

УДК 378.016:[373.2:159.946.4]

Юлія Руденко,
ORCID: 0000-0002-9253-0679

доктор педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії і методики дошкільної освіти
Державний заклад «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,
вул. Старопортофранківська, 26, м. Одеса, Україна
(Одеса, Україна) rudenkoj@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФАХОВІЙ ЛІНГВОДИДАКТИЧНІЙ ОСВІТІ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

У статті порушено проблему використання ігрових технологій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, зокрема, розглянуто сутність інтерактивного навчання, визначено засадничі принципи використання новітніх, інтерактивних, інтерактивно-ігрових, ігрових технологій в професійно-мовленнєвій діяльності майбутніх вихователів, подано класифікацію ігрових технологій: технології ігрової взаємодії в освітньому процесі; технологія імітаційно-моделюючих ігор; технологія мовної та мовленнєвої гри; технологія рольових-навчальних ігор; технологія ділової гри (ділові ігри, навчальні ігри, ігрові ситуації, дискусії, тренінги, мовні ігри, мовленнєві ігри тощо), обґрунтовано педагогічні вимоги до використання ігрових технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти, розглянуто функції ігрових технологій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів.

Визначено сутність наукових понять «ігрові технології», «мовні ігрові технології», «мовна гра».

Ключові слова: *заклади дошкільної освіти; інтерактивні технології; ігрові технології; майбутні вихователі; мовна гра; фахова лінгвістична освіта.*

© Руденко Ю., 2019

<https://doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.130142>

Вступ. Реформування системи вищої освіти України вимагає докорінних змін в галузі професійної, професійно-мовленнєвої підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти та регламентується низкою

правових нормативних документів: Закон України «Про освіту» (2017), «Про вищу освіту» (2014), Конституція України (1996) та ін. Педагогіка вищої школи зорієнтована на пошук оптимальних шляхів використання інтерактивних, інноваційних технологій професійної підготовки майбутніх вихователів. Теоретико-практичні особливості використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки майбутніх фахівців знайшли відображення в працях Н. Кічук, П. Підкасистого, О. Пометун, Г. Щедровицького, П. Щербаня та ін. Незважаючи на численне звернення дослідників до проблеми використання ігрових технологій у фаховій підготовці майбутніх спеціалістів різних галузей, актуальним та недостатньо обґрунтованим лишилось питання використання мовної гри у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. Низка суперечностей між: 1) педагогічним, психологічним, лінгводидактичним, методичним, лінгвокреативним, лінгвістичним потенціалом мовної гри в розвитку виразного мовлення майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти та недостатнім використанням гри у фаховій підготовці спеціалістів дошкільної освіти; 2) потребою в активізації процесу формування готовності викладачів вищої школи, широким теоретичним масивом напрацювань з проблеми використання ігрових, мовно-ігрових технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти та відсутністю теоретично обґрунтованих педагогічних умов щодо його реалізації зумовили вибір теми наукової розвідки.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. До проблеми впровадження ігрових технологій навчання у вищій школі у своїх роботах звертали увагу такі науковці: А. Макаренко, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода К.Д. Ушинский, Г.П. Щедровицький, В. Терський, І. Іванов, Л. Коваль. Висока оцінка навчально-педагогічним іграм як одному з методів активного навчання і підготовки майбутніх випускників дається в працях А. Вербицького, Л. Вишнякової, Р. Жукова,

Д. Ельконіна, Ю. Кравченка, В. Комарова, В. Платова, В. Рибальського та інших сучасних учених, дослідників і педагогів-практиків. Розробці теорії мовної гри, теоретичному обґрунтуванню механізмів її будови присвячено наукові розвідки низки педагогічних (Г. Ващенко, С. Вітвицька, Н. Головка, Т. Грідіна, О. Журавлева, В. Нагаєв, П. Підкасистий, І. Підласий, В. Санніков, О. Сковородніков, П. Щербань, та ін.) та психологічних (Б. Ананьєв, Л. Виготський, С. Рубінштейн, Т. Титаренко та ін). Поняття «мовна гра» як складова лінгвокреативної діяльності особистості виступило предметом дослідження зарубіжних та вітчизняних науковців (А. Амірі, Н. Арутюнова, К. Баранов, Т. Біленко, М. Бахтін, Т. Грідіна, Ж. Колоїз, М. Марко та ін). Вченими для позначення видів ігрової діяльності та ігрових технологій, які використовуються в психолого-педагогічному супроводі формування професійно-методичної спрямованості майбутніх вихователів ЗДО використовуються поняття: «ділова гра», «навчальна гра», «навчально-педагогічна гра», «навчальна ділова гра», «рольова гра», «навчально-рольова гра», «дидактична гра», «комп'ютерна гра» тощо.

