

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

VASIUTYNSKA Yelena Arturivna – a teacher of the Foreign Languages Department of "Specialists' Training For Pre-Trial Investigation Units" Faculty of the Donetsk State University of Internal Affairs.

Scientific interests: the development of national minorities' education in the Yelisavetgrad region in the second half of the 19th – at the beginning of the 20th century.

Стаття надійшла до редакції 26.08.2023 р.

УДК: 378.013

DOI: 10.36550/2415-7988-2022-1-209-428-432

ПУГАЧОВА Катерина Сергіївна –

аспірант кафедри інноваційних та інформаційних технологій в освіті Навчально-наукового інституту педагогіки, психології, підготовки фахівців вищої кваліфікації Вінницького державного педагогічного університету

імені Михайла Коцюбинського

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6376-4305>

e-mail: puhachova.kateryna@vspu.edu.ua

СУЧАСНІ ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Стаття аналізує вплив сучасних інноваційних технологій на процес вивчення іноземних мов. Розглядаються чотири ключові напрямки: інтерактивні платформи, мультимедійні засоби, ігрові методики та освітні додатки. Ці технології демонструють здатність до адаптації під індивідуальні потреби учнів, підвищують мотивацію та ефективність навчання, а також сприяють розвитку комплексних мовних навичок. Стаття надає узагальнений огляд цих технологій та їх впливу на освітній процес. Завдання викладача полягає в тому, щоб створити умови практичного оволодіння мовою для кожного студента, вибрати такі методи навчання, які дозволили б кожному проявити свою активність, свою творчість. Також активізувати пізнавальну діяльність студентів у процесі навчання. Сучасні педагогічні технології, такі як навчання у співпраці, проектна методика, використання нових інформаційних технологій, інтернет-ресурсів, допомагають реалізувати особистісно орієнтований підхід у навчанні, забезпечують індивідуалізацію і диференціацію навчання. Нововведення, або інновації, характерні для будь-якої професійної діяльності людини, і тому, природно, стають предметом вивчення, аналізу та впровадження. Інновації самі по собі не виникають, а є результатом наукових пошуків, передового педагогічного досвіду окремих викладачів та цілих колективів. Пошуки вирішення педагогічних проблем інноватики пов'язані з аналізом наявних результатів дослідження сутності, структури, класифікації та особливостей перебігу інноваційних процесів у сфері освіти. Використання мультимедійних технологій на лекційних курсах сприяє поліпшенню концентрації уваги студентів, процесів розуміння і запам'ятовування, формування чітких уявлень, засвоєнню теоретичних знань (понять, концепцій та ін.), активізуючи пізнавальну діяльність студентів.

Ключові слова: інноваційні технології, навчання мов, мультимедіа, ігрові методики, інтерактивне навчання.

PUHACHOVA Kateryna Serhiivna –

a postgraduate student of the Department of Innovative and Information Technologies in Education, Educational and Scientific Institute of Pedagogy, Psychology, Training of Highly Qualified Specialists, Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6376-4305>

e-mail: puhachova.kateryna@vspu.edu.ua

MODERN INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN EDUCATION FOREIGN LANGUAGES

The article analyzes the influence of modern innovative technologies on the process of learning foreign languages. Four key areas are considered: interactive platforms, multimedia tools, game techniques and educational applications. These technologies demonstrate the ability to adapt to the individual needs of students, increase motivation and effectiveness of learning, and also contribute to the development of complex language skills. The article provides a general overview of these technologies and their impact on the educational process. The teacher's task is to create conditions for practical language acquisition for each student, to choose such teaching methods that would allow everyone to show their activity and creativity. Also, to activate the cognitive activity of students in the learning process. Modern pedagogical technologies, such as collaborative learning, project methodology, use of new information technologies, Internet resources, help implement a personally oriented approach to learning, provide individualization and differentiation of learning. Innovations, or innovations, are characteristic of any human professional activity, and therefore naturally become the subject of study, analysis and implementation. Innovations do not arise by themselves, but are the result of scientific research, advanced pedagogical experience of individual teachers and entire teams. The search for a solution to the pedagogical problems of innovation is connected with the analysis of the available results of research into the essence, structure, classification and peculiarities of the course of innovation processes in the field of education. The use of multimedia technologies in lecture courses helps to improve the concentration of students' attention, the processes of understanding and memorization, the formation of clear ideas, the assimilation of theoretical knowledge (concepts, concepts, etc.), activating the cognitive activity of students.

