



ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

УДК 378.091.31:811.111'276.6:796.012

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20470692>

Дидактичний потенціал цифрових технологій для формування професійно орієнтованої англomовної лексичної компетентності майбутніх фахівців фізичної культури і спорту

Генсерук Юлія Вікторівна,

аспірантка кафедри англійської філології та методики навчання англійської мови, Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

вул. Кривоноса 2, м. Тернопіль, 46015, Україна

<https://orcid.org/0000-0002-3573-8975>

Прийнято: 07.05.2026 | Опубліковано: 30.05.2026

***Анотація:** Метою статті є дослідження дидактичного потенціалу цифрових технологій для формування професійно орієнтованої англomовної лексичної компетентності майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.*

***Методи.** У ході дослідження було застосовано комплекс наукових методів. Зокрема було здійснено теоретичний аналіз наукових джерел за напрямками *English for Specific Purposes (ESP)* та *Computer-Assisted Language Learning (CALL)* для визначення методологічного підґрунтя. Особливу увагу приділено аналізу праць провідних дослідників цифрової трансформації освіти та методики викладання іноземних мов, що дало змогу адаптувати загальні педагогічні принципи до вузькоспеціалізованих запитів спортивної сфери. Застосовано метод моделювання при побудові дидактичної матриці інтеграції цифрових інструментів. **Результати.** У результаті проведеного дослідження*



було науково обґрунтовано роль цифрових технологій як провідного засобу створення професійно орієнтованого середовища. На основі аналізу концепцій ESP та CALL доведено, що ефективність формування лексичної компетентності безпосередньо залежить від рівня інтеграції технологічних рішень, які забезпечують імітацію реальних комунікативних ситуацій. Розроблено та деталізовано дидактичну матрицю, що синхронізує рівні опанування матеріалу (рецептивний, репродуктивний, продуктивно-креативний) із відповідним функціоналом цифрових сервісів. Встановлено, що використання систем інтервальних повторень, мобільних застосунків та платформ на базі штучного інтелекту дозволяє реалізувати індивідуальну освітню траєкторію здобувача. Особливий акцент зроблено на розвитку професійної автономії студента, що є критично важливим в умовах інтенсивного спортивного графіка та обмеженого часу на аудиторні заняття. Доведено, що перехід до активного опрацювання контенту в цифровому середовищі сприяє трансформації теоретичних знань у дієвий професійний інструмент. **Висновки.** Дослідження підтвердило, що цифрові технології є ключовим інструментом трансформації професійної підготовки фахівців фізичної культури і спорту, оскільки вони створюють умови для безперервності навчання в умовах інтенсивного спортивного графіка. Встановлено, що перехід до використання генеративного штучного інтелекту та симуляційних середовищ дозволяє змістити акцент із пасивного вивчення слів на активне вирішення фахових проблем засобами іноземної мови.

Ключові слова: лексична компетентність, цифрові технології, фізична культура і спорт, дидактична матриця, English for Specific Purposes (ESP), штучний інтелект в освіті, спортивний дискурс, Computer-Assisted Language Learning (CALL).



The educational potential of digital technologies for developing professionally oriented English-language lexical competence of future physical education and sports specialists

Yuliia Henseruk,

PhD Student of the Department of English Philology and Methods of Teaching

English, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University

2 Kryvonosa Str., Ternopil, 46015, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-3573-8975>

Abstract: *The purpose of this article is to investigate the didactic potential of digital technologies for developing professionally oriented English-language lexical competence among future specialists in physical education and sport. **Methods.** A range of scientific methods has been employed during the study. In particular, a theoretical analysis of academic sources has been conducted in the fields of English for Specific Purposes (ESP) and Computer-Assisted Language Learning (CALL) to establish a methodological foundation. Particular attention has been paid to analysing the works of leading researchers in the digital transformation of education and methodologies for teaching foreign languages, which has enabled the adaptation of general pedagogical principles to the highly specialised requirements of the sports sector. The modelling method has been applied in constructing a didactic matrix for the integration of digital tools. **Results.** As a result of the research, the role of digital technologies as a leading means of creating a professionally oriented environment has been scientifically substantiated. Based on an analysis of the ESP and CALL concepts, it has been demonstrated that the effectiveness of developing lexical competence directly depends on the level of integration of technological solutions that enable the simulation of real-life communicative situations. A didactic matrix has been developed and detailed, synchronising the levels of mastering the material (receptive,*



