**МІНІСТЕРСТВО НАУКИ І ОСВІТИ УКРАЇНИ**

**Одеський національний університет імені І.І.Мечникова**

**Факультет романо-германської філології**

**Кафедра педагогіки**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

*На правах рукопису*

**ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ**

**СТУДЕНТІВ В УНІВЕРСИТЕТСЬКІЙ ОСВІТІ НІМЕЧЧИНИ**

**THE USE OF INTERACTIVE LEARNING TOOLS FOR STUDENTS IN THE**

**UNIVERSITY EDUCATION SYSTEM OF GERMANY**

на здобуття ступеня вищої освіти «Магістр»

зі спеціальності 011 Освітні педагогічні науки

**Виконала:** студентка заочної форми навчання

**Мілова Олена Костянтинівна**

Керівник: д.пед.н., проф. Цокур О.С. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Рецензент: д.п.н., проф. Желясков В.Я.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Кваліфікаційна робота**містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_* **Мілова О.К.**

Рекомендовано до захисту: Захищено на засіданні ЕК №\_\_

Протокол засідання кафедри протоко № \_\_\_ від \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

№ \_\_\_\_ від\_\_\_\_\_\_\_2022 р. Оцінка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

(за національною шкалою, ECTS, бали)

Завідувач кафедри Голова ЕК

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ проф. Цокур О.С. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ проф. Букач М.М.

**Одеса 2022**

# **АНОТАЦІЯ**

**Мілова О.К. Використання засобів інтерактивного навчання студентів в університетській освіті Німеччини. - Рукопис.**

Дипломна робота на здобуття ступеня вищої освіти «Магістр» зі спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки, спеціалізації «Освітні вимірювання». – Одеса: Одеський національний університет імені І.І. Мечникова, 2022. – Рукопис.

У дипломній роботі висвітлено проблему використання засобів інтерактивного навчання в закладах вищої освіти. Визначено сутність понять «інтерактивне навчання», «метод інтерактивного навчання», «засоб інтерактивного навчання». Обгрунтовано класифікацію методів інтерактивного навчання, їх різноманітність. Виявлено місце і роль технології інтерактивного навчання у підготовці майбутніх фахівців у закладах вищої освіти. Проаналізовано переваги застосування інтерактивних методик, визначено роль викладача в інтерактивному навчанні.

Наведено класифікацію форм та видів інтерактивних навчання та описано досвід їх впровадження в навчальний процес при викладанні. Визначено принципи інтерактивного навчання та методику впровадження інтерактивного навчання в освітній процес закладів вищої освіти.

**Ключові слова:** інтерактивні методи навчання, інтенсифікація навчання, принципи інтерактивного навчання, комунікативні компетенції, кейс-метод, рольова гра, перевернутий клас.

# **ABSTRACT**

**Milova O.K. The use of interactive learning tools for students in the university education system of Germany. - Manuscript.**

Diploma thesis on the specialty 011 Educational, pedagogical sciences majored in Educational measurements. - Odessa National University after I. I. Mechnikov. – Odessa, 2022. – Manuscript.

The thesis highlights the problem of using interactive learning tools in higher education institutions. The essence of the concepts of "interactive learning", "method of interactive learning", "means of interactive learning" is defined. The classification of interactive learning methods, their diversity is substantiated. The place and role of interactive learning technology in the training of future specialists in higher education institutions is revealed. The advantages of using interactive methods are analyzed, the role of the teacher in interactive learning is determined.

The classification of forms and types of interactive learning is given and the experience of their implementation in the educational process in teaching is described. The principles of interactive learning and methods of introducing interactive learning in the educational process of higher education institutions are determined.

**Keywords:** interactive teaching methods, intensification of learning, principles of interactive learning, communicative competencies, case method, role play, flipped classroom.

**ЗМІСТ**

[АНОТАЦІЯ](#_heading=h.gjdgxs) 2

[ABSTRACT](#_heading=h.30j0zll) 3

[ВСТУП](#_heading=h.1fob9te) 5

[РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАСОБІВ В УНІВЕРСИТЕТСЬКІЙ ОСВІТІ](#_heading=h.3znysh7) 9

[1.1 Визначення феномена “інтерактивне навчання”](#_heading=h.2et92p0) 9

[1.2 Сутність та специфіка інтерактивного навчання](#_heading=h.tyjcwt) 21

[ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ І](#_heading=h.3dy6vkm) 39

[РОЗДІЛ ІІ. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ](#_heading=h.1t3h5sf) 40

[2.1 Аналіз досвіду закладів вищої освіти Німеччини з використанням засобів інтерактивного навчання](#_heading=h.4d34og8) 41

[2.2 Особливості впровадження педагогічних інновацій використання інтерактивних методів навчання Німеччини в українських закладах вищої освіти](#_heading=h.2s8eyo1) 56

[ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ ІІ](#_heading=h.17dp8vu) 71

[ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ](#_heading=h.26in1rg) 72

# ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Прискорений ритм життя, масовий потік інформації, що впливає на сучасну людину, вимагають від неї вміння швидко знаходити необхідні рішення, для чого вона використовує пошукові методи, використовуючи велику кількість різноманітних джерел інформації. У зв’язку з цим серед традиційних форм і методів у практиці навчання все ширше використовуються інтерактивні методи з метою вдосконалення процесу навчання. Пояснення такої необхідності полягає в тому, що таке навчання спрямоване на підвищення пізнавальної активності студентів, активізацію способів діяльності в навчанні та здійснення спільної діяльності, спрямованої на синергетичну обробку навчальної інформації та освоєння нових знань індивідуально для кожного студента оптимальному для нього режимі.

Сучасний викладач у навчально-виховному процесі повинен прагнути вдосконалювати свою роботу, використовуючи при цьому нові форми, методи, засоби, прийоми в освітньому процесі.

Зміни, що відбулися у вищій освіті, зумовлені кардинальною зміною інноваційних моделей особистісно-розвивальної системи освіти, яка передбачає використання інтелектуального та творчого потенціалу особистості для творчої діяльності в усіх сферах життя. Застосування інтерактивних методів навчання є одним із найважливіших напрямків удосконалення підготовки студентів сучасного вищого навчального закладу, а також є передумовою ефективного впровадження компетентнісних методів навчання. Розвиток потенціалу передбачає використання нових технологій та форми реалізації виховної роботи.По-перше – необхідний перехід від інформаційних форм і методів навчання до активного навчання, переорієнтація з когнітивного підходу на діяльнісний, пошук можливостей поєднання теоретичних знань учнів з їх практичними навичками. Сучасні освітні технології, активні та інтерактивні методи навчання мають бути пов’язані з розвинутими компетентностями [3, с. 5].

Усе це зумовлює необхідність дослідження та розробки технологій, що впроваджують інновації в освіту, які враховуватимуть сучасний стан розвитку суспільства. Роботи присвячені вирішенню проблем освітньої інноватики в сучасній теорії та практиці такими науковцями, як І. Бом, Л. Даниленко, Д.У. Джонсон, О. Дусавицький, В. Живодьор, М. Крюгер, Дж. Мейерс, А. Підласий, Н. Погрібна, С. Подмазіна, А. Хуторський, Н. Юсуфбекова, К. Крафт, Й. Веллер, Г. Герц та інших. Ці роботи є свідченням того, що науково-педагогічна думка йде шляхом розробки та стимулювання розвитку освіти, де при цьому методи інтерактивного навчання займатимуть провідну роль [11 с. 47-58].

**Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами.**

Дипломну роботу виконано в рамках плану відповідно до тематики, передбаченої планом науково-дослідної роботи кафедри педагогіки Одеського національного університету імені І. І. Мечникова «Освіта дорослих в Україні та світі» (номер державної реєстрації 0119U002443). Тему дипломної роботи затверджено Вченою радою факультету РГФ Одеського національного університету імені І. І. Мечникова (протокол № від вересня 2020 р.).

**Мета дослідження** – виявлення й узагальнення особливостей використання засобів інтерактивного навчання студентів в університетській освіті Німеччини, виокремлення шляхів їх впровадження в українських закладах вищої освіти.

Об'єкт, предмет та мета дослідження обумовили такі **завдання:**

1. Визначити сутність і специфіку інтерактивного навчання.

2. Вивчити й узагальнити досвід університетської освіти Німеччини з використання засобів інтерактивного навчання студентів.

3. Конкретизувати шляхи впровадження позитивного німецького досвіду з використання засобів інтерактивного навчання студентів в українських закладах вищої освіти.

**Об'єктом дослідження** є теорія і практика інтерактивного навчання студентів у закладах вищої освіти.

**Предмет дослідження** – особливості використання засобів інтерактивного навчання студентів в університетській освіті Німеччини.

Для розв’язання поставлених завдань і досягнення мети використано такі **методи дослідження:**

– *теоретичні* – аналіз, синтез, узагальнення, систематизація наукової, довідкової літератури, європейських та державних нормативно-правових документів для обґрунтування концептуального апарату дослідження; абстрагування, дедукція і конкретизація з метою визначення сутності і структури управлінської компетентності майбутніх менеджерів освіти;

– *емпіричні* – діагностичні (анкетування, інтерв’ювання, бесіда), обсерваційні (пряме, побічне, включене спостереження, безпосереднє й опосередковане);

– *статистичні* – для кількісного оброблення отриманих емпіричних результатів.

*Нормативно-правову базу* роботи становлять Конституція України, Закони України «Про освіту», «Про вищу освіту», Постанови Верховної Ради України, Президента України, Кабінету Міністрів України, МОН України, міжнародні нормативно-правові акти, які стосуються сфери вищої освіти.

*Емпіричну базу* дослідження становлять узагальнення практичної діяльності викладачів – андрагогів в сфері вищої освіти; довідникові видання, статистичні матеріали, наукові видання за темою і звітна документація закладів вищої освіти щодо результатів зовнішнього та внутрішнього забезпечення якості вищої освіти.

**Експериментальна база дослідження.** Дослідна робота здійснювалася на базі німецького університету Hochschule Magdeburg – Stendal та Одеського національного університету імені І. І. Мечникова.

**Апробація результатів дослідження**. Основні положення та результати дипломної роботи доповідалися та обговорювалися на студентській 77-й науково-практичній конференції, проведеної на базі Одеського національного університету імені І. І. Мечникова та регіональної науково-практичної інтернет-конференції «Благословенний Григорій Сковорода – світовий геній мудрості та гуманного духу».

**Публікації.** Основні теоретичні положення й результати дипломної роботи викладено у 1 одноосібній публікації (Мілова О. Використання інтерактивних технологій та методів при вивченні іноземних мов *матеріали регіональної науково-практичної інтернет-конференції «Благословенний Григорій Сковорода – світовий геній мудрості та гуманного духу», (* Одеса, 3 грудня 2022 р. *)*

**Структура дипломної роботи.** Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списків використаних джерел до них (88 найменуваннь), загального висновку, додатку. Текст дипломної роботи містить 1 таблицю. Загальний обсяг роботи – 86 сторінок. Основний текст роботи викладено на 75 сторінках.

# РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАСОБІВ В УНІВЕРСИТЕТСЬКІЙ ОСВІТІ

# 1.1 Визначення феномена “інтерактивне навчання”

Розвиток суспільства сьогодні, оновлення багатьох сфер соціального і економічного життя потребують нового рівня освіти, який відповідав би усім міжнародним стандартам. Сьогодні в освіті відчувається пріоритет загальнолюдських цінностей. У центрі уваги – студент, відповідно до індивідуально-діяльнісного підходу до проектування освітнього процесу. Формування особистості та її розвиток відбувається в процесі навчання за виконання певних умов, а саме:

- Створити позитивне навчальне середовище;

- Забезпечити позитивну атмосферу в команді для досягнення спільних цілей.

- Індивідуальне визнання цінності колективних висновків.

- Суб'єкт дослідження відчуває себе активним учасником подій, свого становлення та розвитку. Це формує внутрішню мотивацію до навчання та стимулює до саморозвитку та самоаналізу [5 с. 4-5].

Зміни, які відбуваються у вищій освіті обумовлені, в першу чергу, суттєвим зрушенням інноваційної особистісно-розвиваючої парадигми освіти та необхідністю використання інтелектуально-творчого потенціалу людини для творчої, професійної та когнітивної діяльності в усіх сферах життя. Використання інтерактивних методів навчання можна вважати одним з найважливіших напрямків вдосконалення підготовки майбутніх спеціалістів в сучасному ЗВО і є обов'язковою умовою для ефективної реалізації компетентнісного підходу. Формування професійних компетенцій передбачає застосування нових інтерактивних технологій і форм реалізації навчального процесу. На перше місце ми ставимо необхідність переходу від інформативних форм і методів навчання до активних, переорієнтація від знаннєвого до діяльнісного підходу, відшукання можливостей поєднання теоретичних знань студентів з їх практичними навичками.

На сьогоднішній день джерелом знань може виступати не тільки викладач ЗВО, а ще й комп'ютер, будь-який гаджет або навіть відео. Для студентів важливо вміти осмислювати отриману нову інформацію та трактувати її, при цьому постійно застосовувати в конкретних умовах; думати, розуміти суть речей та одночасно вміти висловити думку. «Інтерактивний» (від англ. «inter» - взаємний і «act» - діяти) - означає здатний до взаємодії, діалогічному обміну. Під інтерактивним навчанням науковці розуміють специфічну форму організації пізнавальної діяльності, яка має чітку та передбачувану мету — створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [31 с. 6, 78 с. 89].

Використання новітніх інноваційних технології та методик у процесі набуття нових знань і компетентностей дасть змогу дієвіше застосовувати навчально-науковий потенціал закладів освіти, забезпечувати індивідуалізований підхід і більш повне залучення зацікавлених суб’єктів до освітнього процесу і як відтермінований результат – успішну реалізацію можливостей трудових ресурсів України та підвищення її соціально-економічного становища.

Характеризуючи методи, що застосовуються в наш час в освітньому процесі, відзначимо їх дуже широке різноманіття. Особливо активний етап пошуку шляхів удосконалення та розвитку цього компонента методологічного забезпечення, що пов’язаний із стрімким трансформаційним розвитком електронних і цифрових технологій, припадає на останнє десятиліття. Зауважимо, що цей процес трансформації й міжнародної уніфікації підходів цілком відповідає загальним тенденціям розвитку суспільства і в Україні, і закордоном та запитам населення на освітнє забезпечення. Досліджуючи тенденції розвитку використання методів у наш час, особливо потрібно відмітити зміну загальної концепції – перехід від практики передачі вже набутих теоретичних і практичних знань, умінь і навичок особою, яка проводить навчання, особі, навчання якої проводиться, до застосування підходу «навчити як ефективно навчатися» та передачі соціального досвіду, наявного наразі в суспільстві, з мінімальною часовою затримкою [57 с. 25].

Отже, якість освітнього процесу залежить від рівня теоретико-методологічної бази та вмінь її практичного застосування. Сучасні процеси розвитку науково-технічного прогресу та трансформації суспільства значною мірою визначають вимоги до компонентів методології освітньої діяльності, зокрема вищої освіти. Для повноцінного забезпечення потреб споживачів послуг цієї сфери важливим є застосування ефективних методик з урахуванням набутого суспільством досвіду та інноваційних тенденцій.

Уважається, що методологічною основою для використання сучасних інтерактивних методів у світовій практиці стала теорія «активного навчання» (навчання через дію), розроблена в 1930 р. британцем Р. Ревансом (Reg W. Rewans). Вона передбачає, що суб’єкти, навчання яких здійснюється, будуть активно здобувати знання та навички за допомогою практичних задач і додатково 53 допомагати один одному у вивченні матеріалу, визнаючи власні слабкі сторони в певних конкретних сферах і усуваючи ці недоліки. Суттєвий вплив на формування засад інтерактивних методів освітньої діяльності забезпечили також теорії інтеракціоністської орієнтації та референтних груп, концепції гуманістичної психології й соціально-перцептивного когнітивізму, які виникли в 1950 – 1960 рр.. Зауважимо, що ці підходи до реалізації навчання не були принципово новими для тогочасної української практики. У 20-х роках успішно реалізовувалися бригаднол-абораторний і проєктний методи, виробничі та трудові екскурсії, практики, проте вони не знаходили належного теоретико-методичного забезпечення, експериментального доведення. Певні елементи реалізації інтерактивного навчання можна знайти також у працях А. Рівіна, В. Сухомлинського. Значні зміни у сфері засобів масової інформації, що стали причиною інформаційної революції в 1960-х роках, обумовили появу термінів «інформаційна технологія» та «інтеракція», під якими розуміли «узагальнена назва технологій, які відповідали за збереження, передачу, обробку, захист та відтворення інформації з використанням певних технічних засобів» та «безпосередня міжособистісна взаємодія особи, яка використовує певні пристрій, програму чи базу даних, із суб’єктами управління ними» відповідно.

Основою інтерактивної діяльності є активна комунікація 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 студентів; викладач і студент є рівноправними суб’єктами навчання» [23 с. 4, 87 с. 45-49].

Н. С. Мурадова стверджує, що “інтерактивне навчання — це навчання, заглиблене в процес спілкування. Для підвищення ефективності процесу навчання необхідною є наявність трьох компонентів спілкування, а саме: комунікативний (передача і збереження вербальної та невербальної інформації), інтерактивний (організація взаємодії у спільній діяльності) та перцептивний (сприйняття та розуміння людини людиною).”

Ми вважаємо, що суть інтерактивного навчання полягає в реальних умовах сприйняття інформації студентом, яке не представляє собою монотонне зазубрювання «мертвої інформації», а активний соціальний процес, в якому студент є творцем живої інформації, спрямовану та кореговану викладачем для отримання найкращих результатів. Крім того, студент і викладач виступають як рівноправні суб’єкти навчального процесу. Інтеракція не допускає відкритої домінації будь-якого учасника, його думки, точки зору над іншими учасниками, враховуючи конкретний досвід та його практичне застосування. Діалогове навчання дає змогу критично мислити, розв’язувати складні проблеми на підставі аналізу обставин і відповідної інформації, зважуючи альтернативні думки, приймати виважені рішення, брати участь у дискусії, спілкуватися з іншими людьми.

У 1975 р. німецький дослідник Ганс Фріц ввів термін “інтерактивна педагогіка”. У своєму дослідженні він визначив мету інтерактивного процесу як зміну та покращення поведінкових моделей учасників. Аналізуючи свої реакції та реакції партнера, учасник змінює свою модель поведінки і свідомо робить її власною. Це дає можливість говорити про інтерактивні методи як про процес інтерактивного навчання. Лінгвістичне значення слова "інтерактивний", яке представлене в іноземних словниках, пояснює поняття "інтерактивність", "інтерактивний" як взаємодія, або що взаємодіє, впливає один на одного [47 с. 12].

У контексті професійної підготовки майбутніх фахівців викладачі використовують різні моделі інноваційних технологій навчання. Дослідники виділяють моделі пасивного, активного та інтерактивного навчання, залежно від залучення студента до навчально-пізнавальної діяльності. У пасивній моделі навчання учень відіграє роль об'єкта, який повинен засвоїти і відтворити матеріал, наданий викладачем, підручником чи іншим джерелом знань. Під час академічної лекції-монологу, пояснення викладачем нового матеріалу, використання демонстраційних методів, студенти, як правило, виконують роль слухача і спостерігача, а отже, лише повторювача вивченого матеріалу. Коли викладач використовує активну модель навчання, передбачається, що використовуються методи, які сприяють пізнавальній активності та самостійності студентів. Студент як суб'єкт навчання часто виконує творчі завдання, вступає в діалог з викладачем тощо. Найважливіші методи роботи в умовах активних форм навчання: самостійна робота, проблемні та творчі завдання, запитання від учня до вчителя і навпаки. Вивченню активної позиції особистості в процесі навчання присвячені роботи багатьох науковців, таких як: В. Беспалько, М. Кларін, І. Мельничук, Л. Пироженко, О. Пометун, І. Якиманська та ін.; філософів (А. Зязюн, В. Кремень, С. Подмазін та ін.) та психологів (І. Бех, Д. Ельконін, П. Гальперін та ін.) [8 с. 6, 44 с. 51].

