

professional training of future nursing junior specialist was a subject of many researchers' scientific studies, who studied foreign experience of nurses study, ways of reformation of the higher medical education system in Ukraine and innovative approaches in domestic nursing education. The directions and peculiarities of future nurses' professional training in USA, Germany, Austria are concretized. The attention is focused on the discrepancies of nursing education in Ukraine with the international standards. It is suggested, that the extrapolation of foreign experience into the domestic system of professional training of future nursing specialists can significantly improve the level of readiness of medical colleges graduates for practical work in the specialty.

Key words: nurses, professional training, education, foreign experience, medical college.

УДК 378.026/091.33

Дергач М. А., Порада О. В.

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД ФОРМУВАННЯ У СТУДЕНТІВ ПОТРЕБИ В ПРОФЕСІЙНІЙ САМОАКТУАЛІЗАЦІЇ

У статті узагальнено результати досліджень у напрямі пошуку нових форм, методів та засобів навчання майбутніх конкурентоспроможних фахівців. На думку авторів, конкурентоспроможність фахівця забезпечується поєднанням когнітивних, мотиваційних, ділових та інтеграційних якостей особистості, тобто фахівець має бути самоактуалізованою особистістю.

Аналіз робіт сучасних науковців, моделей і форм навчання дозволяє зауважити, що в сучасному педагогічному процесі вищої школи має поєднуватися традиційне й інноваційне (інтерактивне) навчання.

Одним із методів інтерактивного навчання є ділова гра. У статті розкрито зміст та методика проведення авторських ділових ігор "Претендент" та "Форс-мажор", які розроблено й апробовано протягом 2016–2018 рр. На основі результатів контент-аналізу доведено, що ділові ігри можуть стимулювати розвиток базових характеристик самоактуалізованої особистості, тому досить важливі в підготовці сучасного фахівця в освітніх закладах вищої школи.

Ключові слова: вища школа, інтерактивне навчання, ділова гра, професійна самоактуалізація студентів.

Сучасний український ринок праці потребує наявності у випускників закладів вищої освіти не лише традиційного когнітивного професійного складника, а й володіння навичками, що актуалізують їхні мотиваційні, ділові й інтеграційні якості. Саме останні є одними зі складників самоактуалізованої особистості.

Водночас сучасна вища професійна школа перебуває в активному пошуку нових форм, методів та засобів навчання майбутніх фахівців, спроможних задовольняти вимоги сучасного ринку праці. Так, роботи О. А. Волкової, Є. Г. Огольцової, А. С. Кордюк та ін. присвячено вивченню педагогічних умов та засобів навчання у виші. Інноваційні методи навчання висвітлено в працях О. В. Шаміса, В. Г. Лізункова, В. І. Марчука, О. Ю. Малущо, Н. С. Мешкової, О. Л. Федотової, Г. М. Галесової, О. П. Фазлієвої, О. М. Пудовик, Л. В. Козак, Л. П. Сумакової та ін.

Особливості інтерактивного навчання як одного з видів активного навчання розглядаються в роботах О. О. Козиревої, Д. В. Добриніної, М. В. Шмельової, М. А. Аксьонової, М. А. Гуріної, Н. А. Дронова, В. В. Швайдак, А. С. Шурупової, О. А. Соколової, О. В. Кисельової, В. Ю. Соболева та ін.

Теорію і практику ділової гри як один із методів активного навчання в закладах вищої освіти розробляють А. А. Вербицький, М. Л. Ботальова, О. Н. Ворошилова, С. А. Габрусевич, Ю. В. Геронимус, Г. А. Зорін, С. Т. Занько, В. Ф. Комаров, Ю. Д. Красовський, М. Н. Крилова, Л. В. Ловчева, Т. А. Макаренко, А. М. Смолкін, Н. А. Соловйова, В. Я. Платов та інші дослідники.

