

Kostenko R. Development of leadership qualities of future managers of scientific projects

The article analyzes the problem of researching the leadership qualities of the individual, reveals the content and features of the training form of work on the development of leadership qualities of future managers of scientific projects. It is emphasized that the main and primary tasks in the training of future managers of scientific projects are the formation and development of professional, personal, including leadership, qualities of future specialists and their social skills for their successful further professional activities. The leading leadership qualities of scientific project managers, which the labor market needs first of all, have been determined: sociability (ability to communicate, establish social ties and contacts); compromise (ability to compromise solution of problematic issues during management, business and interpersonal interaction); purposefulness (ability to achieve a set goal); confidence (confident behavior when making managerial decisions and the ability to self-regulate); reflexivity (ability to self-knowledge and self-development). Training on the development of leadership skills of future managers of scientific projects was presented. Indicators of a high level of development of leadership qualities of the future manager of scientific projects are defined as: the ability to effectively resolve conflict situations that may arise in the process of managing a scientific project; the ability to achieve the goal of a scientific project in the process of managing it; the ability to make effective and justified management decisions on the implementation of a scientific project and ensure their consistent implementation by project participants. In the process of the research, it was concluded that the leadership qualities of future managers of scientific projects are manifested in the process of combining their professional competence as a scientist, organizational abilities of the manager and social skills.

Key words: leadership, leadership qualities, social skills, future managers of scientific projects, training of specialists, training form of work, development of leadership qualities, formation of social skills.

УДК 378.025

DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2023.93.16>

Кулешов С. О.

ОГЛЯД ВЛАСТИВОСТЕЙ ГЕЙМІФІКАЦІЇ, ЗМІШАНОГО, ДИСТАНЦІЙНОГО, ПЕРСОНАЛІЗОВАНОГО ТА ОНЛАЙН-НАВЧАННЯ ЯК СУЧАСНИХ ФОРМ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Стаття присвячена темі сучасних форм навчання та являє собою розгляд характеристик обраних для огляду освітніх технологій. До аналізу серед найпоширеніших було обрано такі форми освітнього процесу, як гейміфікація, онлайн-навчання, дистанційне, змішане та персоналізоване навчання. Одним з найпопулярніших освітніх трендів у 2020-х роках є гейміфікація, завдяки якій неігрові контексти подаються шляхом теорії та механіки ігор. Це зумовлює її високу популярність серед вчителів, інструкторів та інших професіоналів як інструменту підвищення залученості та підвищення продуктивності. У статті розглянуто основні переваги та конкретні приклади. Крім того, у статті проаналізовано особливості онлайн-навчання, перелічено переваги та недоліки з розкриттям суті кожного, надано характеристики їх впливу на освітній процес, висвітлено відношення викладачів, зроблено висновки відносно продуктивності такої технології в рамках сучасного освітнього процесу. Проаналізовано особливості дистанційне навчання з акцентом його схожості та відмінностей з формою онлайн-навчання, наведено описи його переваг та недоліків, та їхнього впливу на якість освітнього процесу. Також змальовується необхідність особистої мотивації, яка є необхідною умовою для якісного дистанційного навчання. Автором звернено увагу на форму змішаного навчання та розкрито її сутність. Детально розглянуто персоналізоване навчання, основною ідеєю якого є спрямованість на задоволення інтересів та потреб здобувача освіти, адміністрування освітнього процесу відповідно до особистих здібностей кожного здобувача освіти. Проаналізовано особливості персоналізованого навчання, акцентовано увагу на великій ролі сучасних технологій, завдяки яким персоналізація подачі матеріалу стає більш адаптованою до продуктивного опрацювання. Дана стаття є продовженням дослідження сучасних форм навчання, основною метою якого є аналіз властивостей кожної з форм та можливість їх продуктивного використання для підняття якості освітнього процесу.

Ключові слова: гейміфікація, змішане навчання, дистанційне навчання, персоналізоване навчання, онлайн-навчання.