*reproductive, productive-creative) with the corresponding functionality of digital services. It has been established that the use of spaced repetition systems, mobile apps and platforms based on artificial intelligence enables the implementation of a personalised learning pathway for the student. Particular emphasis is placed on developing students' professional autonomy, which is critically important given the intensive sports schedule and limited time allocated to classroom sessions. It has been demonstrated that the transition to active engagement with content in a digital environment facilitates the transformation of theoretical knowledge into an effective professional tool. **Conclusions.** The study has confirmed that digital technologies are a key tool for transforming the professional training of physical education and sports specialists, as they create conditions for continuous learning amidst an intensive sports schedule. It has been established that the transition to the use of generative artificial intelligence and simulation environments allows the focus to shift from passive vocabulary learning to active problem-solving in the field using a foreign language.*

Keywords: *lexical competence, digital technologies, physical education and sport, didactic matrix, English for Specific Purposes (ESP), artificial intelligence in education, sports discourse, Computer-Assisted Language Learning (CALL).*

Постановка проблеми. Стрімкий розвиток спортивної сфери та посилення міжнародної професійної комунікації зумовлюють нові вимоги до підготовки майбутніх фахівців фізичної культури і спорту. Зокрема у сучасних соціокультурних та економічних умовах професійність майбутнього фахівця цих спеціальностей не обмежується лише фізичними навичками чи методичною підготовкою, а вимагає їх поєднання з високим рівнем володіння іноземною мовою.

Ключовим аспектом їхньої професійної іншомовної компетентності стає саме лексична компетентність, яка є фундаментальною для побудови мовленнєвих навичок. Без володіння лексичним апаратом неможливим є якісне



розуміння контексту цілої ситуації, сприйняття інформації та повноцінна участь у діалозі. Через обмеженість професійної лексики можуть виникати ситуації, в яких фахівець, навіть з наявністю ґрунтовних теоретичних знань, стає неспроможним сформулювати аргументовану відповідь або поділитися унікальним практичним досвідом. У спортивній сфері лексична компетентність забезпечує фахівця можливостями оперувати термінами спортивної медицини, формулювати завдання під час тренувань, а також тлумачити регламенти міжнародних подій. Окрім того у контексті представлення України на міжнародній арені високо сформована лексична компетентність дозволяє активно брати участь у пресконференціях, міжнародних форумах, офіційних переговорах. Знання вузької термінології та специфічної лексики також сприяє можливості професійного саморозвитку через опрацювання актуальних методичних матеріалів, наукових публікацій та іншої документації, яка видається переважно англійською мовою. Тобто формування лексичної компетентності є дієвим інструментом, що перетворює знання мови на реальну професійну перевагу.

Проте в умовах цифровізації суспільства та зокрема освітнього середовища виникає потреба в перегляді традиційних методів викладання, які не збігаються з динамічними змінами у спортивній галузі. Саме цифрові технології створюють сприятливе середовище для формування іншомовної лексичної компетентності. Для ефективного засвоєння професійно орієнтованої лексики та інтеграції майбутніх спортсменів у міжнародну спортивну спільноту слід використовувати мультимедійні платформи, мобільні застосунки та онлайн-інструменти, як ефективні засоби підвищення рівня мотивації до навчального процесу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичним підґрунтям для нашого дослідження є підхід English for Specific Purposes (ESP), який є студенто-центрованим принципом викладання англійської мови з фокусом на професійних потребах студента. Фундаментальними працями, які були основою для



створення класичного підходу до ESP, є дослідження Т. Dudley-Evans та М. St. John [1]. Згідно з їх концепцією, навчання мови в загальному та лексики зокрема повинне базуватися на ретельному аналізі потреб майбутньої діяльності фахівця. Цей аналіз повинен включати мовні функції, термінологічний апарат та типові форми професійного дискурсу, які є характерними для конкретного фахового середовища.