Аналіз робіт означених науковців дозволяє зауважити, що сучасний етап розвитку освіти характеризується інтенсивним пошуком нового в теорії та практиці професійної освіти і виховання, де особливої актуальності набуває інновація, активність та інтерактивність студентів.

Мета статті – розширити сучасний педагогічний інструментарій викладачів вищої школи, які спрямовують свою діяльність на формування в студентів потреби в професійній самоактуалізації, підвищення їхньої професійної компетентності, розвитку мотиваційних, особистісних, ділових та інтеграційних якостей.

Сучасний етап розвитку вищої освіти характеризується інтенсивним пошуком нового в теорії та практиці. Цей процес зумовлений низкою суперечностей, головна з яких полягає в невідповідності традиційних методів і форм навчання й виховання, тенденцій розвитку системи освіти актуальним соціально-економічним умовам розвитку суспільства та вимогам епохи інформаційних технологій. Зазначені розбіжності потребують більш детального аналізу моделей навчання, що використовуються у вищій професійній школі.

Традиційна методика передбачає спілкування викладача і студента, постійний контроль із боку викладача за навчальною діяльністю останнього та контроль засвоєння ним навчального матеріалу. Така модель має директивний характер. Стосовно цього Н. С. Мешкова зауважує, що в директивній моделі результат навчання розцінюється як передача знань завдяки раціональній організації змісту навчального процесу, коли відбувається односторонній діалог, де активною стороною є викладач. Плідність такого діалогу, як підкреслює науко-

вещь, залежить від правильного вирішення висунутих завдань: постановки навчальної мети, здійснення передачі матеріалу певного змісту (лекцій) і його інтерпретації для студентів (семінари) та контролю знань [4].

Альтернатива традиційному навчанню – інноваційне. Більшість науковців суголосні з Л. В. Козак, яка вважає, що інноваційне навчання – це зорієнтована на динамічні зміни в навколишньому світі навчальна діяльність, яка ґрунтується на оригінальних методиках розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості. Мета такого навчання – готувати не лише "людину, що пізнає", а і "людину, що діє". Л. В. Козак підкреслює, що характерними рисами інноваційного навчання є передбачення, тобто здатність до розуміння нових, незвичних ситуацій, прогнозування подій, оцінка наслідків ухвалених рішень, орієнтація на майбутнє і співучасть, яка виявляється в соціальній активності людини, її участі в найважливіших видах діяльності, особистому впливі на ухвалення локальних і глобальних рішень, у здатності бути ініціативною тощо [1].

Отже, інноваційне навчання характеризується передусім активізацією розумової, навчально-пізнавальної діяльності студентів, що досягається комплексним використанням педагогічних і організаційно-управлінських засобів. В. Г. Лізунков, О. Ю. Малушко, В. І. Марчук зазначають, що під час такого навчання менше уваги приділяється пасивній передачі інформації і більше – практиці управління, застосуванню, аналізу й оцінці ідей. Коли студенти самостійно аналізують концепції, особливо нові ідеї, і висловлюють власну думку, то вони не тільки краще засвоюють нові знання, але й розуміють, чому і яким чином вони навчаються [3].

Інноваційне навчання є інтерактивним. В. А. Шаміс пропонує розуміти інтерактивне навчання як діалогове, під час якого здійснюється взаємодія викладача і студента, коли практично всі студенти навчальної групи не тільки активно залучаються до процесу пізнання, а й мають можливість розуміти та рефлексувати щодо того, що вони знають і думають. Вчений наголошує на тому, що в процесі діалогового навчання студенти не тільки критично мислять, вирішують складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, але й зважують альтернативні думки, ухвалюють продумані рішення, беруть участь в дискусіях і спілкуванні з іншими людьми. Науковець вважає, що під час застосування інтерактивних методів на інтелектуальну активність студентів найсильніше впливає дух змагальності, суперництва, який особливо проявляється тоді, коли вони колективно шукають істину [5].