Мета статті наукової розвідки, що має практичне спрямування, полягає в обґрунтуванні доцільності використання ігрових технологій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. Для досягнення мети було окреслено такі завдання: 1) визначити сутність ключових понять наукової розвідки «ігрові технології», «мовні ігрові технології», «мовна гра»; 2) визначити принципи, педагогічні вимоги до ігрових технологій задля їх використання в професійно-мовленнєвій освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти.

Для досягнення мети дослідження – розробки методики психолого-педагогічного супроводу лінгводидактичної освіти майбутніх вихователів було використано низку методів дослідження: теоретичні – вивчення й аналіз психологічної, педагогічної, методичної, лінгводидактичної літератури з проблеми дослідження; емпіричні – анкетування, тестування з метою з'ясування ролі ігрових технологій в лінгводидактичній освіті майбутніх

Руденко Ю., 2019

вихователів закладів дошкільної освіти; педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний) для перевірки валідності розробленої методики використання ігрових технологій в мовній освіті майбутніх вихователів; статистичні – кількісний та якісний аналіз отриманих даних.

Виклад основного матеріалу дослідження. Ученими ігрові технології класифікуються як такі, що: «засновані на груповому, колективному вирішенні системи навчальних проблем, органічному функціональному включенні в навчальну діяльність», є передумовою організації взаємодії в системі «студент – викладач вищої школи» у формі «ефективної, продуктивної форми спілкування з елементами безпосередності й цікавості (Головко, 2015, с. 18-19), кінцевим результатом якої є формування професійно-значущих умінь і навичок; «характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю» (П. Щербань) (Щербань, 2014, с. 289); «особистісно орієнтовані, вирізняються психотерапевтичною спрямованістю, мають на меті формування стійкого пізнавального інтересу до навчального предмету та майбутньої професії через ігрові форми навчання... шляхом забезпечення комфортних і безпечних умов розвитку особистості, реалізації її природного потенціалу, творчих здібностей..., сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі дидактичних ігор, характеризуються активною навчально-пізнавальною спрямованістю» (М. Марко) (Марко, 2018, с.40) , сприяє розкриттю творчого потенціалу майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти (О. Листопад, 2016). Ігрові технології, на думку М. Марко, виступають «навчально-методичним інструментарієм» який сприяє: «трансляції» раніше набутих теоретичних знань та їх трансформації в систему практичних умінь і навичок; «аналізу моделей реальності на зразках професійних дій з різних рольових й особистісних позицій», та підготовці до майбутньої професійної діяльності (Марко, 2018, с.40).

Використання ігрових інтерактивних технологій в психолого-педагогічному супроводі формування професійно-методичної спрямованості майбутніх вихователів ЗДО, на думку вчених (Н. Головка, Н. Киш), надає можливість педагогу вищої школи: поєднання великого обсягу проблемних завдань, що характеризується багатоаспектністю, варіативністю, змінюваністю та вірогідністю отримання нових алгоритмів їх вирішення; залучення якомога більшої кількості учасників до освітнього процесу; формування ціннісних орієнтацій майбутньої професійної діяльності, коригування умінь і навичок оцінки / самооцінки, контролю / самоконтролю. Використання ігрових технологій сприяє «активізації системи дієво-практичної сфери, посилення емоційності, розвитку творчого характеру...., зняттю втоми, перевантаження» тощо (Н. Головка) (Головка, 2015, с. 17-19); «активізації пізнавальної діяльності, підвищенню мотивації навчання, формуванню комунікативної компетенції студентів, засвоєнню ними максимальної кількості мовленнєвих моделей спілкування» (Н.Киш) (Киш,2016, с.101); «створюють тривалу зацікавленість у саморозвитку та розкритті людського потенціалу; знижують тривожність учасників гри; моделюють складні форми поведінки; сприяють зміні життєвих установок тощо» (М. Марко) (Марко, 2018, с. 38-40).

