

УДК 37.091.33-027.22:796]:001.895
DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2023.86.17>

В. Л. Ходунова

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки і психології дошкільної освіти
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова

ІННОВАЦІЙНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті розглянуто загальнонаукові положення щодо проблеми «інновації». Актуалізовано, з точки зору філософських, психолого-педагогічних джерел, різноманітність підходів до визначення сутності «інновації», що розуміється як нововведення, зміна, оновлення; новий підхід, створення якісно нового, використання відомого в інших цілях. На перший план висувається проблема «інноваційної діяльності», що у сучасному науковому обігу використовується у значенні оновлення освітньої практики шляхом створення, розповсюдження та освоєння нових ефективних засобів і способів досягнення цілей освіти, що мають на меті підвищення їх ефективності та базується на комплексному процесі створення, та використання нового практичного засобу в галузі педагогіки, наукових досліджень. Охарактеризовано активну роль закладів освіти в «інноваційній діяльності», їх зовнішня політика, що тісно пов'язана з державною політикою в сфері освіти, та внутрішня політика, як керівництво персоналом, спрямування на інновативний тип розвитку організації. Визначено, що успішність та результативність «інноваційної діяльності» залежить від педагогів, які удосконалюють елементи існуючої освітньої системи через модифікацію та комбінацію, що, в цілому, призводить до отримання позитивного результату. Зазначено, що серед дієвих засобів «інноваційної діяльності» чільне місце займають «ігрові технології». Узагальнено джерела інноваційного потенціалу ігрових технологій: передовий педагогічний досвід, на підґрунті якого з'являються нові ігрові методики, різноманітні техніки та форми ігрової взаємодії, використання яких спрямовано на модернізацію традиційної освітньої системи; досягнення суміжних з педагогікою дисциплін, в яких гра стала предметом систематичного наукового вивчення з позицій різних підходів; процеси глобалізації, що відбуваються у світі та країні, наслідком яких є можливість прилучатися до світового досвіду використання ігрових технологій.

Ключові слова: інновація, інноваційна діяльність, ігрові технології.

Постановка проблеми. Серед пріоритетних напрямів державної політики, в контексті євроінтеграції України, визначено проблему підвищення якості освіти, впровадження освітніх інновацій, концентрація конкурентноспроможності. Соціальна напруга, події сьогодення та кризові явища в соціально-політичному та економічному житті в Україні стримують інноваційні процеси в освіті. При всьому розмаїтті «інновацій», однією із перспективних є ігрові технології, реалізація яких залишається за педагогом. Відповідно до актуальних запитів, проблема «інновації» стає предметом осмислення багатьох науковців. Тому вбачаємо за необхідне здійснити характеристику поняття «інновації» з позицій різних рівнів наукового пізнання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчив, що проблема «інновацій» досліджується в площині різних підходів: генеза поняття «інновація» (Л. Ващенко, Л. Даниленко, В. Довбищенко, Л. Куриленко, С. Кириленко, М. Кларін, Н. Клокар, О. Козлова, В. Кремень, В. Моляко, І.Осадчий, Р. Юсуфбекова та ін.); прикладні аспекти інноваційних технологій у сучасному освітньому просторі (В. Безпалько, І. Дичківська, І. Підласий, та ін.); управління інноваційним процесом (О. Бондарчук, В. Докучаєва,

Л. Карамушка, С. Максименко, В. Поташник та ін.); теоретичні та технологічні засади реалізації інновацій (Д. Бессант, К. Бондарєва, І. Дичківська, І. Коновальчук О. Козлова, О. Пехота, І. Підласий, О. Попова, Д. Тідд, та ін.); особливості творчої та інноваційної діяльності (І. Бех, І. Воронюк, В. Загвязинський, В. Кан-Калік, Н. Клокар, О. Леонтьєв, С. Максименко, В. Моляко, Я. Пономарьов, В. Рибалка, Т. Яровенко та ін.); організаційно-діяльнісні ігри і їх можливості в освітній сфері (М. Бірштейн, О. Жукова, Ю. Кравченко, К. Фопель, А. Фурман та ін.).

Мета статті. Головною метою цієї статті є теоретичне обґрунтування проблеми «інновації» з позицій різних рівнів наукового пізнання та окреслення інноваційного потенціалу ігрових технологій.

Виклад основного матеріалу. Закон України «Про інноваційну діяльність» (№ 40-IV від 12.04.2022) визначає «інновації» як новостворені (застосовані) і (або) вдосконалені конкурентоздатні технології, продукція або послуги, а також організаційно-технічні рішення виробничого, адміністративного, комерційного або іншого характеру, що істотно поліпшують структуру та якість виробництва і (або) соціальної сфери.