До методів інтерактивного навчання науковці відносять: евристичну бесіду, метод дискусії, метод портфоліо, мозковий штурм, метод круглого столу, метод ділової гри, кейс-метод, метод проєктів, імітаційне моделювання, проблемно-пошукові й інші активні методи навчання [2].

Одним із методів інтерактивного навчання є ділова гра, використання якої в навчальному процесі вищує сприяє досягненню конкретних завдань, структуруванню системи ділових стосунків учасників, а також є засобом і методом підготовки й адаптації студентів до трудової діяльності та соціальних контактів.

Ділову гру розглядають як комплексну, багатofункціональну дію, у межах якої сполучено декілька взаємопов'язаних видів активності: аналіз і пошук вирішення проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної діяльності.

Ми згодні з дослідниками, які зауважують, що застосування ділових ігор під час навчання у вищій школі дає змогу максимально наблизити навчальний процес до практичної діяльності, врахувати реалії сьогодення, ухвалювати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, розвивати в учасників гри колективізм і відчуття команди, отримувати результати за досить обмежений час.

Спираючись на наявний науковий доробок та власний досвід викладання в закладах вищої освіти, у межах інтерактивної роботи розроблені авторські ділові ігри "Претендент" і "Форс-мажор". Протягом 2016–2018 рр. апробовано та впроваджено ділові ігри на практичних заняттях зі студентами факультету управління фізичною культурою та спортом ЗНТУ під час викладання теоретичних дисциплін "Олімпійський спорт" і "Міжнародний олімпійський та спортивний рух".

Мета використання такої інноваційної форми роботи полягала не тільки в необхідності надати студентам професійні знання, розвинути уміння та навички з певної навчальної дисципліни, а й сформувати якості, що сприятимуть підвищенню їхньої професійної компетентності, стимулюватимуть до професійної самоактуалізації. Під час проведення ділових ігор педагогічна інтенція викладача спрямована не лише на розвиток когнітивного складника, а й насамперед на виховання складників особистості студентів. Розглянемо зміст та способи проведення ділових ігор "Претендент" і "Форс-мажор".

Ділову гру "Претендент" доречно проводити після вивчення окремої теми змістовного модуля, адже змістом гри є навчальний матеріал цієї теми. По закінченні вищу фахівці з вищою освітою виконуватимуть різні виробничі ролі – "робітник", "роботодавець", "експерт складних ситуацій", – що потребують об'єктивної оцінки й ухвалення складних рішень. Уперше майбутні фахівці опиняться в такій ситуації під час пошуку роботи, тому доречно ще під час професійного навчання підготувати їх до таких випробувань. Протягом ділової гри, що проводиться на практичному занятті, студенти виступають у зазначених ролях.

До практичного заняття студентам повідомляється домашнє завдання (підготувати докладний конспект за певною темою і розробити питання до неї) та скорочені правила гри. Підкреслюється, що підготовка до практичного заняття – це спосіб підвищити власну конкурентоспроможність на ринку праці, а ділова гра – спосіб удосконалити навички самопрезентації під час інтерв'ювання роботодавцем, а також розвинути мотиваційні, особистісні, ділові й інтегративні якості.

Перебіг гри. На занятті із групи студентів обираються троє суддів, які стежать за діловою грою. Інші студенти поділяються на дві команди. Після проведення інструктажу із суддями, викладач не втручається в гру (педагог має право виступати тільки в ролі спостерігача та консультанта суддів, а також оцінювати роботу останніх).

Гра проводиться у два тури. У першому турі, після жеребкування студенти розподіляються на дві команди: "Роботодавців", яка ставить запитання, та "Претендентів", які відповідають на запитання. "Роботодавці" зацікавлені відібрати найкращого із претендентів, тому й висувають до кандидатів дуже високі вимоги, тобто ставлять складні запитання. У свою чергу, "Претенденти" зацікавлені в запропонованій посаді, тому намагаються дати точну відповідь на запитання.