Інтерактивна модель навчання широко використовується у вищій школі і розглядається науковцями як одна з сучасних і продуктивних інноваційних педагогічних технологій. В основі поняття "інтерактивне навчання" лежить термін "інтерактивний" - здатний до взаємодії, діалогу. Термін "інтерактивний" (англ. interact, де "inter" - взаємно і "act" - діяти) вживається у значенні здатності до взаємодії. Суть цієї інноваційної технології полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників. Передбачається, що "процес педагогічного розвитку в рамках діалогу є активною взаємодією і спілкуванням учасників, тобто інтеракцією" [ 7 с. 45].

Поняття «iнтepaктiвнicть», «iнтepaктивнe нaвчaння», «iнтepaктивнi мeтoди й мeтoдики нaвчaння», «інтерактивні технології» все більше з’являютьcя в cтaттяx i наукових працях з пeдaгoгiки, у poздiлax нaвчaльниx пociбникiв, щo oпиcують пpoцec нaвчaння як cпiлкувaння, кooпepaцiю, iнтeгpaцiю cпiвpoбiтництвa piвнoпpaвниx учacникiв. Тepмiн «iнтepaктивнe нaвчaння» використовується також при дослідженні проблем застосування сучасних iнфopмaцiйних тexнoлoгiй у навчанні, диcтaнцiйнoї форми ocвiти, з викopиcтaнням pecуpciв Iнтepнeту, a тaкoж eлeктpoнниx пiдpучникiв, дoвiдникiв тощо. Cучacнi кoмп’ютepні технології дають змогу учacникaм вcтупaти в «живий» (iнтepaктивний) дiaлoг (пиcьмoвий aбo уcний) з peaльним пapтнepoм, a тaкoж умoжливлюють aктивний oбмiн пoвiдoмлeннями мiж кopиcтувaчeм i новою інформацією в peжимi peaльнoгo чacу. Нaвчaльнi сучасні пpoгpaми зa дoпoмoгoю iнтepaктивниx зacoбiв i пpиcтpoїв зaбeзпeчують нeпepepвну дiaлoгoву взaємoдiю кopиcтувaчa. Поняття: “Інтерактивне навчання”, “Інтерактивна технологія навчання” для дорослих з кoмп’ютepoм, дoзвoляють користувачам упpaвляти процесом нaвчaння, peгулювaти швидкicть вивчeння мaтepiaлу, пoвepтaтиcя нa пoчaткoвi етапи. На сьогоднішній день пoняття «iнтepaктивнe нaвчaння» здебільшого розглядається науковцями як: нaвчaння, яке будується нa взaємoдiї студента нaвчaльним cepeдoвищeм; нaвчaння, яке має психологічне підґрунтя людcькиx взaємин i взaємoдiй; нaвчaння, зміст якого полягає в правильній організації cпiльного пpoцecу пiзнaння, де знaння здoбувaютьcя в cпiльнiй дiяльнocтi чepeз дiaлoге спілкування обох сторін. Інтepaктивнe нaвчaння дорослих визначаємо як такий cпociб організації їх навчально-пізнавальної діяльності, щo здiйcнюєтьcя з урахуванням інтересів і запитів, життєвого і професійного досвіду учня-дорослого у фopмax партнерської взаємодії всіх суб’єктів навчального процесу. Інтерактивне навчання дорослих спрямоване на забезпечення спільного процесу пізнання, отримання знань, умінь, навичок, здобуття необхідних компетенцій у спільній діяльності через дiaлoг, пoлiлoг учнiв-дорослих мiж coбoю й виклaдaчeм, а також через пряму взаємодію з навчальним оточенням або нaвчaльним cepeдoвищeм, що забезпечує високий рівень мотивації до навчання і моделює peaльнicть, у якiй учacники знaxoдять для ceбe галузь застосування набутого дocвiду [1,с. 77].

Інтерактивні технології навчання в підготовці фахівців різного профілю привертали увагу багатьох науковців. Так, О. Пометун вважає, що з 1975 року, дякуючи німецькому науковцю Г. Фріцу, в науковому обігу почали використовувати термін «інтерактивна педагогіка», який має за мету інтерактивного процесу визначає зміну й поліпшення моделей поведінки його учасників. Інтерес використання технологій інтерактивного навчання вбачається у тому, що «інтерактивні підходи сьогодні є найбільш ефективними, бо ставлять того, хто шукає знань, в активну позицію їх самостійного освоєння… і шукача істини». Сьогодні багато дослідників часто звертаються до проектування інтерактивних інновацій в освіті та використання інтеракції для підготовки майбутніх фахівців з метою активізації навчання тощо [29, стр. 5].

Одне з визначень цього терміна дає О. Пометун, яка розуміє інтерактивне навчання як “організацію викладачем за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на суб’єкт-суб’єктних стосунках педагога й учня (паритетності), багатосторонній комунікації; конструюванні знань учнем; використанні самооцінки та зворотного зв’язку; постійній активності учня.” [32, с. 7].

Розглядаючи явища, споріднені з феноменом інтерактивного навчання, більшість дослідників солідарні у виділенні таких провідних ознак: навчання у взаємодії, співробітництво в малій групі (4-8 студентів), спільність мети і завдань (одне завдання на групу), індивідуальна відповідальність кожного за результати групи (одне заохочення на групу), взаємопідтримка, моделювання життєвих ситуацій, розподіл ролей, який здійснюють самі студенти.

За А.М.Щукіним, психологічною базою інтерактивного навчання є концепція інтеракціонізму. У її межах соціальна взаємодія людей розуміється як міжособистісна комунікація, пов’язана зі здатністю до емпатії, розуміння можливих реакції партнерів і відповідного конструювання своїх дій. [62, с. 58]

Інтерактивна взаємодія у навчальному процесі виключає домінування одного учасника над іншими. При цьому вона спрямована на те, щоб не просто щось виконувати разом, а саме вчитися разом з акцентом на розвиток критичного мислення, яке розглядяється як основа конструктивної інтелектуальної діяльності. Таким чином, під час інтерактивного навчання студенти намагаються, з одного боку, творчо вирішувати певне завдання, критично мислити, приймати продумані рішення, аргументувати свою точку зору, а з іншого – бути демократичними, толерантними, співпрацювати, підтримувати один одного.

За Ягодніковою, інтерактивне навчання – “навчальний процес, що ґрунтується на принципах гуманізації, демократизації, диференціації та індивідуалізації і становить соціально мотивоване партнерство, центром уваги якого є не процес викладання, а організована творча співпраця рівноправних особистостей на рівні суб’єкт-суб’єктної взаємодії.” [59, с. 5].

Під інтерактивними методами передбачають таку взаємодію, яка базується в рамках бесіди і діалогу. Орієнтир тут спрямован на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, а й один з одним, більше того, ще й на домінування ролі студентів в процесі навчання. Роль викладача тут зводиться лише до напрямку діяльності студентів на досягнення цілей.

Інтepaктивність нaвчaння для дорослої людини набуває важливого значення, що зумовлено: y пpoцecaми дeмoкpaтизaцiї: для дeмoкpaтичнoгo cуcпi льcтвa xapaктepнi дoгoвipнi вiднocини мiж piвнo пpaвними cуб’єктaми, вiднocини пapтнepcтвa, що ви магає пepexoду вiд пepeвaжнo peглaмeнтуючиx, aлгo pитмiзoвaниx, пpoг paмoвaниx фopм, мeтoдiв і тех но логій навчання дo poзвивaльниx, пpoблeмниx, дocлiд ницькиx, пoшукoвиx, які зaбeзпeчують стійку мoтивацію до навчання, умoви для твopчocтi та самореалізації в нaвчaннi; y нeoбxiднicтю пpaктичнoгo виpiшeння пpoблeми активності учacникiв пpoцecу нaвчaння: провідна роль у вирішенні цієї проблеми, окрім дидактичних засобів навчання, для дорослої людини належить викopиcтaнню eфeктивниx фopм пeдaгoгiчнoгo cпiлкувaння, які спрямовані на cтвopeння кoмфopтнoї, cтимулюючoї aтмocфepи, на виявлення пoвaги дo ocoбиcтocтi учня-дорослого; y зaвдaннями, щo cтoять cьoгoднi пepeд cучacнoю ocвiтoю: нoвa якicть сучасної ocвiти, зорієнтованої на інтелектуальний і творчий розвиток особистості, формування особистості компетентної, здатної до інноваційної діяльності і інноваційного сприймання сучасного світу, визначається нe тiльки отриманими знаннями, уміннями й навичками, a й здатністю до їх творчого використання, caмocтiйнoї дiяльнocтi, навчання і самовдосконалення упродовж життя. Cepeд нaйвaжливiшиx кoмпeтeнцiй сучасного фахівця визначають: y уміння дiяти в межах пoгoджeниx цiлeй i зaвдaнь; y умiння пoгoджувaти cвoї дiї з дiями пapтнepa (вpa xoвувaти думку iншoгo); y уміння жити paзoм: кooпepувaтиcя, йти нa кoмпpoмic; y уміння caмocтiйнo poзвивaтиcя, якщo здiбнocтi нe вiдпoвiдaють cучacним вимoгaм. Формування й розвиток таких компетенцій забезпечує інтерактивне навчання [47, с. 73].

Пpи iнтepaктивнoму нaвчaннi педагог-андрагог викo нує функцiї помічника, консультанта, фасілітатора. Цeнтpaльнe мicцe в йoгo дiяльнocтi зaймaє нe oкpeмий дорослий як iндивiд, a гpупa взaємoдiючиx дорослих-студентів, якi cтимулюють i aктивiзують oдин oднoгo. Пpи зacтocувaннi iнтepaктивниx технологій cильнiшe зa вce дiє нa iнтeлeктуaльну aктивнicть, дуx змaгaння, cупepництвa, кoли люди кoлeктивнo шукaють icтину. Кpiм тoгo, дiє також тaкий пcиxoлoгiчний фeнoмeн, як зapaжeння (нe iмiтaцiя, a caмe зapaжeння), i будь-якa виcлoвлeнa cуciдoм думкa здaтнa мимoвoлi викликaти влacну, aнaлoгiчну aбo близьку дo виcлoвлeнoгo чи, нaвпaки, зoвciм пpoтилeжну. Нaйбiльшe пoвнo цi eфeкти виявляютьcя в iгpoвиx тa тpeнiнгoвиx технологіях навчання.

Під інтерактивністю в першу чергу розуміють принцип побудови і функціонування різних видів спілкування в режимі діалогу. Реалізуючи технологічні принципи навчання, інтерактивна педагогічна технологія передбачає і інтерактивність комп’ютерних засобів навчання, і інтерактивність організації педагогічного процесу, коли базовим концептуальним положенням визначено навчання на основі інтерактивного спілкування. Процес навчання не автоматичне вкладання навчального матеріалу в голову того, хто навчається. Він потребує напруженої розумової роботи людини і її власної активної участі в цьому процесі. Пояснення і демонстрації самі по собі ніколи не дадуть справжніх, міцних знань. Цього можна досягти лише через активне (інтерактивне) навчання. Сьогодні пріоритет загальнолюдських цінностей в освіті є відчутним. Згідно з особистісно-діяльнісним підходом до організації освітнього процесу, у центрі цього процесу перебуває студент. Становлення особистості та її формування відбувається в процесі навчання при дотриманні певних умов:

- створення позитивного настрою для навчання;

- відчуття рівного серед рівних;

- забезпечення позитивної атмосфери в колективі для досягнення спільних цілей;

- усвідомлення особистістю цінності колективно зроблених умовисновків; - можливість вільно висловити свою думку і вислухати свого товариша;

- викладач не є засобом „похвали і покарання‖, а - другом, порадником, старшим товаришем.

Такі підходи до викладання не є новими для української середньої та старшої школи. Частково вони були використані у 20-х роках ХХ століття - роках великої освітньої реформи. Методи колективної лабораторної та проектної роботи, робота в парах різного складу, екскурсії на виробництво, практичні заняття, що використовувалися на той час, були провідними не тільки в радянській, а й у світовій педагогіці.

У країнах Західної Європи та США активні методи навчання більш широко використовуються у вищій освіті. Наприклад, дослідження, проведені Національним навчальним центром США (штат Меріленд) у 1980-х роках, показали, що інтерактивне навчання дозволяє різко підвищити відсоток засвоєння матеріалу, оскільки впливає не тільки на свідомість учня, але й на його почуття та волю. Результати цих досліджень знайшли своє відображення у так званій "піраміді методів навчання" [88, с. 89].

Це свідчить про те, що найнижчих результатів можна досягти при пасивному прослуховуванні лекції (5%), читанні навчальних текстів (10%), а найвищих - при інтерактивному навчанні (дискусійні групи (50%), практика на практиці (75%), навчання інших або безпосереднє застосування знань (90%)).

У чому причина таких результатів? Щоб зрозуміти цей механізм, слід згадати, як працює людський мозок. Її можна порівняти з комп'ютером, а людина є його користувачем. Для того, щоб комп'ютер працював, він повинен бути увімкнений. Так само потрібно "вмикати" мозок учня. Якщо навчання пасивне, мозок не включається на повну потужність.

Багато викладачів стикаються з неможливістю пов'язати зміст свого предмета зі знаннями учнів з інших предметів. І тоді виникають сумніви щодо того, чи дійсно студенти розуміють предмет, чи засвоюють його, чи можуть застосувати знання в позакласних ситуаціях. Ці сумніви важко розвіяти ще й тому, що зворотній зв'язок від студента до викладача - це теж процес відтворення навчального матеріалу. Підтвердження тому — слова Ш. Амонашвілі: «Раніше, у тій давній давнині, коли я був імперативним учителем, я не жив зі своїми учнями одним творчим горінням, та й складності, з якими вони стикалися , залишалися мені невідомими. Для них я був тільки контролер, а вони для мене — правильно або неправильно виконаними завданнями». В умовах інтерактивного навчання знання набувають іншої форми. З одного боку, це певна інформація про навколишній світ, особливістю якої є те, що студент отримує її не у вигляді готової системи і від викладача, а в процесі власної діяльності. З іншого боку, в процесі взаємодії на уроці з іншими студентами та викладачам, студент опановує систему перевіреним (апробованим) способом у діяльності, пов'язаній із собою, суспільством, світом загалом, засвоює різні механізми пошуку знань в індивідуальній та колективній діяльності. Тому знання, отримані студентами, є також інструментом для їх самостійного здобуття [37, с.15-17].

На нашу думку, проаналізувавши всі наведені вище визначення, можна сформулювати єдине визначення. Інтерактивне навчання - це особлива форма організації пізнавальної діяльності, яка передбачає створення таких комфортних умов навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність та інтелектуальні здібності, а викладач стає не лише джерелом знань, а й рівноправним учасником навчального процесу, разом з студентом.

|  |  |
| --- | --- |
| Ім’я ученого | Основні характеристики визначення ІН |
| Н. Побірченко та Г. Коберник | навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх студентів; викладач і студент є рівноправними суб’єктами навчання |
| Н. С. Мурадова | навчання, заглиблене в процес спілкування |
| А.М.Щукін | можливість творчо вирішувати певне завдання, критично мислити, приймати продумані рішення, аргументувати свою точку зору |
| В.В. Ягоднікова | ґрунтується на принципах гуманізації, демократизації, диференціації та індивідуалізації і становить соціально мотивоване партнерство |
| О.І. Пометун | організацію викладачем за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на суб’єкт-суб’єктних стосунках педагога й учня (паритетності), багатосторонній комунікації |

Таб. 1.1 Порівняльна характеристика визначень ІН

# 1.2 Сутність та специфіка інтерактивного навчання

Таким чином, метою інтерактивного навчання є створення таких умов навчання, які дають змогу студентам відкривати, здобувати і формувати знання та компетентності в різних сферах життя.

Саме це є принциповою відмінністю цілей інтерактивного навчання від цілей традиційної системи освіти. Для конкретизації цілей інтерактивного навчання скористаємося таксономією когнітивних (пізнавальних) цілей Б. Блума, яка активно обговорюється в сучасній українській педагогічній громаді. Згідно з цією таксономією, знання є лише першим, найпростішим рівнем цієї ієрархії. Далі йдуть ще п'ять рівнів цілей, причому перші три (знання, розуміння, застосування) є цілями нижчого порядку, а наступні три (аналіз, синтез, оцінка) - цілями вищого порядку. Систематика пізнавальних установок за Б. Блумом можна представити наступним чином:

1. Знання : здатність дізнаватися, відтворювати спеціальну інформацію, включаючи факти, усталену термінологію, критерії, методологічні принципи й теорії.

2. Розуміння : здатність буквально розуміти значення будь-якого повідомлення. Б. Блум виділив три типи режиму розуміння:

• переклад — сприйняття викладеного й перенесення в іншу форм у (інші слова, графік тощо);

• інтерпретація — перебудовування ідей у нову конфігурацію;

• екстраполяція — оцінювання та прогнозування , виходячи з раніше отриманої інформації.

3. Застосування : уміння брати й застосовувати в новій ситуації принципи або процеси , що раніше вивчалися, без зовнішньої вказівки. Наприклад, застосування узагальнень соціальних наук до окремих соціальних проблем або застосування природничих і математичних принципів до практичних ситуацій.

4. Аналіз : поділ матеріалу на окремі складові, визначення ї х відношень і розуміння моделі їх організації. Наприклад, виявлення несформульован их припущень або причинно-наслідкових зв'язків і розпізнавання форм і прийомів у художніх творах.

5. Синтез : творче поєднання частин або елементів у нове ціле. Наприклад, професійно писати есе, пропонувати способи перевірки гіпотез і формулювати теорії, які можна застосувати до соціальних ситуацій.

6. Оцінювання : формування ціннісних суджень, які стосуються рішень, методів, тощо. Такі оцінки можуть бути кількісними або якісними, але повинні ґрунтуватися на застосуванні критеріїв або стандартів.

Таким чином, при інтерактивному навчанні вci учacники навчального пpoцecу взaємoдiють між собою, oбмiнюютьcя iнфopмaцiєю, cпiльнo виpiшують пpoблeми, мoдeлюють cитуaцiї, oцiнюють дiї кoлeг i cвoю влacну пoвeдiнку, зaнуpюютьcя в peaльну aтмocфepу дiлoвoгo cпiвpoбiтництвa з poзв’язaння низки пpoблeм відповідно до їх інтересів, потреб і запитів. При цьому вiдбувaєтьcя пocтiйнa змiнa видів навчальної дiяльнocтi: ігpи, диcкуciї, poбoтa в мaлиx гpупax, нeвeликий тeopeтичний блoк (мiнi-лeкцiя).

До ocнoвниx пpинципiв інтерактивного навчання відносять:

1. принцип дiaлoгiчної взaємoдiї,
2. принцип кooпepaцiї й cпiвpoбiтництвa,
3. принцип aктивнo-poльoвої (iгpoвої) i тpeнiнгoвої opгaнiзaцiї нaвчaння.

