

5. Wiliam D. (2011). Embedded Formative Assessment. Solution Tree Press. URL: https://cloudfront-s3.solutiontree.com/pdfs/Reproducibles_EFA/The-Main-Idea-Embedded-Formative-Assessment-March-2013.pdf
6. Effective Feedback: the key to successful assessment for learning. Oxford University Press (OUP), pp. 1–34. Retrieved from: <http://elt.oup.com/feature/global/expert/assessment-for-learning?cc=ua&selLanguage=uk>
7. Molloy E.K., Borrel-Carrio, F., Epstein, R. (2013). The Impact of Emotions in feedback. In D. Boud, & E. Molloy (Eds.), Feedback in Higher and Professional Education: Understanding it and Doing it Well (pp. 50–71). London: Routledge.
8. О.В. Маркова, Т.Г. Шматок «Використання технології скафолдингу як важливого елементу ефективного вивчення іноземної мови студентами закладів вищої освіти» Збірник матеріалів VIII Міжнар. наук. конф., м. Київ (20–21 квіт. 2022 р.) «Стратегії міжкультурної комунікації в мовній освіті сучасних університетів» [Електронний ресурс] / М-во освіти і науки України, ДВНЗ «Київ. нац. екон. ун-т ім. В. Гетьмана». Київ: КНЕУ, 2022. с. 179–185. URL: <https://ir.kneu.edu.ua:443/handle/2010/37947>.
9. Stobart, G. (2014). The Expert Learner; Challenging the myth of ability (pp.1–190). Maidenhead, McGraw-Hill / Open University Press.

Подвойська О.В.

кандидат філологічних наук, доцент, в.о. завідувача кафедри німецької мови
Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана

МУЛЬТИМЕДІЙНІСТЬ ЯК КОМПОНЕНТ ЗАНЯТТЯ З ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Анотація. Стаття присвячена ролі мультимедійності, як постійній складовій всіх сфер життя, у навчанні іноземній мові. Надається визначення поняттю «мультимедійність» та її засадам. Крім того висвітлюються її переваги саме у вивченні іноземній мові, в тому числі у дистанційному форматі. Прикладного значення набуває огляд сучасних мультимедійних інструментів, які зарекомендували себе як ефективні засоби для тренування тих чи інших мовних навичок та для перевірки рівня засвоєних знань.

Ключові слова: Мультимедійність, мультимедійні інструменти, навчальні застосунки, інтерактивний контент.

Summary. The article focuses on multimedia's role as a constant component of all spheres of life in foreign language teaching. The article defines the concept of 'multimedia' and its principles. In addition, its advantages in foreign language learning, including distance learning, are highlighted. An overview of modern multimedia tools that have proven effective for training different language skills and testing the level of acquired knowledge is of particular importance.

Key words: Multimedia, multimedia tools, educational apps, an interactive content.

Постановка проблеми. Медіа на сьогодні не просто поширені у сучасному світі, вони є постійним і стійким елементом нашого повсякденного і професійного життя, досліджень, навчання і викладання. Цифрові технології є зараз тим посередником, який надає можливість полегшити процес навчання, дехто, правда,

думає, що і замінити викладача, але поки практика демонструє важливість та необхідність знань та умінь викладача.

Аналіз останніх джерел чи публікацій. Говорячи про місце і роль медіа у навчанні іноземним мовам слід визначити поняття «мультимедійність».

Поняття «мультимедійність», що широко використовується у журналістиці, Й. Рохе, К. Ель-Буз, І. Гофман в аспекті вивчення іноземної мови розуміють як використання та обробку інформації у різному її вираженні, наприклад, як текст або як зображення, як відео, як анімацію тощо [2]. У свою чергу, К. Хон, У. Дреер та А. Ейтель мультимедіа пояснюють як «поєднання текстової та графічної інформації та її вплив на розуміння (тексту) або досягнення інших навчальних цілей» [3, с. 165]. На основі когнітивної теорії мультимедійного навчання [4] та інтегративної моделі обробки текстово-зображувальних матеріалів [5] показано, що обробка, розуміння та інтеграція текстово-зображувальних комбінацій є складним і відповідальним процесом, який відбувається в кілька етапів. Це вимагає у свою чергу від учня активної взаємодії з інформацією. Ці теорії мають конкретні настанови для практики викладання і навчання, які слід враховувати для розробки навчальних матеріалів – як, в якій комбінації слід застосовувати цифрові медіа на занятті, які умови для цього необхідні, коли цифрові медіа є ефективними, а коли навіть зайвими.