Загальна кількість питань першого туру – двадцять, причому час на складання як питань, так і відповіді на них обмежений. Питання необхідно скласти за п'ятнадцять секунд, а надати відповідь – за п'ятдесят. Якщо час вичерпано або відповідь неправильна, то хід переходить до команди-суперника.

Судді оцінюють роботу кожного студента та питання учасників і наприкінці гри обирають найкращого, також вони ведуть протокол та нараховують бали.

Переможці першого туру (п'ять чоловік) виходять у другий тур, в якому гравці відповідають на підготовлені суддями п'ятнадцять запитань. Завдання гравця – першим надати відповідь. Перемагає той, хто надав найбільшу кількість правильних відповідей, тобто "Претендент" отримав роботу.

Ділова гра "Форс-мажор" призначається для закріплення студентами теоретичних знань, тож її доречно проводити після вивчення змістовного модуля, який складається з кількох тем.

Студентам заздалегідь повідомляються домашнє завдання (повторити всі вивчені теми змістовного модуля) та скорочені правила гри.

Студентам повідомляють, що в їхній майбутній професійній діяльності може скластися ситуація, коли вони змушені будуть відігравати роль престижних і висококваліфікованих експертів, працювати на високому професійному рівні в умовах форс-мажору та терміново вирішувати надзвичайно важливі завдання, тому вони мають бути готовими до невідомого й непередбачуваного, актуалізувати свій потенціал. Така настанова використовується як внутрішній мотиватор розвитку потреби студентів у самоактуалізації.

Викладач підкреслює, що підготовка до практичного завдання – це спосіб підвищити власну конкурентоспроможність, а ділова гра – спосіб сформувати професійну самоактуалізацію, підвищити професійну компетентність тощо.

Перебіг гри. Зі складу студентів обирається троє суддів, а студенти, що залишилися, діляться на команди, кількість яких на одну менше, ніж тем у змістовному модулі. Це необхідно для того, щоб судді склали завдання з останньої теми для другого туру, а команди дали експертну оцінку за всіма попередніми темами. Наприклад, якщо в змістовному модулі 5 тем, то команд буде 4. Склад команди – 3–4 особи. Судді стежать за перебігом гри й оцінюють роботу і кожної групи, і кожного студента. Після проведення інструктажу із суддями, викладач у перебіг гри не втручається (педагог має право виступати тільки в ролі спостерігача та консультанта суддів, а також оцінювати роботу останніх).

Гра проводиться у два тури. У першому турі студенти за короткий термін готують презентацію експертного висновку та відповідають на запитання аудиторії. Суть завдання: експертним групам необхідно проаналізувати інформацію певної теми змістовного модуля, узагальнили її та дати короткий експертний висновок (підготувати тези обсягом до однієї сторінки). Також необхідно захистити її та бути готовими відповісти на питання суперників. Під час захисту роботи доповідачам команди можна поставити тільки одне запитання. Судді ведуть протокол та нараховують бали: оцінюють злагодженість роботи кожної команди, якість інформаційного блоку, форму презентації, вміння презентувати і себе, і роботу групи, навички відповідати на запитання, та проводять ранжування груп (перший ранг – найбільша кількість балів).

Поки студенти готують отримане завдання, судді за змістом останньої теми змістовного модуля розробляють тест для другого туру (два варіанти по п'ять запитань із чотирма можливими відповідями до кожного).

У другому турі студентам необхідно за короткий термін знайти правильний варіант вирішення завдання, тобто пройти тест, за результатами якого також проводиться ранжування груп.

По закінченні двох турів суддями визначається команда-переможець у номінації "Найкращий екстремальний експерт".