Ігрові технології визначено в дослідженні, як складову методичного супроводу формування професійно-методичної спрямованості майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, що створюють професійно-орієнтоване тло, психологічний комфорт протікання освітнього процесу; продуктивні, розвивальні, технології творчого вирішення завдань, що сприяють розвитку креативності студентів; інтерактивні форми навчання, які: мають динамічний характер, створюють умови для подолання психологічного бар'єру в системі «викладач-студент», «студент-студент», сприяють створенню психологічного комфорту, розкріпаченню студентів; підвищують мотивацію / самомотивацію майбутніх вихователів до освітньої діяльності; є ефективним інструментом управління навчальною діяльністю;

передбачають переорієнтацію освітнього процесу з чітко-регламентованого, пасивно-репродуктивного на суб'єкт-суб'єктну діяльність; сприяють становленню і розвитку особистісних професійно-значущих якостей майбутніх вихователів (креативність, емоційність, креативність, образність мислення, нестандартність тощо); забезпечують протікання освітньої діяльності на позитивному емоційному тлі з оптимальним поєднанням репродуктивної, продуктивно-творчої, креативної діяльності учасників освітнього процесу; сприяють формуванню навичок рефлексії / саморефлексії, контролю / самоконтролю, корекції / самокорекції засвоєння навчальної інформації.

Поняття «мовні ігрові технології», на основі опрацьованих педагогічних концепцій ігрової діяльності, визначаємо як такі, що є педагогічно-, методично-, лінгводидактично-, доцільними у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів ЗДО, сприяють формуванню та реалізації їхнього мовного, мовленнєвого лінгвокреативного, мовленнєво-творчого потенціалу та на цій основі формуванню професійно-мовленнєвої компетентності.

Сутність поняття «мовна гра», вбачаємо: в творчому, креативному використанні мовних одиниць (слова, словосполучення, речення, текст, дискурс) та створення, продукування на цій основі унікальних, оригінальних влучних, нестандартних мовних текстів різного жанру; формуванні та розкритті мовленнєвого потенціалу мовної особистості з настановою на кінцевий результат – формування лінгвокреативних здібностей майбутніх вихователів ЗДО, їхньої мовленнєво-творчої компетентності; створення, продукування та впровадження в професійно-мовленнєвій діяльності творчих професійно-орієнтованих текстів (ребуси, шаради, кросворди, чайнворди, загадки, епіграми, каламбури, монофони, вірші тощо), які мають за мету формування готовності майбутніх вихователів ЗДО до майбутньої професійно-мовленнєвої діяльності.

Для мовної гри характерним є використання мовцем засобів виразності: мовних (лінгвістичні, лексичні, синтаксичні, морфологічні, інтонаційні, ритміко-інтонаційні, стилістичні, фонетико-словотворчі, мовно-структурні, синтаксико-стилістичні, лексико-семантичні, тропи, риторичні, поетичні тощо) та немовних (жести, міміка, пантоміма).

Принципами використання ігрових технологій, а саме мовної гри у фаховій лінгводидактичній діяльності майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти виступили: принцип спрямованості ігрових технологій на формування їхньої професійно-мовленнєвої, мовленнєво-творчої компетентності; принцип оптимального поєднання теоретичного і практичного аспектів; принцип професійної, професійно-мовленнєвої, фахової, лінгводидактичної спрямованості мовної гри; принцип педагогічної простоти та гнучкості конструкції гри; принцип раціонального поєднання ігрової, навчальної та мовленнєвої діяльності; принцип залучення студентів – майбутніх вихователів до розробки системи мовних ігор.

З-поміж педагогічних вимог до використання ігрових технологій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, виокремлюємо такі: педагогічна цінність та методична доцільність; професійно-мовленнєва спрямованість; врахування рівня методичної, психолого-педагогічної підготовки студентської аудиторії; системне структурування ігрових методів, засобів, прийомів, технологій відповідно робочої програми дисципліни, що викладається; поступове ускладнення ігрових завдань, відповідно комунікативно-мовленнєвих ситуацій, мовленнєвого середовища. Ігрові технології виконують низку функцій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів, а саме: мотиваційну, навчальну, виховну, комунікативну, мовленнєву, розвивальну, формувальну, самореалізаційну, соціалізаційну, розважальну, релаксаційну, регулювальну, моделюючу, психолого-педагогічну, методичну, тренувальну, культуруносна, оцінно-коригувальну тощо.

