, а також серйозних ігор, що сприяють підвищенню зацікавленості та мотивації здобувачів освіти [38]. Курси іноземних мов, розроблені для смартфонів і такі, що охоплюють відеофрагменти, вправи та інші корисні інструменти, за оцінками користувачів, є високою мірою такими, що мотивують [39].

С. Huang, S. Yang, T. Chiang та А. Su розробили п'ятиетапну стратегію засвоєння лексики (FSVL) і мобільний навчальний інструмент з метою дослідження їхнього впливу на навчальну мотивацію та успішність 80 студентів, які вивчали англійську мову як іноземну (EFL) [40]. Результати засвідчили, що навчальна мотивація й академічні досягнення студентів, які використовували мобільний навчальний інструмент, були вищими порівняно зі студентами, яких навчали за допомогою традиційних засобів навчання. Водночас дослідження



показало, що сам підхід до навчання не мав статистично значущого впливу на мотивацію студентів до засвоєння навчального матеріалу, що дає підстави зробити висновок: підвищення мотивації зумовлене саме використанням мобільного інструменту.

- Навчальні види діяльності, засновані на використанні технологій.

Як ми бачимо, використання технологій беззаперечно сприяє підвищенню мотивації здобувачів освіти, зростанню їхнього інтересу до навчальних курсів та активнішій залученості до навчального процесу.

У контексті вивчення іноземних мов застосування технологій охоплює широкий спектр інструментів і стратегій. В аудиторії з іноземної мови студенти використовують ретельно спроектовані технологічно підтримані види діяльності для подання навчального матеріалу, відпрацювання навичок, оцінювання, тестування, довідкової роботи, комунікації та моделювання, а також для творчості, створення продуктів і їх публікації.

Серед дослідників, які вивчають ефективність використання технологій у навчанні й викладанні іноземних мов, поширеною є думка, що навчальні види діяльності з технологічною підтримкою можуть підвищувати мотивацію, залучаючи студентів до приємних і змістовних занять [40; 41]. Водночас, хоча застосування різноманітних технологій здатне гарантувати зростання мотивації, воно не обов'язково забезпечує кращі навчальні результати. E. Golonka та співавтори зазначають, що залишається незрозумілим, чи сама по собі технологія реально доводить до підвищення рівня навчальних досягнень студентів.

Оскільки це питання є ключовим і становить кінцеву мету навчання, основним викликом є таке використання технологій, яке дозволило б максимально ефективно реалізувати позитивне ставлення та мотивацію, що вони формують у користувачів. У цьому контексті вирішального значення набуває проектування навчальних завдань, спрямованих на оптимальне педагогічне застосування технологій. За твердженням Y. Yang і W. Wu, технологічно



орієнтовані види діяльності мають передбачати чітко визначені цілі, які стимулюють інтерес студентів і, відповідно, підвищують їхню готовність до участі в навчальному процесі [23]. Своєю чергою, E. Ushioda наголошує, що визначення та моніторинг навчальних цілей сприяють формуванню в здобувачів освіти самодетермінованої поведінки, узгодженню з ширшими вимогами та, як наслідок, досягненню вищих результатів [42].

Узагальнюючи наведені підходи, можна стверджувати, що інтеграція технологій у добре продумані та належним чином підготовлені навчальні види діяльності підвищує мотивацію як викладачів, так і студентів, а також сприяє зростанню успішності й покращенню навчальних результатів [43]. Водночас очевидно, що вирішальною рушійною силою залишається педагогічна доцільність [22]. Важливим чинником також є вибір методів, що підтримують активний навчальний досвід (зокрема проєктно орієнтоване навчання). Саме змішане навчання здатне посилювати мотивацію студентів до активної участі в заняттях і, відповідно, підвищувати ефективність навчання.