Пpи iнтepaктивнoму нaвчaннi педагог-андрагог викoнує функцiї помічника, консультанта, фасілітатора. Цeнтpaльнe мicцe в йoгo дiяльнocтi зaймaє нe oкpeмий дорослий як iндивiд, a гpупa взaємoдiючиx дорослих-студентів, якi cтимулюють i aктивiзують oдин oднoгo. Пpи зacтocувaннi iнтepaктивниx технологій cильнiшe зa вce дiє нa iнтeлeктуaльну aктивнicть дуx змaгaння, cупepництвa, кoли люди кoлeктивнo шукaють icтину. Кpiм тoгo, дiє також тaкий пcиxoлoгiчний фeнoмeн, як зapaжeння (нe iмiтaцiя, a caмe зapaжeння), i будь-якa виcлoвлeнa cуciдoм думкa здaтнa мимoвoлi викликaти влacну, aнaлoгiчну aбo близьку дo виcлoвлeнoгo чи, нaвпaки, зoвciм пpoтилeжну. Нaйбiльшe пoвнo цi eфeкти виявляютьcя в iгpoвиx тa тpeнiнгoвиx технологіях навчання. [17, с. 19].

Організуючи навчальний процес , викладач традиційної школи насамперед турбується про зміст власної діяльності. Навіть у планах-конспектах уроків зазвичай чітко й докладно прописана лише діяльність педагога. І в плані, і на самому занятті педагог є центральною дійовою особою, яка керує дітьми, показує, розповідає, запитує, вимагаючи тиші в класі й обмежуючи рухи студентів. За таких умов неважко визначити позицію учня на занятті — це пасивний слухач, якому іноді надається можливість продемонструвати свої знання. Стратегія інтерактивного навчання бачить насамперед учня в ролі активного учасника освітнього процесу. Дуже важливо, на думку К. Венцеля, «щоб викладали, показували, розповідали й запитували більше самі діти, щоб педагогові більше доводило я слухати..., щоб діти весь час були активними особами, а не спостерігачами...». Повертаючись до піраміди запам'ятовування, бачимо, що, беручи участь у дискусіях, обговорюючи різні проблеми, імітуючи ситуації, студент засвоює від 70 % до 90 % інформації. Зміна позицій в результаті запровадження інтерактивного навчання призводить до змін у змісті діяльності учасників освітнього процесу. Взаємодія між викладачем та студентами заснована на паритетності. Паритетні стосунки допускають прийняття педагогом думок і активної позиції студентів, визнання за ними права на самостійність суджень, відмову від переконання в тому, що єдино правильна думка належить викладачу [13, с.15].

Як «групова», так і «інтерактивна» робота передбачають сумісну діяльність і спільне завдання. Але групова робота, як правило, проводиться студентами в одному місці й одночасно. Інтерактивна робота може проводитися студентами в різних місцях і в різний час. Наприклад, перевірка й аналіз творчих робіт проводяться студентами вдома, а обговорення результатів – у класі. Таким чином, «інтерактивна робота» – поняття ширше і включає в себе «групову» роботу як один із етапів і режимів організації навчальної діяльності. «Спільна навчальна діяльність» підкреслює спільність завдань і спільність змісту роботи, що виконується. При «інтерактивному навчанні» студенти отримують як спільні, так і індивідуальні завдання, але, загалом, їхня діяльність спрямована на розвиток особистісного писемного мовлення і передбачає поступове зростання частки самостійно виконаних завдань [29, с. 78].

Переконатися в перевагах і результативності інтерактивного навчання можна тільки за умови безпосередньої його реалізації в педагогічній діяльності. Наявне нині велике число методів інтерактивного навчання, описаних , зокрема, і в цій книзі, дозволяє здійснювати даний процес достатньо успішно. У педагогічній літературі часто можна зустріти дві категорії: «інтерактивні методи» і «методи інтерактивного навчання». Для нас відмінність цих категорій полягає у змісті слова «інтерактивні». Говорячи «інтерактивні методи» , ми тим самим наголошуєм о на якостях самого методу. Пізнавальна діяльність студентів при цьому є вторинною, тобто, як тільки перестає працювати метод — студент перестає активно навчатися та взаємодіяти з іншими. В інтерактивному навчанні основною є активність учня, що задається не тільки безпосередньо методом, але й іншими чинниками, наприклад, освітнім середовищем , створювани м у навчальному закладі, тощо .

Як відомо, фopмa opгaнiзaцiї нaвчaння – цe зoвнiшній прояв узгодженої дiяльнocтi вчитeля й учня (учня-дорослого), що здiйcнюєтьcя у вcтaнoвлeнoму пopядку, з визначеною періодичністю в просторі й часі. Мeтoд нaвчaння, як правило, визначають як форму функціонування змісту навчального матеріалу, як cпociб дocягнeння мeти навчання. Дo фopм i мeтoдiв iнтepaктивнoгo нaвчaння мoжуть бути вiднeceнi: eвpиcтичнa бeciдa, пpeзeнтaцiї, диcкуciї, «мoзкoвa aтaкa», мeтoд «кpуглoгo cтoлу», мeтoд «дiлoвoї гpи», кoнкуpcи пpaктичниx poбiт з їxнiм oбгoвopeнням, poльoвi iгpи, навчальні тpeнiнги, кoлeктивнi виpiшeння твopчиx зaвдaнь, кeйc-мeтoд, пpaктичнi гpупoвi й iндивiдуaльнi Частина 1: Інтерактивне навчання: основні теоретичні положення 40 впpaви, мoдeлювaння певного виду діяльності aбo cитуaцiй, пpoeктувaння й написання бiзнec-плaнiв, piзниx пpoгpaм, oбгoвopeння вiдeoзaпиciв, включaючи зaпиc влacниx дiй тощо. Зарубіжні дocлiдники часто вiднocять вищeвкaзaні мeтoди дo «aктивниx фopм ceмiнapу», вiдзнaчaючи, щo кoжнa з циx фopм мaє cпeцифiчнi функцiї, cвoю мeтoдику пiдгoтoвки, opгaнiзaцiї й пpoвeдeння. Для oпиcу тexнoлoгiчниx кpoкiв також викopиcтовують тepмiн «мeтoдикa» в знaчeннi «cукупнicть мeтoдiв, пpийoмiв пpaктичнoгo викoнaння чoгo-нeбудь». Тepмiн «мeтoдики iнтepaктивнoгo нaвчaння» нaйчacтiшe зуcтpiчaєтьcя в зaкopдoнниx джepeлax. Тexнoлoгiя нaвчaння включaє cукупнicть фopм, мeтoдiв, пpийoмiв, методик, зacoбiв, щo дoзвoляють гарантовано дocягти зaплaнoвaного peзультaту. Отже, в цьому контексті форми і методи, прийоми і засоби, способи навчання є тими структурними елементами, з яких будується технологія навчання відповідно до цілей і запланованих (бажаних) результатів освітнього процесу. Тому провідна роль у проектуванні технології навчання відводиться викладачеві, який відповідно до визначеної мети освітнього процесу, потреб і здібностей студентів відбирає зміст, форми і методи навчання, їх послідовність, терміни та етапи застосування таким чином, щоб був досягнутий запланований і гарантований позитивний результат. У педагогічній практиці використовуються різноманітні форми і методи інтерактивного навчання, розробляються оптимальні методики проведення дискусій та навчальних ігор, адаптуються напрацювання міжнародних університетів у сфері інтерактивного навчання, адже вже всім зрозуміло, що інтерактивне навчання дає змогу реалізувати педагогічно-пізнавальні, комунікативно-розвиваючі та соціальні цілі навчання одночасно [45, с. 67].

Вміле використання різноманітних інтерактивних технологій навчання в організації навчального процесу у вищій школі, їх гармонійне поєднання з іншими активними і традиційними дидактичними методами знімає нерви, дає можливість змінити "звичні" форми діяльності і зосередитися на центральних проблемах, які потребують щоденної уваги. Єдиної класифікації інтерактивних технологій навчання не існує. Дослідники об'єднують їх у різні групи. O. Тихобаєв виділяє наступні інтерактивні технології навчання з точки зору учасників діалогу:

1) система людина‒людина: ділові, рольові ігри, робота в групах, дискусія, мозковий штурм та ін.;

2) система людина‒машина: віртуальна реальність, комп’ютерні ігри, інтерактивні засоби та ін.;

3) система людина‒машина‒людина: дистанційне навчання, локальні та телекомунікаційні технології, комп’ютерне тестування . О. Пометун презентує такі групи: інтерактивні технології кооперативного навчання (робота у парах, два – чотири – всі разом, робота у малих групах); інтерактивні технології колективно-групового навчання (мікрофон, мозковий штурм, навчаючи – вчусь, ажурна пилка); технології ситуаційного моделювання: симуляції, імітації, розігрування ситуації за ролями; технології опрацювання дискусійних питань (займи позицію, зміни позицію, дебати, дискусія) [4, с.77].

І. Підласий пропонує класифікацію інтерактивних технологій навчання: 1) Технології з вузьким спектром можливостей (розв'язування та складання різного роду цікавих завдань, кросвордів, ребусів тощо). Ця група технологій сприяє розвитку інтелектуальної сфери, але практично не впливає на емоційно-мотиваційну сферу особистості. 2) Технології з середнім діапазоном можливостей (конкурентні ігри). Ця група технологій впливає на комунікативну, гностичну та моральну сфери особистості, але залишає без уваги мотиваційну сферу. 3) Технології з широким спектром можливостей (дискусії, дебати, рольові ігри). Ці технології надають можливість комплексного впливу на інтелектуальну, емоційну та мотиваційну сфери особистості. Незважаючи на різні класифікаційні підходи, дослідники відзначають, що всі види інтерактивних технологій характеризуються спільними ознаками, такими як: Активізація пізнавальних процесів, підвищення швидкості отримання та обробки інформації; розвиток здатності до аналізу проблем; створення основи для прийняття компетентних рішень. На вибір інтерактивних технологій навчання впливає специфіка предмета, тип навчального матеріалу, час, відведений на вивчення матеріалу, загальний рівень підготовки групи, специфіка педагогічної та матеріальної бази університету та багато інших факторів. Вибір технології значною мірою залежить від кількості учнів, оскільки більшість методів найбільш ефективні при невеликій кількості учасників. Однак, вибір технології в першу чергу ґрунтується на дидактичних цілях навчання та характері інформації, що підлягає засвоєнню, тобто вона повинна відповідати характеристикам навчальної інформації та цілям навчання [31, с. 62].

У наш час інтерактивні методи знаходять усе ширше використання при забезпеченні знань і вмінь їх здобувачів завдяки своїй фактично доведеній високій ефективності. Нині в освітньому процесі відомим та доступним для широкого використання є значний спектр різноманітних методів застосування міжособистісних способів реалізації інтеракцій. Це обумовлено, у першу чергу, розвитком інформаційно-технічних засобів, smart-технологій, сучасними сталими тенденціями розвитку ринку праці, світового освітнього простору та вимогами суспільства й держави. Порівняно з традиційним, інтерактивне навчання дозволяє особам, цільова підготовка яких ведеться, брати активну участь у цьому процесі: ставити запитання, одержувати більш зрозумілі та розширені відповіді й пояснення, накопичувати необхідний для подальшої діяльності досвід, зокрема професійний, дискутувати з проблемних питань, обґрунтовувати та доводити власну позицію тощо. Зазначимо, що перехід від традиційного до інтерактивного способу ведення занять обумовлює необхідність зміни ролі викладача: із джерела для передачі та накопичення знань до організатора творчого процесу, фасилітатора, консультанта, наставника при виконанні самостійної та індивідуальної роботи. Водночас для забезпечення високого рівня реалізації освітнього процесу, розкриття всього творчого потенціалу здобувачів освіти, зокрема вищої, необхідним є забезпечення повноцінного використання максимально можливого різноманіття інтерактивних методів.

Однією з основних форм реалізації освітнього процесу, зокрема в системі вищої освіти, є лекція. Загальновизнано, що цей вид навчальних занять є базовим джерелом інформації для здобувачів знань і навичок, першочергово виражає зміст курсів навчальних дисциплін, їхнє концептуальне наповнення, рівень науковості та прикладного застосування, новизну. Водночас значно поширеною в наш час є переорієнтація навчання в напрямі самостійної роботи здобувачів освіти, результатом чого є скорочення кількості часу, відведеного, зокрема, і для лекційних занять. Зважаючи на ці зміни та науково доведений факт вищої ефективності застосування міжособистісних і активних методів навчання порівняно з традиційними, доцільним є активне впровадження в освітню практику проведення лекцій із застосуванням інтерактивних методів.

Сучасний досвід свідчить, що найбільш поширеним у нинішній час та найпростішим інтерактивним інструментарієм презентації інформації є лекція-візуалізація, що становить надання певних даних за допомогою використання технічних засобів навчання (аудіо- та/або відеотехніки). Основною метою застосування цього методу ведення занять є формування в осіб, які навчаються, необхідних типів мислення, зокрема професійного, шляхом сприйняття усного чи письмового матеріалу, представленого у візуальній формі. Уважається, що такий тип викладу лекцій є максимально ефективним на етапі введення здобувачів 73 компетентностей у сутність нової дисципліни, її розділу чи певної теми завдяки можливості коментування та більш детального пояснення сутності та змісту попередньо підготовлених графічних матеріалів.

Зауважимо, що належна організація інтерактивного навчання має характеризуватися дотриманням таких методологічних правил і норм, як:

- забезпечення психоемоційної підготовки осіб, які беруть участь в інтерактивному спілкуванні, до безпосереднього залучення в певну роботу, визначення механізмів заохочення найбільш активних і старанних представників;

- організація відповідної кількості учасників, що буде відповідати можливостям досягнення поставленої мети – слід пам’ятати, що кількість членів групи безпосередньо визначає якість і ефективність навчання; оптимальної кількістю представників при застосуванні інтерактивних методів вважається 25 осіб

- обов’язкове залучення в обговорення визначених питань і тематики всіх учасників робочого колективу;

- чітке визначення завдань і процедур їх виконання перед початком застосування методологічного прийому, що дозволить забезпечити чіткий алгоритм виконання та доброзичливе ставлення всередині групи;

- раціонально підходити до розподілу здобувачів освіти на команди – необхідно враховувати їхні міжособистісні відносини, інтелектуальні потенціал і здібності та, у першу чергу, надавати можливість учасникам самостійно розподілятися на робочі об’єднання здобувачів або користуватися принципами випадкового добору.

Сьогодні велика увага приділяється методам інтерактивного навчання з використанням комп'ютерних програм, які застосовують активний підхід до навчання. Засобами реалізації такого підходу є програмно-технічні комплекси (комп'ютер, мультимедійний проектор, сенсорна дошка, веб-камера, графічний планшет тощо), за допомогою яких здійснюється навчально-пізнавальна діяльність студентів у ВНЗ.

На основі проведеного аналізу даних визначено, що в наш час в середньому кожен студент має 5 цифрових пристроїв. Як свідчать результати соціологічного дослідження, здійсненого міжнародною компанією Navitas Ventures у липні 2019 року , майже 86% здобувачів вищої освіти в усьому світі, зокрема й Україні, користуються своїми смартфонами або планшетами під час проведення лекцій і практичних занять. Установлено також, що майже 54% студентів використовують свої електронні гаджети для internet спілкування, обміну текстовими, графічними, відео повідомленнями, пошуку певної інформації або інших цілей, не пов’язаних з їхнім навчанням. 82 Виходячи з проаналізованих тверджень, актуальною стає також необхідність пошуку сучасних теоретичних і практичних методологічних підходів до реалізації педагогічної діяльності. Це має максимально відповідати потребам і інтересам усіх зацікавлених учасників сучасного ринку освітніх послуг – роботодавців, здобувачів освіти та їхніх батьків, сімей, спеціалістів - практиків, зацікавлених у підвищенні кваліфікації, державних органів, суспільства загалом. Застосування новітніх smart-технології та інноваційних методик у освітньому процесі дають змогу дієвіше використовувати науковий і інноваційний потенціал навчальних закладів, зокрема системи вищої освіти, забезпечувати індивідуалізований підхід і більш повне залучення суб’єктів навчання в освітню діяльність. Так, широкого застосування в сучасній освітній практиці, зокрема у сфері дистанційної освіти, набуло проведення практичних (лабораторних) занять із використанням інтерактивних цифрових та internet-технологій. Найбільш часто вживаються такі методи: вебінари; відеоконференції; віртуальні консультації; віртуальний тьюторинг; онлайн-семінари (лабораторні роботи) тощо [55, с. 15].

Відеолекція становить поширений за допомогою сучасних цифрових технологій відеоматеріал, доповнений схемами, діаграмами, пізнавальними відеофрагментами, що передбачений для забезпечення надання знань і навичок здобувачів освіти. Використання цього виду проведення занять забезпечує передачу, опрацювання та презентацію інтерактивної інформації одночасно для кількох віддалених користувачів із можливістю 75 взаємообміну відомостями в режимі реального часу. Користування таким засобом може здійснюватися додатково й при дистанційному, заочному навчанні, для повторення вже вивченого попередньо матеріалу. Одним із засобів реалізації такого виду навчальної діяльності, що може застосовуватися для представників, територіально віддалених один від одного, є використання спілкування в мережі Internet за допомогою комп’ютерного програмного забезпечення на базі хмарних технологій Zoom, Skype, Microsoft Teams в Office 365, Google Hangouts тощо, а також представлення попередньо записаних матеріалів на сторінках дисциплін на офіційному вебресурсі освітнього закладу або у певних мережах, зокрема соціальних, а також відеохостингу YouTube. Перевагою, що свідчить на користь застосування програм дистанційного зв’язку, є також можливість для налагодження практики проведення занять фахівцями з інших країн, а отже, вивчення міжнародного досвіду та напрацювання механізмів співпраці між навчальними закладами в різних державах. Особливо важливою можливість реалізації освітнього процесу з проведенням відеолекцій стає в умовах реалізації дистанційного навчання при надзвичайних ситуаціях, карантинних обмеженнях, зокрема обумовлених небезпекою зараження інфекційними захворюваннями, зокрема інфекційних (гострої респіраторної хвороби COVID-19) тощо.

Інтерактивні дошки, комп'ютери та інформаційні технології - це інструменти, які при розумному використанні можуть внести нові елементи в навчальний процес, підвищити зацікавленість студентів у здобутті знань та полегшити підготовку викладача. Систематичне використання мультимедійних навчальних програм у навчальному процесі, у поєднанні з традиційними методами навчання та педагогічними інноваціями, значно підвищує ефективність викладання для студентів з різним рівнем підготовки. Організація навчання, в якому використовуються ІКТ та інтерактивні дошки дозволяють якісно готувати фахівців у ВНЗ [43, с. 77].

Апаратний комплекс, необхідний для інтерактивного навчання, зазвичай складається з комп'ютера, інтерактивної дошки, мультимедійного проектора та комунікаційних пристроїв (веб-камера, система передачі даних, адаптер тощо). До складу комплексу можуть також входити тактильний пристрій введення даних (інтерактивний бездротовий планшет; інтерактивний рідкокристалічний дисплей (інтерактивна графічна панель), що поєднує функції монітора та цифрового планшета; інтерактивна система допиту - пульти дистанційного керування, бездротові мікрофонні системи) та звукова система.

Викладач, стоячи біля інтерактивної дошки, може задавати свої запитання, а студенти за допомогою інтерактивних безпровідних планшетів можуть відповідати на запитання викладача, ставити свої запитання, брати участь в процесі обговорення. Це створює інтерактивний діалог між викладачем та студентами, що значно покращує сприйняття та розуміння навчального матеріалу. Коли студент працює біля дошки, викладач може вільно пересуватися по класу і вносити корективи за допомогою бездротового планшета.

