

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ  
КАФЕДРА НІМЕЦЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ І ПЕРЕКЛАДУ**

**Кваліфікаційна робота  
магістра**

на тему **СУЧАСНІ ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ  
НІМЕЦЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ**

Виконала: студентка 2 курсу,  
групи 8.0358-н  
спеціальності 035 Філологія  
спеціалізації 035.051 Германські  
мови та літератури (переклад  
включно), перша – німецька  
освітньо-професійної програми  
Мова і література (німецька)  
**Котовенко Владлена Едуардівна**

Керівник

Рецензент

Запоріжжя – 2020

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1 ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ.....</b>	<b>6</b>
1.1 Поняття сучасні інтерактивні технології.....	6
1.2 Історія розвитку інтерактивних технологій.....	9
1.3 Класифікація інтерактивних методів навчання.....	11
1.4 Огляд інтерактивних методів, прийомів та засобів викладання німецької мови.....	15
1.5 Дигітальні цифрові засоби та онлайн ресурси в контексті вивчення іноземних мов. Технологія Веб 2.0.....	26
<b>РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ МОЖЛИВОСТЕЙ ІНТЕРАКТИВНОГО ОНЛАЙН СЕРВІСУ LEARNINGAPPS.ORG.....</b>	<b>36</b>
2.1 Використання сервісу LearningApps.org для інтерактивного викладання німецької мови.....	36
2.2 Розробка інтерактивного уроку на основі онлайн сервісу LearningApps.org.....	42
2.3 Експериментальна перевірка ефективності розробленої технології.....	44
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>50</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>54</b>
<b>ДОДАТОК А.....</b>	<b>61</b>

## РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 53 стор., 64 джерела, 1 додаток.

**Об'єкт дослідження:** дослідження сучасні інтерактивні технології та їх вплив на методику викладання.

**Метою роботи** є дослідити та виявити дидактичний потенціал онлайн сервісу LearningApps.

**Теоретико-методологічні засади:** Аналіз наукових розвідок свідчить про зацікавленість науковців проблемами застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі. Використання інтерактивних методів навчання вивчали: І. Лукянченко, О. Пометун, О. Коротаєва, Т. Сердюк, та інші. Також німецькомовні та англomовні науковці такі як: R. Arnold, T. Strasser, W. Endres, T. O`Reilly, M.N. Lamy, R. Hampel. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання досліджували: М. Жалдак, М. Шут, Ю. Жук, Н. Дементієвська, О. Пінчук, О. Соколюк, П. Соколов. Інтерактивним технологіям навчання на заняттях з мови присвячені праці: І. Свириденко, І.Кочан, П. Сысоев, М. Сідун та інших науковців.

**Отримані результати:** опис технології, яка спрямована на формування комунікативних навичок студентів на основі сервісу «LearningApps»; можливість використання результатів нашого дослідження в курсі методики викладання іноземних мов та при розробці навчально методичних посібників з іноземної мови.

**Ключові слова:** *інтерактивні технології навчання, інтерактивні форми роботи, інтерактивні методи навчання, інтерактивні технології навчання, німецька як іноземна мова, Веб 2.0, онлайн сервіс LearningApps.*

## ВСТУП

Активна глобалізація, створення нових технологій вимагають оновлення освітніх програм та використання інтерактивних методів навчання. Освітній процес має відповідати практичним та духовним потребам сучасної людини. Тому більшість методичних інновацій пов'язані з впровадженням в освітній процес інтерактивних методів навчання. Формування практичних навичок з дисципліни є основною метою сучасного освітнього процесу. Таким чином, актуальність застосування інтерактивних методів навчання зумовлена викликами сучасності, прагненням підвищити рівень знань.

Аналіз наукових розвідок свідчить про зацікавленість науковців проблемами застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі. Використання інтерактивних методів навчання вивчали: І. Лукянченко, О. Пометун, О. Коротаєва, Т. Сердюк, та інші. Також німецькомовні та англійськомовні науковці такі як: R. Arnold, T. Strasser, W. Endres, T. O'Reilly, M.N. Lamu, R. Hampel. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання досліджували: М. Жалдак, М. Шут, Ю. Жук, Н. Дементієвська, О. Пінчук, О. Соколюк, П. Соколов. Інтерактивним технологіям навчання на заняттях з мови присвячені праці: І. Свириденко, І.Кочан, П. Сысоев, М. Сідун та інших науковців.

**Актуальність** роботи зумовлена в необхідності дослідити сучасні технології, так як ця тема освітлюється багатьма сучасними методистами та є живою. Виявити які проблеми виникають при використанні цих технологій та дослідити тенденції розвитку інтерактивних технологій викладання німецької мови. А також дослідити сучасні сервіси Веб 2.0 в контексті викладання та вивчення іноземних мов, які є незамінними ресурсами для формування комунікативної мовної компетенції.

**Об'єктом** дослідження є сучасні інтерактивні технології та їх вплив на методику викладання німецької мови як іноземної.

**Предметом** дослідження є онлайн ресурсу LearningApps.

**Метою роботи** є дослідити та виявити дидактичний потенціал онлайн сервісу LearningApps.

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання**:

- 1) дати визначення поняттю «сучасні інтерактивні технології»;
- 2) проаналізувати розвиток сучасних технологій в історичному контексті;
- 3) класифікувати та розглянути методи та прийоми викладання німецької мови за допомогою інтерактивних технологій;
- 4) виявити дидактичну користь використання онлайн сервісів Веб 2.0;
- 5) розробити та провести урок на основі онлайн сервісу LearningApps;
- 6) провести опитування серед студентів та проаналізувати його результати.

**Методи дослідження.** Теоретичний аналіз науково-методичної та навчальної літератури за темою дослідження; класифікація інтерактивних методів навчання та дигітальних засобів; метод узагальнення – у дипломній роботі представлено дослідження можливостей онлайн сервісу LearningApps; експеримент – розробка та проведення уроку; метод анкетування за допомогою якого було зроблено висновки після проведеного експерименту.

**Наукова новизна** полягає у тому, що були виявлені дидактичні властивості і методичні функції сервісу LearningApps, які необхідно враховувати при розробці методики навчання іноземної мови на його основі; також у подальшому розвитку обґрунтування особливостей використання різноманітних дигітальних засобів для викладання німецької мови; удосконалено теоретичні положення щодо ефективності використання у навчальному процесі інтерактивних методів навчання.

**Практичною значущістю** роботи є:

- опис технології, яка спрямована на формування комунікативних навичок студентів на основі сервісу «LearningApps»;

- можливість використання результатів нашого дослідження в курсі методики викладання іноземних мов та при розробці навчально методичних посібників з іноземної мови.

**Структура роботи** складається із вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел.

У вступі обґрунтовується актуальність дослідження, визначається мета і завдання, предмет і об'єкт дослідження, його практична значимість.

У першому розділі систематизуються та аналізуються основні теоретичні положення щодо поняття «сучасні інтерактивні технології», методи його дослідження та основні напрямки вивчення.

У другому розділі досліджено можливості онлайн сервісу LearningApps.org, розроблено заняття на основі сервісу LearningApps.org та проведено аналіз ефективності даного сервісу на основі анкетування.

Загальні висновки підсумовують проведений аналіз мовного матеріалу, а також намічають перспективи подальшого дослідження.

Загальна кількість сторінок 53, кількість використаних джерел 67.

# РОЗДІЛ 1

## ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

### 1.1 Поняття сучасні інтерактивні технології

Інтерактивне заняття передбачає організацію освітнього процесу таким чином, щоб були задіяні різні види завдань (діалоги, монологи, дискусії, ігри), форми навчання (парна, групова робота, рідше – самостійна), робота з різноманітними джерелами інформації (аудіо- та відеоматеріали, журнали, газети тощо). Викладач має створити комфортну психологічну атмосферу та однакові умови для творчого навчання мови. Висловлювання, креативні ідеї, альтернативні рішення проблемних ситуацій, оригінальне виконання поставлених завдань заохочується. Викладач коригує та направляє діяльність студентів-іноземців через співпрацю з ними [Крамаренко 2002, с. 7].

Всі суб'єкти навчального процесу мають взаємодіяти між собою: обговорювати проблемне питання; консультуватися, радитися, зважати на думку своїх колег; пропонувати свої міркування стосовно теми. У такій співпраці кожна думка має значення. Всі висловлювання подаються толерантно, пропонуються свої ідеї. Не можливе категоричне заперечення інших ідей, конфлікт між суб'єктами навчального процесу [Брыкова 2008, с. 29].

Головна мета сучасного суспільства – комунікація, саме тому інформаційно-комунікативна компетентність розглядається, як найбільш пріоритетна. Німецька мова, як і всі інші мови – це середовище в якому люди можуть спілкуватися, та отримувати нові знання. Викладач німецької мови у ВНЗ повинен завжди залишатися сучасним та не відставати від нових тенденцій та інновацій [Брончук 2017, с. 2].

Тому важливо ознайомитись та дослідити термін «сучасні інтерактивні технології», розберемо кожне поняття окремо.

Академічний тлумачний словник української мови надає нам такі визначення поняття «сучасний»:

- Який стоїть на рівні свого віку, відповідає вимогам свого часу, викликаний його потребами.
- Який привертає до себе увагу, цікавий для всіх тепер; важливий для нинішнього, теперішнього моменту; актуальний, злободенний.
- Який стосується одного часу, однієї епохи з ким-, чим-небудь [Словник української мови].

Інтерактивність – поняття, яке розкриває характер і ступінь взаємодії між об'єктами. Введення інтерактивних форм навчання визначено одним із напрямів удосконалення підготовки студентів у сучасному вищому навчальному закладі.

Термін «інтерактивний» походить від англійського «interact» ( «Inter» - взаємний, «act» - діяти). Інтерактивний – це той що взаємодіє, перебуває в режимі бесіди, діалогу з чим-небудь (наприклад, комп'ютером) або ким-небудь (людиною).

Інтерактивність – це принцип організації системи, при якому мета досягається інформаційним обміном елементів цієї системи. Елементами інтерактивності є всі елементи взаємодіючої системи, за допомогою яких відбувається взаємодія з іншою системою / людиною (користувачем) [Коротаєва 2012, с. 100].

Отже, інтерактивне навчання – перш за все навчання в співробітництві. Всі учасники освітнього процесу (викладач, студентів) взаємодіють один з одним, обмінюються інформацією, спільно вирішують проблеми, моделюють ситуації. Причому відбувається це в атмосфері доброзичливості і взаємної підтримки, що дозволяє не тільки отримувати нове знань, а й розвиває саму пізнавальну діяльність.

Використання інтерактивних технологій спрямовано допомогти викладачам зробити їх роботу більш творчою та надихаючою. Основним методом інтерактивної технології є інтерактивний діалог, який являє собою



взаємодію суб'єктів освіти з можливістю задавати питання в довільній формі, вибору варіантів змісту навчального матеріалу, режиму роботи.

Інтерактивна взаємодія в навчанні передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблем. Виключається домінування будь-якого учасника навчального процесу або будь-якої ідеї. З об'єкта впливу студент стає суб'єктом взаємодії, він сам бере активну участь в процесі навчання, слідуючи своїм індивідуальним маршрутом.

Інтерактивна діяльність ґрунтується на активній комунікації учасників освітнього процесу. «Сутність інтерактивного навчання, – стверджують Н. Побірченко та Г. Коберник, – полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів; учитель і учень є рівноправними суб'єктами навчання» [Побірченко 2008, с. 8].

Основна мета інтерактивного навчання – використання власного досвіду учнями під час розв'язання проблемних питань. Їм надається максимальна свобода розумової діяльності. Це допомагає учням критично мислити та знаходити вихід із будь-якої ситуації, що постає перед ними.

Розглянемо визначення поняття «технологія»:

- Термін «технологія» походить від грецької – майстерність, мистецтво, наука, закон, знання.

- Технологія – наука («корпус знань») про способи (набір і послідовність операцій та їх режими) забезпечення потреб людства шляхом застосування технічних засобів [Гуревич 2014, с. 564].

- Технологія – комплекс наукових та інженерних знань, втілених в способах і засобах праці, наборах матеріально-речових факторів виробництва, видах їх поєднання для створення певного продукту або послуги.

- Технологія – сукупність знань про методи здійснення виробничих процесів та наукова дисципліна, що описує, розробляє і вдосконалює зазначені вище способи, процеси та порядок (регламенти, режими) їх

здійснення. Як наукова дисципліна технологія сприяє впровадженню найефективніших і найекономічніших виробничих процесів, що потребують найменших затрат часу і матеріальних ресурсів [Гуревич, с. 564].

Кожен учень має розкрити свій потенціал та підготувати себе до дорослого життя, кожен має закінчивши вищий навчальний заклад бути конкурентно спроможним. Саме тому використання інтерактивних технологій заохочує учнів реалізувати свій потенціал та максимально засвоювати надану інформацію. Викладач штучно створює ситуації які можуть виникнути в житті кожного, тому такий метод викладання завжди залишиться актуальним.

## 1.2 Історія розвитку інтерактивних технологій

Перед тим як розкрити сучасний стан розвитку інтерактивних технологій ми маємо звернутися до історії. Стародавня Греція з її філософією та наукою є відправною точкою для багатьох сучасних технологій та методів навчання, тому інтерактивні технології не є виключенням.