Дослідження Н. Basturkmen продовжують ідеї підходу ESP з адаптацією до викликів ХХІ століття [2]. Розвиваючи ідеї професійно орієнтованого навчання дослідниця акцентує на використанні автентичних професійних сценаріїв, які є принципами вузької спрямованості. Ця концепція знаходить своє продовження у працях J. K. Shin, яка обґрунтовує використання мультимедійних автентичних ресурсів для створення навчального середовища, що відповідає потребам вузькопрофільних спеціалістів [3]. L. Anthony наголошує на важливості використання спеціалізованих програмних засобів для аналізу професійного дискурсу, що дозволяє викладачу точно відбирати лексичний мінімум, необхідний для конкретної галузі [4]. У нашому дослідженні цей підхід реалізується через потенціал цифрових технологій, які дозволяють проектувати освітнє середовище і забезпечують засвоєння фахової лексики в умовах, наближених до реальної професійної діяльності.

Проте успішне використання цифрових технологій неможливе без створення відповідного цифрового середовища. В. Биков охарактеризовує концепцію відкритого навчального середовища, яке виходить за рамки підручника та аудиторії в мережеві ресурси, та наголошує на хмарно-орієнтованих технологіях як засобі інтенсифікації освітнього процесу [5]. Ці ідеї поглиблюються у дослідженнях О. Спіріна, де особлива увага приділяється цифровій трансформації вищої освіти та необхідності створення високотехнологічного освітнього середовища [6]. Водночас, для ефективності застосування цифрових технологій в освітній процес повинна бути сформована



цифрова компетентність у суб'єктів освітнього процесу. Н. Морзе у своїх працях наголошує, що цифрова трансформація освіти – це не лише технічні навички, а й здатності опрацьовувати контент в цифровому середовищі [7]. У дослідженні О. Буйницької цей підхід обґрунтовується через модель цифрового університету, де особлива увага приділяється здатності викладача проектувати цифрові навчальні об'єкти, які стимулюють автономну роботу здобувачів вищої освіти із матеріалом за своїм фахом [8]. В контексті нашого дослідження інформаційна грамотність здобувачів вищої освіти дозволяє шукати та аналізувати професійно орієнтований контент в цифровому середовищі, аналізувати контексти вживання лексичних одиниць і трансформувати отриману інформацію у лексичну компетентність.

Поєднання технологій та вивчення мови реалізовується концепцією Computer-assisted language learning (CALL), яка обґрунтовує використання комп'ютерних програм для полегшення викладання та вивчення мов. У науковій літературі провідними дослідниками методу CALL є М. Levy та Р. Hubbard, окресливши педагогічну інтеграцію технологій у процес опанування мови. Зокрема М. Levy обґрунтував використання зрозумілих здобувачам технологій для засвоєння мовного матеріалу [9]. З огляду на формування лексичної компетентності це означає створення та використання такого цифрового контенту, який спрямований на вирішення професійної проблеми за допомогою лексики. Р. Hubbard виокремлює концепцію «навчання студента використанню CALL», доводячи, що ефективність засвоєння матеріалу залежить від того, наскільки здобувач володіє стратегіями автономної роботи з цифровими інструментами [10].

Дослідження методу CALL продовжується сучасними науковцями. Аналіз впливу цифрових технологій на формування автономії студентів у процесі вивчення лексики здійснює К. Beatty [11]. J. Filipović досліджує використання лінгвістичних корпусів, тобто реальні тексти, статті, інтерв'ю, репортажі для



вивчення професійного дискурсу [12]. Обґрунтування цифрової грамотності як ключового чинника успіху в CALL окреслено D. Tafazoli [13]. N. Hockly розглядає потенціал штучного інтелекту для тренування професійних комунікацій [14].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значну кількість вітчизняних та зарубіжних наукових праць питання дидактичного потенціалу цифрових технологій для формування професійно орієнтованої саме у майбутніх фахівців фізичної культури і спорту залишається недостатньо обґрунтованим. Більшість авторів охарактеризовують використання цифрових технологій для розвитку загальних мовленнєвих компетентностей або зосереджують свою увагу на фахівцях технічних спеціальностей. Проте специфіка спортивної лексики та потреба у адаптації навчальних матеріалів, які стрімко змінюються разом з розвитком міжнародного спортивної сфери, потребують окремого наукового дослідження.

Формулювання цілей статті (постановка завдання)

Метою статті є дослідження дидактичного потенціалу цифрових технологій для формування професійно орієнтованої англомовної лексичної компетентності майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.