Для великої аудиторії підійде інтерактивний рідкокристалічний екран, який поєднує в собі функції монітора і цифрового планшета. Зображення проектується на великий екран за допомогою мультимедійного проектора. Викладач, стоячи обличчям до аудиторії, пише безпосередньо на екрані рідкокристалічного дисплея спеціальною ручкою. Студенти можуть вносити свої зміни на екран за допомогою бездротових планшетів [44, с.48-49].

Для контролю знань зручно використовувати бездротові пульти дистанційного керування. Під час заняття викладач ставить питання, на які студенти відповідають простим натисканням кнопок на пульті дистанційного керування. Результати опитування зберігаються та відображаються в режимі реального часу. Наприкінці заняття результати опитування можна експортувати в MS Excel або інше програмне забезпечення та проаналізувати.

Використання безпровідних мікрофонних систем дозволяє студентам чути викладача, що сприяє концентрації уваги на занятті, підвищує ефективність процесу навчання.

Всі компоненти, які входять до складу комплексу апаратних засобів можуть працювати як єдине ціле, так і незалежно один від одного. Навчальні заклади можуть підібрати собі будь-який комплект відповідно до освітніх завдань які необхідно вирішити.

Дуже ефективним є новий технічний засіб, що використовує інформаційні технології - інтерактивні дошки, які в майбутньому можуть поступово витіснити традиційні дошки з крейдою та маркерами.

Сучасний досвід свідчить, що за допомогою інтерактивних інформаційних технологій викладачі мають змогу стимулювати студентів, які використовують свої смартфони та планшети під час занять у особистих інтересах, до застосування цих пристроїв із навчальною метою та концентрації уваги на тематиці занять. У зв’язку з цим доцільним, на наш погляд, буде дослідження використання інтерактивної модерованої онлайн-платформи для навчальних дискусій Meetoo , що трансформує тренінги та заняття шляхом ширшого залучення та активізації аудиторії. Це програмне забезпечення активно використовується в навчальній практиці провідних університетів світу, зокрема Кембриджському університеті, Лондонському університеті, університеті Честер, університетах Саутгемптона, Центрального Ланкаширу, різних компаній і організацій, приватними особами. Важливою перевагою використання Meetoo є збережуваність усіх даних, використовуваних у обговореннях і темах, не на персональних комп’ютерах, займаючи місце на жорстких дисках, а на спеціальному сервері, що дає змогу розміщення та модерації розміщеного матеріалу, коментарів у обговореннях. Система Meetoo є доступною та простою в користуванні зі смартфонів, планшетів, ноутбуків, стаціонарних комп’ютерів студентів і викладачів, має зрозумілий і зручний інтерфейс, дозволяє економно використовувати internet-трафік.

Прикладом популярного інтерактивного засобу слугує «Smart Board» (від англ. - розумна дошка, витончена дошка). У педагогічній практиці її називають «інтерактивною дошкою» або «мультимедійною». Цей сучасний засіб є зручним інструментом для організації навчального процесу. Водночас він вимагає від викладача добре побудованої методології. Для цього необхідно не просто подати навчальний матеріал в електронному варіанті, а створити електронні навчальні посібники з іноземної мови за професійним спрямуванням. Щоб такі підручники були ефективними та відповідали вимогам сучасного електронного підручника, необхідно, щоб викладачі навчилися, як укладати електронні посібники та набули навичок управління інтерактивною дошкою. Відтак, діяльність цих викладачів буде базуватися на принципі «вчимося самі, навчаємо інших». Навчання самого викладача набуває особливої вагомості у сьогоденних умовах. Адже навчаючись, викладач оновлює та поглиблює свої знання, набуває нових вмінь, підвищує свою майстерність Все це допомагає йому йти в ногу з часом, тобто бути конкурентоздатним і мобільним. Крім того, опанування сучасними гаджетами та інтерактивними методиками зробить викладача цікавим для студентів, які досить часто більше обізнані із сучасними інформаційно-комунікаційними засобами та повсякчас їх використовують у своїй щоденній діяльності. За відсутності такої розумної дошки, інтерактивності на заняттях з іноземної мови можна досягти за рахунок використання інших інтерактивних засобів – мобільних телефонів, смартфонів та планшетів для пошуку матеріалів, які були б цікавими для студента. Це забезпечить творчий підхід до виконання студентами поставленого завдання, уможливить подальше активне обговорення отриманих матеріалів. Така методика може бути використана як вид аудиторної роботи чи самостійної роботи студента. Водночас вона залишатиметься інтерактивною, забезпечуючи тісну взаємодію викладача і студента у навчальному процесі. Адже лише використання інформаційно-комунікаційних технологій ще не робить навчання інтерактивним. Інтерактивність досягається при дотриманні наступних умов: - врахуванні інтересів студентів; - відповідності навчання потребам студентів та глибокій їх мотивації; - наявності зв‘язку з минулим і теперішнім досвідом студентів; - активному залученні студентів до навчального процесу і можливості планувати і керувати ним; - створенні дружнього навчального середовища та взаємоповажних відносин між учасниками навчального процесу. Порівнюючи ці умови із андрагогічними принципами, що були обґрунтовані відомим американським дослідником особливостей навчання дорослих М.Ноулзом, вбачаються певні паралелі. Досвід студентів використовується як цінне джерело знань; навчання є орієнтованим на дорослого учня; провідна роль у навчальному процесі належить дорослому учневі; дорослий студент є активним учасником навчального процесу, який організований у вигляді спільної діяльності; доросла людина ставить перед собою конкретні цілі навчання, прагне до самостійності, самореалізації, самоуправління; дорослий студент є глибоко мотивований і прагне до практичного використання отриманих знань, умінь та навичок . Схожість принципів є цілком закономірною, оскільки студенти і є дорослими учнями.

Одним із чинників, які дають змогу значно покращити рівень засвоєння знань та здобуття навичок в освітньому процесі, є візуалізація. Загальновизнаним є факт, що виконане належним чином ілюстративне оформлення даних дає змогу їх ґрунтовного структурування для ефективного запам’ятовування та засвоєння. У зв’язку з цим доречним є аналіз відомостей про особливості та специфіку застосування сучасних інтерактивних методів візуалізації, що використовуються в освітній діяльності, зокрема у вищій школі.

Mind map (інтелектуальна карта уяви) – ментальна карта, що становить пояснення сутності певного об’єкта наукового пізнання для систематизації його складових компонентів, виконаного за допомогою комбінації різноманітних записів і графічних ліній, що їх поєднують. Оформлення такого інтерактивного засобу може бути виконано на довільному аркуші паперу з використанням написів і ліній різноманітних яскравих кольорів і розмірів або за допомогою internet-сервісів Coggle, Freemind та ін. Застосування цього інтерактивного методу сприяє розвитку навичок систематизації, комплексного розуміння, запам’ятовування, формування логічних асоціацій.

Timeline (стрічка подій) – розробка, що сприяє покращенню розуміння та запам’ятовування хронологічної сутності та систематизації послідовності реалізації певних явищ та/або процесів. Створити цей засіб візуалізації можна вручну або з використанням комп’ютерних програм-додатків Time.Graphics, Sutori, Tline.

Лепбук – інтерактивне тематичне зібрання певних даних, виконаних у вигляді саморобного паперового колажу з певними елементами, що можуть рухатися. Підготовка такого проєкту має стати результатом самостійної творчої та дослідницької роботи осіб, які навчаються, що забезпечить їхнє ознайомлення і із загальними положеннями, і специфікою визначених процесів або явищ. Додатково виконання цього виду роботи буде сприяти розвитку індивідуального творчого мислення, креативності, навичок аналітики та систематизації.

У сучасних умовах з метою результативного залучення суб’єктів, які здобувають знання та навички в освіті, до процесу активного навчання широко застосовуються також різноманітні діалогові технології. За своєю сутністю вони становлять систему заходів із налагодження між викладачем і представленою аудиторією творчого комунікативного середовища, забезпечення ефективної бази для взаємного співробітництва при вивченні, обговоренні та узагальненні освітнього матеріалу з визначення перспективних напрямів для імплементації здобутих знань і навичок [. Одними із широковживаних форм діалогових технологій в освітньому процесі є дискусія, творчий диспут, дебати.

Дискусія – метод організації освітньої діяльності, що передбачає цілеспрямоване, спеціально організоване колективне обговорення конкретного об’єкта (предмета, явища, ситуації, проблеми тощо), що супроводжується обміном особистими творчими ідеями, здобутим життєвим досвідом, відкритими думками та оцінними судженнями у складі певної групи чи сукупності осіб.

До методологічних інструментаріїв створення та проведення творчої дискусії в освітньому процесі зараховують визначення основної мети, завдань і пріоритетів, прогнозування суджень і дій учасників, планування процесу проведення, зокрема визначення регламенту та вихідної послідовності виступів основних учасників. Основним видом освітніх заходів, використовуваних у навчанні, є групова дискусія. Її основною метою є розвиток навичок здобувачів освіти чітко висловлювати свої думки та позиції, відстоювати їх, приймати 113 конструктивні критику та пропозиції, що можуть бути використанні для подальшого вдосконалення. Для реалізації групової дискусії присутні на занятті розподіляються на малі групи з метою напрацювання позицій щодо визначеної тематики заходу. За попередньо визначеним алгоритмом мінікоманди можуть розробляти власні твердження або на єдину тематику, що задана всім присутнім, або на окремі – у випадку, коли певна велика тема розбивається на окремі складники . Відповідно до сучасних даних виділяють такі форми організації навчальних дискусій:

• вхідна – орієнтована на створення творчого інтересу до вивчення певної галузі чи сфери знань (орієнтована на непідготованих здобувачів); • предметно-цільова – спрямована на ґрунтовний аналіз певного процесу та виконання поставленого завдання;

• предметно-стимулювальна – спрямована на стимулювання здобувачів до попереднього вивчення та підготовки визначеного матеріалу;

• предметно-пізнавальна – спрямована на детальне вивчення та аналіз конкретної ситуації з попереднього досвіду;

• диверсифікувально-спрямувальна – реалізується за допомогою надання студентам попередньо встановленої теми для підготовки, проблематика якої має кілька варіантів вирішення;

• рольова – проводиться на основі попередньо визначених ролей учасників певного процесу чи ситуації;

Як відомо, в інтерактивному навчанні важливим є вміння дискутувати, доводити та відстоювати свою думку, аргументувати свою точку зору, працювати в групі та вільно висловлюватись. Тому при оцінюванні доцільно враховувати саме такі якості, а не лише здатність учня запам'ятати певний алгоритм виконання дії чи відтворення певної інформації. Тому необхідні альтернативні підходи до оцінки.

Варто зазначити, що інтерактивні технології, такі як рольові ігри, групові дискусії, дебати та інші, здебільшого сприймаються як гра, а не як серйозне навчання. З їх допомогою вчителі хочуть бути впевненими, що інтерактивне навчання забезпечить досягнення якісних результатів навчання. [ 5 c. 5-7, 25 c. 17].

Для цього насамперед необхідно чітко сформулювати традиційні завдання оцінювання. Це такі:

- показати досягнення мети освітнього процесу;

- визначити найкращих за результатами досягнення

- стимулювати досягнення студентів до навчання та отримання знань;

- визначити рівень здібностей студентів;

- з’ясувати, чи є необхідність у додатковому навчанні;

- виставити оцінки (бали).

Усі названі традиційні завдання оцінювання зберігають свою актуальність і на інтерактивних заняттях, але водночас перед викладачем постають інші нові проблеми. Інколи на таких уроках попередньо інформують їх про критерії оцінювання цих завдань, інколи відкрито оцінюються результати навчання самими студентами.

Нові підходи до оцінювання мають продемонструвати рівень володіння навичками мислення, комунікації та вміння спільно вирішувати проблеми. Оцінювання має бути тісно пов'язане з процесом навчання, а методика перевірки знань, умінь і навичок має відповідати меті та методиці викладання предмета.. Отже, викладачам необхідні нові підходи до оцінювання у випадках:

- коли для досягнення результатів необхідно колективно розв’язати проблему і прийняти рішення;

- спонукання до висловлення власної думки;

- необхідність надання можливості демонструвати свою здатність обдумувати та вирішувати дискусійні питання;

- коли оцінюють співпрацю студентів, заохочують їх допомагати один одному;

- коли намагаються повністю оцінити всі навчальні досягнення студентів, які є результатом їх інтерактивної взаємодії.

Завданням викладача є створення таких умов, за яких зацікавленість, відкритість, відповідальність студентів у навчанні та їхні особистісні риси будуть розвиватися та усвідомлюватися. Цьому сприятимуть:

1. оцінювання самого процесу навчання, а не лише результатів роботи
2. ознайомлення студентів з критеріями оцінювання перед початком роботи, а не після її виконання;
3. оцінювання навіть незначних досягнень;
4. оцінювання зусиль, вкладених у співпрацю;
5. підготовка індивідуальних і групових завдань, які виконують самостійно, проходячи етапи пошуку, критичного аналізу, узагальнення і занотовування своїх досліджень;
6. заохочення до самооцінки;

ініціювання дискусій, які дозволяють формулювати власні погляди;

1. підтримка ініціатив та ідей, запропонованих самостійно.

На нашу думку, органічне поєднання засобів оцінювання знань та навичок студентів є ключовим моментом у закріпленні набутих знань та раціонального контролювання освітнього процесу.

# ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ І

Професійна діяльність кожного фахівця сповнена звичайних і незапланованих, мінливих ситуацій, що вимагають швидкого прийняття рішень, неоднозначності в трактуванні подій у поєднанні з несподіваною поведінкою людей. Це вимагає від фахівців ґрунтовних знань предмета та вміння обговорювати і розмірковувати над професійними проблемами, відстоювати власну точку зору, приймати рішення і доводити їх до відома партнерів, вести професійний прямий і непрямий діалог з колегами та партнерами, обирати стратегії поведінки, адекватні ситуації професійного спілкування, тощо. Оволодінню зазначеними вміннями сприяє впровадження інтерактивних технологій навчання.

Під інтерактивним навчанням ми розуміємо навчання, яке відбувається у взаємодії і спрямоване при цьому на активізацію пізнавальної діяльності студентів, що відбувається у діалогічній формі, в якій учасники є рівноправними суб'єктами навчання. Інтерактивні технології навчання розглядаються як педагогічні технології, які побудовані на засадах гуманізації та демократизації педагогічних відносин, активізації діяльності студентів, підвищення ефективності організації та управління навчальним процесом.

Вчені О. Пометун і Л. Пироженко запропонували класифікацію інтерактивних технологій навчання, що відповідає певним формам (моделям) навчання, в яких реалізуються інтерактивні технології. Таким чином, залежно від мети заняття та форм організації навчальної діяльності студентів інтерактивні технології навчання були цими автора розподілені на чотири групи: інтерактивні технології кооперативного навчання (методи: робота в парах, два-чотири-всі разом та інші), інтерактивні технології опрацювання дискусійних питань (методи: ПРЕС, займи позицію, зміни позицію, дискусія, та інші); інтерактивні технології колективно-групового навчання (методи: мікрофон, незакінчені речення, мозковий штурм та інші); інтерактивні технології ситуативного моделювання (методи: симуляція або імітація).

Заняття мають захоплювати студентів, викликати інтерес та мотивацію, навчаючи самостійному мисленню. На підставі аналізу педагогічної літератури, дозволив нам виділити наступні педагогічні умови ефективного використання інтерактивних методів підвищення пізнавальної діяльності студентів, а саме: стимулюванні пізнавального інтересу студентів до вивчення предмету; урізноманітнення інтерактивних методів навчання; забезпечення інтерактивної педагогічної взаємодії між учасниками навчального процесу.

# РОЗДІЛ ІІ. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

# 2.1 Аналіз досвіду закладів вищої освіти Німеччини з використанням засобів інтерактивного навчання

Інтеграційні процеси сьогодення в Україні визначаються у загальному контексті європейської інтеграції, орієнтуючись на базові цінності світової культури. У цьому контексті головною метою освіти є створення таких умов для розвитку особистості, її творчої самореалізації, які б мали змогу оновити зміст освіти та організацію навчально-виховного процесу відповідно до певних загальноприйнятих цінностей. Впровадження в освітній процес європейських стандартів та приєднання українських вищих навчальних закладів до Болонського процесу мало позитивний вплив на реформування системи освіти в нашій країні. Очевидно, що реформа освітньої системи потребує змін не лише в організаційному плані, а й зсередини, з шляхом певних змін у освітньому процесі та модернізації методів і принципів навчання, адже форми, методи і принципи навчання залежать, в першу чергу, від потреб тих, хто навчається, суспільного запиту на певні навички, компетенції та компетентності, знання та рівня цих знань. Інформаційне суспільство, в якому інформація поширюється за лічені секунди, але також швидко застаріває, вимагає від людей нових навичок. Процес навчання змінюється від простого накопичення знань до формування потреби, навичок і вмінь самостійно здобувати нові знання з метою забезпечення власної конкурентоспроможності впродовж життя [67, с. 69].

Особистісно-орієнтована освіта повинна відповідати природним здібностям студента, сприяти толерантному ставленню до інших культур і релігій, а також розвитку навичок володіння іноземними мовами як засобом оволодіння новими досягненнями науки і техніки. «Закон України про освіту» заявляє, що «освіта – основа інтелектуального, культурного, духовного, соціального, економічного розвитку суспільства і держави. Метою освіти є всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, розвиток її талантів і фізичних здібностей, виховання високих моральних якостей, формування громадян, здатних до свідомого суспільного вибору, збагачення на цій основі інтелектуального, творчого, культурного потенціалу народу, підвищення освітнього рівня народу, забезпечення народного господарства кваліфікованими фахівцями» [35, с. 1].

Елементи деяких інтерактивних методів успішно застосовуються в різних країнах світу. Застосування цих інтерактивних засобів навчання забезпечує розвиток таких важливих навичок, як комунікативні навички, навички співпраці, вміння формулювати власну точку зору, працювати у колективі тощо. Інтерактивне навчання вчить студентів бути демократичними, спілкуватися з іншими, конструктивно мислити та приймати виважені рішення. Це навчання, вбудоване в спілкування, діалогове навчання. Інтерактивні методи навчання в достатній мірі відповідають вимогам до організації навчального процесу, а саме: до роботи залучаються всі студенти групи; студенти вчаться працювати в групі (команді); формується позитивне ставлення до опонента; кожен має можливість висловити власну думку; є можливість засвоїти багато нового матеріалу за короткий час; формуються навички толерантного спілкування, вміння відстоювати власну точку зору та знаходити альтернативне вирішення проблеми.

З вищеперерахованого випливає, що потрібно дослідити та вивчити досвід іноземних університетів задля покращення освітнього процесу та інтеграції в нього сучасних методик викладання. В цьому розділі ми розглянули основні тенденції розвитку інтерактивного навчання на базі декількох німецьких ЗВО. Нами були проведені інтерв’ю з викладачами-андрагогами передових ЗВО Німеччини, а також інтерв’ю з працівником відділу діджиталізаціїї в университеті Hochschule – Magdeburg.

Німецький професор медіа-дидактики та управління знаннями Міхаель Керрес з університету Duisburg-Essen стверджує: «Дуже простий метод, який вже давно інтегрований в нашу систему освіти в багатьох місцях - це дискусія. У класичному розумінні, різні учасники представляють свої точки зору та аргументи на певну тему. Але не тільки це, в ідеалі вони відповідають один одному і узгоджують свої дискусії з поглядами, представленими до цього часу, так що процес навчання можливий для всіх учасників, наприклад, у вигляді навичок ведення дискусії, пошуку істини або усвідомлення того, що власні аргументи є недостатніми. [71, с. 83].

Трохи більш особливим є метод Сократа. Це діалог між викладачем та студентом, в якому перший хоче запустити процес навчання з певної проблеми, ставлячи конкретні запитання другому, який лише відповідає на них. Інструктаж свідомо уникають. Хибні уявлення мають бути усунуті, а реальні факти розкриті.