Так видатний філософ того часу Платон пропонував надавати освіту дітям починаючи з шести років та розвивати їх здібності за допомогою ігор та пісень. Сократ пропонував своїм учням знаходити «істину» шляхом запитань та відповідей на ці запитання. Конфуцій вважав, що процес навчання має відбуватися в процесі бесіди та не дотримувався регламентованих за часом занять [Артюнов 1983, с. 36].

Розглянемо ще одну відому модель яка в свій час була інтерактивною та мала вплив на сучасну методику. Це система індивідуального навчання «Дальтон-план». Вона була створена на початку ХХ століття її авторка Гелен Паркхерст. Ця система отримала назву на честь міста Далтон, де була введена уперше.

Голова ідея – це надання учням повної свободи в навчанні, вони мали право обрати якій предмет вивчати, за якої послідовності та планували свій час навчання самостійно. Перед началом навчання учні підписували

«контракт» з вчителем та були забов'язані пройти ту кількість тем, яка була зазначена в «контракті». Навчання базувалося на трьох принципах «дім, завдання та лабораторія». Дальтон-план дозволяв привчити школярів до самостійності та почуття відповідальності [Гуревич 2009, с. 100].

У Радянському Союзі в тридцяті роки було засновано аналог Дальта-плану, який отримав назву «бригадно-лабораторний метод». Ідея цього методу полягала в тому, щоб створити ланку із студентів, тобто бригаду та дозволити їм обрати свого лідера – бригадира. Під час навчання перед студентами бригади А поставала якась задача, студентам бригади Б давати таку ж саму задачу, але змінювали один пункт. Потім обидві групи мали обговорити свої результати і це призводило до жвавої дискусії. Також кожна з бригад дізнавалась щось нову коли вони розповідали про пункти яких не було в іншій групі.

Під час навчання в таких групах було знайдено багато недоліків: насамперед відсутність ролі викладача та мотивації до навчання. На підготовку та обговорення завдання відводилось занадто багато часу. Через це цей метод швидко заборонили використовувати [Ажель 2012, с. 369]. У 1980-х роках в штаті Меріленд, США було проведено дослідження Національним тренінговим центром. Результати дослідження виявили, що застосування інтерактивних технологій зумовлює не лише збільшення відсотка засвоєння матеріалу, а також впливає на почуття, свідомість та волю учня. Результати цих досліджень зображено на схемі 1.1.

*Схема 1.1*

*«Піраміда навчання»*



За допомогою цієї схеми ми можемо побачити, що найменші результати досягаються під час пасивного навчання (лекція – 5 %, читання – 10 %, зорове і слухове сприймання – 20 %, демонстрація – 30 %), а найбільших – інтерактивного (групова дискусія – 50 %, практичні справи – 75 %, навчання інших або негайне застосування знань – 90 %).

З 30-х до 50-х років у СРСР навчання проводилось переважно в фронтальній організації. Тільки в 60-х відродився інтерес до групової форми навчання. І з 70-х така форма навчання використовувалась майже в усіх навчальних закладах [Сысоев 2009, с. 182].

Всі ці історичні методики та ідеї мають вплив на сучасне розуміння терміну інтерактивне навчання. Завдяки вкладу видатних філософів, вчених та викладачів ми маємо змогу проаналізувати їх досвід та доповнити наші сучасні методи викладання. Які допоможуть зробити процес навчання пізнавальним, жвавим та насиченим.

### 1.3 Класифікація інтерактивних методів навчання

Перехід до технологічного прогресу сприяє стрімкому розвитку інтерактивних методів навчання. Як було зазначено раніше, при використанні сучасних методик студентам надається можливість самостійно та в групах обговорювати питання та приймати рішення.

Вчитель контролює процес, формулює питання та тему, повідомляє скільки часу надається на кожне завдання, допомагає студентам, якщо в них виникли труднощі в процесі роботи.

Слід виділити кілька моделей навчання:

- Активна – це самостійна робота студента, де він виступає суб'єктом навчання. Це наприклад курсова або дипломна робота, творчі завдання та проекти [Ступина 2009, с.15].

- Пасивна – студент слухає та виступає в ролі об'єкта навчання.

• Інтерактивна – це постійна взаємодія студента та вчителя. Вчитель моделює життєві ситуації та надає можливість студенту активно брати участь в навчальному процесі, колективно вирішувати проблемне питання.

Активною моделлю навчання є форма взаємодії викладача і студента, при якій навчається в більшій мірі стає суб'єктом навчальної діяльності, активно взаємодіє з викладачем в ході заняття. Студент і викладач мають рівні права.

Активні методи навчання припускають використання такої системи методичних прийомів навчальної діяльності, яка спрямована головним чином, не на викладання готових знань і їх відтворення, а на самостійне оволодіння студентами знань в процесі активної пізнавальної діяльності. [Леонт'єв 1991, с. 56].

Існують різні рівні активності, такі як:

1. активність відтворення, яка характеризується прагненням учня, запам'ятати, відтворити знання, опанувати способи застосування цих знань;

2. активність інтерпретації, яка пов'язана з прагненням учня досягнути сенс досліджуваного, встановити зв'язки, опанувати способами застосування знань в різних умовах;

3. творча активність передбачає спрямованість учня до теоретичного осмислення знань, самостійний пошук рішення проблем, інтенсивне прояв пізнавальних інтересів. [Ступина 2009, с. 15].

До особливостей активного навчання відносять:

1. примусову активізацію мислення, коли учень змушений бути активним незалежно від свого бажання;

2. досить тривалий час залучення учнів в навчальний процес, так як їх активність повинна бути стійкою і тривалою;

3. самостійне прийняття рішень учнями;

4. підвищення ступеня мотивації учнів;

5. постійна взаємодія учнів і викладачів [Ступина 2009, с. 16].

Пасивної моделлю навчання є форма взаємодії викладача і студента, при якій навчається виступає в ролі об'єкта навчальної діяльності, в той час як викладач є основною дійовою особою заняття. Ті, що навчаються не взаємодіють один з одним. До цієї форми навчання можна віднести урок, лекцію і факультативне заняття [Леонтьев 1991, с. 58].

Викладач взаємодіє зі студентами шляхом проведення опитувань, контрольних завдань і тестувань. З точки зору сучасних педагогічних технологій та ефективності засвоєння студентами матеріалу пасивна модель навчання є малоефективною. Однак вона може володіти позитивними характеристиками, такими як легка для викладача підготовка до заняття і можливість охопити більшу кількість навчального матеріалу в умовах обмежених часом.

Інтерактивна модель навчання. Інтерактивний («Inter» – це взаємний, «act» – діяти) – означає взаємодіяти, перебувати в режимі розмови, діалогу з будь-ким. На відміну від активних методів, інтерактивні орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, але й один з одним і на домінування активності студентів в процесі навчання. Місце викладача на інтерактивних заняттях зводиться до напрямку діяльності студентів на досягнення цілей заняття. Викладач також розробляє план заняття. Технології інтерактивного навчання можна поділити на неімітаційні та імітаційні. Розглянемо детальніше різницю між двома термінами.

Вперше терміни «інтерактивність», «інтерактивне навчання», «Інтерактивні методи і методики навчання» стали з'являтися в статтях і роботах Т.Ю. Аветова, Б.Ц. Бадмаева, Е.В. Коротаєвої, М.В. Кларін, Е.Л. Руднева [Коротаєва 2012, с. 100]. Педагогічної ефективності інтерактивного навчання присвячені дослідження таких авторів: Є.В. Коротаєва, С.В. Белова, К.Левина. До факторів, що стимулює розглядають активність навчаються відносять:

1. Пізнавальний і професійний інтерес;

2. Творчий характер проведення занять;
3. Змагання;
4. Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності;
5. Емоційний вплив вищезгаданих факторів. [Коротаєва 2012, с. 101].

Виділяються такі принципи інтерактивного підходу до викладання іноземних мов:

1. взаємне спілкування іноземною мовою з метою сприйняття та відтворення автентичної інформації, однаково цікавою для всіх учасників, в ситуації, важливої для всіх;

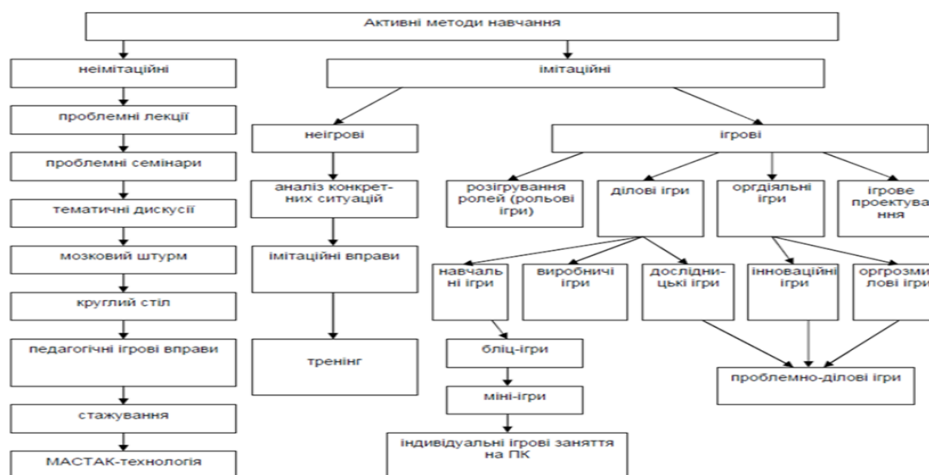
2. спільна мовна діяльність, що характеризується взаємозв'язком між тими хто спілкується;

3. зміна традиційної ролі викладача в навчальному процесі, перехід до демократичного стилю спілкування;

4. рефлексивність навчання, свідоме і критичне осмислення дії, мотивів, якості і результатів як з боку викладача, так і учнів. [Артюнов 1983, с. 87]

Схема 1.2

Класифікація активних методів навчання



Імітаційний спосіб навчання спрямований на вирішення проблем під час роботи в групі. Завдяки тому, що учні обговорюють поставлену проблему

в колективі, кожний висловлює свою думку та ділиться ідеями це все сприяє тому, що поставлена проблема стає більш значимою та зрозумілою.

До імітаційних технологій відносять: ігрові та дискусійні технології, навчання в співробітництві. Застосування таких технологій дозволяє підготувати інтелектуально та комунікативно розвинених особистостей, які будуть професіоналами в своїй сфері [Кадемія 2010, с. 125].

Основними принципами імітаційних технологій є:

- побудова логіки дослідження та прийом рішень;
- дискусія, як спосіб вирішення проблеми;
- навчання у співробітництві з викладачем;
- розвиток комунікаційних здібностей;
- децентрація, тобто здатність студента стати на позицію іншого;
- вільне висловлювання думки та прояв своїх емоцій.

Неімітаційні технології – це відсутність імітаційної моделі навчання. Навчання відбувається лише шляхом використання прямих та зворотних зв'язків між навчальною системою та студентами.

Одним із головних компонентів інтерактивних технологій навчання іноземних мов є форма навчання. Охарактеризуємо деякі з інтерактивних форм навчання.

#### 1.4 Огляд інтерактивних методів, прийомів та засобів викладання німецької мови

Ми не можемо уявити сучасне навчання без використання інтерактивних засобів. Тож розглянемо детальніше які інтерактивні методи та прийоми існують, та за допомогою яких інтерактивних засобів їх реалізують [Ступина 2009, с. 56].

Педагогіка постійно вступає у взаємодію із суміжними науками чим розширює свої міждисциплінарні зв'язки, і ці зміни спричинили за собою появу терміна «інтерактивне навчання». Поняття інтеракції було фактично



запозичене з соціології, згідно категоріального апарату якої, інтерактивними називаються спеціальні пристрої або засоби, які забезпечують безперервну взаємодію користувача з комп'ютером у формі діалогу. З'явилися інтерактивні опитування, програми на радіо і телебаченні, в яких відбуваються «живі» бесіди зі слухачами або глядачами.

Соціальний контекст відіграє вирішальну роль у вивченні мови. Люди вивчають мови завдяки активному обміну з іншими людьми, тобто через розмову, слухання, письмо та читання. Інформація інших може, безумовно, послужити прикладом для наслідування. Однак більше не передбачається, що знання просто передаються від однієї людини до іншої. Натомість значення значень у ситуаціях та соціальних стосунках узгоджуються під час навчання.

Викладання іноземної мови враховує соціальний характер навчання за принципом орієнтації на взаємодію: орієнтація на взаємодію означає, серед іншого, що учнів у класі заохочують працювати один з одним у різних соціальних обставинах. Це означає, що вони вчаться розуміти інших і розуміти один одного. Ви можете висловити власну думку та відповісти на питання інших, ви можете розуміти німецькі тексти та писати тексти німецькою мовою. Для уроків це означає, наприклад, що завдання встановлюються таким чином, що учні мають взаємодіяти один з одним, наприклад у формі рольових ігор, використовуючи різні соціальні форми або заохочуючи їх домовитись про щось, переконати когось або повідомити про щось, чого інша людина ще не знає [Ende 2013, с. 29].

Лав і Венгер (1991) надалі розвинули цю угоду про значення в їх концентрації ситуаційного навчання. Навчання тут розглядається як вбудоване в ситуативний контекст особистості. Це означає не тільки соціальне середовище учнів, але й взаємодію між індивідуальною обробкою навчання та процесами, що є результатом навчальних ситуацій.