Key words: innovative technologies, language learning, multimedia, game methods, interactive learning.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. У сучасному світі, де глобалізація та міжкультурне спілкування набувають дедалі більшої значимості, вивчення іноземних мов стає не лише академічним вибором, але й необхідністю. Іноземні мови відіграють ключову роль у освітніх, професійних, та особистісних аспектах життя людини, надаючи доступ до нових знань, культур та можливостей. Однак, традиційні методи навчання іноземних мов часто виявляються недостатньо ефективними у відповідь на сучасні виклики, що ставить перед освітянами завдання пошуку нових, більш ефективних підходів.

«Інформатизація нині змінює уявлення про те, якими мають бути взаємодія учасників освітнього процесу, структура навчального середовища, освітній простір вищої школи загалом» [1]. Цей виклик спонукає до інтеграції інноваційних технологій у процес навчання іноземних мов. Інноваційні технології, включаючи інтерактивні платформи, мультимедійні інструменти та ігрові методики, відкривають нові горизонти для ефективного та захоплюючого вивчення мов. Вони пропонують учням динамічні та залучені формати навчання, які сприяють кращому засвоєнню матеріалу та підтримці мотивації.

Основною перевагою цих технологій є їх здатність адаптуватися до індивідуальних потреб та стилів навчання кожного студента. Навчальні додатки та онлайн-платформи використовують алгоритми для налаштування курсів згідно з рівнем знань і прогресом користувача, в той час як мультимедійні засоби та ігрові елементи роблять навчання більш інтерактивним і веселим. Такий підхід не тільки покращує залученість учнів, але й сприяє глибшому розумінню та запам'ятовуванню мовного матеріалу.

Основна мета цієї статті полягає у дослідженні та аналізі ролі сучасних інноваційних технологій у процесі навчання іноземних мов. Ми розглядаємо, як інтерактивні платформи, мультимедійні засоби та ігрові методики можуть трансформувати традиційні підходи до вивчення мов, забезпечуючи більш ефективне та мотивуюче середовище для учнів. Через цей аналіз, стаття прагне визначити ключові переваги та потенційні виклики цих технологій, а також надати рекомендації щодо їх впровадження у сучасну освітню практику.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні інтерактивні платформи змінюють парадигму вивчення іноземних мов, роблячи процес більш гнучким та ефективним. Онлайн-платформи, як-от *Duolingo*, *Babbel*, і *Rosetta Stone*, впроваджують гейміфіковані елементи та інтерактивні завдання, що залучають учнів у процес навчання. Вони також адаптують матеріали під конкретні потреби і рівень знань кожного студента, забезпечуючи персоналізований підхід до навчання. Ці платформи пропонують багатоплановий підхід до навчання, що включає читання, письмо, слухання та говоріння. Такий підхід дозволяє учням розвивати всі аспекти мовних навичок, в той час як інтерактивність та ігрові елементи підтримують їхню мотивацію. Додатково, миттєвий зворотний

зв'язок від системи допомагає учням виправляти помилки на ранніх етапах навчання.

Duolingo використовує ігрові елементи для мотивації, включаючи заробіток віртуальних монет, розблокування нових рівнів, та конкурентні змагання з іншими користувачами. Це допомагає утримувати увагу учнів і стимулює регулярне навчання. Щодо методики навчання курси на *Duolingo* побудовані у формі маленьких, легко засвоєваних уроків. Вони включають аудіо, візуалізації та інтерактивні вправи, що дозволяє засвоїти матеріал через різні типи сприйняття.

На противагу *Duolingo*, *Babbel* зосереджується на наданні більш персоналізованого досвіду навчання, адаптуючись до індивідуальних потреб і рівня знань учня. Платформа використовує реалістичні діалоги та сценарії, які допомагають учням навчитися використовувати мову в повсякденних ситуаціях.

Більш іммерсивний підхід до навчання іноземних мов використовує наступна інтерактивна платформа *Rosetta Stone*, занурюючи користувачів повністю в іноземну мову без перекладу чи використання рідної мови. Завдяки технології розпізнавання мови, платформа допомагає користувачам вдосконалювати вимову, надаючи миттєвий зворотний зв'язок.