Діалог ускладнюється в імітаційній грі: Конфліктна ситуація в реальній (соціотехнічній) системі розігрується учасниками рольової гри. Часто для вирішення проблеми доводиться відпрацьовувати профілі, представляти інтереси та приймати рішення з урахуванням перебігу подій. Після цього гра аналізується, робиться спроба пояснити перебіг подій та оцінюється результат. Цей метод пропонує навчальний потенціал для розвитку емпатії, репрезентативних навичок, вміння вирішувати проблеми та аналітичного мислення.

Крім того, існує багато інших методів інтерактивного навчання, таких як когнітивне студентівство або партнерська та групова робота в кооперативному навчанні.

Інтерактивні методи навчання використовуються в багатьох концепціях викладання-навчання, таких як "перевернутий клас" та електронне навчання.

Flipped classroom (або "перевернутий клас") означає зміну місць, де зазвичай відбувається введення та виведення інформації в освітній системі. У більшості навчальних закладів люди зустрічаються колективно одночасно, щоб вислухати людину і отримати знання (внесок). Вихідні дані, як правило, виконуються наодинці вдома, де люди намагаються зрозуміти вивчене, вирішити домашнє завдання і т.д. Перевернутий клас змінює все це на протилежне. "Перевернутий клас" змінює все це. Час, проведений вдома наодинці, слід використовувати для роботи з книгами, відео тощо, щоб присвятити час колективного відвідування інтерактивному навчанню та мати змогу вирішувати індивідуальні проблеми. Ця концепція є особливо перспективною для базових предметів, зміст яких є відносно статичним протягом тривалих періодів часу і має бути доступним для багатьох студентів першого року навчання.

Перевернутий клас - це принцип навчання, при якому студенти вивчають новий матеріал переважно вдома, а аудиторний час використовується для виконання завдань, вправ, лабораторних і практичних досліджень та індивідуальних консультацій з викладачем. Вперше цей принцип був запропонований у 2007 році Джонатаном Бергманом та Аароном Самсом для учнів школи Вудленд у штаті Колорадо, США. Викладачі природничих дисциплін почали створювати короткі відеокурси лекційного матеріалу для перегляду учнями вдома. Цей матеріал був призначений для виконання лабораторних робіт і доповнений відповідями на запитання студентів. Технологія "перевернутого класу" добре зарекомендувала себе для викладання точних наук, що можна добре проілюструвати. Звичайно, це потребує додаткового часу на підготовку уроку, але якщо вчитель достатньо винахідливий і може знайти необхідний відеоматеріал в Інтернеті або записати відеоурок самостійно, то підготувати належний навчально-інформаційний супровід до предмету не складе труднощів. Як показало експериментальне впровадження технології перевернутого класу, мотивація учнів до засвоєння нового матеріалу при його вивченні підвищується, оскільки засвоєння значної частини навчальної інформації відбувається вдома, а в класі учні обмінюються своїми знаннями у співпраці з учителем, створюючи "дискусійне поле". При цьому ефективність навчання підвищується з одночасним посиленням ролі студента як суб'єкта навчального процесу.

Особливості «перевернутого» навчання:

– змінюється роль викладача, який перетворюється на наставника. Викладач залишається провідним елементом в освітньому процесі, але його активність спрямована на координацію навчання, консультування, допомогу або створення такої навчально-проблемної ситуації, яка була б корисна для пізнавально-дослідницької діяльності;

– все частіше використовуються новітні електронні ресурси. Завдяки сучасним технологіям викладачі мають велику базу різноманітних матеріалів, таких як інтерактивні завдання, відеоматеріали, електронні підручники та методичні посібники, електронні тести для самоконтролю; книги перестають бути єдиним джерелом інформації, а викладачі - єдиними джерелами знань. Кожен, маючи доступ до Інтернету, може отримати доступ до якісного електронного освітнього контенту у зручний для себе час;

– підвищуються вимоги до навчальної діяльності студентів. Теоретична частина навчального матеріалу має формувати в студентів базові поняття і підтримувати навчання, а не займати центральне місце. Зміст навчання перестає бути самоціллю, а стає відправною точкою для поглиблення знань. Акцент робиться на процесі пізнавальної діяльності студентів, в ході якої вони відкривають для себе нові знання; - різноманітні проблеми навчання вирішуються в дискусіях і дебатах [34, с. 64].

Міхаель Керрес розуміє інтерактивне навчання як всі форми навчання, в яких електронні або цифрові засоби масової інформації використовуються для презентації та розповсюдження навчальних матеріалів та/або для підтримки міжособистісної комунікації.

Девід Блек-Шаффер з Упсальського університету в Швеції також зробив короткий вступ до системи створення відеоматеріалів ScalableLearning (включаючи базові дослідження), яка просуває перевернутий клас на один крок далі. [47, с. 1-8]

За даними асоціації ІТ-індустрії Bitkom, дві третини всіх молодих людей віком до 30 років мають смартфон. Серед молоді у віці від 12 до 19 років, за даними Statista за 2014 рік, 94% навіть мають телефон з доступом до Інтернету. Ці цифри створюють хорошу основу для Bring Your Own Device (BYOD), яка заохочує людей приносити власні мобільні пристрої до школи, університету, бібліотеки, компанії та інших установ. Робоча група навколо Денніса Кундіша, професора бізнес-інформатики в Падерборні, дуже добре використовує це в своїй системі відповіді в класі, PINGO [29, с. 15].

Цей тип вікторини на лекції не тільки пропонує можливості для зворотного зв'язку та обміну контентом, але й містить ефективну зміну тривалому пасивному сидінню, яке в іншому випадку перешкоджає здатності зосередитися і процесу навчання. Крім того, викладач має можливість за короткий час отримати реальну картину рівня знань та розуміння студентів. Вони також більш охоче відповідають у лекційній залі під покровом анонімності Пінго, ніж якби їм довелося робити це особисто, піднімаючи руки і висловлюючи свою думку. Можливість задавати питання в певних точках відео пропонує таку ж перевагу, але з ще більшою індивідуальною увагою до студента.

Можливо, захоплюючий стиль розповіді та безпосередня участь у розумових процесах експерта не втрачаються при використанні відеоматеріалів, завдяки чому Scalable Learning також пропонує можливість ставити запитання на місці та (залежно від наявного персоналу, більш-менш швидко) отримувати індивідуальні відповіді на них.

Індивідуальний запис вхідного сигналу, коли можна робити паузи, щоб, наприклад, записати нотатки, враховує різні темпи навчання студентів і звільняє їх від відволікаючої багатозадачності.

Базова потреба студентів у соціальній інтеграції задовольняється за рахунок інтерактивного виходу в час відвідування занять. Чи задовольняються також потреби в компетентності та автономії, залежить від конкретного дизайну курсу.

З іншого боку, нами було розкрите одна з найважливіших питань сучасної освіти – діджиталізація. Діджиталізація являє собою усвідомлений підхід докорінного перетворення будь-яких процесів на основі використання цифрових технологій, яка допомагає та сприяє комплексному використанню інтерактивних методів та засобів у навчальному процесі ЗВО. Пріоритетним напрямом модернізації вітчизняної освітньої системи є діджиталізація та застосування в управлінні освітою інформаційно-комунікаційних технологій, послідовне реформування всієї освітньої галузі, підвищення її якості й конкурентоздатності відповідно до сучасних суспільно-економічних викликів та забезпечення громадянам рівного доступу до якісної освіти. Із метою адекватного реагування на зміни ринку освітніх послуг необхідна система управління їх якістю, основною метою якої є орієнтація на кінцевих споживачів: виявлення їхніх вимог, оцінка ступеня відповідності якості освітніх послуг потребам ринку. Система менеджменту (за критерієм якості) повинна стати невід’ємною частиною системи управління загальноосвітніми навчальними закладами, адже, ґрунтуючись на комплексному підході до управління, вона сприятиме постійному вдосконаленню процесу надання освітніх послуг.

Мартін Гросс, який вже більше року працює над проєктом «TRAC - Teaching and Learning Research» ділиться своїм власним баченням використання інтерактивного навчання та доцільністю проєкта: «Проект "TRAC - Teaching and Learning Research стосується впровадження цифрової пропозиції спільного викладання і, таким чином, пов'язана зі стратегією цифровізації та інтернаціоналізації університету. Підґрунтям для цього є зростаюча глобалізація освіти і науки. Оцифрування пропонує широкий спектр можливостей доступу та співпраці, які необхідно використовувати, особливо в академічній освіті. Зокрема, з метою сприяння не лише навчанню, а й розвитку міжкультурних компетенцій та та вміння працювати в команді. Програма має на меті надати практичні та надання практичної підтримки викладачам та стратегічної підтримки університетам у цифровому розширенні та структуруванні міжнародної університетської співпраці. В рамках цієї діяльності проектна група ТРАС буде курс змішаного навчання, який перевірений роками та апробований на практиці курс на "навчання, засноване на дослідженнях" з точки зору змісту і технологій та і технічно, і закріпити його в навчальних програмах навчальних закладів.» [79 с. 83].

Проект фінансується за рахунок коштів Німецька служба академічних обмінів (DAAD) за рахунок коштів Федерального міністерства освіти та досліджень Німеччини в рамках програми "IVAC - Міжнародна віртуальна академічна співпраця. Програма має на меті надати практичні та надання практичної підтримки викладачам та стратегічної підтримки університетам у цифровому розширенні та структуруванні міжнародної університетської співпраці.

У майбутньому основними частинами викладання, що підтримуються за допомогою цифрових технологій, мають бути спільні компоненти у міжнародному контексті. міжнародний контекст. Це зробить можливими нові механізми викладання та навчання, які зосереджуватимуться на спільній роботі.

«У методі "перевернутого класу", який є практичною реалізацією концепції змішаного навчання, традиційне аудиторне навчання перевертається: процес передачі та отримання знань переноситься з навчального курсу на період самостійного навчання. Це стало можливим завдяки розумному використанню елементів електронного навчання, таких як відео-лекції, скринкасти та інтерактивні навчальні блоки. Таким чином, студенти несуть високий ступінь особистої відповідальності за своє навчання. Однак, метод також дозволяє прийняти рішення про власний курс дій відповідно до ваших потреб. Час, проведений разом під час очних заходів, є вільним для цілеспрямованої практики і може бути використаний, наприклад, для попередніх запитань для розуміння, поглиблення та повторення, спільної роботи та активізації студентів.» - стверджує М. Гросс.

У той час, як у багатьох країнах світу онлайн-навчання вже давно є окремим етапом і користується великою популярністю, більшість українських університетів не мають такого досвіду і тому проходять більш складний період адаптації. Як ми знаємо, Німеччина була однією з перших країн, яка запровадила систему онлайн-програм на ринку освіти. Ще у 1967 році у Німеччині було створено Інститут дистанційного навчання, співзасновником якого став Тюбінгенський університет.

Більшість навчальних закладів у всьому світі переходять до надання освіти за допомогою віртуального спілкування. Найбільшою проблемою, з якою зіткнулися українські навчальні заклади, була розробка та налагодження відповідних онлайн-платформ, адже всі ми звикли до традиційної взаємодії між викладачами та студентами, а технологічна база університетів не була готова до різкого переходу в онлайн-режим. Концепція сучасної дистанційної освіти передбачає не лише доставку знань на відстань, а й можливість здобуття знань, умінь та навичок у будь-який час за допомогою використання доступного онлайн-контенту [22, с. 4-10, 59, с. 7].

Дистанційне навчання в українських університетах, як і в більшості зарубіжних університетів, відбувається через спеціальні навчальні платформи: Moodle, Microsoft Teams, Google Classroom. Такі навчальні портали дуже зручні, адже дозволяють студентам писати тести, знаходити конспекти лекцій та підтримувати зв'язок з викладачами. Для проведення онлайн-лекцій використовуються Zoom Meeting, Discord, Google Meet, Webex та інші комунікаційні технології. Найбільшою проблемою вітчизняних платформ для дистанційного навчання є те, що не існує єдиного інструменту чи платформи, яка б вирішувала всі проблеми. Наприклад, для проведення заліків викладачі НУБіП України використовують платформу Moodle, а онлайн-заняття проводяться через Zoom, Google Meet або Webex.

Форми і методи навчання в німецьких університетах подібні до українських: лекція, семінар, практичне заняття. Студент має змогу планувати роботу на тиждень, обираючи при цьому ті предмети на семестр, які його найбільш цікавлять. Основне завдання семінару - навчити студента представляти власну точку зору та відстоювати її. По кожному семінару подається конспект (на зразок курсової роботи) обсягом 20-25 сторінок. Таких робіт може бути дві, три або п'ять, залежно від здібностей студента. У Німеччині, наприклад, студенти повністю закріплені за спеціально створеною платформою Stud.ip, де вони можуть приєднатися до обраних предметів, знайти матеріал (презентації, лекції, додаткову літературу), миттєво зв'язатися з віддаленими парами та безпосередньо контактувати з викладачами та іншими студентами. Для них також створено персональні поштові скриньки та розроблено персональний онлайн-розклад з інформацією за темами. Більшість університетів проводять додаткові онлайн-конференції та сесії, щоб допомогти студентам компенсувати втрачену можливість зустрітися в реальному житті; часто роботодавці запрошуються в якості лекторів на віртуальні заняття, надаючи студентам цінні знання. Студент самостійно складає план своєї роботи під час навчання, планує своє академічне життя. Він має можливість самостійно обирати дисципліни, які хоче вивчати, час навчання, викладачів та семінарські заняття. Він сам вирішує, яким іспитом завершить навчання: Або складає державний іспит, або захищає магістерську роботу (диплом). Пізніше він може сам змінити цей план.

Крім системної організації навчання з комплексним використанням відібраних методів, прийомів, форм і засобів навчання, технологія навчання, що створюється викладачем при вивченні здобувачами вищої освіти певної навчальної дисципліни, характеризується врахуванням у процесі навчання специфічних методологічних принципів, які характерні для вивчення цієї дисципліни. Як відомо, одним з таких провідних методичних принципів навчання іноземних мов є принцип комунікативності, який полягає у побудові процесу навчання як моделі процесу реального спілкування. Принцип комунікативності зумовлює вибір відповідних інтерактивних методів, прийомів, засобів і форм навчання. Тому ключовою концепцією навчального процесу є інтерактивність.

Іноземні заклади вищої освіти, як наприклад, в Німеччині, під впливом розвитку педагогічної освіти та інформаційно-технічних оснащень закладають в основу навчання саме інтерактивність задля підготовки висококваліфікованих спеціалістів, що здатні інтегрувати отримані теоретичні знання та практичні уміння в єдине ціле. Саме тому процес навчання у закладах вищої освіти передбачає активність суджень, інтерпретацію конкретної ситуації та вимагає від студентів напруженої розумової роботи.

Основною стратегією сучасної освіти має стати орієнтація на власну активність студента, організація середовищ самонавчання та експериментально-практичного навчання, де студенти мають можливість обирати дії та проявляти ініціативу, а також гнучкі навчальні програми, де студенти можуть працювати в комфортному для них темпі.

Елементи деяких інтерактивних методик успішно використовуються в різних країнах світу. Впровадження інтерактивних засобів навчання забезпечує розвиток таких важливих навичок, як комунікативні навички, навички співпраці, вміння формулювати власну точку зору, йти на поступки тощо. Інтерактивне навчання вчить учнів бути демократичними, спілкуватися з іншими, конструктивно мислити та приймати виважені рішення. Це навчання, вбудоване в спілкування, діалогове навчання. Інтерактивні методи навчання в достатній мірі відповідають вимогам до організації навчального процесу, а саме: до роботи залучаються всі учні групи; учні вчаться працювати в групі (команді); формується позитивне ставлення до опонента; кожен має можливість висловити власну думку; є можливість засвоїти багато нового матеріалу за короткий час; формуються навички толерантного спілкування, вміння відстоювати власну точку зору та знаходити альтернативне вирішення проблеми.

Євроінтеграція освітнього процесу в Україні висуває більш жорсткі вимоги до рівня знань студентів вищих навчальних закладів, а постійно зростаючий обсяг інформації має бути засвоєний. Тому, за словами О. Супрун, “особливого значення сьогодні набуває використання інтерактивних методів навчання, які викликають інтерес до професії, сприяють ефективному оволодінню предметом, формують модель поведінки, забезпечують високу мотивацію, командний дух та свободу самовираження.” [ 56, с. 88 - 89].

З метою обміну професійним досвідом ми вивчали два університети Німеччини. Інформаційне суспільство, в якому інформація поширюється миттєво, але також швидко застаріває, вимагає від людей нових компетенцій. Процес навчання змінюється від простого накопичення знань до формування потреби, навичок і вмінь самостійно здобувати нові знання з метою забезпечення своєї конкурентоспроможності впродовж життя. У вищих навчальних закладах Німеччини сьогодні активно використовуються різноманітні інтерактивні методи, такі як тренінги, ситуаційні завдання, майстер-класи, прес-конференції, тести, кейс-методи, ігрове навчання, круглі столи, мультимедійні практичні курси, електронні навчальні видання. Під час проведення практичних та лабораторних занять з іноземної мови переважно використовуються індивідуальні роздаткові матеріали, відео-, аудіо- та комп'ютерна техніка (для фокус-груп). Все це сприяє підготовці професійного потенціалу майбутніх фахівців. Далі ми детальніше розглянемо педагогічний досвід кожного з обраних університетів.

Першим закладом вищої освіти, на прикладі якого ми розглянемо використання інтерактивних засобів навчання - Університет Дюссельдорфа імені Генріха Гейне. Це - один із наймолодших вищих навчальних закладів у землі Північний Рейн-Вестфалія, заснований 1965 року. З 1988 року університет носить ім'я одного з найкращих синів міста. Сьогодні близько 35 000 студентів навчаються в сучасному кампусі в умовах, що ідеально підходять для академічного життя.

Як університетське містечко, де все близько одне до одного, всі будівлі, включно з університетською лікарнею та спеціалізованими бібліотеками, легко доступні. Університетські кафедри користуються відмінною репутацією завдяки виключно великій кількості спільних дослідницьких центрів.

Оскільки чистий електронний підхід до викладання в університетах не є задовільно реалізованим, тенденція в університетах зараз рухається в бік змішаного навчання навчання. Використання інтернет-технологій у навчанні розпочався з розробки пропозицій електронного навчання.

Ми маємо на увазі не лише використання сучасних інтерактивних технологій у поєднанні з традиційними формами, а комлпексно новий підхід до навчання, що трансформує, а іноді і «перевертає» клас (англ. flipped classroom). При використанні такої форми навчання, матеріал, який студент опрацьовує онлайн (у формі прочитання матеріалів, при перегляді відео, відеозапису лекції викладача), повністю засвоюється офлайн (тобто у приміщенні школи під час занять). Перевагою навчання онлайнє те, що студент сам обирає місце для навчання, контролює час, ритм та послідовність виконуваних завдань, причому в онлайні можуть навчатись як вдома, так і в школі. В процесі офлайновогонавчання відбувається інтеракція студент-студент та викладач-студент. Формат офлайн навчання включає роботу у групових проектах, індивідуальні консультації, лекції, семінари, дискусії (тобто будь-яка взаємодія, що відбувається в реальному часі без посередництва інформаційно-комунікаційних технологій). Змішане навчання описує змішану форму електронного та очного навчання. В університеті імені Генріха Гейне міста Дюссельдорфа протягом останніх кількох семестрів працюють над платформою змішаного навчання для студентів. На додаток до спільних медіа, платформа передбачає викладання та навчання за допомогою інтерактивних відеозаписів лекцій. На відміну від звичайних відеозаписів, інтерактивні відеоматеріали дають студентам можливість поглибити свої знання з будь-якої теми за допомогою додаткової інформації. Безперервний повторення та перевірка рівня засвоєння матеріалу допомагають учням зрозуміти та засвоїти матеріал та краще засвоювати лекційний матеріал [48, с. 15].