Освіта є найкращим способом викладання та засвоєння базових і спеціалізованих знань і навичок. У порівнянні з минулими роками, освіта, яку здобувають сьогодні студенти, є більш структурованою, концептуалізованою та доступною. Хоча в первісний період не існувало формальної системи освіти, сьогодні вже розроблено багато технологій навчання, які можуть використовуватися відповідно до навчального матеріалу, потенціалу та віку людини. Розглянемо декілька сучасних форм навчання та їх характеристики. На розгляд візьмемо наступні технології: гейміфікація, змішане навчання, дистанційне навчання, персоналізоване навчання та онлайн-навчання.

Мета статті проаналізувати стан гейміфікації, змішаного, дистанційного, персоналізованого та онлайн-навчання як сучасних форм освітнього процесу, розкрити суть цих понять та їх особливості.

Гейміфікація. Одним з найпопулярніших освітніх трендів є подання навчального процесу шляхом гейміфікації. Часто це поняття плутають з поняттям ігор, але вони відрізняються за суттю та інколи можуть суттєво відрізнитись. Гейміфікація є технологією, за якою механіка та теорія ігор стає формою подачі

для неігрових контекстів. Здобувачі освіти можуть здобути більше натхнення та мотивації для виконання поставлених завдань. Гейміфікація використовується вчителями, інструкторами та іншими професіоналами для підвищення залученості до навчання та підвищення продуктивності [1].

До основних переваг гейміфікації можна віднести спонукання до конкуренції, розвиток навичок командної роботи, підвищення рівня зацікавленості, розвиток необхідних вмінь. Спонукання до конкуренції є однією з найголовніших переваг, бо почуття змагання дарує емоції азарту, виклику, бажання перевершити інших і самого себе. Найпоширенішими елементами в іграх є очки, значки та таблиці лідерів. Можна сказати, що це 3 важливі елементи, за допомогою яких здобувачі освіти можуть порівнювати свої результати та намагатися покращити свій рейтинг. Це завжди ключові фактори в іграх, які стимулюють гравців до більшого захоплення та активності. Тому eLearning використовує такі ігрові елементи, щоб створити середовище, яке змушує учнів відчувати себе більш залученими та мотивованими [1].

Навички роботи в команді та побудування вільного спілкування є одними з найнеобхідніших речей в сучасному світі, бо засоби зв'язку дозволяють спілкуватися з представниками більшості країн, поєднувати роботу десятків або сотень працівників різних національностей та вірувань, що потребує добре поставленого спілкування, толерантності та впевненості в собі. Тому гейміфікація в сучасному освітньому процесі, в якому сенсі, готує здобувача освіти через механіку та теорію гри до відкритого спілкування з представниками інших культур, зменшує страх помилитися або бути незрозумілим для співрозмовників. Під час гри помилки сприймаються значно легше, а можливість почати гру знову тільки додає азарту та мотивації. Така боротьба зі страхом невдач дозволяє здобувати досвід з меншими хвилюваннями.

Гейміфікація також дуже позитивно впливає на підвищення інтересу до навчання. По-перше, нестандартне опрацювання матеріалу через гру вже приносить деяке задоволення здобувачам освіти, бо дозволяють змінити звичайні заняття на щось більш цікавіше, інколи дозволяє й розслабитися. Таким чином, хоча інколи і неосмислено, здобувачі освіти додатково долучаються до навчання. По-друге, якщо взяти деякі сучасні ігри та проаналізувати їх, то можна побачити, що кількість навчального матеріалу в них насправді дуже велика.