В апробації ігор брали участь 97 студентів, з якими на завершальному етапі експерименту проведене анонімне опитування стосовно доцільності використання таких ділових ігор у навчальному процесі, особистісних змін, що відчували в собі випробувані, та наявності навичок, яких вони набули під час ділових ігор. Загалом варто зазначити, що отримано тільки позитивні відгуки, наприклад: "Особисто я зрозумів, що з кожним днем ми повинні ставати "сильніше", потрібно бути конкурентоспроможним не тільки у своїй діяльності, а й на життєвому шляху, також я зрозумів, що коли не ставиш перед собою певні цілі, то існування і взаємодія зі світом неможливі. Щоб знайти себе, потрібно не сидіти на місці, а постійно "рухатися"" (Сергій Г., гр. УФКС-113); "Я навчився працювати в команді, брати відповідальність на себе, сумлінно ставитися до виконання завдання, відповідати за результат, проявляти ініціативу. Навчився переробляти інформацію" (Дмитро П., гр. УФКС-114); "Гра "Претендент" вплинула на розвиток таких якостей, як: швидкість реакції і мислення, відповідальність і за командну роботу, і за власну. Гра допомагає швидко зорієнтуватися, знайти потрібну відповідь за короткий проміжок часу. У свою чергу, вона допомогла мені краще засвоїти матеріал із даної дисципліни. Під час такої гри можна проявити себе і волю до перемоги" (Ксенія П., гр. УФКС-223).

Контент-аналіз опитувальних листів випробуваних виявив, що важливість власної активності відчули 100 % випробуваних; необхідність виявляти ініціалу – 95 %, прагнути перемоги – 90 %; потребу підтримувати товаришів – 85 %; брати відповідальність за спільну роботу – 87 %; відстоювати власну думку – 93 %; прагнення працювати в команді – 93 %; активно мислити – 100 %. Отримані показники переконливо свідчать, що ділові ігри розвивають у студентів якості, які притаманні самоактуалізованій особистості.

Також вважаємо за потрібне зазначити, що використання ділових ігор у навчальній роботі зі студентами принципово змінює функції викладача. Зокрема, у ділових іграх "Претендент" і "Форс-мажор" завданням викладача було не проконтролювати підготовку до практичного заняття, а організувати та скоординувати роботу в групах, заохотити, підтримати та замотивувати студентів під час ділової гри. Крім того, варто зазначити, що під час проведення авторських ділових ігор викладач не викликав у студентів почуття страху, як суворий суддя набутих ними знань, не примушував вчитися, не обмежував креативність студентів, а виступав у ролі наставника, виховуючи в учасників ділової гри почуття гідності, відповідальності; підвищував самооцінку, самовпевненість, самоповагу, самовираження, відчуття колективізму; розвивав пізнавальний інтерес, навички самопрезентації, тобто формував у майбутніх фахівців потребу в самоактуалізації.

Висновки. У результаті критичного аналізу наукових джерел встановлено, що в навчально-виховному процесі сучасного вишу має поєднуватися директивна й інноваційна моделі навчання.

Використання ділових ігор під час опановування студентами теоретичного матеріалу значно стимулює їхню навчально-пізнавальну діяльність, позитивно впливає на отримання нових професійних компетенцій і практичного досвіду, на розвиток мотиваційних, особистісних, ділових та інтегративних якостей, що є основою професійної самоактуалізації.

Подальшої наукової уваги заслуговують такі питання, як особистість викладача-модератора ділової гри, методичні аспекти розроблення та проведення ділових ігор у навчально-виховному просторі вишу та ін.