На етапі присутності основна увага приділяється представленню матеріалу та знайомству з учасниками курсу і лекторами. На цьому етапі також відбуваються дискусії та обмін досвідом між студентами. Етап електронного навчання в основному слугує для закріплення матеріалу. Те, що було вивчено раніше, можна опрацьовувати індивідуально та самостійно. Однак, змішане навчання також означає, що навчальний контент, який передається, розподіляється за допомогою різних засобів і методів. Складність розробки платформи змішаного навчання полягає в розумному та ефективному поєднанні різних елементів. На заняттях з іноземної мови скорочується час на теоритичну частину курсу, та збільшується фокус навчання виходячи з практичної складової курсу. Для кращого формування мовленнєвих компетенцій використовуються автентичні матеріали, такі як відео або аудіо. Значну роль у формуванні потрібних для професійного життя компетенцій та навичок відіграють такі методи інтерактивного навчання як кейс-метод та метод брейншторму. Завдяки цим методам студентам легче обробляти отримані знання на заняттях з іноземної мови.

Наприклад, лексичні теми закріплюються дискусіями, яки потребують від студентів використання нової лексики, сталих виразів та ідіом. Обговорення певної лексичної теми стає біль інформативним та ефективним, в першу чергу, для студентів.

На думку вченого Р. Крафта, потенціал і можливості викладання та навчання за допомогою за допомогою нових інтерактивних засобів може виражатись у наступних моментах:

1. Новими формами когнітивного засвоєння змісту навчання є через яскраві презентації та симуляції, через дослідження, експерименти;
2. Використання широкого спектру навчальних ресурсів відкриває доступ до баз даних, експертних знань, політичної, наукової та іншої інформації;
3. Нові форми кооперативного навчання створюють нові можливості комунікації між просторово віддаленими та незнайомими людьми;
4. Самостійне навчання та індивідуалізація навчання стають можливими та підтримуються завдяки наданню багаторівневих послуг підтримки;
5. Гнучкість у часі та просторі ("навчання у будь-який час" та "скрізь");
6. Соціальна взаємодія під час онлайн-навчання відрізняється від звичайних семінарів тим, що відсутнє спілкування віч-на-віч.

До появи Інтернету отримання інформації через характеризувалось пасивністю сприйняття студентом. Сьогодні ж, Інтернет відкриває нові можливості для отримання інформації. Студент виходить з ролі пасивного спостерігача і хоче цілеспрямовано та активно відбирати свою інформацію. та надавати або отримувати негайний зворотній зв'язок. Нові формати та нове програмне забезпечення в обробці відео дають можливість реалізувати ці побажання у так званих "інтерактивних відеороликах". Ця ідея передбачає наявність аудіовізуальних засобів масової інформації як основи, які стають інтерактивними відеороликами завдяки інтеграції динамічних елементів, що активуються.

Саме тому була створена ідея такої навчальної платформи у ЗВО, яка б уможливила використання такого інтерактивного засобу, як відео у освітньому процесі. На базі університету була створена програма “Ilias”. На додаток до інтерактивних відеороликів серед іншого, рівень навчання у вигляді тестів та навчальних модулів, модулі з лекційним матеріалом були інтегровані в навчальну платформу. Ці перевірки стану навчання та навчальні модулі були реалізовані за допомогою системи управління навчанням з відкритим вихідним кодом Ilias. Ilias дозволяє лекторам безкоштовно вставляти та редагувати навчальний контент і роблять його доступним для слухачів своїх курсів.

Викладачі та студенти можуть використовувати цей веб-додаток без знань з програмування. Ilias має різні функції, які підтримують концепцію електронного або змішаного навчання. В Інфоцентрі Університету імені Г. Гейне, зокрема, були використані дві з існуючих функцій "Іліас". З одного боку, до різних розділів курсу були розроблені тестові питання, а з іншого - зміст лекції був узагальнений у так званих навчальних модулях. Кожен студент має власну сферу, в якій відбувається власне навчання можна відстежувати прогрес у навчанні [19, с.45]

Тести до курсу передбачають різні типи введення відповіді. Багато з яких питання - це питання з вибором однієї правильної відповіді, в яких студент студенти можуть вибрати правильні відповіді з різних варіантів відповідей. Також використовуються питання-клоузи. Іншим типом тестових питань є так звані питання для завдання. Тут студенти повинні узгоджувати різні терміни між собою. Після відповіді на блок запитань студентам повідомляється їхній бал, також можна відслідковувати свої помилкові відповіді та повторити тест у разі необхідності. За допомогою навчальних модулів системи "Іліас" студенти мають можливість повторити та поглибити матеріал лекції та поглибити свої знання. Навчальні модулі модулі, як і лекція, є супровідними. Тут студентам надається можливість робити публічні або приватні нотатки щодо різного змісту або робити коментарі.

Тенденція на діджиталізацію освітьного процесу стає головною задачею провідних німецьких ЗВО. Створюються відділи, відповідальні за формування методологічної бази освітнього процесу, технічного оснащення та відповідних платформ. Використання новітніх технологій підвищує не тільки рівень інтересу студентів, а й покращує показники формування мовленнєвих компетенцій студентів.

Отже, приймаючі до уваги досвід німецьких ЗВО ми можемо стверджувати, що головною особливістю використання засобів ІН являються не тільки такі традиційні форми як педагогічна гра або кейс-метод, але й використання електронних видань, методу «перевернутого класу» та використання різноманітних програм та додатків.

Ефект від використання інтерактивних методів може бути максимальним тільки тоді, коли сам викладач глибоко усвідомить суть і необхідність такої роботи, при цьому врахує вікові особливості та рівень розвитку студентів. Демократизація навчання, що є потребою суспільства, неможлива без осучаснення занять. Компетентність викладача сьогодні полягає у творчому конструюванні занять, у постійному підвищенні ефективності навчально-пізнавальної діяльності через найсучасніші форми її організації. Разом з тим, важливим залишається реалізація освітніх, розвиваючих та виховних завдань на уроках. Дане дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми впровадження інновацій в освітній процес. Це свідчить про необхідність подальших наукових і конструктивних досліджень і розробок моделей і технологій для управління навчальним процесом.

# 2.2 Особливості впровадження педагогічних інновацій використання інтерактивних методів навчання Німеччини в українських закладах вищої освіти

Від сучасного закладу вищої освіті вимагається запровадження нових підходів до навчання, які могли б забезпечити розвиток комунікативних, творчих і професійних компетенцій та стимулювали б потребу майбутнього фахівця у самоосвіті на основі змісту та організації навчального процесу. Метою вивчення іноземних мов у закладах вищої освіти є формування у студентів професійної комунікативної компетенції шляхом розвитку та вдосконалення усіх видів мовленнєвої діяльності: читання, говоріння, письма та аудіювання [17, с.45]

Однією з перешкод, яка стоїть на шляху успішного оволодіння іноземною мовою в закладі вищої освіти, є недостатня мотивація студентів до вивчення матеріалу. Тому особливий інтерес викликають методи та засоби інтерактивного навчання, метою яких є створення приємних умов навчання, в яких кожен учень може відчути свою успішність та інтелектуальні здібності. Основою цього освітнього процесу є співпраця та продуктивне спілкування, спрямоване на спільне вирішення проблем, тренування вміння виділяти головне, ставити цілі, планувати діяльність, розподіляти функції та обов'язки, критично мислити та досягати значних результатів. Тому вважаємо за необхідне інтенсифікувати навчальний процес за допомогою відповідних інтерактивних технологій.

Інтерактивні методи вимагають певної організації діяльності навчальної групи, а також досить тривалої підготовки, як від студентів, так і від викладачів. Потрібно починати з поступового використання цих методів, форм та засобів, попередньо вивчивши психологічні та фізіологічні особливості студентів, ознайомившись з методиками організації освітнього процесу в умовах інтерактивного навчання. Зазначимо, що основою інтерактивного навчання у вищих навчальних закладах є участь у навчальному процeci кожного студента, що зобов'язує педагога зробити учасника занять активним шукачем шляхів вирішення певної проблеми. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове), де i студент, i викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчального процесу, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, уміють і здійснюють. Тому цьому розділі розкриті новітні форми інтерактивного навчання, які використовуються не лише в Україні, але й в Німеччині.

На нашу думку, основа інтерактивного навчання полягає у взаємонавчанні, формі організації навчального процесу в групі та використанні активних групових методів навчання для вирішення дидактичних завдань. Викладач бере на себе функцію помічника в роботі, порадника, організатора і стає одним із джерел інформації. При цьому студент і викладач є рівноправними суб'єктами освітнього процесу. Взаємодія виключає домінування одного учасника, думки або точки зору над іншими, але має враховувати конкретний досвід і практичне застосування. У такому діалоговому навчанні учні вчаться критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу обставин та відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, приймати обґрунтовані рішення, брати участь у дискусіях та спілкуватися з іншими.

Метою інтерактивного навчання є створення особливих умов що ведуть до залучення всіх студентів у навчальний процес, в якому учасники можуть розуміти і усвідомлювати все, що відбувається, впливати на те, що відбувається, впливати один на одного і робити власний внесок, встановивши доброзичливі та взаємопідтримуючі стосунки [12, с. 54].

Слід зазначити, що використання інтерактивних форм навчання іноземної мови є ефективним лише за умови, якщо зміст навчального процесу безпосередньо пов'язаний з майбутньою професійною діяльністю студентів. Викладач повинен враховувати мовний рівень студентів та їхні комунікативні навички. Необхідно забезпечити, щоб теоретичні знання ставали усвідомленими в процесі активного навчання, щоб студент не тільки розвивав і вдосконалював мовні навички, а й міг пов'язати їх з майбутньою професійною діяльністю.

Методика використання таких форм навчання полягає у поступовому, логічно побудованому використанні форм активного навчання від простого до складного і включає в себе: Оволодіння ігровими прийомами через впровадження їх у практику проведення занять; розширення використання ігрових ситуацій, елементів дискусій, дебатів, проведення підсумкових занять з теми у формі гри.

Використання рольових ігор, де студенти спілкуються в парах або групах, не тільки дозволяє урізноманітнити заняття, але й дає можливість студентам проявити свою мовну самостійність та вдосконалити свої комунікативні та розмовні навички. Вони можуть допомагати один одному і успішно виправляти сказане співрозмовником, навіть якщо вчитель не ставить такого завдання.

Учасники рольових ігор можуть вживатися в різні ролі, а їх завданням є вирішення проблемної ситуації. Вони являють собою набір проблемних ситуацій, які відкривають можливість використання іноземної мови як для повсякденного спілкування, так і для вирішення професійних завдань. Забезпечуючи формування відповідних видів мовленнєвої діяльності, вони сприяють реалізації основної функції навчання іноземної мови - формуванню професійної комунікативної компетенції студентів. При створенні проблемних ситуацій викладач повинен стежити за тим, щоб завдання відповідали рівню знань та інтелектуальним здібностям студентів, не були стереотипними, відображали реальні ситуації професійної діяльності, подавали проблему з несподіваного боку та були пов'язані з темою заняття, прочитаним текстом та опрацьованою граматикою. Працюючи над такими завданнями, студенти можуть практично зрозуміти інформацію, що міститься в тексті та активізувати лексико-граматичний матеріал [17, с. 50-59].

Комунікативний підхід у викладанні іноземних мов сьогодні є методичним стандартом. Реалізація комунікативного підходу в навчальному процесі викладання іноземних мов означає, що формування іншомовних навичок і вмінь відбувається через і завдяки іншомовній мовленнєвій діяльності студента. Іншими словами, оволодіння засобами спілкування (фонетичними, лексичними, граматичними) має на меті їх практичне застосування в процесі комунікації. Оволодіння навичками говоріння, аудіювання, читання та письма досягається шляхом реалізації цих видів мовленнєвої діяльності в процесі навчання в умовах, що моделюють реальні ситуації спілкування [22, с. 9].

Дуже важко досягти високого рівня комунікативної компетенції у вивченні іноземної мови, якщо не належиш до її носіїв. Тому важливим завданням викладача є створення реальних та уявних комунікативних ситуацій на заняттях з іноземної мови, використовуючи різні методи роботи.

Найбільш популярними методами є рольові ігри, мозковий штурм, метод кейс-стаді, презентації та дискусії. Вони розвивають комунікативні навички, логічне мислення та різні види інтелектуальної діяльності, такі як аналіз, синтез, порівняння та узагальнення. Ці методи, орієнтовані на студента, є дуже доречними, зокрема, для більш активного залучення студентів до набуття знань, навичок і стратегій. Загальновідомо, що рольові ігри роблять процес навчання в університеті більш пізнавальним і професійним, покращують міждисциплінарні зв'язки, пов'язують теорію з реальними потребами професійної сфери, а також розвивають навички, які необхідні майбутнім фахівцям. Ключовим елементом є рольова гра, яка дає можливість формувати навички, які важко набути за звичайних умов навчання. Існує два способи проведення рольової гри: за сценарієм та без сценарію. У випадку рольової гри за сценарієм викладач може використовувати приклад з підручника. Це гарна ідея для розминки, коли учасники розбиваються на пари і отримують можливість поговорити зі своїм партнером, взявши на себе різні ролі. Рольові ігри без сценарію - це такі рольові ігри коли студенти отримують певні ролі і повинні використовувати будь-які знання, якими вони володіють, для того , щоб говорити з партнерами [88, с. 12]

Структура рольової гри як діяльності органічно включає в себе з'ясування мети, планування, реалізацію мети, а також аналіз результатів, в якому людина повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності випливає з її добровільності, вибору та змагальних елементів, задоволення потреби в самоствердженні та самореалізації.

Цінність рольової гри не може бути вичерпана і оцінена розважальними можливостями. В тому й феномен, що він може пройти шлях від розваги, відпочинку до навчання, творчості, моделі людських стосунків і прояву в роботі.

Рольову гру можна вважати найбільш точною моделлю спілкування. Вона імітує реальність в її суттєвих рисах.

Наприклад, рольова гра “Замовлення туру в агенстві ”. Агент зустрічає його в офісі, ввічливо інформує про тури та можливі екскурсії. Він запитує, що саме цікавить замовника. Реальність - офіс, обладнаний туристичними картами, час і місце дії утворюють фон, на якому відбувається мовленнєвий акт (звернення до турагента), тобто реалізується функція мови як засобу спілкування. У такій грі бажання учня проявити себе та свої здібності значно зростають і призводять до самостійного стимулювання учня до виконання певного завдання [11, с. 16].

Рольові ігри відкривають широкі можливості для мотиваційних планів. Спілкування, як відомо, немислиме без мотиву. Однак в освітньому середовищі нелегко знайти мотив для висловлювання. Складність полягає в тому, що викладач має подати ситуацію таким чином, щоб створити атмосферу, яка б викликала у студентів бажання висловити свої думки. Однак, в контексті іншомовного спілкування важливо, щоб студенти мали можливість висловлювати свої думки.

        Якщо ж викладач вважає своєю задачею не тільки навчання своїх студентів іноземній мові, але і їхнє виховання, то рольова гра - це саме той прийом, за допомогою якого можна скласти об'єктивну думку про загальну обстановку в групі. Викладач відмовляється від своєї традиційної ролі контролера і керівника, і атмосфера в групі залежить у більшій мірі від самих студентів, що і є основою інтерактивного навчання.

Основною перевагою рольових ігор перед іншими формами навчання є повне залучення слухачів, а також концентрація уваги учасників під час гри.

Таким чином, рольова гра відкриває широкі можливості у практичному, педагогічному та виховному плані.

Більшість авторів вважають за доцільне проводити гру на завершальному етапі роботи над темою, оскільки не всі учні можуть вільно імпровізувати в рольовій грі без попередньої підготовки.

Також є твердження багатьох авторів про те, що малі рольові ігри слід вводити в навчальний процес на початковому етапі роботи над темою, щоб учні поступово звикали до такого виду роботи, оскільки в іншому випадку ігри не досягають бажаних результатів через бар'єр, що створюється незвичною формою спілкування, характерною для рольових ігор [2, с. 1].

Ще одним цікавим інтерактивним методом, який широко використовується при вивченні іноземної мови в закладах вищої освіти Німеччині та який дозволяє формувати значущі якості та розвивати мислення є мозковий штурм.

Завдання, які вирішують студенти при використанні інтерактивних методів навчання, особливо методу мозкового штурму, дають можливість набути теоретичних знань і практичних навичок та створюють основу для професійної діяльності після закінчення навчання. Суть методу мозкового штурму полягає в тому, що навчальний процес організовується таким чином, що всі слухачі залучаються до процесу закріплення старого та засвоєння нового матеріалу і мають можливість відповідним чином оцінити свій рівень знань. Під час роботи над завданнями методом мозкового штурму кожен учень робить свій індивідуальний внесок, відбувається обмін знаннями, ідеями та методами роботи [32, с. 11].

Мозковий штурм являє собою спільний пошук ідей, необхідних для вирішення будь-якої проблеми. Основними перевагами цього методу (за умови його правильного застосування) є те, що студенти ніби "розкріпачуються", зникає мовний бар'єр, немає страху сказати щось не так, зникає скутість, зникає скутість тощо. Метод мозкового штурму розвиває творче та асоціативне мислення, ініціативність, вміння продукувати максимум ідей у стислі терміни, здатність висловлювати особисту думку.

Тому мозковий штурм є одним з найпопулярніших методів стимулювання активності студентів у вивченні іноземної мови. Це ефективний спосіб залучення всіх учнів до виконання завдань та заохочення до вільного висловлення власних думок. Основною метою мозкового штурму при вивченні іноземної мови є створення комфортних умов для засвоєння матеріалу, в яких студенти можуть продемонструвати максимум знань, що в свою чергу робить процес вивчення іноземної мови ефективним. [61, с. 4-5].

При проведенні уроку з використанням методу мозкового штурму вчитель повинен підбирати теми і завдання, які є актуальними на сьогоднішній день і розвивають потенціал учнів. Завдання повинно мати велику кількість можливих рішень, що сприяє формуванню нових підходів до вивчення теми. Характерною особливістю методу мозкового штурму є високий рівень активності студентів, їх взаємодія при роботі в команді. Заняття, що проводяться з використанням методу мозкового штурму, слід починати з оголошення теми і завдання, пояснення проблеми, що підлягає вивченню, та обґрунтування завдання пошуку шляхів її вирішення. Учнів слід заздалегідь поінформувати про мету заняття та очікувані результати. У подальшому викладач має ознайомити студентів з правилами командної роботи та мозкового штурму. Завдання, яке вирішується під час мозкового штурму, має бути актуальним і практично значущим, базуватися на теоретичній підготовці та викликати активну зацікавленість слухачів. За словами німецьких педагогів, однією з найважливіших вимог при виборі завдання є ймовірність великої кількості варіантів його вирішення.

Мозковий штурм повинен складатися з таких етапів: постановки завдання, генерації ідей, групування, відбору й оцінювання ідей. Етап постановки завдання або проблеми є підготовчим етапом під час проведення мозкового штурму. Завдання, що виноситься на розгляд, повинно бути обґрунтоване, чітко та ясно поставлене. Здійснюється визначення учасників штурму із загальної кількості студентів, обирається ведучий. Але бажано роль ведучого брати на себе викладачу, оскільки в студентів може бути суб’єктивне ставлення (позитивне чи негативне) до своїх одногрупників, що надалі негативно відіб’ється на результативності виконання завдання.