Для прикладу візьмемо 2 комп'ютерні гри: Baby type та серію ігор Kerbal Space Program. Baby type є клавіатурним ігровим тренажером для навчання і тренування сліпого десятипальцевого методу друку. Тобто користувач опановує конкретні навички роботи з комп'ютером у формі гри, бо за змістом швидкість та правильність натискання відповідних клавіш додають швидкості протагоністу у спробі врятуватися від переслідуючого його монстра. Гра була дуже популярна серед дітей та дорослих, бо надавала можливість отримати корисні в реальному житті навички у формі простої та забавної розваги. Серія ігор Kerbal Space Program має такий же характер, але масштабність її багаторазово більша. Основна задача полягає у необхідності конструювати космічні ракети та літаки, запускати їх та виконувати дослідницькі та наукові завдання. Розробники Kerbal Space Program співпрацюють з НАСА, Європейським Космічним Агентством та SpaceX. Співробітництво виявляється у розвитку освітніх програм та у освіті в аерокосмічній, інженерній та науковій галузях. Kerbal Space Program застосовується й в освітньому процесі. Компанія-розробник Squad спільно з організаціями TeacherGaming і НАСА працюють над проектом KerbalEdu, що представляє собою гру, адаптовану під завдання освіти. KerbalEdu був запроваджений у десятках шкіл та є орієнтованим не тільки на підтримку шкільної програми, але й самостійного навчання в навчальних програмах з математики від початкової до вищої школи. Kerbal Space Program мала великий вплив на суспільну свідомість та вибір молодих людей нового покоління. Це виразилося як в освітніх програмах, так і в інженерній, науковій та космічній галузях [2]. За словами Боба Якобса, працівника НАСА, співпраця з Kerbal Space Program може допомогти запалити інтерес у майбутніх дослідників, які використовують наступне покоління технологій для глибокого дослідження космосу, дозволяє отримати цінне розуміння реальності щодо астероїдів з наступним кроком польоту до Марса [3].

Гейміфікація стала одним із найпопулярніших методів подання матеріалу опрацювання навичок та залучення до навчання за останні кілька років разом з іншими елементами, такими як мобільне навчання та мікронавчання. Гейміфікація сприяє навчанню та мотивує здобувачів освіти у плані залучення та натхнення.

Онлайн-навчання. Пандемія COVID-19 та її наслідки змістовно вплинули на більшість галузей діяльності людини, особливо на економіку та освіту. Через заміну занять в аудиторіях на онлайн версії онлайн-навчання стало найефективнішим способом втілення навчального процесу. Якщо питання зв'язку вирішується завдяки сервісам Zoom, Google Meetings та іншим, то освітня компонента навчання надається через спеціалізовані системи управління навчанням та освітні віртуальні середовища типу Moodle, iSpring, WebTutor, Teachbase, GetCourse та багато інших. Такий стиль навчання також має свої переваги та недоліки для здобувачів освіти та викладачів.

До основних недоліків віднесемо обмежену соціальну та емоційну взаємодію, відсутність елементарних умов, сімейне питання, ймовірні проблеми з фізичним здоров'ям [4].

Обмежена соціальна та емоційна взаємодія полягає у відсутності можливостей звичайного спілкування з викладачами та ровесниками. Це може впливати на психологічний стан та продуктивність навчання. Серед викладачів онлайн-навчання також не користується абсолютною підтримкою, бо не є комфортним, а часом стає занадто виснажливим порівняно з проведенням традиційних занять в аудиторіях.

Онлайн навчання стає можливим завдяки виконанню певних вимог. До основних відносяться наявність комп'ютера або інших пристроїв для роботи з інформацією та стабільного Інтернет-зв'язку. Задоволення таких вимог може викликати труднощі у малозабезпечених сімей з браком коштів.

Сімейне питання. Коли здобувач освіти відвідує заняття, все середовище та розклад роботи закладу освіти організовано на досягнення основної мети – комфортне навчання. Коли ж онлайн-навчання проходить вдома, навчальний процес може ускладнюватись через зайві звуки, постійне відволікання, проблеми с технікою або зв'язком, побутові питання. Також для інших членів сім'ї навчальний процес вдома може доставляти дискомфорт.