Цей контекст визначає ситуацію навчання та пов'язані з цим можливості для учня та навчальної спільноти. Наприклад, формальне викладання іноземної мови в класі для молодих людей - це інший контекст

навчання з іншими можливостями, ніж неформальне навчання, яке може відбуватися в обмін зі своїми однокласниками того ж віку через WhatsApp.

Центральним припущенням ситуативного навчання є те, що люди не лише формуються завдяки своїм соціальним контекстам, але й формують власний соціальний контекст. Соціальна взаємодія розглядається тут як простір навчання, в якому можна набувати досвіду та розвивати компетентності [Wenger, 1998 ].

Концепція ситуаційного навчання передбачає, що учні активно конструюють знання разом у групі, тобто будують спільні знання. Під спільною побудовою розуміються процеси в класі, в яких учні конструюють знання в обмін з однією або кількома особами.

У цій кооперативній взаємодії сенси узгоджуються шляхом висловлення ідей, почуттів та думок і, таким чином, знайомлячись з різними поглядами та конструюючи нові знання. Це активне засвоєння знань стосується не лише німецької мови та німецькомовної культури, але й процесу навчання, організації навчання та проектування навчального простору.

Спільна побудова знань особливо мотивує учнів, які вивчають мову, коли вони мають слухачів чи читачів. Однією з переваг цифрових медіа є те, що вони можуть розширювати та переробляти навчальний простір, відкриваючи доступ до нових навчальних груп (також в інших країнах), та матеріалів. Таким чином вони дають змогу спільно розвивати знання поза власною навчальною групою.

Початок історії розвитку і використання інтерактивних методів навчання доводиться на 20-і роки ХХ століття. У 60-ті роки розробку інтерактивних методів можна знайти в працях В.О.Сухомлинського. 70-80-е роки відзначені творчими пошуками в цій області Ш.А.Амонашвили, В.Ф.Шаталова, Е.Н.Ільїна і ін. Ключовим поняттям, що визначає зміст інтерактивних методів, є «взаємодія». Взаємодія розуміється як безпосередня міжособистісна комунікація, найважливішою особливістю якої визнається

здатність людини "приймати роль іншого ", уявляти, як його сприймає партнер по спілкуванню або група, і відповідно інтерпретувати ситуацію і конструювати власні дії [Трофімова 2000, с. 66].

Згідно з державним стандартом вищої професійної освіти, в навчальному процесі повинні застосовуватися як активні, так інтерактивні форми проведення занять. Даний факт є ще одним підтвердженням того, що освітнє співтовариство розділяє ці поняття.

Однак, необхідно чітко розуміти які заняття варто відносити до активних, а які до інтерактивних. У державному освітньому стандарті вищої професійної освіти практично в будь-якого з напрямів підготовки однією з основних активних форм формування професійних компетенцій є проведення семінарських занять. Необхідно відзначити, що в державному стандарті види навчальної діяльності, такі як лекція та семінар, і методи, що застосовуються при їх проведенні, змішуються.

Таке застосуванням активного методу характеризується формою проведення заняття як лекція. Застосування інтерактивного методу в даному виді навчальної діяльності є складним, оскільки передбачає взаємодію як викладача зі студентами, так і студентів один з іншим [Трофімова 2000, с. 80].

Існують наступні види лекцій:

- Інформаційна (використовується пояснювально-ілюстративний метод викладу). Лекція-інформація - самий традиційний вид лекцій у вищій школі.
- Проблемна лекція передбачає виклад матеріалу через проблемні питання, завдання або ситуації. При цьому процес пізнання відбувається в науковому пошуку, діалозі і співробітництві з викладачем в процесі аналізу і порівнянні точок зору і т. д.
- Лекція-візуалізація передбачає візуальну подачу матеріалу засобами аудіо-, відеотехніки з розкритим або коротким коментуванням візуальних матеріалів.

- Лекція-діалог передбачає виклад матеріалу в формі діалогу двох викладачів, наприклад, вченого і практика, представників двох наукових напрямків і т. д.
- Лекція-провокація (лекція із заздалегідь запланованими помилками) розрахована на стимулювання учнів до постійного контролю пропонованої інформації і пошуку помилок. В кінці лекції проводиться діагностика знань слухачів і розбір зроблених помилок.
- Лекція-конференція проводиться як науково-практичне заняття з заслуховуванням доповідей і виступів студентів та слухачів по заздалегідь поставленої проблеми в рамках навчальної програми. В висновок викладач підводить підсумки, доповнює і уточнює інформацію, формулює основні висновки.
- Лекція-консультація передбачає виклад матеріалу по типу "Питання-відповіді" або "питання-відповіді - дискусія";
- Лекція-презентація відображає суть основних питань лекції, які потребують особливої уваги. Інформація представлена в наочній формі, із застосуванням слайдів в PowerPoint [Лавитес 1998, с.188].

Для формування у студентів-іноземців мовних, мовленнєвих та комунікативних вмінь та навичок пропонуємо використовувати такі види завдань на заняттях з мови:

### 1. Дискусія.

Викладач формує невеликі групи студентів, які обговорюють проблемне питання і через фіксований час презентують одне або кілька його рішень, які сформувалися у студентів під час дискусії.

### 2. Рецензування

Написання рецензії на книжку, яку студент прочитав рідною мовою. Такий вид завдань передбачає розвиток у студентів вміння аналізувати, критично мислити, аргументовано виражати власні думки.

### 3. Розповідь про переглянутий фільм

Робота у парах. Обговорення у групі. Іноземні студенти розповідають один одному про переглянутий фільм, а потім кожен ділиться почутим від колеги з аудиторією.

#### 4. Лист другу.

Написання листа за зразком відповідно до плану. У плані подається логічна структура передачі інформації за якою студенти мусять написати лист.

#### 5. Допис для соціальної мережі про подію, яка Вас вразила.

1) Студент пише допис про нещодавню подію або ситуацію свідком якої він був та своє враження від неї.

2) Студент-іноземець розповідає про почуту ним новину та висловлює свою думку стосовно неї. До інтерактивних методів навчання належить також мультимедійне навчання [Ступина 2009, с. 56].

Таке навчання передбачає застосування різних типів інформації: текстові повідомлення з сайтів, аудіо- та відеоматеріали, презентації (як комп'ютерні, так і з використанням мультимедійної дошки), фото, малюнки, графіки, діаграми, таблиці, схеми, конструкції. Такий інноваційний метод навчання допоможе зацікавити студентів, систематизувати їхні знання з теми.

Головною перевагою мультимедійних технологій є унаочнення навчального матеріалу та розвиток практичних навичок.

Таким чином, інтерактивні технології сприяють:

- зацікавленню та мотивації студентів;
- аналізуванню інформації;
- розвитку критичного мислення;
- розвитку творчих здібностей;
- унаочненню теми;
- підвищенню рівня засвоюваності знань;
- будуванню міжособистісних стосунків; [Побірченко 2004, с. 8];

- толерантності, вмінню сприймати альтернативну думку і коректно відстоювати свою;
- взаємодії викладача зі студентами та студентів між собою;
- використанню нових технологій, освітніх платформ студентами задля навчання;
- мобільності студентів;
- створенню комфортної атмосфери для навчання.

Інтерактивні методи навчання, що спрямовані на вивчення іноземних мов, передбачають переважно парне або групове навчання, під час якого здійснюється комунікація між суб'єктами навчального процесу. Використання таких методів навчання на заняттях з української мови як іноземної розвиває творчі здібності студента, формує критичне мислення, цікавість і прагнення впроваджувати власні ідеї, створювати проекти. Таким чином, інтерактивне навчання сприяє розвитку комунікативних, мовних та мовленнєвих умінь та навивок [Гуревич 2014, с. 100].

Для того щоб забезпечити інтерактивне навчання, як правило використовують комп'ютер, проектор та інтерактивну дошку. Інтерактивні дошки перевершують можливості реалізації традиційних засобів навчального процесу, таких як крейда, зошит. Тепер викладач може враховувати індивідуальні здібності учнів, використовуючи різний шрифт, аудіо- і відеоряд.

В деяких університетах та школах використовують безпроводні планшети, якими забезпечують кожного учня. Також важливо приділити увагу звуковому та відео супроводу.

Також важливо застосовувати рідкокристалічні дисплеї на які можна виводити важливу інформацію, відео або аудіо за допомогою проектора, що покращує якість засвоєння учнями інформації в рази в порівнянні з традиційними видами навчання. Таким чином, завдання інтерактивне навчання демонструє свою ефективність.



Розглянемо найпопулярніші інтерактивні методи:

1. Мозковий штурм.

Викладач формує проблемне запитання, завданням учнів є записувати усі спонтанні ідеї, які виникають в них в цей момент. Потім йде відбір найвдалішої ідеї, які згодом використовуються для подальшого аналізу. Він вважається найоперативнішим методом вирішення проблеми.

2. Рольові ігри.

Вчитель надає сценарій та розподіляє ролі між студентами. Студенти висловлюють ідеї не від свого імені, а відповідно тієї ролі умовного персонажа, який їм достався. Студенти ніби «одягають маску», це допоможе їм в подальшому, якщо в них виявиться така ситуація в житті.

3. Малюй і пиши.

Цей метод спрямований на розвиток креативних здібностей. Студентам пропонується намалювати малюнок на задану тему та написати до нього історію.

4. Обговорення в колі.

Студенти сідають в імпровізоване коло та висловлюють свої думки з певної проблеми [Ступина 2009, с. 56].

#### 5. Карусель.

Формується два кола. Ті що знаходяться у внутрішньому колі, розташовані спиною до центру, а ті що у зовнішньому – обличчям. Внутрішнє коли постійно лишається нерухомим, а зовнішнє – ні. За сигналом викладача всі пересуваються та обговорюють задану тему. Всі учасники включені в активну роботу.

#### 6. Синтез думок.

На аркуші паперу, кожна група висловлює свої думки стосовно заданої теми, потім аркуш передається наступній групі, яка доповнює його своїми ідеями. Робиться загальний звіт та в його обговоренні приймає участь вся група.

#### 7. Навчальне відео.

Показ «ситуаційного» матеріалу, та його подальше обговорення. Це може бути наприклад фрагмент із кінофільму, документальні фільми, лекції або тренінги тощо.

#### 8. Аналіз історії.

Використання казок, міфів, притч, віршів задля того, щоб студенти мали змогу проаналізувати досвід героїв, переоцінити цінності попередніх поколінь тощо.

#### 9. Дебати.

Спрямовані на розвиток уміння висловлювати свою думку, відстоювати свої переконання, та проявляти повагу до свого опонента.

#### 10. Розробка проекту.

У групі або самостійно студенти мають змогу підготувати проект, а потім захистити його та дізнатися думку інших.

#### 11. Кейс-метод (аналіз конкретних ситуацій).



Походить від англійського case - випадок, ситуація. Це аналіз конкретних ситуацій, які мають ситуаційний характерів. Спрямований на вирішення конкретних завдань - ситуацій тобто рішення кейсів.

#### 12. Метод Сократа.

За допомогою запитань, які передбачають критичне ставлення до догматичним твердженням. Тобто наводити на приховані людиною знання, шляхом навідних запитань.

#### 13. Брифінг.

Від англійського «Brief» - короткий, недовгий. Це невелика за часом то обсягом прес конференція, яка присвячена одному запитанню. Її основна відмінність – це відсутня презентаційна частина. Студенту одразу дають відповіді на запитання «журналістів».

#### 14. Віртуальний тьюторіал.

Спрямований на самостійне коригування та закріплення отриманих знань, обміну досвідом з іншими учасниками.

#### 15. Навчаючи – навчаю.

Цей метод підходить при узагальненні, повторені та вивчені навчального матеріалу. Він дає змогу студентам навчати один одного.

#### 16. Акваріум.

Цей вид роботи спрямований на вдосконалення роботи в малих групах. Для здійснення цього методу потрібно розділити студентів на дві групи. Одна мікрогрупа знаходиться в центрі класу та працює окремо від інших. Інші уважно слухають, не втручаючись. Після того, як зовнішня група прослухає виступ мікрогрупи, студенти коментують та висловлюють свої думки або ставлять запитання [Гуревич 2014, с. 564].

#### 17. Прес.

Якщо в процесі навчання виникають якісь суперечливі питання і їх потрібно обговорити та аргументувати, та дійти до згоди, тоді цей метод є найкращим вирішенням. Кожен має виступити з невеличким докладом, який складається з: позиції, обґрунтування, прикладу та висновків.

#### 18. Броунівський рух.

Застосовується для того, щоб навчити обмінюватись інформацією. Викладач роздає картки з новими фактами до теми заняття. Після ознайомлення, кожен студент підходить лише до одного одногрупника та вони обмінюються інформацією. За відведений час потрібно отримати якомога більше інформації від кожного одногрупника.

#### 19. Мікрофон.

По аудиторії передається мікрофон і кожен може швидко висловити свою думку на поставлене запитання, або відстояти свою позицію. Викладач не коментує, не виправляє та не оцінює роботу.

#### 20. Незакінчені речення.

Можна поєднувати з «Мікрофоном», дає можливість ґрунтовніше працювати над формою висловлювання своїх ідей. Відпрацьовується вміння говорити коротко і по суті.