Ряд словників іншомовних слів трактує поняття «інновація» (від англ. «innovation») як новий під-

хід, створення якісно нового, що означає «нововведення», «новину», «новаторство».

Згідно Вільного тлумачного словника «інновація» – це нововведення, новітня зміна чи винахід; нове явище у мові; діяльність спрямована на створення принципово нових, вдосконалених або більш відповідних умовам технологій, виробів тощо [1].

«Енциклопедія освіти» метою «інновацій» вбачає у «необхідності відповідати викликові глобалізаційних трансформацій, екологічних проблем, полікультурних тенденцій у світі...» [2, с. 339].

Дослідження проблеми «інновації» неможливе без з'ясування поняття «інноваційна діяльність», оскільки використання, стан і результати наукових досліджень потребують концептуального переосмислення соціокультурної реальності.

Погоджуємося із М. Волинкою, В. Дудченко, В. Ляудіс, Ф. Янсен, що дослідження проблеми «інноваційної діяльності», неможливе без багатоаспектного аналізу, різнобічної інтерпретації, осмислення й усвідомлення отриманих результатів. В основі розуміння цього поняття його філософське тлумачення як сфери життя сучасної людини, що полягає у створенні нового продукту діяльності людини, має суспільну значущість та характеризується такими ознаками як: перетворенням явищ, речей, процесів або інших образів; новизною, оригінальністю продукту діяльності [3]; психологічна характеристика як індивідуальна та суспільна свідомість людей, що замінює солідарність і взаємодопомогу на суперництво та конкуренцію. Як і будь-який інший вид діяльності, «інноваційна діяльність» має безліч факторів: знаннєвий, технологічний, маркетинговий, дистрибуторський, споживацький [4, с. 8]. Найбільш узагальненим є визначення «інноваційної діяльності» як «інвестиції в новацію» як нововведення, якого не було раніше: нове явище, відкриття, винахід, новий метод задоволення суспільних потреб; результат практичного освоєння нового процесу, продукту або послуги [5]. Вагомим є доповнення, зроблене Л. Даниленко, про застосування новизни у навчально-виховному й управлінському процесах з метою зміни (якісного покращення) суб'єкта та об'єкта управління і отримання економічного, соціального, науково-технічного, екологічного та іншого ефекту [6].

Дослідження проблеми «інноваційної діяльності» не можливе без з'ясування «інновацій» в освіті, адже успішність та результативність «інноваційної діяльності» відображає інтелектуальні перспективи розвитку України, нові знання і вміння, в основі яких лежать прогресивні наукові ідеї, пов'язані з реформами; інноваційний розвиток системи освіти – як механізм сприяння активному пошуку нових форм і методів управління, забезпечення приєднання держав до високотехнологічних країн світу та підтримки процесів випе-

реджувального характеру в усіх галузях її життєдіяльності» [7].

Суттєвим є висновок науковців про те, що «інноваційна діяльність» – процес створення нового, що відповідно оновлює педагогічну теорію і практику, оптимізуючи досягнення поставленої перед суспільством освітньої мети (О. Попов, О. Савченко, Г. Сиротинко та ін.); творчий пошук оригінальних нестандартних розв'язань для різноманітних педагогічних проблем; новостворені або вдосконалені педагогічні системи, що забезпечують високий рівень освітнього процесу (І. Артьомов, Н. Криворучко, К. Криворучко та ін.); ідеї, підходи, методи та технології, що раніше не використовувалися, та їх комплекс, що несе на собі прогресивний початок, який дозволяє в умовах, що змінюються, досить ефективно вирішувати завдання освіти (В. Загвязинський, Л. Даниленко та ін.); зміст можливих змін педагогічної діяльності, що ведуть до раніше невідомого, розвивають теорію та практику навчання, тобто як процес створення, освоєння, використання та поширення нового (Н. Юсуфбекова); системні процеси цілеспрямованої дії на «студента», що направлені на задоволення всієї сукупності його потреб; це новостворені або вдосконалені педагогічні системи, що забезпечують високий рівень навчально-виховного процесу [8]; форма організації інноваційної діяльності; сукупність нових професійних дій педагога, спрямованих на вирішення актуальних проблем виховання і навчання з позиції особистісно-орієнтованої освіти; зміни в освітній практиці; комплексний процес створення, розповсюдження та використання нового практичного засобу в галузі техніки, технології, педагогіки, наукових досліджень; результат інноваційного процесу [9]. Для прикладного рівня властиво розглядати «інноваційну діяльність» як залучення всього «необхідного для виробництва – знань, вмінь, людських ресурсів, маркетингових досліджень, систем розподілу, чітко вирахованих фінансових ресурсів тощо» [10, с. 12].