Використана література:

1. Козак Л. В. Дослідження інноваційних моделей навчання у вищій школі / Л. В. Козак [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://core.ac.uk/download/pdf/33687094.pdf>.
2. Козырева Е. О. Применение интерактивных методов обучения в высших учебных заведениях / Е. О. Козырева // Наука и современность. – 2016. – № 45. – С. 28–34.
3. Лизунков В. Г. Формирование необходимых навыков у студентов с использованием интегрированного обучения / В. Г. Лизунков, В. И. Марчук, Е. Ю. Малущко [Электронный ресурс]. – Режим доступа : https://www.researchgate.net/publication/312496723Formirovanie_neobhodimyh_navykov_u_studentov_s_ispolzovaniem_integririvannogo_obuceniya.
4. navykov_u_studentov_s_ispolzovaniem_integririvannogo_obuceniya.
5. Мешкова Н. С. Инновационные методы обучения – новые пути развития вузовского образования / Н. С. Мешкова [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://educontest.net/ru/1738211/>.
6. Шамис В. А. Активные методы обучения в вузе / В. А. Шамис // Сибирский торгово-экономический журнал. – 2011. – № 14. – С. 136–144.

References:

1. Kozak L. V. Doslidzhennia innovatsiinykh modelei navchannia u vyshchii shkoli / L. V. Kozak [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <https://core.ac.uk/download/pdf/33687094.pdf>
2. Kozyreva E. O. Primenenie interaktivnykh metodov obucheniia v visshykh uchebnykh zavediakh / E. O. Koryzeva // Nauka i sovremennost. – 2016. – № 45. – S. 28-34.
3. Lizunkov V. H. Formirovanie neobkhodimyykh navykov u studentov s ispolzovaniem intehrirovannogo obucheniya / V. H. Lizunkov, V. Y. Marchuk, E. Yu. Malushko [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: https://www.researchgate.net/publication/312496723Formirovanie_neobhodimyyh_navykov_u_studentov_s_ispolzovaniem_integririvannogo_obuceniya.
4. Meshkova N. S. Innovatsionnye metody obucheniia – novye puti razvitiia vyzovskogo obrazovaniia / N. S. Meshkova [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <https://educontest.net/ru/1738211/>
5. Shamys V. A. Aktivnyye metody obucheniia v vuze / V. A. Shamys // Sibirskii torhovo-ekonomicheskii zhurnal. – 2011. – № 14. – S. 136-144.

Дергач М. А., Порада О. В. Деловая игра как метод формирования у студентов потребности в профессиональной самоактуализации

В статье обобщаются результаты исследований, направленных на поиск новых форм, методов и способов обучения будущих конкурентоспособных специалистов. С точки зрения авторов, конкурентоспособность специалиста обеспечивается сочетанием когнитивных, мотивационных, деловых и интеграционных качеств личности, то есть специалист должен быть самоактуализированной личностью.

Анализ работ современных ученых, моделей и форм обучения позволяет утверждать, что в современном педагогическом процессе высшей школы должны сочетаться традиционное и инновационное (интерактивное) обучение.

Одним из методов интерактивного обучения является деловая игра. В статье раскрывается содержание и методика поведения авторских деловых игр "Претендент" и "Форс-мажор", которые разработаны и апробированы в течение 2016–18 гг. На основе результатов контент-анализа доказано, что деловые игры могут стимулировать развитие базовых характеристик самоактуализированной личности, поэтому являются очень значимыми в подготовке современного специалиста в образовательных учреждениях высшей школы.

Ключевые слова: высшая школа, интерактивное обучение, деловая игра, профессиональная самоактуализация студентов.

Dergach M. A., Porada O. V. Business simulation games as method of professional self-actualization need formation among students

The article represents generalized results of research devoted to the search of new forms, methods and tools of competitive future specialists training. It is the authors' opinion that competitiveness of a specialist is achieved by combination of cognitive, motivation, entrepreneurial and integration of qualities of a personality, i.e. a specialist must be a self-actualizing person.

The analysis of works of contemporary scholars, models and forms of instruction prompts suggestions that modern period of education advancement can be characterized by intensive search of innovations in theory and practice of professional education and training. In this framework such qualities of students as innovativeness, activeness and interactivity are becoming relevant.