Іншим недоліком онлайн-навчання можна вважати ймовірні проблеми з фізичним здоров'ям: постійне навантаження на очі від екранів комп'ютерів впродовж всього робочого дня, а інколи і вечора, напруження спини, шиї та плечей, дуже мала кількість рухів. Як результат, викладачі та здобувачі освіти можуть отримати головні болі, погіршення слуху та зору, ожиріння.

В супротив недолікам можна виділити наступні переваги: гнучкість навчання, безпечне оточення, відсутність деяких витрат. Гнучкість навчання надається завдяки наявності Інтернету, доступ до якого нині є майже усюди в цивілізованому світі. В такому випадку не завадять ні державні кордони, ні часові пояси, ні перешкоди з транспортом. Можна вчитись, виконувати завдання, брати участь в дискусіях та конференціях, та одночасно подорожувати, працювати тощо.

Безпечне оточення для здобувача освіти зазвичай гарантується закладами освіти, але, на жаль, такі явища, як булінг та расова неприязнь, трапляються часом навіть в престижних школах та університетах. Онлайн-навчання завдяки своїй специфіці нейтралізує такі негативні явища, виводячи питання навчання на перше місце.

Відсутність деяких витрат є дуже вагомою перевагою в сучасному світі. Завдяки можливості брати участь у навчальному процесі, залишаючись при цьому вдома, звільняє від необхідності витрачати кошти на паливо або публічний транспорт, на їжу під час перерв, навіть на ліки у випадках епідемій та пандемій. Інколи з'являється нагода і не витрачатись на паперові підручники та канцелярське приладдя, бо навчання може проходити з їх електронними версіями та в віртуальному середовищі.

Беручи до уваги переваги та недоліки онлайн-навчання можна зробити висновки, що ця форма навчального процесу може бути дуже корисною при надзвичайних ситуаціях на кшталт епідемії, стихійних лих або військових дій. З іншого боку, на даний момент часу стан розвитку онлайн-навчання не дозволяє повністю замінити традиційні живі заняття в аудиторіях.

Дистанційне навчання є дуже схожим на форму онлайн-навчання, але є різниця. Схема організації дистанційного навчання відрізняється відсутністю необхідності постійного контакту з викладачем або закладом освіти. Тобто здобувачі освіти можуть отримати матеріали курсу та навчатись вже за відсутності особистої взаємодії [5].

Беручи до уваги велику схожість з онлайн-навчанням, слід розглянути їх відмінності з точки зору навчального процесу, розкладу та взаємодії. За схемою навчання при дистанційній формі здобувачі освіти отримують завдання та інструкції щодо їх виконання, при цьому віртуальні заняття, як за онлайн формою навчання, вони не відвідують. Також дистанційне навчання дозволяє повною мірою самостійно обирати час для виконання завдань, коли онлайн-навчання організовано відповідно до затвердженого розкладу. З точки зору взаємодії викладачів зі здобувачами освіти, дистанційне навчання проходить майже без спілкування з викладачем, коли за онлайн-навчанням взаємодія є обов'язковою та систематичною [6].

Переваги та недоліки у дистанційної та онлайн форм навчання дуже схожі. До переваг дистанційного навчання можна віднести свободу дій у часі та місці, коли здобувач освіти має постійний доступ до курсів та сам вирішує, коли і в якому темпі йому слід опрацювати навчальний матеріал, а не слідувати рамкам розкладу. Також існує перевага у економії коштів на транспорт та деякі учбові матеріали, бо нема необхідності відвідувати фізично заняття в будівлях закладу освіти.