**Висновки.** Як засвідчують наведені вище дані, використання технологій на заняттях з іноземної мови безперечно може мати позитивний вплив на підвищення мотивації студентів і зрештою сприяти досягненню кращих навчальних результатів. При цьому йдеться не лише про умови інституціоналізованої освіти: зазначений ефект спостерігається також у навчанні поза межами аудиторії. Низка досліджень, присвячених саморегульованому навчанню (Self-Regulated Learning), дійшла висновку, що інформаційно-комунікаційні технології здатні підвищувати мотивацію студентів у самоспрямованих аспектах неформального навчання за умови використання онлайн-навчальних ресурсів. Чітке зростання мотивації учасників спостерігається у тих випадках, коли вони застосовували технології для досягнення власних навчальних цілей.



У міру того як цифрові технології продовжують розвиватися, стають дедалі більш досконалішими й водночас зручними у використанні, їхні інструменти та застосунки все активніше інтегруються в повсякденне життя і, безумовно, в освітній процес як у формальних, так і в неформальних контекстах.

Застосування технологій у навчанні іноземних мов є важливим чинником підвищення мотивації студентів, подальші наукові розвідки мають бути спрямовані на дослідження шляхів інтеграції технологій у навчальні види діяльності з відповідним педагогічним підходом, що дозволить максимально реалізувати їхній потенціал і забезпечити досягнення вищих навчальних результатів.

### Список використаних джерел

1. Weiss T. R. 5 Billion People Now Subscribe to Mobile Services Around the World. 2017, June 20. eWeek, Mobile. URL: <http://www.eweek.com/mobile/5-billionpeople-now-subscribe-to-mobile-services-around-the-world>
2. Prensky M. Digital Game-Based Learning. Minnesota: Paragon House St. Paul. 2007.
3. Housand B. C. & Housand A. M. The role of technology in gifted students' motivation. *Psychology in the Schools*. Vol. 49. 2012. P. 706–715. doi:10.1002/pits.21629
4. Thomas K. M., O'Bannon B. W. & Bolton N. Cell Phones in the Classroom: Teachers' Perspectives of Inclusion, Benefits, and Barriers. *Computers in the Schools*, Vol. 30(4). 2013. P. 295–308
5. Roblyer M. D. & Doering A. H. Integrating Educational Technology into Teaching. (5th Edition ed.) Boston, MA : Allyn & Bacon. 2010.
6. Джурило А. П., Комар О. С., Гончарук Н. В. Особливості підвищення мотивації студентів до вивчення англійської мови засобами



інформаційно-комунікаційних технологій. *Pedagogy and Education Management Review*, 1(15). 2024. С. 68–76. ISSN 2733-2039

7. Бойко Л. М. Підвищення мотивації студентів до вивчення іноземної мови при навчанні онлайн. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, (207). 2022. С. 104–108. <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-207-104-108>

8. Молотай Л. А., Пасечник С. В. До питання підвищення мотивації студентів в процесі вивчення іноземної мови. *Global science: prospects and innovations*. Cognum Publishing House. Liverpool, United Kingdom. 2024. P. 377–382.

9. Syukur Saud, Muhammad Basri, Ramly, Amirullah Abduh & Andi Anto Patak Using Online Resources Technology for Foreign Language Learning: Strategies, Impact, and Challenges. *International Journal on Advanced Science Engineering and Information Technology*, Vol. 10(4). 2020. P. 1504–1511.

10. Боднар О., Баб'як Ж., & Плавуцька І. Вплив сучасних технологій на вивчення англійської мови студентами нефілологічних спеціальностей у закладах вищої освіти. *Вісник науки та освіти*, 7(13). 2023. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-7\(13\)-69-8](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-7(13)-69-8)

11. Arciaga K. & Lucas R. I. Attitudes, motivation, and beliefs of online foreign language learners amidst the pandemic. *International Journal of Instruction*, 17(3). 2024. P. 665–678. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17337a>

12. Piro A., Gökbulut B. & Karabacak E. (2025). The Impact of Technology on the Knowledge, Skills, Attitudes, and Motivation of Students in Teaching Turkish as a Foreign Language. *Sustainability*, 17(5). 2025. P. 1852. <https://doi.org/10.3390/su17051852>

13. Kurinnyi O., Lotfi Ghahrodi H., Sosiak M., Bodnar O., Shtanyuk O. The Role of Smart Technologies in Maintaining Students' Motivation to Learn Foreign Languages. *The New Educational Review*, vol. 77. 2024. P. 167-180.