Іншим методом інтерактивного навчання, який показав свою ефективність на заняттях з іноземної мови, але який недостатньо широко використовується в ЗВО України, є метод *case-study.* Не менш цікавим інтерактивним методом, який може використовувати викладач, є метод кейс-стаді. Це техніка навчання, при якій студент стикається з конкретною проблемою, кейсом. Кейс-стаді сприяє дослідженню реальної проблеми у визначеному контексті, використовуючи різноманітні джерела даних [18, с. 52].

Виконання кейс-стаді дає студентам наступні переваги, а саме:

1) дозволяє студентам вчитися на практиці. Кейс-стаді дозволяє студентам стати на місце осіб, які приймають рішення в реальних організаціях. і мати справу з проблемами, з якими стикаються менеджери, без жодного ризику для себе чи організації, в якій вони працюють;

2) покращує здатність студентів ставити правильні запитання в конкретній проблемній ситуації;

3) знайомить студентів з широким спектром галузей, організацій, функцій та рівнів відповідальності. Це надає студентам гнучкості та впевненості у вирішенні різноманітних завдань та обов'язків у своїй кар'єрі. Це також допомагає студентам приймати більш обґрунтовані рішення щодо вибору своєї кар'єри;

4) посилює розуміння студентами теорії менеджменту, надаючи приклади з реального життя , що лежать в основі теоретичних концепцій. Надаючи багату, цікаву інформацію про реальні бізнес-ситуації, вони вдихають життя в концептуальні дискусії;

5) відображають реальність прийняття управлінських рішень у реальному світі. Тут студенти повинні приймати рішення на основі недостатньої інформації. Кейси відображають неоднозначність і складність, які супроводжують більшість управлінських питань;

6) допомагає зрозуміти і мати справу з різними точками зору і перспективами інших членів своєї команди;

7) допомагає зрозуміти і мати справу з різними точками зору і перспективами інших членів своєї команди;

8) допомагає зрозуміти і мати справу з іншими членами своєї команди. Безумовно, це слугує покращенню у студентів комунікативних та міжособистісних навичок.

Слід зазначити, що ігри є одним з найактивніших методів навчання іноземної мови, який не тільки дає можливість розвитку мовлення, формування та вдосконалення навичок і вмінь спілкування іноземною мовою в різних реалістичних ситуаціях, а й підвищує інтерес студентів до вивчення мови як іноземної. Викладач може займати наступні позиції в грі: Він може бути в центрі гри, спрямовуючи і ведучи її; може взяти на себе функцію одного з гравців; може бути стороннім спостерігачем. Нижче наведені приклади найбільш поширених інтерактивних методів навчання у викладанні іноземної мови на початкових етапах навчання. Під час ознайомлення з матеріалом або розминки доцільно практикувати метод "знайди собі пару". Слова записуються в стовпчик на дошці або на екрані. Наприклад, антоніми - іменники, прикметники, прислівники тощо. Потім ці слова читаються, з'єднуються стрілками, з них складаються речення і записуються. Можливий і більш складний варіант завдання. У складних для написання словах, які відображаються на дошці або на екрані, букви опускаються. Викликаний учень думає, як правильно написати слово. Іноді цей метод може набувати форми змагання між двома командами. Перемагає команда, яка зробить менше помилок.

Гра "Знайди пару" допомагає розвивати аналітичні здібності студентів, тренувати орфографічну пам'ять, знаходити лінгвістичні орфографічні явища та підвищувати рівень усвідомленості застосування правил. Цю гру можна проводити як в усній, так і в письмовій формі. Це сприяє підвищенню інтересу школярів до вивчення іноземної мови. [46, с. 2-7].

Розвиток умінь і навичок комунікативного використання мовних засобів у різних життєвих ситуаціях при сприйманні, відтворенні і створенні власних висловлювань з дотриманням норм українського мовного етикету є одним з основних завдань навчання мови - навчання має бути побудоване таким чином, щоб кожен з видів діяльності виконував свою роль у формуванні певної комунікативної здатності, щоб учні успішно оволодівали як діалогічним, так і монологічним мовленням, на основі знань граматики, ситуації спілкування набували культури мови і культури спілкування. Програма передбачає моделювання діалогів відповідно до запропонованої ситуації спілкування, що повністю відповідає меті та змісту сучасного навчання іноземних мов і комунікативно-діяльнісному підходу до навчання. Навчання через дію (чим ближче ігрова діяльність учнів до реальної ситуації, тим вища її педагогічна та пізнавальна ефективність). Ігрова модель навчання покликана виконувати, окрім основної дидактичної мети, й інші завдання: розвиток творчої уяви; можливість удосконалення навичок соціальної взаємодії; вміння висловлювати свої думки [33, с. 70].

Корисним видом діяльності є створення дискусій іноземною мовою, тематика яких може бути різноманітною. Бажано проводити предметно-орієнтовані дискусії, пов'язані з майбутньою предметною галуззю студентів, з використанням відповідної предметної лексики. Такі дискусії можуть ґрунтуватися на інформації з прочитаних тематичних текстів та статей. Викладач бере на себе роль організатора спілкування, формулює питання, звертає увагу на оригінальні думки учасників, спірні теми, допомагає зняти напругу, що виникає під час дискусії.

Окремо слід виділити проектний метод. Є.С. Полат зазначила, що “метод проектів передбачає певну сукупність навчально-пізнавальних засобів і дій студентів для вирішення конкретної проблеми в результаті самостійних пізнавальних дій і передбачає представлення цих результатів у вигляді певного робочого продукту. Як педагогічна технологія - це сукупність дослідницьких, пошукових і проблемно-пошукових методів, що мають творчий характер. У проектній роботі студенти залучаються до створеної викладачем навчально-пізнавальної пошукової діяльності. Використання проектних технологій уможливлює формування та розвиток дослідницьких, комунікативних, технологічних та інформаційних навичок, сприяє розвитку творчих здібностей, стимулює інтелектуальну активність, розвиває комунікативні навички, допомагає формувати міжпредметні зв'язки, навчає використанню інформаційно-телекомунікаційних технологій при вивченні іноземної мови, допомагає оволодіти навичками роботи в групі та сприяє соціальній мобільності.” Крім того, все це підвищує мотивацію учнів, адже в такому випадку вивчення мови стає не метою, а засобом для створення кінцевого продукту діяльності. Навіть найслабші учні можуть тут повноцінно розвиватися і вирішувати посильні для них завдання, і таким чином кожен учень робить свій внесок у створення проекту [20, с. 15].

Найновітнішим та найефективнішим методом при вивченні іноземної мови став метод «перевернутого класу». Згідно з Бергманном та Самсом, перевернутий клас можна описати як "те, що традиційно робиться в класі, тепер робиться вдома, а те, що традиційно виконується як домашнє завдання, тепер виконується в класі". Успішно організований перевернутий клас передбачає більше, ніж просто запис дидактичного контенту і надсилання його учням перед студентам перед заняттям: час, проведений у класі, має бути важливішим за відео. У цій моделі час у класі може бути використаний для залучення до активностей, обговорення концепцій, роз'яснення складної для розуміння інформації та дослідження питань, пов'язаних зі змістом. Відеоматеріали дають час на попередню підготовку, щоб на заняття був час для вирішення проблем і практичних завдань, перетворюючи клас на місце, де відбувається активне навчання [21, с. 30].

Традиційні класи здебільшого зосереджені на вчителеві, що суперечить конструктивістським підходам до навчання та викладання. Інтерактивне навчання, в свою чергу, є персоналізованим, тому що кожен студент навчається у власному темпі. Також інтерактивне навчання є студентоцентрованим, тому що навчальний час може бути використаний для участі в цікавих видах діяльності, а роль вчителя змінюється на роль фасилітатора та спостерігача, що дозволяє студентам бути більш активними. У ньому застосовується конструктивістський підхід, при якому студенти беруть на себе відповідальність за власне навчання; навчальний час вільний від дидактичних лекцій, що дозволяє проводити різноманітні види діяльності, роботу в групах та інтерактивні дискусії. Іншими словами, студенти мають великий вибір практичних занять, що сприяє більш осмисленому навчанню. Студенти повинні переглянути відео перед тим, як прийти в клас, щоб вони могли брати активну участь у заняттях. Оскільки доступ до Інтернету стає все більш повсюдним, викладачі іноземних мов можуть отримати більше відеоматеріалів для використання на своїх заняттях. Таким чином, відеоматеріали охоплюють підхід "принести світ в клас" і є більш цікавими, мотивуючими та привабливими для студентів.

Як показав експеримент, проведений з двома групами студентів 1 курсу спеціальності 035 Філологія ( перша – англійська ) у німецькому університеті Otto-von-Guericke-Universität м. Магдебург, саме цей метод забезпечує стимулювання студентів до самостійної роботи та покращує освітній процес.

Група, яка мала попередній доступ до відео-лекцій, записаних викладачем та до допоміжних ресурсів з теми, показала вищий результат при оцінюванні у кінці курсу. Студентам пропонувалось ознайомитись з відео-матеріалами, викладеними на освітній платформі «Moodle» до початку лекційної частини курсу. Викладачі, записуючи та оформлюючи матеріал заздалегідь для самостійного ознайомлення, мали на меті скоротити час, який витрачається у лекційних аудиторіях. Саме це дає можливість розвивати потрібні для професійного життя компетенції, маючи при цьому фокус на практиці, а не на теорії.

Перевернута модель у цьому дослідженні була застосована протягом осіннього та весняного семестрів семестрах на курсах поглибленого читання та письма, що пропонуються факультетом іноземних мов державного університету Туреччини.

Осінній семестр використовувався як попередній етап дослідження. Деякі проблеми, що виникли під час цього першого етапу, були усунуті на другому етапі шляхом вжиття відповідних запобіжних заходів:

Проблема 1: Деякі студенти приходили на заняття, не переглянувши відео.

Рішення 1: У різних сегментах відеороликів використовувалися секретні слова, і студентів попросили назвати ці слова в класі. Саме це забезпечило зростання кількості студентів, які дивилися відео-лекції перед заняттями.

Проблема 2: Студенти скаржилися на несвоєчасне виставлення на платформу відеоматеріалів.

Рішення 2: Відео були розміщені на платформі Moodle щонайменше за чотири дні до початку заняття.

Проблема 3: Студенти скаржилися на довгу тривалість відео, що знижало бажання студентів до самостійної роботи та не сприяло ефективній роботі.

Рішення 3: Тривалість відеороликів була обмежена до 15 хвилин.

Наприкінці весняного семестру, щоб дізнатися думку учасників, було поставлено дослідницьке питання про переваги використання відео-лекцій на курсі. Серед 47 учасників 35 осіб відповіли на дослідницьке питання. Питання було навмисно сформульовано так, як воно є, оскільки студентам не було надано жодної інформації про модель перевернутого навчання. Відповіді були зібрані за допомогою платформи "padlet.com". Учасники відзначили такі переваги, як навчання у власному темпі, поглиблена підготовка студентів, подолання обмежень у часі на заняттях та збільшення кількості учасників.

Виходячи з коментарів учасників, перевернутий клас може сприяти персоналізації за допомогою відеолекцій, які надають можливість переглядати або передивлятися уроки в міру необхідності. Більш того, з різноманітними матеріалами на додаток до відеолекцій, перевернутий клас може ще більше сприяти індивідуальним потребам студентів.

Традиційні уроки обмежуються класними годинами. З використанням технологій, студенти, так само як і викладачі, можуть звільнитися від часових і просторових обмежень необхідності перебувати в одному фізичному приміщенні в один і той же час. Як видно з відповідей, перевернутий клас зменшує фізичні обмеження класної кімнати, представляючи можливості для навчання за її межами можливості для навчання за межами класу.

У літературі представлено багато моделей для перевернутого класу, тобто не єдиної загальноприйнятої моделі не створено. Можна навіть стверджувати, що існує стільки ж підходів до перевернутого класу, скільки є дослідників, які його впроваджують. Термін "перевернутий клас" зазвичай використовується для будь-якого класу, в якому на уроках використовуються заздалегідь записані відеоматеріали на уроках. Однак магія перевернутого класу полягає в загальному підході: інтеграції відео з новими формами використання навчального часу. Крім того, заздалегідь записані відео повинні поєднуватися з діяльністю в класі поряд з іншими інтегрованими елементами та технологіями. В іншому випадку навчальний час може виявитися неефективним і забирати багато часу. Перевернутий клас клас має основну ідею, що навчання повинно відбуватися як в класі, так і поза ним за допомогою різноманітних засобів. [40]

Перевернутий клас можна розділити на два навчальні середовища: зовні та всередині і всередині класу. Обидві сторони повинні бути ідеально інтегровані для того, щоб ця модель була ефективною. Перший крок для викладачів - це детальне планування того, що буде відбуватися в кожному середовищі. Другий кроком є вибір різноманітних відповідних видів діяльності, які відповідають потребам усіх студентів.

Такий підхід може забезпечити багаті навчальні можливості для студентів з різними стилями навчання. Третій крок полягає у визначенні того, як інтегрувати завдання та види діяльності, що відбуваються в обох середовищах.

Цей крок особливо важливий, оскільки перевернутий клас призначений для змішаного підходу. Тому жодна частина не може бути спланована або реалізована окремо. Четвертим кроком є використання системи управління навчанням (LMS), яка представляє всі діяльність в організованому вигляді. LMS є невід'ємною частиною перевернутого класу, оскільки вона з'єднує зовнішню і внутрішню частини, як міст. У перевернутому класі відеозаписи записуються перед заняттям і надсилаються учням через Інтернет. Замість того, щоб просто записати лекцію, ці відео повинні включати анімацію, вікторини або інші елементи, які залучають студентів. Монотонні відеоролики зроблять їх пасивними учнями.

Перевернутий клас може принести багато переваг для викладачів іноземної мови професійного спрямування, включаючи відео з реального життя, ситуації, де студенти можуть слухати носіїв мови, а викладачі можуть скористатися готовим до використання багатим контентом. Після того, як викладачі іноземної мови відчують себе комфортно з моделлю перевернутого навчання, вони можуть розробляти нові та індивідуальні способи підвищення її ефективності у своєму навчальному середовищі. Модель перевернутого навчання не може бути змінена в своїй суті, однак, викладач, який впроваджує цю модель, може модифікувати її вчитель, який впроваджує модель, може модифікувати її, виходячи з потреб та інтересів студентів, змісту уроку та мінливої динаміки класу.

Виходячи з результатів дослідження, ми можемо зробити висновок, що на сьогоднішній день в ЗВО України не використовуються в повній мірі усі методи інтерактивного навчання. Причиною цього може бути недостатня інформаційна обізнаність сучасних викладачів – андрагогів, відсутність у ЗВО відділів діджиталізації, які б сприяли розвитку як і з технічної, так і з методологічної сторони освітнього процесу. Для вирішення цієї проблеми сучасний викладач – андрагог повинен приділяти велику увагу ознайомленню з новітньою педагогічною та науковою літературою, постійно підвищуючи свою кваліфікацію.

# ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ ІІ

Таким чином, використання інтерактивних методів навчання йде на користь всьому навчальному процесу, оскільки дозволяє залучити кожного учасника до обговорення проблеми, що сприяє розвитку критичного мислення, навичок діалогічного мовлення та аргументації. Учні набувають вміння співпрацювати, спільно знаходити рішення, брати активну участь у навчанні та ділитися своїми знаннями з іншими. Хоча інтерактивні технології потребують значної кількості часу для підготовки як з боку студентів, так і з боку викладачів, результат такого навчання стає стимулом для подальшої роботи з цими методами навчання.

Ми можемо дійти до висновку, що  інтерактивні методи, такі як рольова гра, кейс-метод, метод перевернутого класу сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу. Виходячи з результатів проведеного опитування, найбільш ефективним методом став метод перевернутого класу.

Використання інтерактивних методів навчання при вивченні іноземної мови сприяє підвищенню рівня уваги, інтересу, сприяє кращому формуванню мовленнєвих компетенцій та урізноманітнює навчальний процес у ЗВО.

У навчальному процесі студенти мають можливість аналізувати навчальну інформацію та творчо підходити до засвоєння вихідного матеріалу; формувати власну думку, коректно її висловлювати, доводити власну точку зору, сперечатися та дискутувати; моделювати власний соціальний досвід через залучення до різних життєвих ситуацій; розвивати вміння займатися творчою та проектною діяльністю, працювати самостійно.

Використання інтерактивного навчання – не самоціль, а лише засіб для досягнення тієї атмосфери, яка найкращим чином сприяє співробітництву, порозумінню і доброзичливості, дозволяє у повній мірі реалізувати особистісно орієнтоване навчання.

# ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Сучасний розвиток суспільства і особистості висувають високі вимоги до організації процесу освітнього процесу. В умовах переходу до інформаційного суспільства, зміни освітньої парадигми, входження України у світовий освітній простір нагальною потребою стає створення такої педагогічної освіти, яка на основі національних надбань та європейських традицій забезпечує формування педагогічних працівників, здатних здійснювати професійну діяльність на інноваційних засадах. Освітня практика потребує розробки та обґрунтування нових педагогічних ідей. Ефективним шляхом оновлення системи підготовки майбутніх викладачів є впровадження інтерактивного навчання: співпраці та співтворчості суб’єктів навчання. У кваліфікаційній роботі проведено теоретичне узагальнення проблеми впровадження інтерактивного навчання в університетах, викладені основні методи ІН, які широко використовуються не тількі в Україні, а й закордоном.

Відповідно до поставленої мети і визначених завдань у ході дослідження отримано такі р е з у л ь т а т и : з’ясовано стан розробки проблеми впровадження інтерактивного навчання в науково-методичній літературі та у практиці навчання в університетах; розкрито сутність педагогічної майстерності викладача та її вплив на ефективність навчального процесу і впровадження інтерактивного навчання; визначено та теоретично обґрунтовано педагогічні умови впровадження інтерактивного навчання в університетах; описані результаті спостережень, анкетувань та експерименту, який унаочнює ефективність використання методів інтерактивного навчання у ЗВО.

Результати проведеного дослідження дають підстави для таких висновків: 1. На часі є актуальною підготовка викладачів – андрагогів з високим творчим потенціалом, ініціативних і винахідливих, готових до постійного накопичення і оновлення знань та умінь, здатних творчо розв’язувати складні завдання, аналізувати, прогнозувати і моделювати результати власної професійної діяльності. Саме тому організація навчання студентів потребує модернізації на основі активного впровадження інтерактивного навчання. Аналіз науково-методичної літератури, результатів анкетування студентів і викладачів педагогічних університетів показав, що існує необхідність і можливість навчання студентів в умовах інтерактивного навчання та підготовки їх до впровадження елементів такого навчання у процес навчання у освітній процес ЗВО.

2. Інтеграція України в європейський освітній та науковий простір, необхідність у підвищенні якості освіти зумовлюють посилення вимог до сучасного викладача. За таких змін нагальною проблемою постає формування професійної компетентності майбутнього викладача – андрагога . Основними складовими професійної компетентності викладача є: методична компетентність, комунікативна та психологопедагогічна компетентність. Навчання студентів в умовах інтерактивного навчання розвиває у них творчі здібності, формує фундаментальні знання і тим самим підвищує їх рівень професійної компетентності.

3. Модернізація системи освіти, необхідність створення якісного освітнього простору потребують пошуку та впровадження інновацій у навчанні фахових дисциплін у ЗВО. Впровадження інтерактивного навчання підвищує якість та ефективність навчально-виховного процесу, а тому у сучасній педагогічній науці розглядається як одна з педагогічних інновацій.