Ці платформи використовують інтерактивність не тільки для підвищення залученості та мотивації учнів, але й для створення більш ефективного та адаптивного навчального досвіду. Вони враховують індивідуальні особливості та потреби кожного користувача, роблячи процес навчання максимально ефективним.

Особливу роль відіграють мультимедійні засоби, такі як аудіо та відеоматеріали. Вони не тільки допомагають учням розвивати слухові та візуальні навички, але й забезпечують реалістичне середовище для навчання. Відео-уроки, подкасти, та інтерактивні вебінари дають можливість учням слухати та спостерігати за носіями мови, що покращує їхнє розуміння мовних нюансів. Використання відео-конференцій та онлайн-зустрічей з носіями мови дозволяє учням практикувати живе спілкування. Це не тільки сприяє підвищенню рівня вимови та аудиторного сприйняття, але й забезпечує важливий культурний контекст, що є невід'ємною частиною вивчення будь-якої мови. Мультимедійні засоби також сприяють розвитку самостійності учнів, надаючи їм можливість вибирати матеріали відповідно до їхніх інтересів та потреб. Це важливо, адже учні, які вивчають мову через теми, які їх цікавлять, мають більшу мотивацію до навчання.

Неможливо не згадати зростаючу динаміку використання віртуальної реальності у навчанні, що також створює умови для іммерсивного середовища, де учні можуть практикувати мову в симульованих реалістичних сценаріях.

Розглянемо більш детально значення віртуальної реальності (Virtual Reality - VR) - це технологія, яка дозволяє користувачам занурюватися у повністю симульоване цифрове середовище, створене за допомогою комп'ютерного моделювання. Основні характеристики VR

включають тривимірні, інтерактивні світи, які реагують на рухи та дії користувача. Це досягається завдяки використанню VR-шоломів, трекерів руху та спеціального програмного забезпечення, яке створює ілюзію занурення в інший світ. Ці технології можуть відтворювати реалістичні звуки, зображення та навіть тактильні відчуття, що дозволяє користувачам відчувати більш глибоку емоційну та когнітивну залученість.

Однією з основних переваг віртуальної реальності є її здатність створювати глибоко інтерактивні та іммерсивні досвіди. У навчальному контексті це означає, що студенти можуть занурюватися в середовища або ситуації, які було б неможливо або непрактично відтворити в реальному світі. Наприклад, учні можуть віртуально відвідувати іноземні країни, взаємодіяти з носіями мови у природному середовищі, або навіть проводити складні експерименти в безпечному, контрольованому віртуальному просторі. Це може значно підвищити рівень розуміння та залученості учнів, сприяючи більш ефективному навчанню.

Незважаючи на свої переваги, VR також має деякі недоліки та виклики. По-перше, вартість та доступність обладнання може бути значною перешкодою, особливо для навчальних закладів з обмеженим бюджетом. По-друге, деякі користувачі можуть відчувати дискомфорт під час використання VR, явище, відоме як "киберзапаморочення". Крім того, існує виклик забезпечення якісного та освітньо значущого контенту, який би був не тільки захоплюючим, але й ефективно інтегрованим у навчальні програми. Також важливо забезпечити безпеку та конфіденційність даних користувачів, враховуючи зростаючу кількість особистої інформації, що обробляється цими системами.

Важливо згадати ігрові методики у вивченні мов, які відкривають нові можливості для залучення та мотивації учнів. Включення елементів гри, таких як рольові ігри, мовні квести та інтерактивні завдання, робить процес навчання більш захоплюючим і менш стресовим. Ці методики допомагають учням активно використовувати мову у неформальному контексті, сприяючи більш глибокому засвоєнню навчального матеріалу. Вони також сприяють розвитку мовної креативності та комунікативних навичок. Учні навчаються реагувати на несподівані ситуації та використовувати мову в різних контекстах, що є важливим для розвитку реальних комунікативних навичок. Рольові ігри та симуляції дозволяють учням практикувати мову в безпечному та контрольованому середовищі.