The authors are of the opinion that contemporary pedagogical practice in university educations should be based on interactive training. Implementation of innovative forms of training promote formation of abilities to understand and cope with new and unusual situation among students, anticipate events and evaluate decisions results, target to the future and educe community-mindedness of students, accustom them to participate in activities of great importance. These innovative methods influence on students' abilities to resolve at global and local levels and in general make them be self-starters.

It follows that a university lecturers should extend his / her personal educational paradigms that will benefit to head pedagogical activities to ward formation of the demand of professional self-actualization among students, it will also encourage students' professional competency and will influence the development of their motivational, personal, business and integrative qualities.

There search also represents the content and methodology of professional simulation games "Applicant" and "Force Majeure Circumstances" delivery that were drafted, developed and tested in 2016–2018. The content and methodology of the conduct of authors' business games "The Challenger" and "Force Major", which were developed and tested during 2016–18. According to the results of content analysis, the authors testify that professional simulation games inspire development of basic features of self-actualization of personality; therefore, they are essential in the training of modern specialist in educational institutions of higher education.

Key words: higher education, interactive education, business simulation games, professional self-actualization of students.

УДК 378.147+811.111–057.21

Добровольська Н. Л.

НАВЧАЛЬНИЙ МАТЕРІАЛ ДЛЯ ВЗАЄМОПОВ'ЯЗАНОГО ФОРМУВАННЯ В МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ СФЕРИ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ АНГЛОМОВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ЧИТАННІ ТА ГОВОРІННІ

Стаття присвячена відбору навчального матеріалу для взаємопов'язаного формування в майбутніх фахівців сфери комп'ютерних технологій англійської компетентності в читанні та говорінні. Навчання мовного та мовленнєвого матеріалу англійської мови неможливе без використання текстів як готових, так і спеціально складених, оскільки текстові матеріали мають здатність комунікативно мотивувати студентів як до сприйняття нової професійно важливої інформації, так і до подальшого її застосування під час побудови власних висловлювань англійською мовою. Будь-який готовий текстовий матеріал слугує еталоном для студентів, який відображає алгоритм побудови і є підґрунтям для подальшого оформлення їхнього усного мовлення. Цю думку підтверджує також Ю. О. Семенчук, який вважає текст максимальною одиницею комунікації, що задовольняє інформаційно-пізнавальні потреби студентів і є основою та зразком іншомовної комунікації.

Ключові слова: матеріал, взаємопов'язаний, компетентність, читання, говоріння, комп'ютерний, англійський, терміни, зміст.

Будь-яке навчання іноземної мови (далі – ІМ) неможливе без раціонального відбору навчальних матеріалів для подальшого розроблення відповідної підсистеми вправ. Тому для взаємопов'язаного формування англійської компетенції в читанні та говорінні спочатку необхідно визначити критерії відбору текстових матеріалів для навчання англійської мови фахівців з електронної інженерії.

Проблема визначення критеріїв відбору англійської тематики для студентів технічних спеціальностей порушувалася багатьма методистами [14; 15; 1; 3; 7; 22; 23].

У методиці навчання ІМ текст розглядається як навчальний матеріал, що передає інформацію певної тематики [20, с. 320], зразок іншомовного мовлення [5; 14] та носій вокабуляру, тобто сукупність лексичних одиниць за певною тематикою.

Щоб виокремити критерії відбору текстових матеріалів для взаємопов'язаного формування АК у читанні та говорінні майбутніх фахівців сфери ІТ, необхідно врахувати особливості професійної лексики, тобто специфічні терміни чи мовні звороти, які доведеться засвоїти, щоб успішно працювати у сфері ІТ, а також спілкуватися з іноземними колегами.

Сьогодні мовлення спеціаліста ІТ – це професійний сленг, перенасичений масою термінів. Проте знайти якесь одне джерело, де була б зібрана й описана вся термінологія, не просте завдання, оскільки кожна сфера ІТ має свій набір термінів і сленг, залежно від того, чи це web-development (frontend чи backend), web-design,