Переваги інтерактивного навчання у вищих навчальних закладах полягають у наступному: створення доброзичливої атмосфери та стосунків між учасниками спілкування; студенти отримують можливість стати більш самостійними та впевненими у собі; Заохочення студентів до співпраці з боку викладача; студенти отримують можливість подолати проблему мовного бар'єру; Врівноваження авторитарної позиції викладача; Залучення кожного студента до роботи; Допомога студентам, які відстають; Постійне та активне використання раніше набутого досвіду. На сьогодні основними інтерактивними методами, що використовуються у вищій школі, є: тренінги, ситуаційні завдання, майстер-класи, прес-конференції, тестування, кейс-методи, ігрові методи навчання, круглі столи, мультимедійні лекції та практичні заняття, електронні навчальні видання. На лекціях та практичних заняттях з педагогічних дисциплін переважно використовуються індивідуальні роздаткові матеріали, відео-, аудіо- та комп'ютерна техніка (для фокус-груп). Все це сприяє підготовці професійного потенціалу майбутніх фахівців.

Результатом цього процесу, що сприяє формуванню готовності студентів до використання інтерактивних методів навчання, має стати свідоме оволодіння ними прийомами організації інтерактивного навчання. Крім того, така робота сприяє формуванню професійної компетентності майбутнього вчителя, наявності у майбутнього вчителя вміння впроваджувати інтерактивні методи навчання в практику освітнього процесу загальноосвітньої школи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Активні та інтерактивні методи навчання / уклад. О. С. Кравчина. – Київ:УІ ППОАН України, 1999. – 123 с.

2. Алексюк А. М. Педагогіка вищої освіти України: Історія. Теорія : Підруч. для студ. / А. М. Алексюк; Міжнар. фонд &quot;Відродження&quot;. - К.: Либідь, 1998. - 558 c

3. Батальщикова Е. Ю. Педагогічні умови підготовки майбутніх учителів гуманітарних дисциплін до застосування інтерактивних технологій навчання у загальноосвітній школі : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти» / Батальщикова Елліна Юріївна – Луганськ, 2013. – 20 с.

4. Безрученков Ю.В. Інтерактивні технології: складова навчального процесу. Науковий вісник Донбасу. 2017. № 1–2. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvd\_2017\_1-2\_5 (дата звернення: 24.10.2020).

5. Бех І. Д. Виховання сучасної вузівської молоді / І. Д. Бех // Філософія освіти ХХІ століття: проблеми і перспективи : зб. наук. праць. – Київ : Знання, 2000. – Вип. 3. – С. 347‒370.

6. Білецька Н. Г. Використання інтерактивних технологій навчання в професійній підготовці майбутніх вчителів / Н. Г. Білецька, О. А. Біда, Г.Л. Волошина. – К. : Науковий світ, 2003. – 138 с.

7. Бугай Н. І. Інтерактивні методи навчання / Н.І. Бугай, О.Л. Крюгер // Професійно-технічна освіта : інноваційний досвід, перспективи : наук.-метод. зб. / [Упоряд. Н.І. Бугай]. – Х. : ТОВ «Компанія СМІТ», 2006. – Вип. 2. – С. 114 – 126.

8. Бутенко Н. Ю. Комунікативна майстерність викладача : навч. посіб. / Н.Ю. Бутенко.– Київ : КНЕУ, 2005. ‒ 336 с.

9. Вайнола Р. Х. Особистісний розвиток майбутнього соціального педагога в процесі професійної підготовки : монографія / за ред. С. О. Сисоєвої ; М-во освіти і науки України, НПУ імені М. П. Драгоманова. – Запоріжжя: ХНРБЦ, 2008. – 460 с.

10. Вольфовська Т.О. Визначення рівня сформованості інтерактивних умінь особистості на етапах соціалізації //Педагогіка і психологія. – 2003. – №3/4. С. 141-148;

11. Волинський, Є. В. Формування комунікативної компетентності майбутніх перекладачів з використанням технологій дистанційного навчання: дис.канд. пед. наук : 13.00.04. Хмельниц. нац. ун-т. – Хмельницький, 2012. – 280с.

12. Використання інтерактивних технологій навчання в професійній підготовці майбутніх учителів : монографія / Н.Г. Баліцька, О.А. Біда, Г.П. Волошина та ін. ; за заг. ред. Н.С. Побірченко. – К. : Наук. світ, 2003.– 138 с.

13. Владика Л. Р. Організація дистанційного навчання в Оксфордському університеті / Л. Р. Владика, Ф. М. Гарєєва // XIX Міжнародної молодіжної науково-практичної конференції «Історія розвитку науки, техніки та освіти»: зб. Праць / НТУУ «КПІ імені Ігоря Сікорського». – Київ, 2021. – С. 134-136

14. Гай Н.М. Використання інтерактивних технологій на уроках спецдисциплін/ Н.М. Гай // Педагог професійної школи: методичний посібник / [За заг. ред. Т.М. Герлянд]. - К.: ІПТО АПН України, 2009. - Вип. 1. - С. 57-64.

15. Гур’янова О.В. Педагогічні інновації в технологічній освіті / О.В. Гур’янова. - Кіровоград: ПП Центр оперативної поліграфії «Авангард», 2014. - 60 с.

16. Гладуш В.А. Педагогіка вищої школи : теорія, практика, історія. Навч.посіб. / В.А. Гладуш, Г.І. Лисенко. – Дніпропетровськ, 2014. – 416 с.

17. Гейко І. Використання інтерактивних форм і методів навчання. З досвіду роботи //Тема. – 2004. – № 3/4. – С. 229-232;

18. Гончаров С.М. Інтерактивні технології навчання у кредитномодульній організації навчального процесу : Навч.-метод. посіб. / С.М. Гончаров. – Рівне : НУВРП, 2006. – 172 с.

19. Грабовська С. Л. Інтерактивне навчання у вузі : проблеми і перспективи / С. Л. Грабовська // Вісник Львівського університету. – Серія педагогічна. – 2001. – Вип. 15, Ч. 2. – С. 171 – 176.

20. Григорчук Т.В. Інтерактивні методи навчання в сучасній системі освітніх послуг вищого навчального закладу / Т. В. Григорчук // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи : [зб. наук праць] / Ред. кол. Н.Ф. Федорова (гол. редактор) [та ін.] – К. : Інститут реклами, 2004. – Вип. 8. – С. 59 – 66.

21. Державна національна програма «Освіта (Україна ХХІ століття)» [Електронний ресурс]. – 1993. – Режим доступу до ресурсу: http://www.uazakon.com/documents/date\_5x/pg\_irwjos/index.htm

22. Денисенко А.О. Організація моніторингу виховної системи вищих педагогічних навчальних закладів : дис. … канд. пед. наук : 13.00.01 / Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди. Харків, 2008. 220 с

23. . Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. К.: Академвидав, (Альма-матер). 2004. 352 c.

24. Дурманенко О. Аналіз поняття “педагогічні умови” в контексті моніторингу виховної роботи у вищому навчальному закладі. Молодь і ринок. 2012. № 7 (90). С. 135–138

25. Інтерактивні технології навчання. Київ: Науковий світ, 2004. 85 с.

26. Інтерактивні методи навчання. Енциклопедія освіти / гол. ред. В.Г. Кремінь. К.: Юрінком Інтер, 2009. С. 357–358.

27. Єльникова О. В. Управління впровадженням інтерактивних освітніх технологій в навчальний процес загальноосвітнього навчального закладу : дис. … канд. пед. наук : 13.00.01 / Єльникова Олена Вікторівна – К., 2005. – 245 с.

28. Єльникова О.В. Інтерактивне навчання – засіб модернізації освіти у сучасній школі //Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки: Зб. наук. праць / Редкол.: Т.І.Сущенко (відп. ред.) та ін. – КиївЗапоріжжя. – 2002. – Вип. 24. – С. 84-88.

29. Жалдак М. І. Педагогічний потенціал інформатизації навчального процесу / М. І. Жалдак // Наукові записки Тернопільського державного пед. університету імені В. Гнатюка. Серія: Педагогіка. – 2002. – № 6. – С. 143 – 154.

30. Жалдак М. І. Система підготовки вчителя до використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі / М. І. Жалдак // Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія № 2: Комп’ютерно-орієнтовані системи навчання : зб. наук. пр. – К. : НПУ імені М.П. Драгоманова, 2011. – № 11(18). – С. 3 – 16.

31. Закон України про вищу освіту [Електронний ресурс]. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1556-18

32. Закон України про освіту [Електронний ресурс]. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1060-12/page

33. Інтерактивні методи навчання : [навч. посібник] / За заг. ред. П. Шевченка і П. Фендриха. – Щецін : Вид-во WSAP, 2005. – 170 с.

34. Інноваційні педагогічні технології у системі неперервної професійної освіти : монографія / за ред. С. С. Вітвицької, д-ра пед. наук, проф. Житомир : ВД «Полісся», 2015. 368 с.

35. Комар О. Інтерактивні технології — технології співпраці. // Початкова школа. – 2005. – №2.

36. Костюченко А.М. Специфіка маркетингу освітніх послуг та сучасні проблеми освіти в Україні в умовах ринкового середовища / А.М. Костюченко // Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Економіка», 2011. – № 5(3). – С. 43-49.

37. Кухаренко, В. М. Технологія створення дистанційного курсу : навч. посібник / В. Ю. Биков, В. М. Кухаренко, Н. Г. Сиротенко, О. В. Рибалко, Ю. М. Богачков [за ред. В. Ю. Бикова та В. М. Кухаренка]. – Київ. : Міленіум, 2008. – 324 с. [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://dl.kharkiv.edu/file.php/1/Kuxarenko\_PDF.pdf.

38. Коваль В. О. Теоретичні і методичні засади формування професійної компетентності майбутніх вчителів-філологів у вищих педагогічних навчальних закладах: дис. … д-ра пед. наук: 13.00.04 / Національна академія педагогічних наук України. Інстит вищої освіти. Київ, 2013. - 628 с.

39. Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання: Розвиток комунікативних і мовленнєвих умінь // Дивослово. – 2004. – №10. – С. 2-11.

40. Крівчикова Г.Ф. Методика інтерактивного навчання писемного мовлення майбутніх учителів англійської мови. Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. – Харків, 2005. – 180 с.

41. Манько В.М. Дидактичні умови формування у студентів професійнопізнавального інтересу до спеціальних дисциплін.иСоціалізація особистості: зб. наук. пр. Національного педагогічного університету ім. М.П. Драгоманова. 2000. Вип. 2. – С. 151–153.

42. Мельничук І.М. Теорія і методика професійної підготовки майбутніх соціальних працівників засобами інтерактивних технологій у вищих навчальних закладах : дис. докт. пед. наук : 13.00.04 / ТНПУ ім.Володимира Гнатюка. Тернопіль, 2011. 585 с.

43. Мельник, В.В. Інтеракція в освітньому процесі: технологія організації / В.В.Мельник // Управління школою. – 2006. – № 23 (133). – С. 15–35.

44. Муращенко Т. В. Змішане та дистанційне навчання як спосіб доступу до якісної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету, №3 (2017). - С. 283–287

45. Нагорна Н.В. Використання методів навчання під час викладання іноземної мови. International scientific and practical conference «Psyhology and pedagogy as sciences of formation and development of modern personality»: conferenceproseedings, Desember 27-28, 2019. Wloclawek: Izdevnieciba «Baltija Publishing» Р. 150-154.

46. Нагорна Н.В. Роль викладачів-андрагогів у навчанні дорослих. Чинники актуалізації проблеми освіти дорослих в україніч та світі в умовах розвитку інформаційного суспільства: Збірник матеріалів 74-ї науково-практичної конференції викладачів ОНУ імені І.І. Мечникова / під наук. ред. проф. О. С. Цокур. Одеса: ФОП Бондаренко М. О., 2019. С. 24-27

47. Освітнє середовище для підготовки майбутніх педагогів засобами ІКТ: монографія. За ред. Р.С. Гуревича. Вінниця: ФОП Рогальська І.О., 2011. - 348 с.

48. Освітні технології: навч.-метод. посібник / Пєхота О.М., Кіктенко А.З.,

Любарська О.М. та ін. Київ: Вид-во А.С.К., 2003. 255с.

49. Підласий, І. П. Практична педагогіка або три технології: інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти / І.П.Підласий. – К.: Видавничий Дім «Слово», 2004. – 616 с.

50. Побірченко Н., Коберник Г. Інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій // Початкова школа. – 2004. – № 10. – С. 8-10.

51. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Науково-методичний посібник. – К.: Видавництво А.С.К., 2004. – 192с.

52. Пометун О. Як оцінити діяльність учнів на інтерактивному уроці // Доба. 2002. – №2. – С.2-6.

53. Полякова Г. Вплив освітнього середовища ВНЗ на формування професійної компетентності фахівця. Вища школа : науково-практичне видання. 2010. № 10. С. 78–87.

54. Прокоф’єва Л.Б. Педагогічні інновації у вищій школі України в ХІХ століття Наукові записки. Серія Педагогіка. Т.: ТНПУ імені В. Гнатюка, 2015. №2. – С.3-8.

55. Про вищу освіту: закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/2145-19.

56. Про Основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки: закон України від 09.01.2007. № 537-V // Відомості Верховної Ради України. − 2007. − № 12. − С.102.

57. Прокопенко І.А. Формування професійно-менеджерської культури майбутнього вчителя: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед.наук : 13.00.04. Харків, 2008. 22 с.

58. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті / Сисоєва С.О., Алексюк A.M., Воловик П.M. та ін. / за заг. ред. С.О. Сисоєвої. Київ: ВІПОЛ, 2001. 501 с.

59. Сиротенко Г. Шляхи оновлення освіти: Науково-методичний аспект. Інформаційно-методичний збірник. – Х.: Видав. гр. «Основа» 2003. – 96с.

60. Сисоєва С.О. Особистісно зорієнтовані педагогічні технології: метод проектів. Метод проектів: традиції, перспективи, життєві результати. К. : Видавництво «Департамент», 2003. С. 119–124.

61. Сисоєва С.О., Педагогічні технології професійної підготовки фахівців: навчальний тренінг / С.О. Сисоєва, Л.І. Бондарєва. – К.: Університет «Україна». – 2007. – 185с.

62. Сисоєва С.О. Основи педагогічної творчості / С.О. Сисоєва. – К.: Міленіум, 2006. – 346 с.

63. Собаєва О. В. Активізація пізнавальної діяльності Студентів в умовах дистанційного навчання : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00. «теорія навчання» / Собаєва О. В. – Харків, 2001. – 16 с

64. Цокур О.С. Педагогіка вищої школи: навч.-метод. посібник. Одеса: ОНЮА, 2002. Вип. 1. Основи наукового педагогічного дослідження. 84 с.

65. Цокур О.С. Педагогіка вищої школи: навч.-метод. посібник. Одеса: ОНЮА, 2002. Вип. 2. Педагогічний менеджмент. 80 с.

66. Цокур О.С. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. / під ред. З.Н. Курлянд. 3 вид. К.: Знання, 2009. Р. 1.3.1-1.3.5; 4.4. С. 127-158; С. 256-274.

67. Шаран, Р. В. Професійна підготовка магістрів інформаційних технологій в системі дистанційної освіти США: дис… канд. пед. наук: 13.00.04. – Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2010. – 249 с

68. Яшанов С.М. Формування у майбутніх учителів умінь і навичок самостійної навчальної роботи у процесі використання нових інформаційних технологій: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.09. Київ, 2003. - 20 с.

69. Ягоднікова В.В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі навч.-метод. посіб. Київ: ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.

70. Arnold, P., Kilian, L., Thillosen, A. &amp; Zimmer, G. (2004). E-Learning. Handbuch für Hochschulen und Bildungszentren. Didaktik, Organisation, Qualität. Nürnberg: BW Bildung und Wissen.

71. Basal, A.,&amp; Aytan T. (2014). Using Web 2.0 Tools in English Language Teaching. International Conference ICT for Language Learning. 7th Edition Pixel. Italy. Retrieved from: http://conference.pixel-online.net/ICT4LL/files/ict4ll/ed0007/FP/1314-ICL807-FP ICT4LL7.pdf

72. Bergmann, J., &amp; Sams, A. (2012). Flip your classroom: Reach every student in every class every day. Eugene, OR: ISTE.

73. Berryman, S. E. (1993). Designing effective learning environments: Cognitive apprenticeship models. Retrieved from http://www.tc.columbia.edu/iee/BRIEFS/Brief01.htm

74. Bonk, C. J., Graham, C. R. Handbook of blended learning: Global Perspectives, local designs. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing, 2004.

75. Brooks, J. G. (2002). Schooling for life: Reclaiming the essence of learning. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).

76. Güzera B., Canera H. The past, present and future of blended learning: an in depth analysis of literature Procedia – Social and Behavioral Sciences. 2014. 116. P. 4596 – 4603. URL: https://core.ac.uk/download/pdf/82476791.pdf

77. Carter, E. W., Moss, C. K., Asmus, J., Fesperman, E., Cooney, M., Brock, M. E., et al. (2015). Promoting inclusion, social connections, and learning through peer support arrangements. Teach. Except. Child. 48, 9–18. DOI: 10.1177/0040059915594784

78. Cole, M. (1996). Cultural Psychology: a Once and Future Discipline. Cambridge, MA: Harvard University Press.

79. Gojny, U. Vejrazka, C., Leichtweiß, A., Trebing, C., Röder, H., Knorz, G., Bleimann, U. &amp; Li, G. (2003). ELATnet – E-Learning Entwicklung im Hochschulbereich. In: Querschnitt (Beiträge aus Forschung und Entwicklung der FH Darmstadt). 17, S. 90-104.

80. Encarnação, J., Leithold, W. &amp; Reuter, A. (1999). Szenario: Die Universität im Jahre 2005. In: BIG – Bildungswege in der Informationsgesellschaft. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung, Heinz Nixdorf Stiftung.

81. Freimanis, R., &amp; Dornstädter, R. (2010). Informationskompetenz junger Information Professionals. Stand und Entwicklung. Information – Wissenschaft und Praxis, 61(2), S. 123-128.

82. Klein, R.N., Beutelspacher, L., Hauk, K., Terp, C., Anuschewski, D., Zensen, C., Trkulja, V., &amp; Weller, K. (2009). Informationskompetenz in Zeiten des Web 2.0. - Chancen und Herausforderungen im Umgang mit Social Software. Information – Wissenschaft und Praxis, 60(3), S. 129-142.

83. Kraft, S. (2003). Blended Learning – ein Weg zur Integration von E-Learning und Präsenzlernen. In: Report 2/2003, Heidelberg

84. Lehner, F., Siegel, B., Müller, C., Stephan, A. (2008). Interaktive Videos und Hypervideos – Entwicklung, Technologien und Konzeption eines AuthoringTools. Passauer Diskussionspapiere (Diskussionsbeitrag W-28-08).

85. Flumerfelt, S., &amp; Green, G. (2013). Using lean in the flipped classroom for at risk students. Educational Technology &amp; Society, 16(1), 356-366.

86. Warschauer, M., &amp; Meskill, C. (2000). Technology and second language learning. In J. Rosenthal (Ed.), Handbook of undergraduate second language education (pp. 303-318). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum. Weber, R.P. (1990). Basic content analysis (2nd ed.). Newbury Park, CA: Sage.

87. Wells, P., de Lange, P. A., &amp; Fieger, P. (2008). Integrating a virtual learning environment into a second-year accounting course: determinants of overall student perception. Accounting &amp; Finance, 48(3), 503-518.

88. Whitley-Grassi, N., &amp; Baizer, J. S. (2010). Video lecture capture in physiology courses: Student attendance, video viewing and correlations to course performance. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 7(10), 31-38.