Для досягнення цієї мети визначено таке завдання – здійснити класифікацію цифрових інструментів, які мають найбільший дидактичний потенціал для формування лексичної компетентності у майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Сучасний етап розвитку вищої школи характеризується не просто інтеграцією окремих інструментів, а повною трансформацією освітньої екосистеми. У цьому контексті цифрові технології перестають бути лише допоміжним засобом передачі знань, перетворюючись на потужний когнітивний стимулятор. Для системного розуміння їхнього впливу на якість підготовки

фахівців необхідно проаналізувати структурні компоненти, що формують їхній високий дидактичний потенціал.

Зокрема, ефективність впровадження інноваційних рішень у навчальний процес базується на синергії кількох стратегічних напрямів (рис. 1).

Рисунок 1

Аспекти ефективності цифрових технологій



Джерело: власна розробка автора

Цифрові технології є основним засобом, який дозволяє імітувати професійний дискурс та надає здобувачам можливість спостерігати за функціонуванням лексики у професійному контексті. Таким чином у процесі формування лексичної компетентності викладач може створити контекстуальну цілісність, при якій студент не просто вивчає окрему лексичну одиницю, але й засвоює функцію її вживання в рамках конкретної комунікативної ситуації.

Спортивна сфера характеризується високою швидкістю змін, оскільки відбуваються постійні оновлення у правилах та з'являються нові методики тренувань. Саме цифрові технології забезпечують гнучкість освітнього



середовища у відповідності до запитів спортивної арени та дозволяють викладачу інтегрувати новий лексичний матеріал у навчальний процес.

Одним із ключових аспектів ефективності цифрових технологій є зміна підходу до навчання від пасивного сприйняття інформації до активного опрацювання матеріалу. Це узгоджується з концепцією людиноцентричності та персоналізації освіти, де цифрові інструменти дозволяють здобувачам засвоювати матеріал у різному темпі та за різним рівнем складності, а також здійснювати автономну роботу поза аудиторією [15].

Цифрові технології є інструментом, який забезпечує негайний зворотній зв'язок не лише від викладача, але й від автоматизованих систем перевірки, що дозволяє здобувачу миттєво коригувати помилки у вживанні професійної лексики. Можливість аналізувати власні результати та помилки сприяє розвитку рефлексії, яка є необхідною умовою для становлення висококваліфікованого фахівця.

Враховуючи окреслені аспекти ефективності, наступним кроком є класифікація цифрових інструментів, які дозволяють реалізувати цей потенціал у межах професійно орієнтованого навчання майбутніх фахівців фізичної культури і спорту (табл. 1).

Таблиця 1

Дидактична матриця інтеграції цифрових інструментів

Групи лексики	Рівень 1: Рецептивний	Рівень 2: Репродуктивний	Рівень 3: Продуктивно-креативний
Спортивна медицина, анатомія та фізіологія	Анатомічні онлайн-атласи (Kenhub / YouTube Anatomy channels)	Quizlet (створення власних карток за протоколами)	Praktika.ai (симуляція діалогу «реабілітолог-пацієнт»)



Професійно-методична	Перегляд навчальних відео (BBC Learning English / YouTube)	LearningApps (створення інтерактивних вправ на тактику)	Google Docs (спільне планування тренувальних сесій)
Офіційно-ділова	Офіційні сайти (WADA, IOC)	Google Docs (спільна робота над перекладом / складанням договорів)	Canva (створення презентації / статуту спортивної організації)
Медійна та публічна	Аналіз інтерв'ю (TED Talks / YouTube спортивних каналів)	Padlet (обговорення змагань, формування думок)	ChatGPT (симуляція пресконференції або перемовин)

Джерело: власна розробка автора

Запропонована дидактична матриця здійснює інтеграцію запропонованої класифікації лексичного мінімуму з етапами формування професійної компетентності. Це дозволяє структурувати процес навчання як цілісну систему. Поєднання цих двох аспектів у межах однієї матриці ґрунтується на кількох принципах:

1. Принцип послідовності професійної діяльності. Оскільки матриця відображає розвиток професійної активності фахівця: від пасивного сприйняття інформації (рецептивний рівень) до виконання складних професійних завдань (продуктивно-креативний рівень), то це дозволяє ефективно змінювати функціонал лексики та форми роботи з нею. Зокрема, на рецептивному рівні лексика виступає як засіб розуміння професійного середовища. На репродуктивному рівні вона перетворюється на інструмент побудови професійної комунікації. На продуктивно-креативному рівні лексика стає ресурсом для прийняття рішень та вирішення конфліктних ситуацій, що є найвищим проявом професійної автономії майбутнього фахівця та характеристикою його конкурентоспроможності.



