

**Губа Ю. І.,**

викладач української мови та літератури,  
ВСП «Маловисторопський фаховий  
коледж імені П. С. Рибалка Сумського  
НАУ»

## **ЗНАЧЕННЯ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ - АГРАРІЇВ НА ЗАНЯТТЯХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ**

У сучасній системі вищої освіти надаються переваги особистісно орієнтованому підходу до навчання, який зумовлює надання належного місця методам і формам навчання, сфокусованим на студентів, – диспутам, груповій роботі, рольовій грі, керованим дослідженням тощо. Компетентнісний підхід - нагальна потреба у підготовці фахівців, здатних до розбудови та покращання економічного рівня держави. Увесь зміст навчання у вищих навчальних закладах повинен забезпечити формування відповідних компетентностей, а основна увага приділяється розвитку особистості студента, його комунікативній підготовленості, формуванню професійних компетенцій.

В основі комунікативної компетентності майбутніх аграріїв лежить визначальна професійна характеристика даних фахівців в сучасному інформаційному суспільстві. Удосконалення комунікативної компетентності формується через динамічний розвиток сфери комунікації, ускладнення структури комунікативної діяльності аграріїв, підвищення ролі ефективності їх комунікативної діяльності. Одним із засобів підвищення якості комунікативної підготовки даних фахівців у ВНЗ є застосування інтерактивних технологій в процесі вивчення української мови.

Зазвичай, інтерактивне навчання включає моделювання різноманітних ситуацій, застосування рольових ігор, навчальних дискусій – усіх можливих засобів наближення процесу вивчення навчального матеріалу до сфер та умов його професійного застосування.

Процес формування комунікативної компетентності майбутніх фахівців агропромислового комплексу має відбуватися засобами інтерактивних технологій та саму інтерактивну природу ділових комунікативних процесів, значення яких виходить на перше місце в діяльності аграріїв.

Акцентую увагу на необхідності використання на заняттях з української мови різноманітних інтерактивних технологій, зокрема, ігрового матеріалу, ситуативних вправ, які забезпечують студентам усебічний роз-

виток мовлення в умовах наближених до реальних. Усе це ще раз підтверджує тенденцію наближення процесу навчання до життя, отримання студентами саме тих знань з мови, документознавства, ділової етики, які необхідні їм для проживання в соціокультурному просторі України й подальшої фахової самореалізації.

Впровадження в ігрову практику інноваційних методів навчання є вимогою часу. З розвитком інформаційно - комунікаційних технологій і доступністю різних індивідуальних електронних пристроїв, спектр ігор, який став сьогодні доступний як студентам, так і педагогам, значно розширився порівняно з кінцем ХХ ст. Протягом останніх років набули поширення методи гейміфікації як засіб підвищення мотивації та залучення до навчання.

**Гейміфікація** – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблем [1]. Сумісні дії задля досягнення власних цілей, віртуальність та зворотній відлік (виконання завдання за обмеженого часу) є елементами гейміфікованого процесу. Командні ігри – проект, що дає студентам ціль, яку вони можуть досягнути лише разом. За допомогою проєктора (або інтерактивної дошки) викладач показує анімовану історію, розвиток якої залежить від правильних відповідей усієї групи. Чим більше правильних відповідей – тим далі гра прогресує [5, с.8]. Лише **успіх цілої групи допоможе командній грі мати позитивне завершення**. Ціль командних ігор – сприяти розвитку навичок співпраці в групі на протигагу суперництва з визначенням абсолютних переможців, залучення всієї групи до спільної роботи, розвиток аналітичних навичок та критичного мислення, насичення заняття релевантним візуальним матеріалом. **Для студентів важливі позитивні емоції**, які вони відчувають під час гри, стосунки між учасниками команди та зворотній зв'язок. Малоактивні студенти долучаються до виконання завдання і не бояться робити помилки, усвідомлюють, що все можна виправити. А це дуже важливо для дорослого життя. Вони відчувають гордість за особистісний вклад в гру та бажають отримати публічне схвалення за завершення процесу. Переконливим позитивним фактором є те, що студенти **навчаються в інтерактивному середовищі**, взаємодіють з одногрупниками та допомагають один одному. Таким чином у них **формується ключова компетентність «Ініціативність і підприємливість»**: виявляти здатність до роботи в команді, бути ініціативним, чи, ініціативною, генерувати ідеї, брати відповідальність за прийняття рішень, вести діалог задля досягнення спільної мети [5, с. 6]. Під час командної гри здобувачі освіти вирішують завдання відповідаючи на питання з власних девайсів. Правильні відповіді вони можуть шукати в Інтернеті, підручниках або інтелект - картах, які

створюють вдома за методом **«Перевернутого класу»**. При цьому формується **«Інформаційно - цифрова компетентність»**: використовувати сучасні пристрої для пошуку потрібної інформації, її оброблення, збереження і передавання.