У дослідженні було використано такі види мовних ігор: складання майбутніми вихователями ребусів, монофонів, кадропланів, кардіограм за змістом професійно-зорієнтованих текстів; укладання мовного портфолію, одним із підрозділів якого були мовні ігри; квест-ігри, ігрові мовні тренінги, асоціативні ігрові тренінги, мовні веб-квести тощо.

Методичним супроводом фахової лінгводидактичної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти виступив розроблений сайт <http://www.rudenko.ho.com.ua/cont.html>. Джерельною базою для створення комплексу мовних ігор виступили також літературні сайти: <http://www.pisni.org.ua/songlist/kolyskovi-1.html>; <http://www.ex.ua/11605040>; <http://www.abetka-logopedka.org/zabavlyanky.htm>; комп'ютерні програми: «Генератор ребусів» (http://rebus1.com/ua/index.php?item=rebus_generator; <http://rebus1.com/ua/index.php?item=rebus&mode=4>), кросвордів (<https://sites.google.com/site/itkompetentnosti/servisi/rebusi-krosvordi>) тощо.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Перспективу подальших наукових розвідок вбачаємо у теоретичному обґрунтуванні, презентації та впровадженні ігрових технологій у психолого-педагогічному супроводі формування професійно-методичної спрямованості майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, розробці системи ігрових технологій, тренінгів мовленнєвого розвитку майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. Розроблена методика використання ігрових технологій у мовній, лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти засвідчила позитивні зміни: збагачення активного і пасивного лексичного запасу професійно-зорієнтованою лексикою; підвищення мотивації до професійного вдосконалення та самовдосконалення; формуванню само-, взаємооцінки мовленнєвого розвитку майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти.

Література

- Беленька Г.В. Інтерактивні прийоми викладання навчальної дисципліни у вищій школі. К.: НПУ імені М.П.Драгоманова, 2001. 118 с.
- Головко Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. Вісник Київського національного університету ім.Т.Шевченка. Серія «Педагогіка». 2015. № 1. С.17-20.
- Довбня С.О. Впровадження інтерактивних технологій у практику фахової підготовки майбутніх вихователів (на матеріалі дисципліни «Основи ігрової діяльності»). <http://conf.kubg.edu.ua/index.php/courses/preschool/paper/viewFile/139/127>
- Киш Н.В. Ігрові технології як ефективний засіб навчання професійного іншомовного спілкування майбутніх фахівців різних спеціальностей. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота». 2016. Вип 2 (239). С. 101 – 104.
- Колоїз Ж.В. Мовна гра як вияв креативності в сучасній афористиці. Філологічні студії. 2016. Вип 15. С. 163- 185
- Комліченко О.О., Цветкова О.М. Використання інтерактивних методів в навчальному процесі та підсумковому контролі знань студентів. Інформаційні технології в освіті, науці та виробництві. 2013. Вип. 3(4). С. 178 - 186
- Кудикіна Н.В. Інтерактивні форми і методи навчання української мови в початкових класах шкіл із російською мовою викладання: теорія і методика/ науково-методичний посібник. К.: Видавничий дім «Сам», 2017. 128 с.
- Листопад О.А. Теоретико-методичні засади формування професійно-творчого потенціалу майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів: дис...докт.пед.наук:13.00.04, 13.00.08. Одеса. 2016. 529 с.
- Марко М.М. Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності: дис... канд. пед. наук: 13.00.04; 015. Мукачєво. 2018. 272 с.
- Малинович Л.М., Легензевич Г.Я. Вплив інтерактивних технологій навчання на особистість майбутнього фахівця. Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. 2014. Вип 1. С. 121-131.
- Пометун О.І., Піроженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Наук. метод. Посібник. К.: Видавництво АСК. 2004. 192 с.
- Скоморовська І. Використання інноваційних технологій у професійній підготовці майбутніх вихователів ДНЗ. Освітній простір. 2017. № 11. С.104-109. <http://journals.pnu.edu.ua/index.php/esu/article/view/2362/2430>.
- Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. Витоки педагогічної майстерності. 2014. Вип. 13. С.286-291.