2. Принцип диференціації за професійними потребами. Кожна група характеризується власною специфікою в цифровому середовищі. Наприклад, медико-біологічна лексика потребує візуальної підтримки (анатомічні атласи), тоді як офіційно-правова – інструментів для роботи з документами. Інтеграція груп лексики та рівнів навчання дозволяє забезпечити викладача цифровими інструментами, які є специфічними для кожного фахового запиту.

3. Принцип персоналізації освітньої траєкторії. Ключова мета цієї матриці – це створення індивідуальної освітньої траєкторії здобувача освіти. Залежно від професійної спеціалізації студента (спортсмен, тренер, реабілітолог), акцент у вивченні може бути зміщений на певний (рядок матриці), тоді як вибір цифрового інструменту (стовпець матриці) буде визначатися рівнем володіння мовою. Таким чином, викладач отримує можливість комбінувати інструменти для створення гнучкого навчального середовища, яке відповідає реальним потребам майбутнього фахівця фізичної культури і спорту.

Підбір цифрових інструментів, представлених у дидактичній матриці (табл. 1) ґрунтується на поступовому ускладненні когнітивних завдань. Здобувач переходить від пасивного розпізнавання термінології до її вільного використання у стресових ситуаціях професійного спілкування.

На початковому етапі, рецептивному рівні головним завданням є семантизація лексики, тобто розуміння значення терміна в контексті. Для фахівців спортивної медицини та реабілітації візуалізація є критичною. На відміну від статичних малюнків у підручнику, цифрові атласи дозволяють спостерігати за роботою м'язів та суглобів у динаміці, що забезпечує міцний когнітивний зв'язок між візуальним образом та англійським терміном (*muscle contraction, range of motion*). У цьому контексті ми пропонуємо використання анатомічних онлайн-атласів та YouTube-каналів (Kenhub, Anatomy Zone) для цього етапу. Офіційні ресурси (WADA, IOC) та робота з іншими першоджерелами формують в здобувачів навичку орієнтуватися в офіційно-



діловому дискурсі. Вивчення «Prohibited List» на сайті WADA дозволяє засвоїти специфічну номенклатуру препаратів та процедур у їхньому реальному правовому контексті.

Завданням репродуктивного рівня етапу є переведення лексики з короткострокової пам'яті в довгострокову та вибудовування механічних навичок вживання. Інструмент Quizlet реалізує метод інтервальних повторень. Для спортсменів, які мають обмежений час на навчання через щільний графік тренувань, мобільний формат Quizlet дозволяє вивчати професійні лексичні у зручний час, за межами формального навчального середовища. LearningApps та Wordwall дозволяють гейміфікувати процес засвоєння тактичної лексики. Вправи на зіставлення (Matching) або класифікацію (Grouping) допомагають студенту швидко диференціювати, наприклад, ігрові ролі в командних видах спорту.

Інструменти продуктивно-креативного рівня здійснюють симуляцію професійної діяльності. Praktika.ai та AI-аватари стають революційними для ESP. Можливість симулювати діалог з «віртуальним пацієнтом» або «іноземним колегою» дозволяє студенту відпрацювати вимову та швидкість реакції. ШІ-аватари імітують емоційні реакції співрозмовника, що готує майбутнього фахівця до реальних викликів (наприклад, надання першої допомоги на полі під час міжнародного матчу). ChatGPT та генеративні моделі виступають у ролі персоналізованого тренажера для публічних виступів. Студент може отримати завдання, а ШІ здійснює аналіз відповіді студента, вказує на лексичні помилки та пропонує більш влучні професійні синоніми. Canva та Google Workspace реалізують проєктний підхід. Створення презентації стратегії розвитку футбольного клубу або розробка статуту спортивної організації англійською мовою вимагає від здобувача синтезу всіх отриманих знань та їхньої творчої трансформації.



