

ТАРАКАНОВ Родіон Сергійович,
студент 2 курсу, спеціальність
«Інженерія програмного
забезпечення», Державний
університет інформаційно-
комунікаційних технологій
(м. Київ, Україна)

Науковий керівник:

ХАРИЦЬКА Світлана Василівна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської мови,
Державний університет
інформаційно-комунікаційних
технологій (м. Київ, Україна)

ЗАСТОСУВАННЯ VR-СЕРЕДОВИЩ ДЛЯ ВІДПРАЦЮВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК У МАЙБУТНІХ ІТ-ФАХІВЦІВ

Насамперед, варто зазначити, що володіння англійською мовою необхідно не лише вузько направленим фахівцям, а і загалом для широкої аудиторії. У контексті глобалізації ІТ-індустрії володіння англійською мовою трансформується з переваги на критичну професійну необхідність. Це обумовлено тим, що англійська мова домінує на всіх етапах розробки програмного забезпечення: від кодування та планування спринтів до ведення міждисциплінарної комунікації та формулювання технічних завдань. Зокрема, згідно з емпіричними даними, мовна компетентність може прямо корелювати зі зростанням доходу ІТ-фахівців, підвищуючи його показник на 40% і більше.

Однак, попри високий рівень володіння технічною термінологією, значна частина майбутніх фахівців демонструє недостатню підготовку у сфері неформального та крос-культурного спілкування, що є вирішальним для роботи в транснаціональних командах. Виникає потреба в інноваційних педагогічних інструментах, здатних створити імерсивне та контекстуально наближене до реальності середовище для розвитку комунікативної компетенції. [1]

Впровадження Віртуальної Реальності (VR) в освітній процес забезпечує імерсивність, переводячи студентів із ролі пасивних слухачів у справжніх учасників навчання. Ефективність цього підходу доводять, зокрема, результати Університету Воріка: використання VR-технологій підвищує засвоєння матеріалу на 28,5%. Практична інтеграція, наприклад, через спеціалізовані VR-пакети (*ClassVR*), дає змогу швидко створювати безпечне, контрольоване середовище для багаторазового відпрацювання стійких комунікативних навичок. Це безпосередньо сприяє подоланню психологічного бар'єру та страху зробити помилку, які є основними перешкодами у розвитку розмовної англійської мови. [2]

Ефективність VR-навчання досягається через моделювання високо реалістичних професійних ситуацій, які вимагають специфічної мовної та

соціокультурної компетентності. Наведемо приклади деяких з них.

Технічний мітинг (Daily Scrum) спрямований на відпрацювання лаконічності та чіткості мовлення. Студент взаємодіє з віртуальними аватарами команди, формулюючи англійською мовою поточний статус виконаних завдань, плани на день та виявлені блокери. Штучний інтелект (AI), інтегрований у симуляцію, аналізує не лише вербальну плавність, але й точність термінології, що є критично важливим для професійної комунікації у сфері розробки [3].

Презентація та переговори з клієнтом моделюють ситуації емоційного та професійного навантаження. Фахівець, перебуваючи у VR, проводить презентацію (sales pitch) або відстоює технічне рішення перед віртуальним клієнтом. Це дає змогу відпрацювати навички переконання (persuasion skills), аргументації та контролю невербальних аспектів комунікації в умовах, коли аватар-клієнт може бути запрограмований на конфліктну поведінку [4]. Повторення цього процесу підвищує комунікативну впевненість.

Крос-культурна та міжрасова комунікація спрямована на підготовку до роботи в іноземних ІТ-компаніях. Онлайн проєктується міжнародна конференція з колегами з різних країн, що вимагає високого рівня міжкультурної компетентності. VR-оточення допомагає фахівцю розвивати культурну чутливість, розуміти соціокультурні відмінності та ефективно використовувати small talk для налагодження професійних зв'язків, мінімізуючи ризики міжкультурних непорозумінь [5].

Отже, застосування VR-середовищ є ефективним інструментом для розвитку комплексної комунікативної компетентності майбутніх ІТ-фахівців. Впровадження реалістичних, багаторазово повторюваних сценаріїв, таких як технічні мітинги, переговори, крос-культурна взаємодія, дає змогу подолати прогалини у soft skills, які не покриваються традиційними методами мовної підготовки. Рекомендується подальша інтеграція VR-тренінгів у гібридні освітні програми для забезпечення випускникам конкурентоспроможності на міжнародному ІТ-ринку.

Список використаних джерел

1. Необхідність англійської мови для ІТ-фахівців, її роль у кар'єрному зростанні. <https://newline.tech/english-for-it-specialist-uk/>
2. Віртуальна реальність в освіті: як технології VR та AR змінюють навчання. <https://mental.ua/virtualna-realnist-v-osviti-yak-tekhnohii-vr-i-ar-zminiuiut-navchannia/?srsltid=AfmBOoqNNU91N-Ui1huYAeynBjPkQqp6Q3xh5192eBh-VUGuv0CTuT98>
3. VirtualSpeech: AI-Powered Soft Skills Training in VR and Online (Акцент на AI-коучингу, аналізі вимови та термінології). <https://virtualspeech.com/blog/benefits-vr-soft-skills-training>
4. AACSB: VR Takes Soft-Skills Training to the Next Level (Акцент на симуляції переговорів, наданні зворотного зв'язку та навичках вирішення конфліктів). <https://www.aacsb.edu/insights/articles/2023/03/vr-takes-soft-skills-training-to-the-next-level>
5. Viar360: VR for culture training: understanding cultural differences (Акцент на міжкультурній комунікації, симуляції складних ситуацій та емпатії). <https://viar360.com/vr-for-culture-training-understanding-cultural-differences/>