У питанні недоліків дистанційного навчання, на нашу думку, на перше місце виходить той факт, що основною рушійною силою до навчання дистанційно стає особиста мотивація. Без спланованих розкладів за часом та відсутності систематичного контролю за виконанням навчального плану здобувач освіти може не зовсім ретельно та стабільно виконувати усі завдання вчасно, що може значно збільшити час навчання та погіршити його якість. Також до недоліків можна й віднести якість матеріалу та його опрацювання з деяких курсів, бо під час складних тем самостійне опрацювання може призводити до невірного розуміння та проблем з наступними темами. Але в останній час дистанційне навчання разом з онлайн формою набирають все більшої популярності, тому ці форми навчального процесу швидко розвиваються, а недоліки усуваються.

Сутність терміну «змішане навчання» полягає в тому, що учні засвоюють деяку частку учбового матеріалу онлайн, а інша частина викладається в аудиторії шляхом живого спілкування. Зрештою здобувач освіти різними шляхами отримує весь навчальний матеріал повністю. Такий підхід був дуже корисним під час пандемії та знаходить своє місце і зараз [7].

Сучасні підходи до дизайну навчання розробили кілька способів проведення такого оцінювання, завдяки чому електронне навчання та контент, керований інструктором, чудово доповнюють один одного. Переміщення певного вмісту курсу в електронні версії також приносить переваги сесіям під керівництвом викладача, дозволяючи викладачам більше зосередитися на застосуванні знань або на більш складних завданнях. Електронне навчання може надати матеріали, тоді як контент під керівництвом інструктора пояснює, як цей матеріал розуміти, опрацьовувати так як його використовувати для досягнення мети навчання [8].

Персоналізоване навчання полягає в обранні оптимізованого темпу навчання та навчального підходу для потреб кожного здобувача освіти. Навчальні цілі, навчальні підходи та навчальний зміст (і його послідовність) можуть відрізнятися залежно від потреб студента. Крім того, можуть мати місце різні освітні заходи, які є актуальними під час вивчення деяких курсів та задовольняють інтереси здобувачів освіти, також надаючи можливість участі за власною ініціативою [9].

До особливостей персоналізованого навчання також можна віднести й більшу свободу вибору, коли здобувач освіти має більш широкий контроль свого навчання, чим значно розвиває академічне мислення, навчальні стратегії та саморегульовану навчальну поведінку, які необхідні для досягнення найближчих цілей і навчання протягом усього життя. За допомогою правильних інструментів можна швидше виявити прогалини в навчанні, які заважають прогресу, дозволяючи здобувачам освіти усунути ці прогалини. Великий внесок до успішного персоналізованого навчання робить й використання сучасних технологій. Завдяки ним викладачі можуть використовувати технологію для легшого визначення або зміни наявних ресурсів, можуть побудувати міцніші та глибші стосунки з кожним учнем і надати більше ресурсів для вирішення конкретних проблем у короткий проміжок часу. Це може сприяти більшому почуттю підтримки, що є інструктори, які в необхідний момент можуть підтримати, спрямувати або надати пораду [9].

Впевнено можна сказати, що в сучасних освітніх системах багатьох розвинених країн при наявності великого вибору різних навчальних технологій саме персоналізоване навчання намагаються найчастіше запровадити у навчальному процесі, використовуючи його елементи з іншими формами навчання. Найбільш наглядно це можна побачити на прикладі американської системи вищої освіти, де студент, умовно кажучи, вибудовує свою майбутню професію з різних наданих до його вибору курсів як конструктор, керуючись в першу чергу своїми інтересами та майбутніми планами працевлаштування.

Глобалізація змінює сучасні освітні системи, а інформаційно-комунікаційні технології роблять освіту більш доступною та персоналізованою. Масові онлайн курси надають змогу отримати великі об'єми якісного навчального матеріалу в багатьох кутках світу, не завдаючи на час та кордони. Ці фактори створюють сприятливе середовище для створення та розвитку сучасних технологій навчання, які надають змогу отримати освіту, що орієнтована, в першу чергу, на власні цілі, здатності та можливості у майбутньому професійному розвитку.