References

- Belyanka, G.V. (2001), *Interaktyvni priyomy vykladanna navchalnoyi dyscypliny u vychoiviyi shkoly [Interactive techniques for teaching teaching in a high school]*. Kyiv, Ukraine: NPU M.P. Drahomanova [in Ukrainian]
- Golovko, N. (2015), Igrovi tehnologyii yak zasib aktyvizatsiyi piznavalnoyi diyalnosti studentiv [Gaming technologies as a means of activating cognitive activity of students]. *Visnyk Kyivskoho nacionalnogo universytetu imeni T.G. Shevchenka - Bulletin of the Taras Shevchenko National University of Kyiv*, 1, 17-20 [in Ukrainian]
- Dovbnia, S.O. Vprovadzhenna interaktyvnyh tehnologi u practycu fahovoyi pidhotovky maybutnih vuhovateliv (na materialy dyscypliny «Osnovy igroviyi diyalnosti») [*Implementation of interactive technologies in the practice of professional training of future educators (on the material of the discipline "Fundamentals of gaming activity")*] <http://conf.kubg.edu.ua/index.php/courses/preschool/paper/viewFile/139/127> [in Ukrainian]
- Kish, N.V. (2016), Igrovi tehnologyii yak efektyvnyy zasib navchanna profesiynogo inhomovanogo cpilkuvanna maybutnih fahivciv riznyh specialnostey [Gaming technologies as an effective means of training professional foreign language communication of future specialists of different specialties]. *Naukovuy visnyk Uzhgoridskoho universytetu - Scientific herald of Uzhgorod University. Seriya «Pedagogika. Socialna robota» - Series "Pedagogy. Social work"*, 2 (239), 101-104 [in Ukrainian]
- Koloiz, Zh.V. (2016), Movna gra yak vuyav kreatyvnosti v suchasniy aforystuci [Language game as a manifestation of creativity in modern aphorism]. *Philologichni studiyi - Philological Studies*, 15, 163- 185 [in Ukrainian]
- Komlichenko, O.O. & Tsvetkova, O.M. (2013), Vykorystannya intraktyvnyh metodiv v navchalnomu procesi ta pidsumkovomu kontroli znan studentiv [The use of interactive methods in the learning process and the final control of student knowledge]. *Inphormatsiyini tehnologii v osviti nauci ta vyrobnyctvi - Information technology in education, science and production*, 3 (4), 178 – 186 [in Ukrainian]
- Kudikina, N.V. (2017), *Interaktyvni phormy I metody navchanna ukrayinskoyi movy v pochatkovykh klacah shkil iz rosiyckoyu movoyu vykladannya teoriya i metodyka [Interactive forms and methods of teaching Ukrainian in elementary schools of Russian language teaching: theory and methodology]*. Kyiv, Ukraine: Vydavnychyyi dim "Sam", 128 [in Ukrainian]
- November, O.A. (2016), Teoretyko-metodychni zasady phormuvanna prophesiyno-tvorchogo potencialu maybutnih vyhovateliv doshkilnyh navchalnyh zakladiv [Theoretical and methodical principles of formation of professional-creative potential of future teachers of pre-school educational institutions]. *Doctor's thesis*. Odessa [in Ukrainian]

- Marco, M.M. (2018), Phormuvanna gotovnosti maybutnih vyhovateliv pochatkovykh klasiv do zastosuvannya navchalno-igrovyykh tehnologiy u prophesiyniy diyalnosti [Formation of the readiness of future primary school teachers for the application of educational-gaming technologies in their professional activity]. *Candidate's thesis*. Mukachevo [in Ukrainian]
- Malinovich, L.M, Legenzevich, G.Ya.(2014), Vplyv interaktyvnykh tehnologiy navchanna na osobystist maybutnogo phahivca [Influence of interactive training technologies on the personality of the future specialist]. *Naukovyy visnyk Lvivskoho derzhavnogo universytetu rishnih sprav - Scientific herald of Lviv State University of Internal Affairs*, 1, 121- 131 [in Ukrainian]
- Pometun, O.I, Pirozhenko, L.V (2004), *Suchasnuy urok. Interaktyvni tehnoligiyi navchanna [Contemporary lesson. Interactive training technology]*. Kyiv, Ukraine: ASK, 192 [in Ukrainian]
- Skomorovsky, I. (2017) Vykorystannya intraktyvnykh tehnologiy u prophesiyniy pidgotovci maybutnih vyhovateliv VNZ [Use of innovative technologies in the training of future schoolchildren]. *Osvitniy prostir- Educational space*, 11.,104-109. <http://journals.pnu.edu.ua/index.php/esu/article/view/2362/2430> [in Ukrainian]
- Shcherban, P. (2014), Zastosuvannya igrovyykh tehnologiy v osviti istoriya ta perspektivy [Application of gaming technologies in education: history and perspectives]. *Vytoky pedagogichnoyi maysternosti - Origins of pedagogical skill*, 13, 286-291 [in Ukrainian]