Задля створення ігрового контенту для навчання потрібно враховувати наступні невід'ємні елементи, а саме:

1. Бали, які надаються за виконання завдань або правильні відповіді. Вони діють як безпосередній показник успіху та допомагають учням відстежувати свій прогрес.

2. Рівні дозволяють учням вимірювати свій прогрес у порівнянні з попередніми етапами навчання. Підвищення рівня часто супроводжується доступом до нових завдань або матеріалів.

3. Нагороди у формі значків, сертифікатів або інших форм визнання мотивують учнів продовжувати навчання та досягати нових цілей.

У сфері освітніх ігор та симуляцій для вивчення мов, платформи такі як *Duolingo*, *Memrise*, та *Mindsnacks* використовують гейміфікацію для підвищення мотивації та залученості учнів. *Duolingo* дозволяє користувачам заробляти бали за кожен правильний відповідь та просуватися через різні рівні складності, створюючи мотивацію через почуття досягнення. *Memrise*, з іншого боку, інтегрує елементи пам'яті та візуалізації, запрошуючи користувачів "зростити" власний "сад знань", стимулюючи їх повертатися до додатку щодня для "поливання" їхніх "рослин знань". Тим часом, *Mindsnacks* пропонує серію міні-ігор, зосереджених на різних аспектах мовного навчання, таких як словник, граматики, та вимова, де успішне виконання завдань винагороджується нагородами. Ці підходи ефективно використовують ігрові елементи для підтримки навчального процесу, роблячи його більш динамічним та захоплюючим для учнів.

Як вище було згадано однією з головних переваг освітніх ігор та симуляцій у навчанні мов є підвищення мотивації та залученості учнів. Ігрові елементи, такі як бали, рівні та нагороди, створюють відчуття прогресу та досягнень, що підтримує інтерес до навчання. Це особливо важливо для молодших учнів, які можуть швидко втратити інтерес до традиційних методів навчання. Крім того, ігри та симуляції можуть відтворити реальні життєві ситуації, допомагаючи учням краще зрозуміти та застосувати нові знання у практичному контексті. Це допомагає покращити пам'ять та засвоєння мови, оскільки учні активно використовують нові слова та фрази у контрольованому, але реалістичному середовищі.

Проте, існують і недоліки такого підходу. Найбільшим недоліком може бути занадто сильний акцент на гейміфікації, що може відволікати учнів від початкових цілей навчання. Учні можуть зосередитися на набиранні балів або проходженні рівнів, замість розуміння та поглиблення мовних навичок. Крім того, ігри та симуляції можуть не враховувати індивідуальні особливості навчання кожного учня, особливо тих, хто може відчувати труднощі з ігровими аспектами або потребує більш традиційних методів навчання. Також, якість освітнього контенту в іграх може варіюватися, і не завжди забезпечується належний педагогічний нагляд, що може призвести до неправильного засвоєння матеріалу або формування неповних знань.

Щодо освітніх додатків та програм вони стали невід'ємною частиною сучасного навчального процесу з іноземних мов. Додатки, як-от *Memrise*, *Quizlet*, та *Anki*, використовують методики, засновані на повторенні та візуалізації, що допомагає учням запам'ятовувати нові слова та фрази. Ці додатки також забезпечують індивідуалізовані плани навчання, які враховують унікальні потреби та рівень знань кожного студента. Ці програми часто використовують алгоритми для адаптації навчального матеріалу та

вправ, що забезпечує найкраще використання часу навчання та максимізує ефективність. Вони також забезпечують гнучкість у навчанні, дозволяючи учням вчитись у будь-який зручний час. Наприклад, *Memrise* використовує візуальні асоціації та повторення для закріплення нових слів, тоді як *Anki* дозволяє користувачам створювати власні набори карток, що є корисним для специфічного або спеціалізованого навчання. Такі додатки також часто включають аудіо вимову слів, що є незамінним для розвитку правильної вимови.

Сучасні освітні додатки для вивчення мов також мають можливість адаптуватися до індивідуальних потреб та рівнів знань користувачів. Це досягається за допомогою алгоритмів, які аналізують швидкість навчання, частоту помилок та переваги учнів щодо певних типів завдань. Наприклад, якщо учень часто робить помилки у певному слові чи фразі, додаток може збільшити частоту повторень цього матеріалу. Також, багато додатків пропонують персоналізовані шляхи навчання, де користувачі можуть вибирати спеціалізовані курси, що відповідають їхнім інтересам або професійним потребам. Це не тільки підвищує ефективність навчання, але й забезпечує більшу мотивацію, оскільки учні вивчають те, що їм дійсно цікаво.