#### 21. Ток-шоу.

Метою такої форми навчання є отримання навичок публічного виступу та дискутування. Викладач або самі студенти розподіляють між собою ролі. Роль ведучого виконує викладач, він ставить запитання на які мають відповісти запрошені гості. Потім розпочинається дискусія між глядачами та гостями [Гуревич 2014, с. 564].

#### 22. Суд від свого імені.

Ще один з варіантів рольової гри. Це дозволить учням отримати уявлення про спрощену процедуру прийняття судового рішення та провести рольову гру — судовий процес з участю 3-х осіб: судді, який буде слухати обидві сторони і приймати рішення, позивача і відповідача.

#### 23. Займи позицію.

Цей метод краще застосовувати для роботи з дискусійними питаннями та проблемами. Його можна використовувати на початку уроку для демонстрації розмаїття поглядів на проблему, що вивчатиметься. Треба

поділити учнів на дві команди «За» та «Проти». Задати дискусійне питання та вислухати ідеї кожної команди по черзі.

#### 24. Мозаїка.

Технологія використовується для створення на уроці ситуації, яка дає змогу учням працювати разом для засвоєння великої кількості інформації за короткий проміжок часу. Кожен учень отримує певну кількість інформації і має передати її іншому. Так кожен має не тільки прослухати але й розповісти свою частину, це заохочує учнів допомагати один одному вчитися, навчаючи.

#### 25. Магічні дрібнички.

Всі учні об'єднуються в групи та обговорюють поставлене питання. Їм роздають маркери та лист паперу. Червоним вони записують ключові ідеї, чорним ті, які ще потрібно доробити. Потім учні всі разом презентують свої ідеї та обговорюють найвдаліші з них [Сысоев 2010, с. 1-10].

### 1.5 Дигітальні цифрові засоби та онлайн ресурси в контексті вивчення іноземних мов. Технологія Веб 2.0

Комп'ютерна лінгводидактика – це нова область методики, яка розвивається найбільш стрімко. Починаючи з середини 80-х років ця методика зазнала ряд змін, тісно пов'язаних із технічним розвитком.

Переваги впровадження інтернет-технологій в процес навчання іноземної мови не викликають сумнівів. Інтернет-комунікація відбувається синхронно та асинхронно та має вплив на формування іншомовної комунікативної компетенції [Патаракин 2007, с. 64].

Інтернет ресурси повинні бути спрямовані на формування та розвиток:

- комунікативні уміння, які спрямовані на обговорення результатів роботи з ресурсами мережи Інтернет;
- аспекти іншомовної комунікативної компетенції: соціокультурний, дискурсивний, навчально пізнавальний, лінгвістичний та соціолінгвістичний;

- умінь використовувати інтернет-ресурси задля пошуку інформації та своїх освітніх інтересів та потреб;
- комунікативно-когнітивних умінь здійснення пошуку і відбору, аналізу і синтезу отриманої інформації;
- умінь використовувати ресурси Інтернету для самоосвіти;

У дидактичному плані мережу Інтернет включає в себе два основних компонента: форми телекомунікації та інформаційні ресурси.

Поява дігетальних цифрових засобів та онлайн ресурсів, які відомі під назвою Веб 2.0 значно спрощують та покращують засвоєння навчальної інформації.

Веб – це скорочення від WWW (World Wide Web), що є синонімом до таких понять як «Мережа» чи «Інтернет». Число «2» означає друге покоління веб-сайтів, які представляють собою якийсь простір, де користувач має можливість проявити власну активність: завантажити фотографії або відеоролики, опублікувати свою статтю, розмістити свої анкетні дані. Тобто Веб 2.0 сайт спочатку цікавий і значимий за рахунок високої індивідуальної або колективної користувача активності [Патаракин 2007, с. 64].

Цифрові медіа можуть змінювати навчання за допомогою інноваційних імпульсів. Однак це не означає, що всю концепцію навчання потрібно змінити. Навіть невеликі зміни можуть мати велике значення. Важливо, щоб ви обирали навчальні дії, які є відповідними і підходять для вас як викладача, так і для вашої навчальної групи, тобто, які враховують ситуацію з навчанням і яку ви можете легко реалізувати у вашому контексті навчання. Наприклад, ви можете використовувати цифрові засоби масової інформації для створення навчальних ситуацій поза класом, працюючи над домашніми завданнями або класовими проектами зі своїми учнями. І навпаки, ви також можете попросити своїх учнів розповісти учнів про своє життя поза класом за допомогою смартфона.

Перш за все, цифрові засоби масової інформації, такі як планшет із підтримкою Інтернету, забезпечують прямий доступ до автентичних та

повсякденних ресурсів цільовою мовою, такі як журнали, газети, новини тощо. Ці ресурси часто доступні в різних форматах (текст, аудіо, відео тощо), щоб учні могли вибрати підходящий для себе формат.

Ці ресурси та матеріали відкривають для учнів нові можливості навчання, які спрямовані на реалістичне та автентичне використання мови, або ініціюють майбутні мовні дії. Навіть міжнародні контакти можна легко встановити через соціальні мережі. Крім того, ресурси та матеріали завжди доступні.

Така підвищена гнучкість дає можливість учням вживати подальших дій та брати участь у навчальних ситуаціях, оскільки їм більше не доводиться покладатися на визначені уроки для отримання інформації. Ви можете шукати відповідні матеріали в будь-який час і створювати власні за певними шаблонами. [Strasser].

Майже всі матеріали та ресурси постійно переглядаються та доповнюються, що не можна сказати про книжки. Ще одна перевага полягає в тому, що завдяки різним можливостям та форматам навчання цифрові медіа забезпечують різноманітність у класі. Можна очікувати більш високого успіху в навчанні, якщо, наприклад, інформація подається аудиторно (як розмовний текст) та візуально (як зображення чи анімація) одночасно, ніж якщо ця інформація доступна лише з аудіально чи лише візуально. За допомогою інтерактивних цифрових завдань також можна швидше відстежувати свій власний прогрес у навчанні.

Наприклад, за допомогою програми для вивчення слів ви можете відразу побачити, який словниковий запас ви вже опановуєте, а який потребує повторення. Моделювання мовленнєвих актів, наприклад у навчальних іграх, також може принести користь учням, оскільки вони можуть підготуватися до мовних дій у реальних життєвих ситуаціях навіть у відносно захищеному віртуальному просторі [Demouy 2016, с. 11].

Такі технології спрямовані на розвинення комунікативної взаємодії між людьми. Ми можемо віднести до них такі соціальні сервіси як: подкасти,

мікроблоги, відео та аудіофайли, вікі, різноманітні сайти, додатки на смартфон та інше. Інтернет технології стрімко розвиваються та потребують нових методик в галузі викладання та навчання іноземних мов на основі сервісів Веб 2.0.

Якщо поділити мережу Інтернет у дидактичному плані, ми побачимо, що вона містить два основних компонента: інформаційні ресурси та форми телекомунікації. До форми телекомунікації, яка відбувається за допомогою Інтернет-технологій відносяться: форум, чат, електронна пошта, веб-конференції та інше. Також можна віднести сюди соціальні сервіси Веб 2.0: блоги, подкасти, відеоролики YouTube, блоги в соціальних мережах, наприклад Instagram, Twitter та інше.

Тобто, Веб 2.0 – це платформа соціальних сервісів та служб, яка дозволяє широкому колу користувачів мережі Інтернет бути не тільки одержувачами інформації, але, головне, її творцями і співавторам.

Соціальні сервіси були створені для комунікації та обміну інформації між людьми, які знаходяться на відстані один від одного. Згодом соціальні сервіси почали використовувати в навчальних цілях, в тому числі і для вивчення іноземної мови [Ефремова, с. 34].

Виділимо кілька особливостей Веб 2.0 за Т. О'Рейли:

- 1) користувачі виступають в ролі співрозробників;
- 2) такі сервіси частіше безкоштовні, або недорогі;
- 3) здійснюється контроль над унікальними, складними для відтворення джерелами даних;
- 4) заохочення колективного розуму;
- 5) спрощенні користувацькі інтерфейси та спрощення бізнес-моделі [O`Reilly].

Інтернет-сайти найнеобхідніші помічники сучасного викладача. Вони допомагають вирішувати цілий ряд дидактичних завдань, сприяють формуванню багатьох умінь та навичок, формують мотивацію до вивчення іноземної мови, розширюють світогляд та інше.

Розглянемо декілька прикладів таких Інтернет-сайтів та мобільних додатків.

- Вікі (Wiki).

Це соціальний сервіс, що дозволяє одній людині чи групі людей створювати публічну сторінку, кожен має право не тільки користуватися цим сервісом, а також доповнювати його.

Одним з найвідоміших вики є Википедія (Wikipedia) ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)) – це онлайн енциклопедія, яка може бути доповнена користувачами мережі Інтернет. Цей сервіс можна використовувати для створення проектних робіт. Вікі є інформаційним ресурсом, але також виступає засобом спілкування та навчання. Схожі сервери: Pbworks ([www.pbworks.com](http://www.pbworks.com)), MediaWiki ([www.mediawiki.com](http://www.mediawiki.com)), Wikihost ([www.wikihost.org](http://www.wikihost.org)) [Сысоев 2009, с. 3].

- Word Clouds.

Це список тегів або ключових слів, що подано у вигляді хмари. Ці слова відрізняються за розміром шрифту та кольором. Зручним є те, що за кожним словом, можна зберегти гіперпосилання на поняття, які мають на увазі під ключовими словами.

- Скайп (Skype).

Це програмне забезпечення, яке дозволяє користувачам спілкування через відео та аудіо зв'язок. За допомогою цього забезпечення кожен має змогу вивчати іноземні мови з її носіями.

- LearningApps.org.

Це сервіс, що дозволяє створювати різноманітні інтерактивні вправи, які можна використовувати з інтерактивною дошкою, а також індивідуально.

- Подкастинг.

Цей соціальний сервіс дозволяє створювати та поширювати відео- та аудіопроекти за допомогою мережі Інтернет. Цей сервіс відрізняється від звичного нам телебачення або радіо. Подкастинг особливий тим, що всі аудіо

та відеоматеріали можна використовувати не в прямому ефірі, а в будь-який час, завантажив файли на свій ПК [Козлова 2011, с. 105].

Подкасти відрізняються за темою, тривалістю та автентичністю. Подкасти використовують задля розвитку умінь аудіювання та говоріння. Також, зручним є те, що будь-хто може розмістити свій подкаст на сервісах подкастів.

До технічних і дидактичних характеристик подкастів відносяться автентичність, актуальність автономність, паралельна робота з різними видами мовленнєвої діяльності, мобільність, багатофункціональність, продуктивність і інтерактивність [Сысоев 2009, с. 4].

- YouTube.

За допомогою цього сервісу ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) можна розміщувати та зберігати відеоматеріали, а також проглядати їх та коментувати. Цей сервіс в навчанні використовують, як спосіб розвинути навички аудіювання та говоріння. Також, тут багато автентичного матеріалу та навчальних відео, кожен має змогу вивчати іноземні мови від носіїв.

Навчальні відеоролики сайту YouTube можуть бути ефективно використані в навчанні граматики англійської мови. У них навчальна інформація по граматиці представлена у візуальній формі у вигляді схем, малюнків, пісень і реп-пісень. В ході заняття викладачем і студентами може здійснюватися розгорнуте коментування візуальних матеріалів [Dudeneu 2007, Lamy 2006].

- Блоги.

Найпопулярніший на сьогодні спосіб комунікації, заробітку та навчання. Це сайт, який поступово доповнюється записами, фото та відео матеріалами. Кожен має можливість залишати свої коментарі або відгуки під постами людей, що забезпечує дискусію. Блоги мають певну хронологічну структуру у вигляді стрічки та відрізняються за темами. Навколо блогів формуються групи людей, які створюють аудиторію для автора.



Існує кілька різновидів блогів, а також класифікації за різними параметрами. Наприклад:

1) види блогів по авторам:

- особистий (авторський, приватний) блог - ведеться однією особою (як правило власником блогу);
- підроблений блог - ведеться від імені чужої особи;
- колективний блог - ведеться групою осіб;
- корпоративний блог - ведеться співробітниками однієї організації.

2) види блогів за наявністю мультимедіа:

- текстовий блог - блог, основним змістом якого є тексти;
- фотоблог - блог, який містить фотографії;
- музичний блог - блог, основний зміст якого становить музика;
- відеоблог - блог, який надає відеоролики [Сысоев 2008, с. 5].

- Квизлет.

Це мобільний додаток, який дозволяє створювати картки зі словами, щоб процес вивчення лексики став більш цікавим та творчим.

- Zondle.com.

Цей ресурс дозволяє створювати дуже велику кількість ігор. Сервіс пропонує велику кількість шаблонів, тому створюючи ігри, можна не повторюватися. За допомогою цього сервісу тренується як лексичний, так і граматичний матеріал [Патаракин 2007, с. 64].

- Studystack.com.

Цей онлайн сервіс дозволяє працювати з текстом і графічними зображеннями, створюючи освітні дидактичні матеріали. Набравши один раз комплект питань-відповідей, отримуємо кілька варіантів для генерації матеріалів: картки для запам'ятовування слів, кросворди, завдання на знаходження пари слів, вікторини, тести, гру «Шибениця» і ін.

- Mind Maps.

Цей інструмент дозволяє структурувати велику кількість інформації. За допомогою Mind Maps студент навчиться структурувати свої думки, факти та

ідеї, використовуючи свій творчий потенціал, з метою активного сприйняття, ефектного запам'ятовування та відтворення [Каунов 2013, с. 46].