Виклад основного матеріалу дослідження. У навчальному процесі, особливо в умовах онлайн-навчання мультимедійність можна розглядати як свого роду рушійну силу, певний стимул, який допомагає оптимізувати процес вивчення іноземної мови і, з іншого боку, задіяти під час навчання різні види пам'яті і навіть запустити когнітивні процеси.

Якщо говорити про сучасні можливості мультимедійності, то не можна оминути увагою різноманітні програми, навчальні додатки, інтерактивні підручники, в рамках яких вже вбудовані різноманітні медіа – аудіо-тексти, відео, опції з виконанням завдань у власній версії навчального засобу з доступом для викладача до них. Всі ці розробки надають одну з суттєвих переваг у порівнянні з традиційними навчальними засобами – портативність і зручність, а більш сучасні програми (на відміну від інтерактивної версії підручника, наприклад)

демонструють ще і гнучкість, оскільки можуть постійно оновлюватися та отримувати розширення програми.

Проте існує і ще одна перевага мультимедійності для вивчення іноземної мови – диверсифікація навчання.

Завдяки мультимедійним засобам можна застосовувати різні способи навчання залежно від слухачів, їхніх інтересів, або технічних можливостей організації навчального процесу, які у традиційних формах навчання можуть бути обмежені часом, достатньою кількістю матеріалів тощо [1].

Серед безлічі сьогоденішніх мультимедійних засобів та програм пропонуємо розглянути наявні мультимедійні тренувальні додатки, застосунки та/або платформи.

1. **Wordwall** (<https://wordwall.net>) – з цим застосунком можна самостійно створювати або користуватися вже наявними інтерактивними або роздатковими тестовими завданнями, опитуваннями, вікторинами, іграми, створеними за допомогою різноманітних шаблонів. Реєстрація є обов’язковою, базова версія – безкоштовна.

2. **LearningApps** (<https://learningapps.org/>) – тут також можна створювати власні інтерактивні завдання або використовувати вже існуючі. Слухачі виконують і перевіряють свої результати самостійно. Існують різні формати вправ, наприклад, завдання на відповідність, тести з множинним вибором, пазли, кросворди, заповнення пропусків і багато інших. Реєстрація також обов’язкова, користування – безкоштовне.

3. **Kahoot!** (<https://kahoot.com/>) – цей веб-інструмент можна використовувати для створення цифрових вікторин та опитувань у форматі з одним або кількома варіантами відповідей. У режимі «Assign» можна грати самостійно. Потрібна реєстрація, базова версія – безкоштовна.

4. **Quizlet** (<https://quizlet.com/>) – дуже зручна навчальна платформа, яка пропонує різні методи перевірки успішності навчання, наприклад, можна створювати флеш-карти, вікторини, тести. Досить ефективним є для вивчення лексики за допомоги модулів з картками за темами. Опції безкоштовної базової версії проте є обмеженими. Потрібна реєстрація.

5. **Hot Potatoes** – навчальний застосунок, який дозволяє створювати інтерактивні тренувальні завдання. У програму входять п'ять модулів для складання завдань та тестів: 1) JCross – кросворди, 2) JClose – завдання на заповнення лакун, 3) JMatch – тест на пошук відповідностей, 4) JQuiz – тест на вибір альтернатив та коротких відповідей, 5) JMix – тест «переплутані речення».

Всі завдання виконуються у режимі самоконтролю. Режим тестування передбачений тільки для завдань з множинним вибором. Результат оцінюється у відсотках, невдалі спроби знижують його. Реєстрація не потрібна.

6. **eXeLearning** – безкоштовна програма, яку можна використовувати для створення інтерактивних модулів для самонавчання, наприклад, таких як веб-вікторини або тести з множинним вибором з можливістю вбудовувати у власні веб-сайти або навчальні платформи, такі як Moodle.

7. **QuizAcademy** – за допомогою цього навчального програмного забезпечення надається можливість створювати флеш-картки, тести та опитування і надавати їх слухачам. Крім того, тести можуть оцінюватися учнями самостійно. Потрібна реєстрація, шкільна та університетська версії – безкоштовні, демо-версія безкоштовна на 30 днів.