14. Chiu T. K., Moorhouse B. L., Chai C. S. & Ismailov M. Teacher support and student motivation to learn with Artificial Intelligence (AI) based chatbot. *Interactive Learning Environments*. 2023. P. 1–17.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2172044>
15. Kaw M. N. & Kalman C. Non-English majors' L2 motivational disposition in the context of Hungarian tertiary education: A pilot interview study. *Journal of Adult Learning, Knowledge and Innovation*, 8(1). 2025. P. 27–40.
16. Brophy J. E. *Motivating Students to Learn*: Lawrence Erlbaum Associates. 2004.
17. Hartnett M. The importance of motivation in online learning. *Motivation in online education*. Springer, Singapore. 2016. P. 5–32
18. Karsenti T. «Comment le recours aux TIC en pédagogie universitaire peut favoriser la motivation des étudiants : le cas d'un cours médiatisé sur le Web ». *Cahiers de la recherche en éducation*, Vol. 4 (3). 1999. P. 455–484.
19. Lamb M. The Motivational Dimension of Language Teaching. *Language Teaching*, Vol. 50 (3). 2017. P. 301–346. ISSN 0261-4448  
<https://doi.org/10.1017/S0261444817000088>
20. Terrell S. S. Integrating online tools to motivate young English language learners to practice English outside the classroom. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, Vol. 1(2). 2011. P. 16–24.  
URL: <http://www.irma-international.org/viewtitle/53798/>
21. McLoughlin C. & Lee M. J. The three p's of pedagogy for the networked society: Personalization, participation, and productivity. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, Vol. 20(1). 2008. P. 10–27. URL: <http://www.isetl.org/ijtlhe/pdf/IJTLHE395.pdf>
22. Sun Y. C. Voice blog : An exploratory study of language learning. *Language Learning & Technology*, June 2009, Volume 13, Number 2. 2009. P. 88–



103. URL: [https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/44182/1/13\\_02\\_sun.pdf](https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/44182/1/13_02_sun.pdf)

23. Yang Y. T. C. & Wu W. C. I. Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & education*, Vol. 59(2). 2012. P. 339–352.

24. O’Neil H. F., Wainess R. & Baker E. L. Classification of learning outcomes : Evidence from the computer games literature. *The Curriculum Journal*, Vol. 16(4). 2005. P. 455–474. URL: [http://www.fi.uu.nl/publicaties/literatuur/endnote\\_ecgbl\\_935\\_o\\_neil.pdf](http://www.fi.uu.nl/publicaties/literatuur/endnote_ecgbl_935_o_neil.pdf)

25. Randel J. M., Morris B. A., Wetzel C. D. & Whitehill B. V. The effectiveness of games for educational purposes : A review of recent research. *Simulation & gaming*, Vol. 23(3). 1992. P. 261–276. URL: <http://www.dtic.mil/gettrdoc/pdf?AD=ADA259666>

26. Mitchell A. & Saville-Smith C. The use of computer games for learning. *Learning Skills and Development Agency*. 2004. ISBN 1-85338-904-8 URL: [http://health.utah.gov/eol/utc/articles/use\\_of\\_games\\_for\\_learning.pdf](http://health.utah.gov/eol/utc/articles/use_of_games_for_learning.pdf)

27. Rosas R., Nussbaum M., Cumsille P., Marianov V., Correa M., Flores P. & Rodriguez P. Beyond Nintendo : design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, Vol. 40(1). 2003. P. 71–94. URL: <http://www.psiucv.cl/wp-content/uploads/2012/11/BeyondNintendo.pdf>

28. Woo J. C. Digital Game-Based Learning Supports Student Motivation, Cognitive Success, and Performance Outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, Vol. 17(3). 2014. URL: <https://search.proquest.com/docview/1556991746?pq-origsite=gscholar>

29. Liu T. Y. & Chu Y. L. Using ubiquitous games in an English listening and speaking course : Impact on learning outcomes and motivation. *Computers & Education*, Vol. 55(2). 2010. P. 630–643.