Важливим є питання про врахування готовності до «інноваційної діяльності», що реалізується за умов: наближення змісту освіти до сучасної науки; впровадження високих інформаційних технологій; сформованої мотивації; суми знань як певного підґрунтя діяльності; емоційно-особистісного апарату; загальних, пізнавальних, логічних, дидактичних, організаційно-управлінських вмінь суб'єктів освітнього процесу (творчий потенціал, компетентності та ін.) (В. Андрущенко, Л. Ващенко, Л. Даниленко та ін.) [11, с. 10]; готовності педагога до пошукової діяльності та реалізації гуманістичних відносин з учнями (К. Макогон, Н. Клокар, В. Семиченко та ін.); формування психологічної готовності персоналу освітніх організацій до роботи в конкурентоздатній команді (О. Філь).

Слушним вбачаємо виділення освітнього процесу як напряму «інноваційної діяльності», пріоритетними компонентами якого є: мета, зміст освіти, технології, форми, методи, засоби навчання, результати, системи управління тощо [12, с. 114]. Водночас В. Кремінь наголошує, що сучасна освіта має повніше, швидше і точніше реагувати на виклики часу, розвивати людину, здатну жити і ефективно діяти у глобальному середовищі. Інноваційність в освіті, у цих умовах, стає стратегічним завданням і базується як на розробці, так й на впровадженні нових технологій, що «працюють на випередження», що дозволяє формувати особистість здатну успішно адаптуватися у соціумі, що динамічно змінюється, і не тільки успішно копіювати та тиражувати отриману інформацію та набуті знання, а й продукувати нове знання [13, с. 9].

В цьому контексті важливо враховувати, що активну роль в «інноваційній діяльності» відіграють заклади освіти, їх зовнішня та внутрішня політика.

Зовнішня інноваційна політика тісно пов'язана з державною політикою в сфері освіти, визначає пріоритетні інноваційні проекти і веде до підвищення рівня її розвитку і проявляється, насамперед: в аспекті проектування інновацій – поділ загального обсягу робіт з впровадження нововведень на етапи, дії, операції та алгоритмічність, технологічність і керованість розроблених послідовностей впровадження; в аспекті функціонування – поліпшення змісту, методів, дидактичних засобів та організації процесів навчання; в аспекті керівництва – досягнення більшої самостійності персоналу освітніх організацій, оптимізація відносин у системах управління, попередження й усунення потенційних конфліктів внаслідок інноваційних дій, швидке узгодження взаємодій осіб і рівнів організації з урахуванням нових технологій навчання; в часовому аспекті – високий темп здійснення інноваційних змін на організаційному рівні, ситуативно-динамічний пошук і вилучення внутрішніх і зовнішніх бар'єрів інноваційної діяльності. До внутрішньої інноваційної політики можна віднести «керівництво персоналом, що має спрямування на інновативний тип розвитку організації», а під інноваційно-педагогічними відносинами – відносини суб'єктів інноваційної діяльності, що мають тісний зв'язок із процесом навчання та його забезпеченням у цьому закладі; систему конституційних, індивідуальних та особистісних рис; рівень загальної психологічної культури персоналу освітніх організацій; характер особистої мотивації до інноваційної діяльності; широту і якість репертуару педагогічних прийомів і засобів; рівень особистої педагогічної майстерності; спрямованість персоналу освітніх закладів на саморозвиток, самореалізацію і самоактуалізацію; готовність до змін змісту, алгоритмів та прийомів власної діяльності тощо [14, с. 34].

Зауважимо, що успішність та результативність вирішення широкого спектру завдань внутрішньої «інноваційної діяльності» унеможлиблюється за умов відсутності творчих педагогів-винахідників та модернізаторів, які постійно дбають про підвищення рівня власної професійної майстерності, удосконалюють елементи існуючої освітньої системи через модифікацію та комбінацію, що, в цілому, призводить до отримання позитивного результату [15, с. 139]; здатні до: рефлексії, що характеризує здібності до самопізнання, самовизначення і осмислення свого духовного світу, власних дій і станів, ролі та місця у професійній діяльності; саморозвитку, як творчого ставлення індивіда до самого себе, створення ним самого себе у процесі активного впливу на зовнішній і внутрішній світ з метою їх перетворення; самоактуалізації, як фактору безперервного прагнення людини до якомога повнішого виявлення і розвитку своїх особистісних можливостей; професійного самовдосконалення, яке здійснюється в двох взаємопов'язаних формах: самовиховання і самоосвіта, взаємодоповнюючих один одного, який впливає на характер роботи людини над собою [7].