Узагальнюючи результати проведеного аналізу, ми можемо констатувати, що формування професійно орієнтованої англомовної лексичної компетентності майбутніх фахівців фізичної культури і спорту в умовах цифровізації є багаторівневим процесом, що потребує системної інтеграції спеціалізованого змісту та інноваційних технологічних рішень.

Висновки. У ході проведеного дослідження було комплексно розглянуто питання дидактичного потенціалу цифрових технологій для формування професійно орієнтованої лексичної компетентності у майбутніх фахівців фізичної культури і спорту.

Класифікацію цифрових інструментів було реалізовано через розробку авторської дидактичної матриці. Доведено, що ефективність навчання підвищується за умови поступового застосування технологій: від пасивного візуального сприйняття за допомогою онлайн-атласів та відео ресурсів до активної репродукції у цифрових тренажерах і, зрештою, до вільної продукції у формі симуляцій на базі штучного інтелекту. Такий підхід забезпечує не лише запам'ятовування термінології, а й розвиток здібностей до спонтанної професійної взаємодії.

Цифровізація освітнього середовища є ключовим фактором забезпечення персоналізації та автономії навчання. Запропонована модель дозволяє майбутньому фахівцю адаптувати освітню траєкторію під власну спеціалізацію (тренерську, реабілітологічну чи спортивну), що робить процес опанування мови максимально прикладним і гнучким.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що мета дослідження була досягнута, а завдання виконане в повному обсязі. Використання цифрових інструментів дозволяє трансформувати лексичний мінімум із теоретичного знання у реальну професійну перевагу фахівця на міжнародній арені.

Перспективи подальшого дослідження у цьому напрямі ми вбачаємо у глибшому дослідженні можливостей імерсивних технологій (VR та AR) для



створення віртуальних тренувальних середовищ, а також у вивченні методичних аспектів інтеграції генеративного штучного інтелекту в систему оцінювання професійних мовленнєвих навичок.

Список використаних джерел

1. Dudley-Evans T., St John M. J. *Developments in English for Specific Purposes: A multi-disciplinary approach*. Cambridge : Cambridge University Press, 1998. 301 p.
2. Basturkmen H. *Developing Courses in English for Specific Purposes*. 2nd ed. Routledge, 2020. 170 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429451485>
3. Shin J. K. *Teaching English to Young Learners: Contexts and Issues*. *The Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners*. 2021. P. 1–18.
4. Anthony L. *Introducing English for Specific Purposes*. Routledge, 2022. 210 p.
5. Биков В. Ю. *Моделі систем відкритої освіти : монографія*. Київ : Атіка, 2009. 484 с.
6. Спирін О. М. *Цифрова трансформація освіти як стратегічний напрям розвитку вищої школи*. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Педагогічні науки*. 2021. Вип. 1 (104). С. 5–15.
7. Морзе Н. В., Глазунова О. Г. *Моделі цифрових трансформацій університетів: від стратегій до практичного втілення*. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. Т. 82, № 2. С. 257–273. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v82i2.4411>
8. Буйницька О. П., Василенко С. В. *Цифрова компетентність науково-педагогічних працівників у забезпеченні якості освітнього процесу*. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*. 2022. № 25 (32). С. 15–26.



9. Levy M. Computer-Assisted Language Learning: Context and Conceptualization. Oxford : Clarendon Press, 1997. 298 p.
10. Hubbard P. A Methodological Framework for CALL Courseware Development. *Modern Language Journal*. 1988. Vol. 72, No. 1. P. 51–72.
11. Beatty K. Teaching and Learning Computer-Assisted Language Learning. 2nd ed. London : Routledge, 2020. 272 p.
12. Filipović J. Linguistic Corpora in Language Learning and Teaching. *Journal of Foreign Language Teaching and Applied Linguistics*. 2020. Vol. 7, No. 1. P. 45–58.
13. Tafazoli D. Cross-Cultural Digital Literacies: The Key to Success in Computer-Assisted Language Learning. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*. 2021. Vol. 11, No. 4. P. 1–15.
14. Hockly N. Artificial Intelligence in English Language Teaching: The Good, the Bad and the Ugly. *Modern English Teacher*. 2023. Vol. 32, No. 2. P. 12–19.
15. Бігич О. Б. Теорія і практика навчання іноземних мов у цифровому середовищі : монографія. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2022. 248 с.