- Educaplay.com.

Цей ресурс цікавий можливістю створювати кросворди, в яких питання можна формулювати не тільки за допомогою слів, а й вставляти медіафайли з власних колекцій або Інтернету. Переміщаючи об'єкти online тепер простіше організувати самоперевірку. Сервіс автоматизує підрахунок правильності виконання завдання у відсотках, включає таймер виконань завдань із зазначенням власних «рекордів».

Одним із важливих принципів Web 2.0 - mash-up (змішування). Завдяки ньому можна інтегрувати програмні можливості декількох незалежних сервісів та створити унікальний проект [O`Reilly].

Кожному користувачу надається право користуватися цифровими колекціями, а також формувати свій контент, створювати матеріали та публікувати це в мережі Інтернет.

На кожному з сервісів можна зареєструватися, тому робота з документами може відбуватися як самотійно, так і в груповому форматі. За допомогою Web 2.0 можна організовувати таку колективну діяльність:

- 1) створення медіа-матеріалів та їх спільне використання;
- 2) спільне використання закладок;
- 3) спільний пошук;
- 4) спільне редагування та використання карт і схем, презентацій;
- 5) редагування та доповнення гіпертекстів [Ефремова, с. 34].

Всім цим параметрам відповідає сервіс Web 2.0 LearnigApps.org. За допомогою цього сайту досягається мета Інтерактивності, саме тому практична частина нашої роботи буде базуватися на цьому сервісі та на його можливостях для вивчення німецької мови.

Сучасне навчання перш за все спрямоване на розкриття потенціалу кожного учня та студента. Важливо підготувати майбутніх фахівців, які стануть елітою українського суспільства, тож навчання також має бути

спрямоване на формування духовності та утвердженні загальнолюдських цінностей.

Викладач має творчо підходити до своєї професії та давати можливість кожному студенту на розкриття свого потенціалу та пошуку натхнення в своїй діяльності.

Ці актуальні питання допоможе розкрити сучасні інтерактивні технології, які впроваджують нові тенденції в роботу викладача.

Інтерактивний – це той, що постійно знаходиться в режимі бесіди. Вивчення іноземних мов збагачує наші знання про культуру та традиції інших народів та допомагає нам налагоджувати контакти з різними країнами. Тому студенти на парах німецької мови мають перебувати в режимі діалогу, дискусії, щоб підготувати себе до умов реального життя.

Всі методики, які пов'язані з інтерактивним навчанням базуються на підході, який централізується на учнях. Таке навчання по своїй сутності активне та спрямоване на те, щоб полегшити засвоєння та усвідомлення матеріалу, тобто являється більш ефективним.

Ми можемо виділити такі переваги інтерактивних технологій:

- Використання соціальних медіа може забезпечити доступ до матеріалів рідної мови, або спонтанне спілкування онлайн.
- Учні часто відчують вдячність, що сприяє мотивації через те, що інші люди читають, чують, коментують свої навчальні продукти тим самим отримуючи фідбек. Спілкування з людьми з інших культур часто призводить до підвищення обізнаності про ідентичність. Учні більше усвідомлюють відмінності в інших культурах і порівнюють їх із звичаями у власній культурі.
- Формування власної думки, шляхом критичного мислення;
- Аналізувати та синтезувати отриману інформацію;
- Відстоювання власної думки та повага до альтернативної думки;
- Пошук компромісів;

- Отримувати та збагачувати власний досвід шляхом «проживання» різних ситуацій, які можуть торкнутися кожного;

- Найефективніше сприйняття та засвоєння матеріалу;

- Здатність працювати як самостійно, так і в групі.

Зауважимо, що викладачу слід поступово вводити інтерактивні методики в свою роботу, базуючись на попередньому аналізі та умінню планувати свою роботу та точно розподіляти час на різні етапи таких занять.

Співпрацюючи один з одним, учні можуть створити спільний навчальний продукт, який є більш переконливим, ніж продукти навчання, які створюються самостійно. Одним із аспектів, який слід враховувати, є те, що при використанні соціальних медіа відкривається незахищений простір, де перебувають мільйони невідомих людей та багато негативної інформації.

Саме тому потрібно брати до уваги вік, рівень мови та психологічний стін студентів. Деякі студенти не можуть працювати в групах та приймати активну роль в обговоренні, тому слід спочатку викладач має проаналізувати всі аспекти, а потім використовувати сучасні інтерактивні технології.

## РОЗДІЛ 2

### АНАЛІЗ МОЖЛИВОСТЕЙ ІНТЕРАКТИВНОГО ОНЛАЙН СЕРВІСУ LEARNINGAPPS.ORG

2.1 Використання сервісу LearningApps.org для інтерактивного викладання німецької мови.

LearningApps.org – це безкоштовна платформа Web 2.0, що дозволяє вчителям та учням створювати не докладаючи зусиль мультимедійні навчальні модулі в яскравій, та креативній формі в мережі Інтернет.

Авторський інструмент пропонує окрім загальних типів завдань, ще двадцять форматів завдань, які постійно розширюються розробниками.

Сервіс Web 2.0 LearningApps.org був розроблений у Швейцарії, як дослідницький проект Бернського університету освіти у співпраці з Університетом Майнца, університетом прикладних наук Циттау/Герлиц та у співпраці з десятками викладачів [Брончук 20017, с. 40].

Цей сервіс дозволяє активізувати аналітичну діяльність учнів, мотивує та заохочує до вивчення іноземних мов, розкриває їх творчі здібності, розвиває мислення, сприйняття та пам'ять.

Важливим є організація навчального процесу аби кожен міг бути активним та навчався із захопленням, міг аналізувати та сприймати свої помилки. Саме тому ідеально підходить для того, щоб підвищити пізнавальну активність учнів. Освоєння таких сервісів дозволяє викладачам сформувати інтерактивну середу навчальної діяльності та зробити так, щоб процес навчання був цікавим, насиченим, а що найголовніше результативним. Учні отримують компетенцію в області інтерактивних технологій, оволодіють навичками роботи в групі та самостійно [Брончук 20017, с. 40].

Ще однією з переваг цього сервісу є те, що навіть із мінімальними навичками роботи з ІКТ, кожен може створити свою вправу, для пояснення, закріплення та перевірки навчального матеріалу.

Інтерфейс цього сервісу представлений на п'яти мовах світу, можна змінити мову натиснувши в правому верхньому кутку на відповідний прапорець. Розглянемо більш детально використання можливостей сервісу LearningApps.org:

Меню сайту дуже зручне та складається із трьох вкладок:

#### 1. Пошук.

Пошук здійснюється в додатках, потрібно тільки задати пошукове слово або термін.

#### 2. Всі вправи.

Тут можна проглянути вже створені додатки та знайти безліч завдань і вікторин, якими ви можете одразу користуватися.

#### 3. Нова вправа.

За допомогою готових шаблонів або власних можна створити свої вправи. Відкривши цю вкладку ви побачите ряд шаблонів, які можна наповнити своїм змістом. Це може бути відео, вікторина, пазли тощо.

4. Можливість зареєструватися на сайті як вчитель дає доступ до вкладки «мої класи».

В цьому розділі ви можете створити аккаунти своїм учням і це надасть їм можливість заходити на сайт та користуватися завданнями, які створили саме ви або створювати власні. Напроти імені учнів є значок, натиснувши на який ви можете залишати свій фідбек та контролювати процес їх роботи.

Можливості сервісу Web 2.0 LearningApps.org для вивчення німецької мови:

- Готові вправи можна використовувати оффлайн;
- Можливість створювати аккаунти для учнів;
- Можливість використовувати метод проекту;
- Закріплення теоретичних та практичних знань;
- Створення власних вправ за шаблоном; [Брончук 2017, с. 40]
- Використання інтерактивних технологій мотивує та активізує пізнавальну діяльність

Всі вправи на цьому сайті розділені за шістьма категоріями:

1. Вправи на встановлення відповідності:

- Знайти на карті.

За допомогою Карт Google (maps.google) треба ввести назву центру карти, вибравши тип карти та масштаб. Завдання полягає в тому, щоб розставити на мапа маркери, що відповідають певним визначенням та об'єктам;

- Сортування зображень.

Завдяки цій вправі ми можемо маркувати певні елементи зображень точками для того, щоб створювати діаграми, карти, схеми.

- Таблиця відповідностей.

Можливість вибудовувати відповідності одразу за різними ознаками та категоріями.

- Знайти пару.

Тут можна створювати вправи в яких потрібно знайти пару: відео чи аудіо, текст або зображення.

- Відповідності в сітці.

Потрібно перетягувати мишкою об'єкти з однієї частини поля в іншу, поєднуючи ці об'єкти з їх парою.

- Пазл «Вгадай-ка».

Суть вправи в тому, щоб розподілити поняття чи події за відповідними групами. Кожен пазл містить в собі термін чи поняття. Кожен знайдений термін дає доступ до основного зображення або відео.

2. Вправи на заповнення пропусків;

- Вікторина із введенням пропусків.

Тут можна об'єднати в одному шаблоні кілька завдань, які потрібно виконувати послідовно. Наприклад, перше завдання – це ребуси, а всі інші подібні до них виконуються послідовно.

- Заповни таблицю.

Головна мета - заповнити таблицю правильними даними. Ця таблиця створюється автоматично, але можна коригувати її зовнішній вигляд. Максимальна кількість стовпців – 5, а кількість рядків – 10. Аби вдало виконати це завдання: треба відкрити достатньо кількісних даних, щоб зрозуміти, що потрібно вставляти в таблицю.

- Шибениця.

Відома всім гра, в якій поступово, по одній літері відгадується слово і це супроводжується малюванням шибениці. За кожну неправильну відповідь зображується один елемент шибениці. Завдання полягає в тому, щоб відгадати слово до того, як буде домальовано шибеницю з повішеним.

- Кросворд.

Завдяки готовим шаблонам зробити кросворд дуже легко. Потрібно ввести у відповідні поля свої питання та відповіді, а програма сама сформує кросворд, сама розмістить слова по горизонталі та вертикалі. Це значно спрощує процес підготовки до заняття, адже не потрібно нічого малювати та креслити. Також можна додати фонове зображення.

- Заповнення пропусків.

Потрібно заповнювати всі пропуски фразами або даними зі списку.

### 3. Онлайн ігри;

- Вікторина що розрахована на багато користувачів (Multi-User-Quiz).

Данна вправа дозволяє гравцям обирати питання за різними категоріями та різного ступеня складності. За кожне питання даються очки відповідно до ступеня складності питання, так як всі вони відсортовані.

- Оцініть.

Потрібно дати вірну оцінку будь-чому: відстань, розміру, віку тощо. В цій грі обмежена кількість учасників від двох до чотирьох і всі вони мають відповідати виключно цифрами.

- Скачки (Horse racing).



Гра супроводжується зображенням вершників, які беруть участь у перегонах. Кожен гравець – це вершник. Результат перегонів залежить від того, як правильно та швидко відповідають гравці.

- Виклик.

Ця гра дозволяє користувачам кидати виклик один одному чи комп'ютеру. Запрошення пограти надсилається учасникам чату.

- Де це знаходиться?

Суть гри полягає в тому, щоб правильно та швидко знайти всі потрібні елементи. Ці елементи можуть бути подано у вигляді схем, ілюстрацій або карт.

#### 4. Відновлення послідовності;

- Розставити по порядку.

Перетягуючи курсором мишки таблички, потрібно поставити в правильному порядку.

- Хронологічна лінійка.

У цьому шаблоні послідовність доповнена можливістю установки дат для співвіднесення з ними тих чи інших історичних епох, подій, етапів розвитку.

#### 5. Вправи із можливістю вибору;

- Вікторина.

За допомогою цього шаблону можна створювати питання на які можна вибрати кілька вірних відповідей. Також користувачі можуть додавати мультимедійний контент: зображення, відео та аудіоматеріали.

- Вікторина з вибором правильної відповіді.

На відміну від попереднього типу завдання, тут можна створювати вікторину з вибором тільки одного правильного варіанту відповіді. Також можна застосовувати мультимедійний контент.

- Хто хоче стати мільйонером?

Цей шаблон дозволяє створювати вікторину на основі популярної в усьому світі телевізійної програми. Питання поділяються за рівнем складності, який поступово зростає.

- Слова з букв.

Ця навчальна гра, суть якої полягає в тому, щоб скласти слова з букв, що розташовані в сітці поруч один з одним. Ці слова може бути розміщено по горизонталі, вертикалі та діагоналі.

- Виділення слів.

Потрібно виділити слова в тексті, які можуть бути наприклад, із орфографічними помилками, або терміни, які не відповідають визначенню.

1. За розподілом.

- Класифікація. Шаблон 1.

За допомогою цього шаблону можна створити від двох до чотирьох груп, які відповідають певним елементам, та знайти до них відповідність. Всі елементи знаходяться на робочому столі та перемішені, їх потрібно перетягувати курсором мишки у відповідні поля.

- Класифікація. Шаблон 2.

На відміну від першого шаблону, елементи з'являються по одному і потрібно вказати до якої групи вони належать. Можна створити також від двох до чотирьох груп для елементів.

- Гра «Парочки» (Pair Game).

Суть гри в тому, щоб відкрити пари табличок, та визначити чи відповідають таблички один одному. Приклад відповідностей: два різних зображення одного і того ж об'єкта та його назва.