8. **H5P** (<https://h5p.org/getting-started>) – це сервіс, що дозволяє створювати інтерактивний контент для навчання та викладання, зокрема вправи, ігри, вікторини, графіки, діаграми, флеш-карти, відео, презентації, інтерактивні плакати й підручники, хронології, колажі. H5P пропонує безкоштовний засіб створення, обміну й повторного використання навчального контенту в форматі HTML5 для всіх типів пристроїв. Для Moodle такий редактор поки що знаходиться в стадії розробки, але вже є плагін, який дозволяє переглядати в Moodle інтерактивний контент, створений у зовнішніх редакторах H5P. Редактор H5P є дуже простим у використанні, що робить доступним створення багатого інтерактивного контенту навіть для користувачів з початковим рівнем знайомства з комп'ютером. Для розуміння роботи в цьому сервісі наявні ознайомлювальні відео, як наприклад: https://youtu.be/o_Z0NGl_0R8.

9. **Plickers** (<https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers>) – платформа була розроблена з пріоритетом доступності, що означає, що

вона ідеально підходить для більшості освітніх установ. Учні відповідають на запитання, піднімаючи спеціальні картки, тому немає потреби в учнівських пристроях чи облікових записах, а сесії можна проводити навіть в режимі офлайн, якщо немає підключення до Інтернету. Викладач отримує доступ до безкоштовного аканту Plickers. Він призначений для індивідуального використання, що дозволяє створити індивідуальне онлайн середовище, пристосоване до власного графіку викладання. Як працювати на платформі, можна побачити у демонстраційних матеріалах, наприклад: <https://sites.google.com/view/it-teachers/plickers> або <https://phys.ippo.kubg.edu.ua/wp-content/uploads/2016/12/Plickers.pdf>.

10. **tutory** (<https://www.tutory.de/>) – онлайн-платформа для створення навчально-методичних матеріалів для вчителів навчальних закладів. Його мета – заощадити час і зусилля користувачів при створенні власних навчальних матеріалів. Робочі аркуші можна швидко створити за допомогою конструктора (з готовими блоками). Такі модулі, як тести, таблиці, завдання на встановлення відповідності, кросворди та багато інших, просто перетягуються на аркуш і наповнюються контентом. Результат можна експортувати у форматі PDF (з відповідями або без них) або зробити його доступним для електронного заповнення. Потрібна реєстрація. Безкоштовна версія обмежена.

11. **learning snacks** (<https://www.learningsnacks.de/share/149533>) – ще одна навчальна платформа, яка дозволяє створювати власний навчальний контент у вигляді невеликих навчальних блоків, або користуватися вже наявним. Блоки або модулі представлені у форматі гри у вигляді запитань та відповідей (чату), втім можуть бути також інтегровані зовнішні носії інформації. Потрібна реєстрація.

12. **ONCOO** – веб-сайт або цифровий інструмент, за допомогою якого можна реалізовувати колективну роботу у навчальному процесі з акцентом на концентрованій роботі групи. Пропонуються п'ять методів колективної роботи, простих та зрозумілих у використанні. Додаток також включає функцію цільового зворотного зв'язку, інтегрованого в платформу у формі гри. Сервіс ONCOO безоплатний та доступний без реєстрації. На початковій сторінці ONCOO (oncoo.de) наявні п'ять різних онлайн-інструментів, обираючи один з яких слід

створити необхідний навчальний контент. Після цього додаток генерує ігровий код (QR-код) для входу учасників в систему зі своїх мобільних пристроїв.

13. **XMind** – програма, яку можна використовувати для створення ментальних та концептуальних карт. XMindCopilot можна використовувати навіть для створення текстів. Інструмент розроблений, щоб допомогти учням фіксувати, структурувати, візуалізувати та співпрацювати над ідеями та навчальним контентом. Інструмент доступний у вигляді мобільної, веб-версії та версії для настільних комп'ютерів. Потрібна реєстрація, базова версія безкоштовна.

14. **Buffl** (<https://buffl.co/>) – з цим навчальним застосунком можна навчатися за допомогою наявних або самостійно створених цифрових карток. Потім знання можна перевірити за допомогою тестів з декількома варіантами відповідей. Потрібна реєстрація. Наявні мобільна та веб-версія.