Використана література:

1. A Comprehensive Look at Gamification in eLearning. URL: <https://atomisystems.com/elearning/> (дата звернення: 16.05.2023).
2. Kerbal Space Program. URL: <https://www.kerbalspaceprogram.com/games-kerbal-space-program> (дата звернення: 16.05.2023).
3. Kerbal Space Program and NASA team up with rocket parts and an asteroid mission. URL: <https://www.polygon.com/2014/3/5/5474688/kerbal-space-program-nasa-mission> (дата звернення: 16.05.2023).
4. Pros and Cons of Online Learning for Teachers and Students. URL: <https://atomisystems.com/> (дата звернення: 17.05.2023).
5. Distance Learning: The Ultimate Guide to Online Learning. URL: <https://www.educationcorner.com/> (дата звернення: 18.05.2023).
6. Advantages of Distance Learning for Learners. URL: <https://atomisystems.com/elearning/> (дата звернення: 18.05.2023).
7. Кулешов С.О Особливості найпоширеніших моделей змішаної освіти. Проблеми викладання іноземних мов у закладах вищої освіти – 2023: матеріали II всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. (Запоріжжя, 28.04.2023). Запоріжжя, 2023. С. 64-67.
8. What is Blended Learning? A Guide to Everything You Need to Know. URL: <https://elmllearning.com/hub/> (дата звернення: 18.05.2023).
9. What is Personalized Learning? URL: <https://medium.com/personalizing-the-learning-experience-insights/> (дата звернення: 18.05.2023).

References:

1. A Comprehensive Look at Gamification in eLearning. URL: <https://atomisystems.com/elearning/> (Last accessed: 16.05.2023).
2. Kerbal Space Program. URL: <https://www.kerbalspaceprogram.com/games-kerbal-space-program> (Last accessed: 16.05.2023).
3. Kerbal Space Program and NASA team up with rocket parts and an asteroid mission. URL: <https://www.polygon.com/2014/> (Last accessed: 16.05.2023).
4. Pros and Cons of Online Learning for Teachers and Students. URL: <https://atomisystems.com/> (Last accessed: 17.05.2023).
5. Distance Learning: The Ultimate Guide to Online Learning. URL: <https://www.educationcorner.com/> (Last accessed: 18.05.2023).
6. Advantages of Distance Learning for Learners. URL: <https://atomisystems.com/elearning/> (Last accessed: 18.05.2023).
7. Kulieshov S.O Osoblyvosti naiposhyrenishykh modelei zmishanoi osvity. Problemy vykladannia inozemnykh mov u zakladakh vyshchoi osvity [Features of the most common models of mixed education. Problems of teaching foreign languages in institutions of higher education]– 2023: materialy II vseukr. nauk.-prakt. internet-konf. (Zaporizhzhia, 28.04.2023). Zaporizhzhia, 2023. S. 64-67. [in Ukrainian]
8. What is Blended Learning? A Guide to Everything You Need to Know. URL: <https://elmllearning.com/hub/> (Last accessed: 18.05.2023).
9. What is Personalized Learning? URL: <https://medium.com/personalizing-the-learning-experience-insights/> (Last accessed: 18.05.2023).

Kulieshov S. The article considers the features of gamification, blended, distance, personalized and online learning as modern forms of the educational process