Також їх можна поділити за методичним призначенням на:

- ❖ навчальні;
- ❖ демонстраційні;
- ❖ контролюючі;
- ❖ інформативно-пошукові;
- ❖ ігрові та інше.

Дозволяється також завантажувати будь-яке завдання в вигляді архіву файлів та потім завантажувати їх на особистий сайт, блог, тощо. Зареєстровані користувачі можуть створити та розмістити свої додатки; формувати статистику успіхів своїх учнів; зберігати файли в форматах: SCORM, iBookAuthor Widjet (для iPad), Developer Source (скачати вихідний код програми як ZIP-файл); отримувати QR-код - посилання на завдання.

## 2.2 Розробка інтерактивного уроку на основі онлайн сервісу LearningApps.org

В умовах модернізації системи освіти пріоритетним засобом навчання іноземної мови залишається підручник, ресурси якого є недостатніми для формування комунікативних навичок в учнів. В якості додаткових ресурсів для покращення викладення матеріалу, його засвоєння учнями та підвищення якості перевірки отриманих знань викладачі іноземних мов використовують технології Веб-2.0.

Нами було досліджено безкоштовний сервіс LearningApps.org, який може використовуватися в якості додаткового ресурсу до програмного підручника.

В якості експерименту ми проводили інтерактивний урок на основі сервісу LearningApps.org, та проводили анкетування, мета якого полягала в дослідженні питання, чи подобається такий від діяльності студентам та як вони ставляться до подібних сервісів, чи використовують вони щось подібне не тільки в навчання але й для самостійного вивчення німецької мови.

Інтерактивний урок проводився по плану-конспекту, який було виготовлено на етапі підготовки по експерименту.

### **План-конспект уроку з німецької мови**

**Студенти:** II курс, спеціальність німецька мова і література.

**Рівень оволодіння мовою:** A1 – B2

**Викладач:** Котовенко Владлена Едуардівна

**Дата:** 02.12

**Тема:** «*Wie gut kennen Sie Weihnachten?*»

**Мета:** на кінець заняття студенти можуть

1. Виокремлювати важливу інформацію з відео;
2. Писати лексику за темою без помилок;
3. Говорити про різдвяні традиції Німеччини та України;
4. Висловлювати свою думку стосовно запропонованої цитати;
5. Працювати як самостійно, так і в команді;
6. Виконувати різні типи завдань за допомогою онлайн сервісу LearningApps.org;
7. Активно використовувати вивчений лексико-граматичний матеріал;

Хід заняття:

### **I. Вступна частина. (20 хв)**

1. Привітання.
2. Обговорення речення, яке написано на дошці. Студенти висловлюють свої думки щодо написаного.

**«Erst wenn Weihnachten im Herzen ist, liegt Weihnachten auch in der Luft» William Turner Ellis».**

### **II. Основна частина (30 хв)**

1. Студенти проходять вікторину «**Weihnachtsquiz**», та обговорюють результати.
2. Студенти дивляться відео «**Weihnachtsmarkt**» спочатку один раз, потім другий та заповнюють текст з пропусками.

### **III. Заключна частина (30 хв)**

1. Студенти розділяються на дві групи. Одна група – українці, друга – німці. Завдання в кожній групі одне, згадати як можна більш традицій святкування Різдва в своїй країні. Після того, як групи будуть готові починається обговорення традицій. Завдання знайти схожості та відмінності.

2. Підсумок роботи на парі, оцінювання, повідомлення домашнього завдання.

Після уроку, ми провели опитування серед студентів бакалаврів та студентів магістрів. Це допомогло нам проаналізувати їх відношення до мережі Інтернет, вивчення іноземних мов за допомогою мережі Інтернет, та їх думки стосовно онлайн сервісу LearningApps.org.

### 2.3 Експериментальна перевірка ефективності розробленої технології

В нашому експерименті взяли участь 40 осіб. Всі учасники є студентами факультету іноземних мов у віці від 18 до 23 років. Перед початком експерименту було обрано студентів другого курсу спеціальності мова і література німецька (переклад включно). В анкетуванні також брали участь студенти перекладачі другого курсу, які вивчають німецьку як другу іноземну. Також студенти магістри спеціальності мова і література німецька (переклад включно). Рівень володіння мовою усіх студентів А1-С1.

В обраній групі було проведено заняття на основі онлайн сервісу LearningApps.org.

Учасникам було запропоновано заповнити анкету, яка містить питання про їх вік, частоту використання мережі Інтернет, цілей її використання, а також питання про різні використовувані мережеві ресурси та їх думки стосовно сервісу LearningApps.org. Всього в анкеті дев'ять запитань. Результати цього дослідження представлені за допомогою діаграм та таблиць, що є дуже зручним та дозволяє надати наглядні приклади нашого дослідження. Результати анкетування демонструють, що абсолютно всі студенти, в кількості 40 осіб, використовують мережу Інтернет щодня.

*Таблиця 2.1.*

*Мета використання мережі Інтернет у відсотковому співвідношенні*

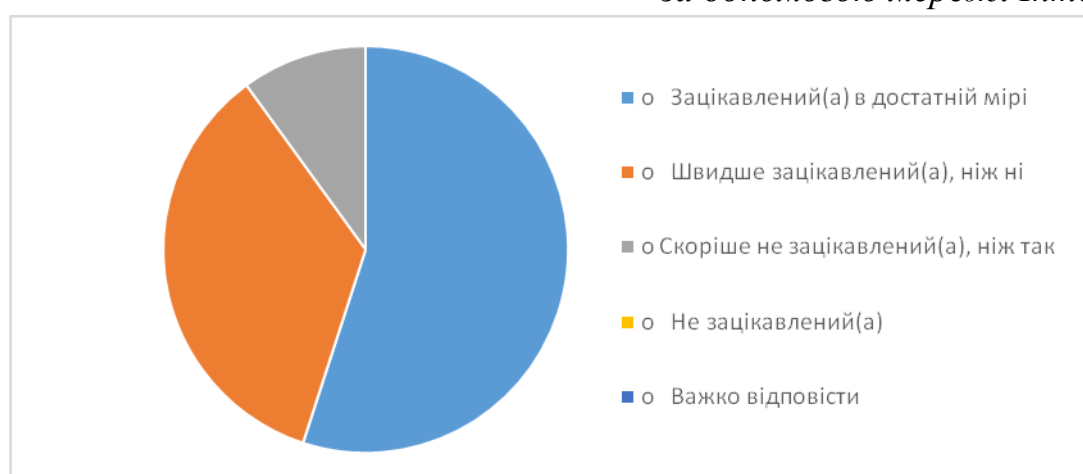
	<b>Менше 10%</b>	<b>Від 10 до 50%</b>	<b>Від 50 до 80%</b>	<b>Більше 80%</b>
<b>Робота та навчання</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
<b>Розваги</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>23</b>
<b>Спілкування</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>25</b>

За допомогою таблиці 2.1, ми можемо зробити висновок, що більшість студентів використовують мережу інтернет для роботи та навчання у відсотковому співвідношенні – це від 10 до 50%.

Для розваг більшість використовує Інтернет у відсотках від 50 до 80%, такий самий результат із спілкуванням.

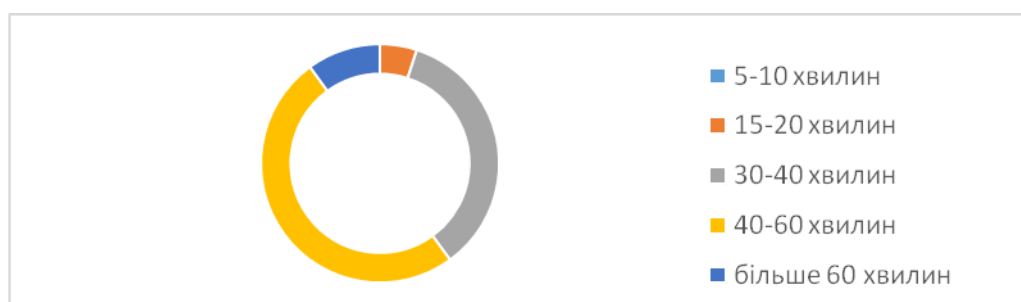
З цього ми можемо сказати, що більшість використовує мережу Інтернет для роботи та навчання.

*Діаграма 2.2*  
*Ступінь зацікавленості студентів у вивченні іноземних мов за допомогою мережі Інтернет*



На цій діаграмі зображено ступінь зацікавленості студентів у вивченні іноземних мов в мережі Інтернет. За результатами цього дослідження робимо висновок, що більшість обрала варіант «зацікавлений(а) в достатній мірі», на другому місці за популярністю варіант «швидше зацікавлений(а), ніж ні, та лише дві особи обрала варіант «скоріше не зацікавлений(а), ніж так».

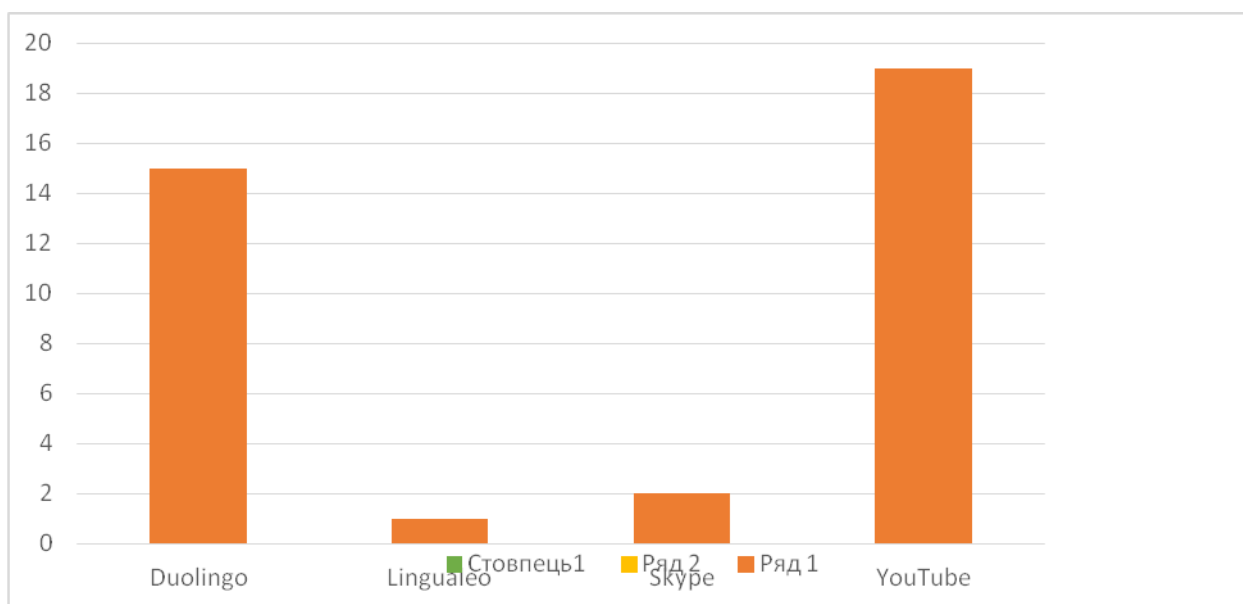
*Діаграма 2.3*  
*Кількість хвилин, які приділяються вивченню іноземних мов в мережі Інтернет*



Середня тривалість часу, яку студенти готові в день приділяти вивченню іноземної мови в мережі Інтернет – 50-60 хвилин. на другому місці за опитуванням – 30-40 хвилин. Але нагадаємо, що це студенти факультету іноземної філології, саме тому такі високі показники в зацікавленості вивчити іноземні мови.

Діаграма 2.4

*Використовувані Інтернет-ресурси*



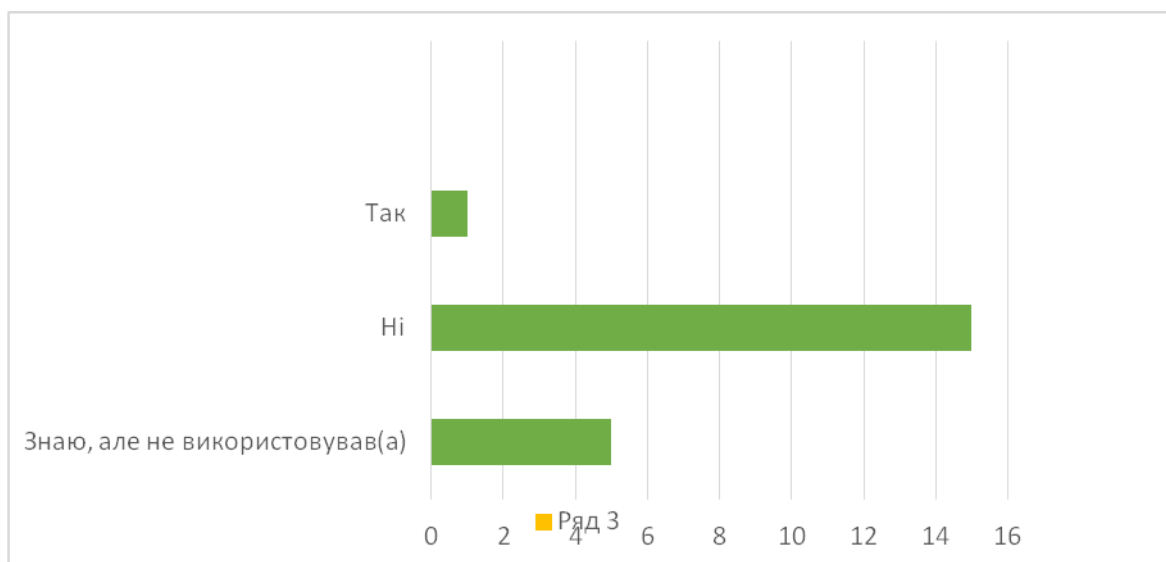
За цією діаграмою ми бачимо, що більшість використовує Duolingo та YouTube задля вивчення іноземних мов. Саме це дає нам змогу казати про найбільшу популярність та імовірну найбільшу ефективність цих ресурсів у процесі навчання.