На заняттях української мови запроваджують метод **«сторітелінг»** – спосіб передачі інформації через розповідання історій, який передбачає вкраплення власного або чужого досвіду, комунікацію на емоційне співпереживання [4, с.49]. Ефективний варіант неформального навчання, особливо в епоху технологій, коли факти, що їх повинні запам'ятати на заняттях студенти, губляться серед інформаційного простору. Вдало побудована історія має великий шанс прижитися серед студентської аудиторії. Розповідь передбачає вкраплення власного або чужого досвіду, комунікацію та емоційне співпереживання. Такий метод допоможе студентам у підготовці до ЗНО, в частині **«Власне висловлювання»**, спонукає до аналізу, творчого підходу та мотивує самостійно дізнатися цікаві факти. У позааудиторній роботі з української мови використовують квести. Структура: головний герой – ціль – зміна кількох локацій та вирішення в кожній з них певних задач – почергове досягнення міні - результатів – тріумф. Цей сценарій доцільно використати там, де необхідне моделювання проблемних ситуацій, розв'язання аналітичних задач, закріплення набутих навичок та вмій.

**Ігрова технологія BYOD (бйод)** – використання власних мобільних пристроїв для отримання знань на занятті. Термін BYOD розшифровується як «bring your own device», або - принеси «свій власний пристрій». Це означає можливість для педагога чи студентів приносити та використовувати свої девайси в офіційних установах. Оскільки зараз майже кожна людина має мінімум один універсальний гаджет із набором потужних додатків та користується ними протягом всього дня, оминати тренд BYOD в сучасному світі майже неможливо. Ця практика поступово перейшла в освіту та інтегрується в навчальний процес. І хоча на початку педагоги доволі скептично ставилися до BYOD та надавали перевагу класичним формам навчання, зараз потенціал цього методу розкривається сповна. Адже здобувачі освітніх послуг ходять в навчальний заклад з гаджетами, то чому б не використовувати їх в освітніх цілях? Студенти зацікавлюються тому, що можуть користуватися протягом занять своїм планшетом, смартфоном чи комп'ютером, до яких звикли, а сам процес навчання привносить новизну та виглядає сучаснішим і цікавішим. Звичайно, щоб втримати увагу на занятті педагогу потрібно чітко продумати, які додатки використовувати. Головне розуміти, що навіть звичайна фотокамера на смартфоні може якісно доповнити виконання завдань, а робота онлайн дозволить швидко

отримувати оброблені результати, проходити опитування, не витратити час на роботу з методичними матеріалами та створювати свою базу потрібних закладок [3, с. 150]. Завдяки BYOD можна не лише зробити цікавішим процес навчання, але й пришвидшити його. Адже не доведеться використовувати додатковий час на прості дії, наприклад, на копіювання малюнків, графіків чи цитат, що займають такі потрібні хвилини, які можна перетворити в дискусію або ж консультацію. **Технологія BYOD дає можливість забезпечити студентів на занятті електронними підручниками, додатковими матеріалами, відео, роблячи навчання значно цікавішим. На цьому етапі – це буде питання майстерності викладача зацікавити підлітка своїм предметом, та й зрештою, не йти методом заборон та залишатися поза часом, а навпаки стимулювати та перенаправляти інтерес підлітків в потрібне русло. І саме BYOD підійде для цієї мети якнайкраще.**

Отже, при застосуванні інтерактивних ігор виграє весь навчально-виховний процес, бо вони дають можливість залучити кожного учасника до обговорення проблеми, а це сприяє розвитку критичного мислення, діалогічного мовлення, уміння доводити. Студенти набувають навичок співпраці, колективного пошуку рішень, беруть активну участь у навчанні та передачі своїх знань іншим людям.

### Список використаних джерел

1. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. [Електронний ресурс]. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>
2. Що таке Командні ігри? [Електронний ресурс]. URL: <https://help.classtime.com/articles/2311957>.
3. Золотарьова І.О. Застосування мобільного навчання в системі освіти / І.О.Золотарьова, А. М. Труш // Системи обробки інформації. 2015. Вип. 4. С. 147-150. [Електронний ресурс]. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/soi\\_2015\\_4\\_32](http://nbuv.gov.ua/UJRN/soi_2015_4_32).
4. Паламар С. Сторітелінг у професійній підготовці майбутніх педагогів: сучасні інструменти / С. Паламар, М. Науменко // Відкрите освітнє середовище сучасного університету. 2019. №7. С. 48–55.
5. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. /Л. Сергєєва. [Електронний ресурс]. URL: [http://umo.edu.ua/images/content/nashi\\_vydanya/metod\\_upr\\_osvit/v\\_15/14.pdf](http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf)
6. Удалова О.Ю., Івженко Ю. В. Формування професійної компетентності майбутніх фахівців в умовах модернізації освітнього процесу/ Формування компетентного фахівця в інноваційному освітньому середовищі України: Збірник матеріалів конференції, 2021. С.73–75