Висновки з проведеного дослідження. Отже, вибір мультимедійних інструментів при вивченні іноземної мови є широким, і як показує огляд, в тому числі і для тренування, які можна ефективно використовувати і для перевірки рівня засвоєних знань. Який інструмент обирати залежить від цільової аудиторії, відповідності можливостей мультимедійного інструменту поставленій меті, але і прихильності викладача і учнів. Деякі мультимедіа схожі за своїм функціоналом, тому можна обрати декілька різних залежно від цілей, але слід пам'ятати, що довге використання одного і того ж самого застосунку спричинює швидку втрату інтересу в учнів.

Список використаних джерел

1. Bauer, Wolfgang (2007): Interaktivität, Flexibilität, Kompatibilität und internationale Standards in komplexen Sprachlernplattformen: Das Beispiel bas/X-Lernmanagementsystem. In: Roche, Jörg (Hg.). Fremdsprachenlernen medial – Entwicklungen, Forschungen, Perspektiven. Berlin: LIT Verlag, 17-31.
2. EL-Bouz, Katsiaryna: Einführung ins Thema 1 «Theoretische Grundlagen und Anwendung der Mediendidaktik» In: DAAD (Hrsg.), Dhoch3-Studienmodule Deutsch als Fremdsprache. Online unter: moodle.daad.de, DOI: 10.31816/Dhoch3.2019.31.
3. Hohn, K., Dreher, U., & Eitel, A. (2016). Text-Bild-Integration. In P. Gretsche & L. Holzäpfel (Hrsg.), Lernen mit Visualisierungen. Erkenntnisse aus der Forschung und deren Implikation für die Fachdidaktik. Münster, New York: Waxmann. S. 165–172.
4. Mayer, Richard (2005): Cognitive Theory of Multimedia Learning. In: Mayer, Richard (Hrsg.): The Cambridge Handbook of multimedia learning. Oxford: Cambridge University, 31–48.

5. Schnotz, Wolfgang (2005): An Integrated Model of Text and Picture Comprehension. In: Mayer, Richard (Hrsg.): The Cambridge Handbook of multimedia learning. Oxford: Cambridge University, 49–69.

Примак О.М.

старший викладач кафедри німецької мови

Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана

Прокопчук Л.В.

старший викладач кафедри німецької мови

Київського національного економічного університету імені Вадима Гетьмана

НАПИСАННЯ ТЕКСТІВ В ГАЛУЗІ ТУРИЗМУ

Анотація. В статті наголошується на рекомендації щодо написання текстів на спеціальну тематику в галузі туризму з урахуванням основних критеріїв та сучасних методологічних досліджень.

Ключові слова: іношомовний код, соціокультурні фонові знання, аутентичні тексти, культурний контраст, культурна ідентичність.

Summary. The article emphasises the recommendations for writing texts on special topics in the field of tourism, taking into account the main criteria and modern methodological research.

Key words: foreign language code, socio-cultural background knowledge, authentic texts, cultural contrast, cultural identity.

Постановка проблеми. Читання належить сьогодні до базової компетенції кожної сучасної людини, оскільки процес читання відбувається як свідомо, так і підсвідомо через те, що багато інформації ми отримуємо сьогодні у письмовій формі та в різних жанрах. Туризм як міждисциплінарна дисципліна охоплює, серед іншого, сфери економіки, соціальних відносин та географії.

Всесвітня туристична організація визначає туризм як соціальне, культурне та економічне явище, що складається з подорожей людей на період до одного року з професійних або приватних причин до місць, де вони зазвичай не живуть. Тому постає завдання розробити глобальну перспективу розвитку та організації туристичної структури таким чином, щоб організація туристичного послуг і товарів могла бути оптимально здійснена з урахуванням усіх залучених агентів.

Мультидисциплінарний профіль програми відкриває можливості роботи для студентів туризму в дуже різноманітних і широких галузях, таких як економіка, культура, соціологія, антропологія або технологія.

Аналіз останніх досліджень. Визначним в дослідженні стратегій написання текстів в галузі туризму є те, що авторів поєднує принцип того, що наукові статті, як правило, є аргументованими, аналітичними текстами, призначеними для