При обговоренні обраних варіантів деякі студенти пояснювали, що проходять кожен день різні завдання в мобільному додатку Duolingo та дивляться різноманітні відео з німецької мови в YouTube. Також деякі повідомляли, що слідкують з блогерами з Німеччини та підписані на їх сторінки в Instagram. Вони відзначають, що такий спосіб вивчення іноземної мови для них є одним з найцікавіших, адже дає змогу використовувати отриманні знання з мови на практиці задля особистого розвитку та самовираження.

В коментарях всі студенти змогу залишити посилання свого ресурсу; більшість студентів написала Google.

Гістограма 2.5

Ступінь ознайомлення з сервісом LearningApps.org



З цієї діаграми зрозуміло, що ступінь ознайомлення з цим сервісом дуже низька, майже всі обрали варіант «ні». Це допоможе нам не тільки провести заняття за цим сервісом, але й ознайомити з ним, щоб студенти та майбутні вчителі були в змозі працювати з ним надалі.

Діаграма 2.6

Оцінка можливостей сервісу LearningApps.org





Під час проведення заняття, студенти були високо мотивовані та проявляли інтерес до сервісу LearningApps.org. Цим і зумовлена їх оцінка даного сервісу.

На наступне запитання «Чи виникали в Вас труднощі під час роботи з сервісом LearningApps.org?» всі відповіли ні, це зумовлено тим, що викладач детально пояснив, як користуватися цим сайтом.

Стосовно подальшого використання онлайн сервісу LearningApps.org студенти залишили такі коментарі:

- «Після мого знайомлення з ресурсами сервіса LearningApps.org буду частіше використовувати їх на заняттях. Дуже сподобалась зрозуміла структура сайту та завдання у вигляді гри на телефоні, що точно прийдеться до смаку учням середньої і старшої школи та навіть студентам».

- «Дуже цікавий спосіб вивчати іноземну мову».

- «Хотілось би частіше використовувати сервіс як самостійно, так і на заняттях, адже це цікавий та корисний спосіб».

- «Так, але більше для самостійного опрацювання, аніж на заняттях».

- «Так, тому що я вважаю, що можна використовуючи інтернет дуже корисно провести час та одночасно систематизувати певні знання. Приємно та корисно!»

- «Так, бо це є дуже зручним сервісом для вивчення іноземних мов».

Проведене нами опитування показало, що студенти зацікавлені та мотивовані у вивченні іноземних мов та майже кожен день використовують сучасні інтерактивні технології для їх вивчення. Ми отримали тільки позитивні відгуки щодо сервісу LearningApps.org та за допомогою цього анкетування зрозуміли, що студенти хочуть використовувати його для вивчення іноземної мови й надалі.

На кожному з етапів розвитку методики викладання з'являлось все більше і більше інтерактивних технологій. Це зумовлено стрімким розвитком технічного забезпечення та переходом з традиційних засобів масової інформації до інформаційно-комп'ютерним технологіям.

В даний час найпопулярнішими є нетрадиційні та сучасні технології навчання. Використання в процесі навчання мобільних пристроїв оптимізує процес навчання та зумовлює появу таких спеціальних навчальних ігор та соціальних сервісів із ними, як наприклад, досліджуваний нами безкоштовний онлайн сервіс LearningApps.org. Мобільні пристрої доповнюють процес навчання та виводять технологію Веб 2.0 на новий рівень. Ці сервіси слугують не тільки як платформи для розваг, також кожен має змогу працювати та навчатися в режимі online. Також слід сказати, що доступність цього сервісу та багатьох інших, які призначені для вивчення іноземної мови, є безкоштовними. Цей фактор є важливим, тому що не завжди в учня або студента є можливість для використання ресурсу по платній підписці.

В даний час основною метою навчання іноземним мовам в вищих навчальних закладах є формування комунікативних навичок студентів. В умовах скорочення кількості годин, виділених на вивчення іноземної мови і збільшення кількості учнів у одній групі, існує гостра необхідність створення нового додаткового способу формування комунікативних навичок у студентів.

Таким чином, ними було опробовано додаткова інтерактивна технологія для вивчення іноземних мов, як самостійно так і на заняттях. Дана технологія дозволяє мати активну взаємодію студентів з викладачем між собою в мережі Інтернет за допомогою використання сервісу LearningApps.org. Студенти також мають змогу виконувати різноманітні завдання, які створює для них викладач, чи використовувати всі готові шаблони, які знаходяться у вільному доступі на сайті.

Технологія була апробована на 40 добровольцях, які є студентами другого та шостого курсу спеціальності «мова і література німецька (переклад включно)». А також студенти перекладачі другого курсу, які вивчають німецьку як другу

Сервіс LearningApps.org використовувався як додатковий ресурс супроводу програми та підручника. Нами було розроблено урок на основі цього сервісу та проведено анкетування, результати якого представлені в нашій роботі.

До результатів, отриманих після закінчення експериментальної перевірки розробленої технології, слід віднести значне розширення словникового запасу студентів, підвищення ступеня правильності використання граматичних структур, а також подолання мовного бар'єру при веденні діалогу на мові, що вивчається. Необхідно відмітити, що дана технологія отримала позитивні оцінки з боку студентів.

## ВИСНОВКИ

Застосування інтерактивних методів навчання іноземної мови майбутніх фахівців забезпечує актуальний на сьогодні перехід від інформаційно-пояснювального до діяльнісно-розвивального навчання, що передбачає заміну традиційних монологічних методів представлення інформації діалоговими формами взаємодії викладача зі студентами та студентів між собою. У контексті компетентісного підходу та вимог сьогодення до рівня професійної компетенції нового покоління інтерактивні методи навчання мають значний потенціал до підвищення якості підготовки та мотивації студентів і викладачів, які відкривають для себе нові та ефективні форми інтелектуальної діяльності.

Відповідно до поставленої мети, було розкрито наступні завдання роботи:

1. Вивчено поняття сучасні інтерактивні технології;
2. Досліджено історію розвитку інтерактивних технологій;
3. вивчені сучасні методи навчання іноземним мовам в вищих навчальних закладах, які включають в себе пасивні, активні та інтерактивні;
4. Розглянуті та порівняні імітаційні та не імітаційні технології навчання;
5. Досліджено найвідоміші інтерактивні методики навчання;
6. Вивчені інформаційно-комп'ютерні технології, використовувані в процесі навчання іноземним мовам, включають в себе Інтернет-сайти, мобільні додатки, вікі-технології, Skype, подкасти, сервіс відеофайлів YouTube, блоги та мікроблоги;
7. Розроблена додаткова інтерактивна технологія навчання іноземних мов за допомогою сервісу LearningApps.org;
8. Підтверджена ефективність розробленої додаткової інтерактивної технології навчання іноземним мовам на основі анкетування.

Ми можемо зробити такі висновки: сучасне навчання перш за все спрямоване на розкриття потенціалу кожного учня та студента. Важливо підготувати майбутніх фахівців, які стануть елітою українського суспільства, тож навчання також має бути спрямоване на формування духовності та утвердженні загальнолюдських цінностей.

Викладач має творчо підходити до своєї професії та давати можливість кожному студенту на розкриття свого потенціалу та пошуку натхнення в своїй діяльності.

Ці актуальні питання допоможе розкрити сучасні інтерактивні технології, які впроваджують нові тенденції в роботу викладача.

Інтерактивний – це той, що постійно знаходиться в режимі бесіди. Вивчення іноземних мов збагачує наші знання про культуру та традиції інших народів та допомагає нам налагоджувати контакти з різними країнами. Тому студенти на парах німецької мови мають перебувати в режимі діалогу, дискусії, щоб підготувати себе до умов реального життя.

Інтерактивні методи можна охарактеризувати як сучасну трактування активних методів навчання, що видається можливим завдяки тому, що інтерактивні методи поєднують в собі основні характеристики і принципи активних методів в поєднанні з більш широким взаємодією учнів як один з одним, так і з викладачем, а також завдяки впровадженню новітніх комп'ютерних технологій в освітній процес; стрімке поширення мобільних пристроїв, вносить позитивні зміни в освітній процес, модернізуючи його.

На кожному з етапів розвитку методики викладання з'являлось все більше і більше інтерактивних технологій. Це зумовлено стрімким розвитком технічного забезпечення та переходом з традиційних засобів масової інформації до інформаційно-комп'ютерним технологіям. В даний час найпопулярнішими є нетрадиційні та сучасні технології навчання. Використання в процесі навчання мобільних пристроїв оптимізує процес навчання та зумовлює появу таких спеціальних навчальних ігор та соціальних сервісів із ними, як наприклад досліджуваний нами безкоштовний

онлайн сервіс LearningApps.org. Мобільні пристрої доповнюють процес навчання та виводять технологію Веб 2.0 на новий рівень. Ці сервіси слугують не тільки, як платформи для розваг, також кожен має змогу працювати та навчатися в режимі online.

В даний час основною метою навчання іноземним мовам в вищих навчальних закладах є формування комунікативних навичок студентів. В умовах скорочення кількості годин, виділених на вивчення іноземної мови і збільшення кількості учнів у одній групі, існує гостра необхідність створення нового додаткового способу формування комунікативних навичок у студентів.

Таким чином, ними було опробовано додаткова інтерактивна технологія для вивчення іноземних мов, як самостійно так і на заняттях. Дана технологія дозволяє мати активну взаємодію студентів з викладачем між собою в мережі Інтернет за допомогою використання сервісу LearningApps.org. Студенти також мають змогу виконувати різноманітні завдання, які створює для них викладач, чи використовувати все готові шаблони, які знаходяться у вільному доступі на сайті.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абрамова И. А. Игры на уроках иностранного языка. *Иностранные языки в школе*. 2004. №1. С. 15–17.
2. Ажель Ю. П. Использование технологий ВЕБ 2.0 в преподавании иностранных языков. *Молодой ученый*. 2012. №6. С. 369–371.
3. Арутюнов Ю. С. О классификации активных методов обучения. *V Межведомственная школа-семинар по интенсивным методам обучения*. Рига, 1983. С. 36–39.
4. Беспалько В. П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). М. : МПСИ, 2002. 352с.
5. Брончук Ю. В. Методика використання сервісу LearningApps для створення інтерактивних навчальних додатків. *Методичний вісник : інф.-метод. зб. Рівне*, 2017. №1. С. 40–46.
6. Брыкова О. В. Возможности интернет-технологий в образовательном процессе. *Использование интернет-технологий в современном образовательном процессе. Часть II. Новые возможности в обучении* : сб. метод. мат. СПб. : ГОУ ДПО ЦПКС СПб "Региональный центр оценки качества образования и информационных технологий", 2008. С. 29–38.
7. Витченко О. В. Интерактивность как одно из основных требований к современным электронным образовательным ресурсам. *Международный журнал экспериментального образования*. 2013. № 4. С. 66–68.
8. Гарунов М. Г., Пидкасистый П. И. Самостоятельная работа студентов. М. : Знание, 1978. 243 с.
9. Гуревич Р. С. Проектна діяльність студентів ПТНЗ на основі інформаційно-комунікаційних технологій. Вінниця : Планер, 2009. 100 с.
10. Гуревич Р. С., Козьяр М. М., Кадемія М. Ю., Шевченко Л. С. Інноваційні технології навчання в умовах інформатизації освіти. Львів : ЛДУБЖД, 2014. 564 с.

11. Енциклопедія освіти / за ред. В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
12. Есипов Б. П. Самостоятельная работа учащихся на уроке. М. : Учпедгиз, 1961. 239 с.
13. Ефремова М. В. Возможности использования сервисов Web 2.0. в современном образовании. *Педагогический журнал*. № 1. С.34–41.
14. Жалдак М. І., Шут М. І., Жук Ю. О., Дементієвська Н. П., Пінчук О. П., Соколюк О. М., Соколов П. К. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання : посібник. Київ : Пед. думка, 2012. 112 с.
15. Кадемія М. Ю. Соціальні сервіси Веб 2.0 і Веб 3.0 у навчальній діяльності : навчальний посібник. Вінниця : Планер, 2010. 230 с.
16. Кадемія М. Ю. Упровадження здобутків педагогічної науки в освітню практику. Вінниця : ВМВПУ, 2008. 125 с.
17. Каунов А. М. Виртуальные образовательные интернетресурсы – эффективный инновационный инструментальный современного педагога. *Грани познания*. 2013. №5 (25). С. 44–51.
18. Козлова А. В. Педагогические условия использования web 2.0 технологий в организации самостоятельной работы студентов. *Вестник Челябинского государственного педагогического университета*. 2011. № 1 2. С. 105–114.
19. Коротаева Е. В. Некоторые вопросы интерактивного обучения. *Педагогика*. 2012. №5. С.100–111.
20. Кочан І. Нові освітні технології в практиці викладання української мови як іноземної. *Теорія і практика викладання української мови як іноземної*. 2008. Вип. 3. С. 14–20.
21. Крамаренко С. Г. Інтерактивні техніки навчання, як засіб розвитку творчого потенціалу учнів. *Відкритий урок*. 2002. № 5-6. С. 7–10.
22. Левитес Д. Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. М. : Ин-т практ. психологии, 1998. С. 186–195.
23. Леонтьев А. А. Общая методика обучения иностранным языкам : хрестоматия. М. : Русский язык, 1991. 360 с.