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ БУДУЩИХ ВОСПИТАТЕЛЕЙ УЧРЕЖДЕНИЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Юлия Руденко, доктор педагогических наук, доцент,
доцент кафедры теории и методики дошкольного образования
Государственное учреждение "Южноукраинский национальный
педагогический университет имени К.Д. Ушинского,
Одесса, Украина, ул. Старопортофранковская, 26, rudenkoj@gmail.com

В статье рассматривается проблема использования игровых технологий в профессиональном лингводидактическом образовании будущих воспитателей учреждений дошкольного образования, определена сущность интерактивного обучения, описаны принципы использования интерактивных, интерактивно-игровых, игровых технологий в профессионально-речевой деятельности будущих воспитателей, дана классификация игровых технологий (деловые игры, обучающие игры, игровые ситуации, дискуссии, тренинги, речевые игры и т.д.), обоснованы

педагогические требования к использованию игровых технологий в образовательном процессе высших учебных заведений, описаны функции игровых технологий в профессиональном обучении будущих воспитателей учреждений дошкольного образования. Дано определение понятий «игровые технологии», «речевые игровые технологии», «речевая игра».

Ключевые слова: интерактивные технологии, игровые технологии, речевая игра, профессиональное лингвистическое образование, будущие воспитатели, учреждения дошкольного образования.

USING OF GAMING TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL LINGVODIDACTIC EDUCATION OF FUTURE EDUCATOR OF PRESCHOOL EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Yulia Rudenko, Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Theory and Methodology of Preschool Education State institution "South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky", 26, Staroportofrankivska St., Odessa, Ukraine, rudenkoj@gmail.com

The article raises the problem of the use of gaming technologies in professional lingvodidactic education of future educators of pre-school educational institutions, in particular, the essence of interactive learning is considered, the basic principles of using the latest, interactive, interactive-gaming, game technologies in the professional-speech activity of future educators are defined, the classification of gaming technologies is given (business games, educational games, gaming situations, discussions, trainings, language games, speech games, etc.), pedagogical requirements about the use of gaming technology in the educational process of higher education are substantiated, gaming technology features discussed in professional lingvodidactic education of future teachers.

The essence of scientific concepts "gaming technologies", "language game technologies", "language game" is determined. The expediency of using gaming technologies in the professional linguistic and pedagogical education of future educators of pre-school institutions is described. Gaming technologies are defined in the study as a component of methodical support for the formation of professional and methodological orientation of future educators of pre-school institutions, creating a professional-oriented background, psychological comfort of the educational process; productive, developmental, creative solutions to tasks that promote the development of students' creativity; interactive forms of learning that: are dynamic, create conditions for overcoming the psychological barrier in the system of "teacher-student", "student-student", contribute to the creation of a psychological comfort, emancipation of students; increase motivation / self-motivation of future educators for educational activities; is an effective learning

Використання ігрових технологій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти

management tool; provide for the reorientation of the educational process from the strictly regulated, passive-reproductive to the subject-subject activity; contribute to the formation and development of personal professional qualities of future educators (creativity, emotionality, creativity, imaginative thinking, non-standard, etc.); provide educational activities on a positive emotional background with the optimal combination of reproductive, productive, innovative creative activities of participants in the educational process; contribute to the formation of reflection / self-reflection skills, control / self-control, correction / self-correction of the assimilation of educational information. The prospect of further scientific research of the initiated research is seen in the development of a system of gaming technologies, trainings for speech development of future educators of pre-school education institutions.

Key words: *interactive technologies, game technologies, language game, professional linguistic education, future educators, institutions of preschool education.*