30. Papastergiou M. Digital game-based learning in high school computer science education : impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, Vol. 52(1). 2009. P. 1–12.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>.
31. Tüzün H., Yilmaz-Soylu M., Karakus T., Inal Y. & Kizilkaya G. The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, Vol. 52(1). 2009. P. 68–77.
32. Kennedy-Clark S. Designing failure to encourage success: Productive failure in a multiuser virtual environment to solve complex problems. In proceedings of European Conference on Technology Enhanced Learning. 2009. P. 609–614.  
[https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-04636-0\\_56.pdf](https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-04636-0_56.pdf)
33. Connolly T. M., Stansfield M. & Hainey T. (2011). An alternate reality game for language learning : ARGuing for multilingual motivation. *Computers & Education*, Vol. 57(1). 2011. P. 1389–1415.  
URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131511000261>
34. Mullamaa K. ICT in language learning-benefits and methodological implications. *International education studies*, Vol. 3(1). 2010. P. 38.  
URL: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/viewFile/4965/4131/>
35. Alamer A. The role of EFL learners' motivation in mobile language learning. In *First International Conference on Theory and Practice (ICTO-2015)*. 2015. P. 142–153.  
URL: [https://www.researchgate.net/profile/Abdullah\\_Alamer5/publication/291521539\\_THE\\_ROLE\\_OF\\_EFL\\_LEARNERS'\\_MOTIVATION\\_IN\\_MOBILE\\_LANGUAGE\\_LEARNING/links/56a3a29a08ae232fb20582b7/THE-ROLE-OF-EFL-LEARNERSMOTIVATION-IN-MOBILE-LANGUAGE-LEARNING.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Abdullah_Alamer5/publication/291521539_THE_ROLE_OF_EFL_LEARNERS'_MOTIVATION_IN_MOBILE_LANGUAGE_LEARNING/links/56a3a29a08ae232fb20582b7/THE-ROLE-OF-EFL-LEARNERSMOTIVATION-IN-MOBILE-LANGUAGE-LEARNING.pdf)
36. Freiermuth M. R., & Huang H. C. Bringing Japan and Taiwan closer electronically : A look at an intercultural online synchronic chat task and its effect on



motivation. *Language Teaching Research*, Vol. 16(1). 2012. P. 61–88.

URL: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1362168811423341>

37. Kukulska-Hulme A. The mobile language learner – now and in the future. *Fran Vision till Praktik. Language Learning Symposium*, Umea University, Sweden. 2005. URL: <http://oro.open.ac.uk/9542/>

38. Claudill J. The growth of M-learning and the growth of mobile computing: parallel developments. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, Vol. 8(2). 2007. P. 1–13.

URL: <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/348/873?>

39. Chinnery G. M. Going to the MALL: Mobile assisted language learning. *Language Learning & Technology*, Vol. 10(1). 2006. P. 9–16.

URL: [https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/44040/1/10\\_01\\_emerging.pdf](https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/44040/1/10_01_emerging.pdf)

40. Huang C. S., Yang G. J., Chiang T. H. & Su A. Y. Effects of situated mobile learning approach on learning motivation and performance of EFL students. *Journal of Educational Technology & Society*, Vol. 19(1). 2016. P. 263.

URL: <https://search.proquest.com/docview/1768612513?pq-origsite=gscholar>

41. Golonka E., Bowles A, Frank V., Richardson D. & Freynik S. Technologies for foreign language learning: a review of technology types and their effectiveness, *Computer Assisted Language Learning*, Vol. 27(1). 2014. P. 70–105.

<https://doi.org/10.1080/09588221.2012.700315>

42. Ushioda E. Language learning motivation, self and identity: Current theoretical perspectives. *Computer Assisted Language Learning*, Vol. 24(3). 2011. P. 199–210.

<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09588221.2010.538701>

43. Atkinson E. S. An investigation into the relationship between teacher motivation and pupil motivation. *Educational Psychology*, Vol. 20(1). 2000. P. 45–57.

URL: <https://sci-hub.mk/10.1080/014434100110371>