У ході динамічного розвитку інформаційних технологій неможливо не зазначити використання технологій штучного інтелекту (ШІ) та машинного

навчання (МН), які глибоко трансформують підходи до навчання мов, забезпечуючи можливість створення глибоко персоналізованих та адаптивних навчальних шляхів. Ці технології аналізують індивідуальну взаємодію та прогрес учнів, використовуючи ці дані для налаштування навчального контенту, щоб він відповідав конкретним потребам та рівню знань кожного учня.

ШІ та МН дозволяють додаткам для вивчення мов динамічно адаптувати навчальні матеріали. Наприклад, якщо учень виявляє труднощі з певними словами або граматичними конструкціями, система може автоматично збільшувати частоту та складність завдань, пов'язаних з цими аспектами. Це не тільки підвищує ефективність навчання, але й забезпечує, що учень отримує індивідуально налаштований досвід, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Крім адаптації існуючих матеріалів, ШІ та МН також можуть сприяти створенню персоналізованих шляхів навчання. Це означає, що учні можуть працювати над курсами, які були спеціально розроблені з урахуванням їхніх індивідуальних інтересів, професійних цілей або навіть унікальних стилів навчання. Наприклад, учень, який зацікавлений у вивченні мови для подорожей, може отримати курс, орієнтований на практичні розмовні навички та культурні особливості, тоді як інший, який хоче використовувати мову у професійному контексті, отримає більш технічно орієнтований контент.

Таблиця 1

Основні аспекти та особливості чотирьох ключових напрямків у вивченні іноземних мов за допомогою сучасних технологій

Аспект	Особливості
Сучасні інтерактивні платформи	Гнучкість та ефективність, гейміфіковані елементи, персоналізований підхід, багатосаровий підхід до навчання (читання, письмо, слухання, говоріння), мотивація, миттєвий зворотний зв'язок.
Мультимедійні засоби	Розвиток слухових та візуальних навичок, реалістичне середовище, відео-уроки, подкасти, вебінари, практика з носіями мови, культурний контекст, розвиток самостійності, покращення іммерсивності та практичного застосування мови.
Ігрові методики	Залучення та мотивація, рольові ігри, мовні квести, активне використання мови, розвиток креативності та комунікативних навичок, практика в контрольованому середовищі.
Освітні додатки та програми	Методики на основі повторення та візуалізації, індивідуалізовані плани навчання, адаптація матеріалу та вправ, максимізація ефективності, гнучкість у навчанні. Додатково, інтеграція ШІ та МН для адаптації навчального процесу.

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. У заключній частині статті підсумовується, що сучасні інноваційні технології відіграють вирішальну роль у трансформації процесу вивчення іноземних мов. Інтерактивні платформи, мультимедійні засоби, ігрові методики та освітні додатки не тільки забезпечують більшу гнучкість та доступність навчання, але й сприяють глибшому засвоєнню мовного матеріалу завдяки індивідуалізації процесу навчання та підвищенню залученості учнів. Вони відкривають нові можливості для розвитку комунікативних навичок, а також сприяють культурному обміну та глобальному спілкуванню. Враховуючи це, важливо продовжувати розвивати та інтегрувати ці технології у сучасні освітні практики.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Жовнич О. Дидактичні переваги і новітні тенденції застосування інформаційно-комунікаційних технологій у вищій освіті. *Молодь і ринок*. 2017. № 7. С. 150–156. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2017_7_30.
2. Carrier M. E., Damerow R.M., & Bailey K.M. *Digital Language Learning and Teaching: Research, Theory, and Practice*. 2017. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315523293>
3. Kim S., Song K., Lockee B.B., & Burton J.K. *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. 2017.
4. Mauro-Jackson M.D. *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, edited by Carol A. Chapelle and Shannon Sauro. *The CALICO Journal*. 37. 2020. P. 309–312. URL: <https://doi.org/10.1558/cj.37016>