24. Лук'янченко І. Використання інтерактивних технологій навчання у формуванні мовленнєвої компетенції в говорінні студентів факультетів іноземних мов. URL : [http://ps.stateuniversity.ks.ua/file/issue\\_58\\_2/34.pdf](http://ps.stateuniversity.ks.ua/file/issue_58_2/34.pdf) (дата звернення 16.09.2019).
25. Молибог А.Г. Вопросы научной организации педагогического труда в высшей школе. Минск : Высшая школа, 1975. 288 с.
26. Патаракин Е.Д. Социальные сервисы Веб 2.0 в помощь учителю. 2-е изд., испр. М : Интуит.ру, 2007. 64 с.
27. Побірченко Н., Коберник Г. Інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій. *Початкова школа*. 2004. № 10. С. 8–10.
28. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров. 2-е изд., стероетир. М. : Издательский центр «Академия», 2005. 272 с.
29. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібник. Київ : А. С. К., 2004. 192 с.
30. Свириденко І.М. Інтерактивні технології та методи навчання іноземних мов на немовних факультетах. URL : <http://eprints.zu.edu.ua/22222/1/%D0%A1%D0%B2%D0%B8%D1%80%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%86.%D0%9C.%20%20%D0%A1%D0%A2%D0%90%D0%A2%D0%AF.pdf> (дата звернення 09.10.2019).
31. Сердюк Т.В. Інтерактивні технології навчання суспільних дисциплін як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів вищих навчальних закладів I – II рівнів акредитації : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09. Кривий Ріг, 2010. 20 с.
32. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. М. : НИИ школьных технологий, 2005. 288 с.

33. Сідун М.М. Використання інтерактивних методів у процесі формування іншомовної мовленнєвої компетенції студентів вищих навчальних педагогічних закладів. URL : [http://visnyk.chnpu.edu.ua/?wpfb\\_dl=709](http://visnyk.chnpu.edu.ua/?wpfb_dl=709) (дата звернення 30.09.2019).
34. Словник української мови: в 11 тт. / за ред. І. К. Білодіда. Київ : Наукова думка, 1970–1980. Т. 9. С. 872.
35. Стародубцев В. А., Федоров А. Ф., Киселева А. А. Возможности сервисов Web 2.0 для формирования персональных образовательных сфер. *Высшее образование в России*. 2010. № 7. С. 95–98.
36. Ступина С. Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учебно-методическое пособие. Саратов : Наука, 2009. 56 с.
37. Сысоев П. В. Технологии Веб 2.0: Социальный сервис вики в обучении иностранному языку. *Иностранные языки в школе*. 2009. № 5. С. 2–8.
38. Сысоев П. В., Евстигнеев М.Н. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных Интернет-технологий: учебно-методическое пособие для учителей, аспирантов и студентов. Ростов : Феникс ; М. : Глосса-Пресс, 2010. 182 с.
39. Сысоев П. В., Евстигнеев М.Н. Современные учебные Интернет- ресурсы в обучении иностранному языку. *Иностранные языки школе*. 2008. № 6. С. 1–10.
40. Трофимова Г. С. Дидактические основы формирования коммуникативной компетентности обучаемых : дис. ...д-ра. пед. наук : 13.00.01. СПб, 2000. 397 с.
41. Я-концепція академіка Неллі Ничкало у вимірі професійного розвитку особистості : зб. наук. пр. / редкол. : І. А. Зязюн, О. М. Отич та ін. ; упоряд. : О. М. Отич, О. М. Боровік ; Національна академія педагогічних наук України ; Ін-т пед. освіти і освіти дорослих НАПН України. Київ, 2014. 544 с.
42. Arnold R. Ich lerne, also bin ich: Eine systemisch-konstruktivistische Didaktik. Heidelberg : Carl-Auer, 2012. 236 s.

43. Apps zum Deutschlernen: Nur zwei von zwölf empfehlenswert. URL : <https://www.test.de/Apps-zum-Deutschlernen-Nur-zwei-von-zwoelf-empfehlenswert-4989440-0/> (дата звернення 25.09.2019).
44. Atkins D., Brown J., Hammond A. A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities. Menlo Park : The William and Flora Hewlett Foundation, 2007. 80 s.
45. Ballweg S. Wie lernt man die Fremdsprache Deutsch? Deutsch Lehren Lernen. Band 2. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen, 2013. 198 s.
46. Bausch K. R. Interaktion im Kontext des Lehrens und Lernens fremder Sprachen: Arbeitspapiere der 20. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts. Tübingen : Narr, 2000. S. 132–138.
47. Büschenfeldt M. Die Zukunft elektronischer Demokratie: Die Bedeutung des demokratischen Prinzips in softwaretechnischen Konzepten und der elektronischen Demokratie als Anwendungsdomäne der Softwareentwicklung. URL : <http://docplayer.org/5005431-Von-maika-bueschenfeldt-dissertation-zur-erlangung-des-doktorgrades-der-ingenieurwissenschaften-dr-ing.html> (дата звернення 05.11.2019).
48. Candelier M. REPA – Ein Referenzrahmen für plurale Ansätze zu Sprachen und Kulturen. Kompetenzen und Ressourcen. URL : [https://archive.ecml.at/mtp2/publications/C4\\_RePA\\_090724\\_IDT.pdf](https://archive.ecml.at/mtp2/publications/C4_RePA_090724_IDT.pdf) (дата звернення 30.10.2019).
49. Demouy V. Why and how do distance learners use mobile devices for language learning? *The Eurocall Review*. 2016. Vol. 24/1. S. 10–24.
50. Digitale Schule – vernetztes Lernen. Ergebnisse repräsentativer Schüler- und Lehrerbefragungen zum Einsatz digitaler Medien im Schulunterricht. URL : <https://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/noindex/Publikationen/2015/Stu>

dien/Digitale-SchulevernetztesLernen/BITKOM-Studie-Digitale-Schule-2015.pdf (дата звернення 12.11.2019).

51. Dudeney G. How to teach English with technology. Edinburgh : Longman, 2007.
52. Döbeli Honegger B. Mehr als 0 und 1: Schule in einer digitalisierten Welt. Bern : Hep Verlag, 2016. 186 s.
53. Döring N. Sozialpsychologie des Internets. (2. Auflage). Göttingen : Hogrefe, 2003. 639 s.
54. Ebner M., Schön S. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (L3T). Berlin : epubli, 2013. 452 s.
55. Eickelmann B. Schulische Nutzung von neuen Technologien in Deutschland im internationalen Vergleich. *ICILS 2013 – Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern der 8. Jahrgangsstufe im internationalen Vergleich*. Münster : Waxmann, 2014. S. 197–229.
56. Ende K. Curriculare Vorgaben und Unterrichtsplanung. Deutsch Lehren Lernen. Einheit 6. Stuttgart : Ernst Klett Sprachen, 2013. 152 s.
57. Endres W., Wiedenborn T., Engel A. Das Portfolio in der Unterrichtspraxis: Präsentations-, Lernweg- und Bewerbungsportfolio. Weinheim : Beltz, 2008. 138 s.
58. Lamy M.N., Hampel R. Online communication in language learning and teaching. London : Palgrave Macmillan. 2006.
59. Mercer S. Understanding Lerner Agency as a Complex Dynamic System. *System*. Orlando, 2012. Vol. 39/4. S. 427–436.
60. Mercer S. The Complexity of Lerner Agency. *Apples – Journal of Applied Language Studies*. 2012. Vol. 6/2. S. 41–59.

61. Meyer H. Was ist guter Unterricht? Berlin : Cornelsen, 2014. 192 S.
62. Norton B. Identity And Language Learning: Gender, Ethnicity And Educational Change. London : Pearson Education, 2000. 195 s.
63. O'Reilly T. What is Web 2.0. URL: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (дата звернення: 15.10.2019).
64. Rösler D., Würffel N. Lernmaterialien und Medien. Deutsch Lehren Lernen. Band 5. Stuttgart : Ernst Klett Sprachen, 2014. 192 s.
65. Strasser T. Grenzgänge in der Hochschullehre. Wie Lerntechnologien die Präsenzlehre örtlich delimitieren und das selbstgesteuerte Lernen fördern können. Ein Überblick. *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache*. 2014. Jahrbuch 40. S. 164–176.
66. Strasser T. Mobiles Lernen im DaF-Unterricht. Smartphones, Tablets und Co. URL : <https://www.goethe.de/de/spr/mag/20744244.html> (дата звернення 15.10.2019).
67. Wegner E. Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity. Cambridge : Cambridge University Press, 1998. 336 p.

## Анкета

Будь ласка, надайте інформацію про себе:

Вік:

**1. Як часто Ви використовуєте мережу Інтернет?**

- Кожен день
- Декілька разів на тиждень
- Кілька разів на місяць
- Ніколи

**2. З якою метою Ви використовуєте Інтернет? Вкажіть інтенсивність (у %) Використання різних веб-ресурсів та сервісів.**

	Менше 10%	Від 10 до 50%	Від 50 до 80%	Більше 80%
<b>Робота та навчання</b>				
<b>Розваги</b>				
<b>Спілкування</b>				

**3. Як би Ви оцінили ступінь своєї зацікавленості в підвищенні**

**навичок володіння іноземною мовою за допомогою мережевих ресурсів?**

- Зацікавлений(а) в достатній мірі
- Швидше зацікавлений(а), ніж ні
- Скоріше не зацікавлений(а), ніж так
- Не зацікавлений(а)
- Важко відповісти

**4. Скільки часу в день Ви готові приділяти вивченню іноземної мови в мережі Інтернет?**

- 5-10 хвилин
- 15-20 хвилин
- 30-40 хвилин
- 40-60 хвилин

- Більше 60 хвилин

**5. Якими сучасними ресурсами Ви користуєтеся для вивчення іноземних мов?**

- Duolingo
- Lingualeo
- Skype
- YouTube
- Свій варіант:

**6. Ви були ознайомлені з сервісом LearningApps.org до цього?**

- Так
- Ні
- Знаю але не використовував (а)

**7. Як Ви оцінюєте можливості сервісу LearningApps.org, як спосіб підвищення навичок володіння іноземною мовою (Виберіть підходящий варіант відповіді та за бажанням залиште коментар)**

- Позитивно
- Нейтрально
- Негативно
- Ваш коментар:

**8. Чи виникали в Вас труднощі під час роботи з сервісом LearningApps.org? (Якщо так, залиште ваш коментар)**

- Так
- Ні
- Ваш коментар:

**9. Чи хотіли Ви частіше використовувати сервіс LearningApps.org (самостійно та на заняттях) для вивчення німецької мови? Будь ласка залиште свій відгук.**

## ZUSAMMENFASSUNG

Aktive Globalisierung, die Schaffung neuer Technologien erfordern die Aktualisierung von Bildungsprogrammen und den Einsatz interaktiver Lehrmethoden. Der Bildungsprozess muss den praktischen und spirituellen Bedürfnissen des modernen Menschen entsprechen. Daher beziehen sich die meisten methodischen Innovationen auf die Einführung interaktiver Lehrmethoden im Bildungsprozess.

Die Hauptaufgaben der durchgeführten Studie waren folgende: das Konzept "moderne interaktive Technologien" zu definieren; die Methoden und Techniken des Deutschunterrichts bei der Verwendung interaktiver Technologien zu klassifizieren und zu berücksichtigen; eine auf dem Online-Learning Apps-Dienst basierende Unterrichtssequenz zu entwickeln; eine Umfrage unter den Studenten durchzuführen und deren Ergebnisse zu analysieren.

Interaktive Methoden können als moderne Interpretation aktiver Lehrmethoden charakterisiert werden. Die interaktiven Methoden kombinieren die grundlegenden Eigenschaften und Prinzipien aktiver Methoden mit einer breiteren Interaktion der Schüler untereinander und mit dem Lehrer. Außerdem werden die neuesten Computertechnologien in den Bildungsprozess eingeführt. Mobile Geräte finden ihre rasche Verbreitung, die eine positive Veränderung des Bildungsprozesses bewirkt und ihn modernisiert.

Der Einsatz mobiler Geräte im Lernprozess optimiert den Lernprozess und führt dazu, dass mit ihnen spezielle Trainingsspiele und soziale Dienste entstehen, wie beispielsweise der untersuchte kostenlose Onlinedienst LearningApps.org. Mobile Geräte ergänzen den Lernprozess und bringen die Web 2.0-Technologie auf die neue Stufe.

*Schlüsselwörter: interaktive Lerntechnologien, interaktive Arbeitsformen, interaktive Lehrmethoden, Deutsch als Fremdsprache, Web 2.0, Online-Service Learningapps.*