The article deals with the problem of modern forms of education and is a review of the characteristics of educational technologies selected for the review. The most common forms of the educational process, such as gamification, online learning, distance, blended and personalized learning have been chosen for analysis. One of the most popular educational trends in the 2020s is gamification, which allows non-game contexts to be presented through game theory and mechanics. This makes it highly popular among teachers, instructors, and other professionals as a tool for increasing engagement and improving productivity. The article discusses the main advantages and concrete examples. The article also considers the peculiarities of online education. The advantages and disadvantages have been listed with the disclosure of the essence of each, the characteristics of their influence on the educational process have been given, the attitudes of teachers have been highlighted, conclusions have been drawn regarding the efficiency of such technology in the framework of the modern educational process. Distance learning has been analysed with the focus on its similarities and differences with the form of online education, its advantages and disadvantages, and what impact they can have on the quality of the educational process have been discussed. The need for personal motivation is also depicted, which is a necessary condition for high-quality distance learning. Certain attention is paid to the form of blended learning, its essence is revealed. The article also considers personalized training as the form of the educational process. The main idea of such technology is the focus on satisfying the interests and needs of the student of education, the administration of the educational process in accordance with the personal abilities of each student of education. The features of personalized learning have been analysed, attention is focused on the great role of modern technologies, thanks to which the personalization of the delivery of material becomes more adapted to productive processing. The article is a continuation of the study of modern forms of education, the main purpose of which is to analyse the properties of each of the forms and the possibility of their productive use to improve the quality of the educational process.

Key words: gamification, blended learning, distance learning, personalized learning, online learning.

УДК 378.091.3:80-051

DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2023.93.17>

Макаренко Л. Л., Тун Січень

**СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ КОНЦЕПТ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНЬОГО ФІЛОЛОГА
ЯК МОВНОЇ ОСОБИСТОСТІ**

Розглянуто питання підготовки майбутнього філолога як мовної особистості. Актуальність дослідження зумовлена значущістю формування особистості студентів-філологів педагогічних ЗВО для їхньої підготовки до професійного спілкування на міжкультурному рівні та недостатнім рівнем розробки теоретичних основ цієї проблематики.

Зазначено, що проблема формування мовної особистості набуває актуальності у філософії, педагогіці, лінгвістиці, культурології, літературознавстві, психології та є предметом досліджень вчених у різних часів. Про це свідчать спроби сучасної науки пізнати феноменальність людини, адже її розвиток поза мовною діяльністю є неймовірним.

Визначено роль і вплив мовної педагогічної освіти на розвиток особистості, здатної до спілкування в різних сферах суспільного життя. Досліджено та проаналізовано різні тлумачення поняття «мовна особистість». Представлено трирівневу модель мовної поведінки. Визначено чинники та структурні компоненти мовної особистості. З'ясовано, що формування мовної особистості у процесі вивчення іноземної мови підвищує ефективність освітнього процесу студентів і сприяє налагодженню міжкультурної комунікації.

Визначено, що мовна особистість – це людина, яка володіє вільним висловлюванням, дбає про якість мовлення та його вдосконалення. Окрім цього, вона вільно володіє виражальними багатствами мови, продукує її в різних життєвих ситуаціях і шанує, дбає про її збереження та розвиток. Важливу роль у розвитку мовної особистості відіграє рідна мова, завдяки їй людина пізнає світ, формується як особистість, як громадянин України [10, с. 81].

Проаналізовано основні аспекти формування мовної особистості, які вважаються багатовекторними, оскільки на розвиток людини впливає її оточення, соціальні умови, загальний світогляд, власні цілі, прагнення тощо.

Доведено, що феномен «мовна особистість» є міждисциплінарним у наукових дослідженнях адже вважається інтегративним поняттям, що містить структурні елементи, які охоплюють мовлення, мови та позамовні явища.

Ключові слова: мовна особистість, мова, соціокультурний компонент змісту навчання, професійна підготовка, філологічна освіта, соціокультурний аспект навчання з іноземної мови, інішомовна комунікативна компетентність, міжкультурна комунікація.

Система вищої філологічної освіти сучасності спрямована на оновлення методів і завдань, що сприяють підвищенню якості підготовки студентів-філологів, формуванню у них комплексних кваліфікаційних умінь та інтегрованих знань. Одним із головних навчальних завдань є формування мовної особистості майбутнього філолога.

Мовною особистістю вважають систему, що виникає і розвивається в суспільстві. Вона є умовою та продуктом культури. Завдяки такій системі відбувається врегулювання соціальних відносин, збереження історичної та культурної пам'яті народів.