5. Plaza, S.M. Martín-Monje, E., Elorza, I., & García Riaza, B. (Eds.). 2016. Technology-enhanced language learning for specialized domains: Practical applications and mobility. *Revista Espanola De Linguistica Aplicada*. 30. 2017. 422–427. URL: <https://doi.org/10.1075/resla.30.1.18mol>

6. Traxler J., & Crompton A.H. Conclusion: Mobile Learning in Higher Education: The Challenges in Context. 2018.

REFERENCES

1. Zhovnych, O. (2017). Dydaktychni perevahy i novitni tendentsiyi zastosuvannya informatsiynokomunikatsiynykh tekhnolohiy u vyshchii osviti [Didactic advantages and latest trends in the use of information and communication technologies in higher education] *Molod i rynek*. № 7. S. 150–156. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2017_7_30. [In Ukrainian]

2. Carrier, M.E., Damerow, R.M., & Bailey, K.M. (2017). Digital Language Learning and Teaching: Research, Theory, and Practice. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315523293> [in English]

3. Kim, S., Song, K., Locke, B.B., & Burton, J.K. (2017). Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming. [in English]

4. Mauro-Jackson, M.D. (2020). The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning, edited by Carol A. Chapelle and Shannon Sauro. *The CALICO Journal*, 37, 309-312. URL: <https://doi.org/10.1558/cj.37016> [in English]

5. Plaza, S.M. (2017). Martín-Monje, E., Elorza, I., & García Riaza, B. (Eds.). 2016. Technology-enhanced language learning for specialized domains: Practical applications and mobility. *Revista Espanola De Linguistica Aplicada*, 30, 422-427. URL: <https://doi.org/10.1075/resla.30.1.18mol> [in English]

6. Traxler, J., & Crompton, A.H. (2018). Conclusion: Mobile Learning in Higher Education: The Challenges in Context. [in English]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ПУГАЧОВА Катерина Сергіївна – аспірант кафедри інноваційних та інформаційних технологій в освіті, Навчально-наукового інституту педагогіки, психології, підготовки фахівців вищої кваліфікації, Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

Наукові інтереси: діджиталізація, європеїзація освіти, якість професійної освіти.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

PUHACHOVA Kateryna Serhiivna – a postgraduate student of the Department of Innovative and Information Technologies in Education, Educational and Scientific Institute of Pedagogy, Psychology, Training of Highly Qualified Specialists, Vinnytsia

Mukhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University.

Scientific interests: digitalization, Europeanization of education, quality of professional education.

Стаття надійшла до редакції 26.08.2023 р.

УДК 378.124

DOI: 10.36550/2415-7988-2022-1-209-432-437

УМАНЕЦЬ Володимир Олександрович – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри ІТО Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7237-4955>
e-mail: umkavin@gmail.com

ПОДЛІСОВСЬКИЙ Вадим Вікторович – аспірант кафедри ІТО Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського
ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-3326-5851>
e-mail: vadim.podlisovskii@gmail.com

ЛІНГВОКУЛЬТУРНА КОМПЕТЕНІСТЬ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ЕКОНОМІЧНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ В УМОВАХ ДІЯЛЬНІСНОГО ПІДХОДУ

У статті визначено й охарактеризовано основні методологічні підходи, які використовуються у професійній освіті закладу вищої освіти (ЗВО) з метою формування лінгвокультурної компетентності майбутніх фахівців економічних спеціальностей: компетентнісний, діяльнісний, системний, культурологічний, міждисциплінарний.

Нині стрімко змінюються кваліфікаційні характеристики сучасних фахівців економічних спеціальностей. У зв'язку з цим все більшого значення набувають високі кваліфікаційні характеристики випускників закладів освіти, їх ініціативність, креативність і творче мислення при вирішенні нестандартних завдань, здатність до самоосвіти; вміння налагоджувати ділові контакти з іноземними партнерами; кваліфікована професійна діяльність в іншомовному середовищі.

Особливості лінгвокультурологічної компетентності майбутніх фахівців економічного профілю можуть розглядатися в межах наукової системи припущень і знань, тому є сенс виокремити сукупність теоретико-методологічних підходів, які відображають сучасний рівень наукових досліджень в даній галузі. Про це свідчать сучасні дослідження щодо обраних авторами методологічних підходів (системного, діяльнісного, компетентнісного,