Слід зазначити, що серед дієвих засобів «інноваційної діяльності» чільне місце займають «ігрові технології», що є спрямованими на особистість та активізують її діяльність. За результатами доповіді «Innovative Pedagogy 2019» до топ-10 «інновацій» ввійшли такі освітні тренди як: навчання через гру, навчання з роботами, деколонізація навчання (рівний доступ до якісної освіти), навчання з використанням дронів, навчання через подив, навчання дій, віртуальні студії, навчання на основі місця, візуалізація розумових процесів, корені емпатії [16]. За даними компанії Growth, 85% працівників виявляють зацікавленість у тому, щоб у їх професійній діяльності впроваджувалися ігрові технології [17].

Цінність використання «ігрових технологій», ґрунтується на ідеях взаємодії в системі «людина – людина», «людина – професійне середовище», актуальних стратегіях розв'язання неоднозначних реальних й імітованих професійних проблем [15, с. 143]. На думку С. Бондаренко, для досягнення успіху новим поколінням, яке виросло в епоху цифровізації та Інтернету, застосування ігрових практик у професійній діяльності, призводить до підвищення якості освітніх процесів [18, с. 18]. Г. Римон вбачає, що ігрові технології впливають на усвідомлення сенсу діяльності та забезпечують взаємодію, що дозволяє педагогам оволодівати педагогічною реальністю; формують педагогічну культуру, педагогічну майстерність і культуру педагогічного спілкування педагогічних працівників, дають можливість поєднати отримані теоретичні знання з практикою [19]. П. Щербань зацентрує на виразній особливості гри: «вона

завжди відбувається немовби у двох часових вимірах: у теперішньому й майбутньому» [20, с. 107]. Ф. Павлюк переконує, що «гра» дає можливість програти практично будь-яку конкретну ситуацію в особах, що допомагає краще зрозуміти психологію людини, стати на її місце, зрозуміти мотиви її дій в той або той момент реальної події [21, с. 32].

Надзвичайно важливим для нашого дослідження є узагальнення інноваційних джерел виникнення та впровадження «ігрових технологій», серед яких: передовий педагогічний досвід, на підґрунті якого з'являються нові ігрові методики, різноманітні техніки та форми ігрової взаємодії, використання яких спрямовано на модернізацію традиційної освітньої системи; досягнення суміжних з педагогікою дисциплін (філософії, культурології, соціології, медицини, психології), в яких гра стала предметом систематичного наукового вивчення з позицій різних підходів: соціального (К. Гросс); соціологічного (Д. Рисмен, М. Неймер); культурологічного (Й. Хейзінга); біогенетичного (Г. Холл, Л. Епплтон); фізіологічного (Г. Спенсер, М. Лацарус); біопсихологічного (Ф. Бентендейк, У. Макдауголл, Г. Мерфі); психотерапевтичного (Е. Берн, Я. Морено, Г. Леманн); процеси глобалізації, що відбуваються у світі та країні, наслідком яких є можливість прилучатися до світового досвіду використання ігрових технологій, уможливили дослідження, аналіз та впровадження в освітній процес західних моделей та зразків навчання, підґрунтям яких є гра [15, с. 144-145].

Особливий інтерес становлять форми «ігрових технологій», до яких віднесено: змагальні – засновані на мотивації співробітників шляхом різних змагань, тематика яких тісно пов'язана з проблемами або завданнями закладу та передбачає створення різних конкурсів, змагань, в рамках яких будуть вирішені першочергові завдання; переможні – засновані на зацікавленості співробітників в ігровому процесі, в рамках якого виконуються завдання закладу; естетичні форми – ґрунтуються на доведенні головних цілей та завдань для співробітників [22, с. 37].

Важливі для нашого дослідження типи ігор, знаходимо в розробленій Г. Селевко класифікації: за галуззю діяльності (інтелектуальні); за характером освітнього процесу (навчальні, тренінгові, узагальнюючі, пізнавальні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, профорієнтаційні); за ігровою методикою (предметні, сюжетні, рольові, імітаційні, драматизації); за предметною галуззю (літературні, культурологічні, історичні, суспільствознавчі); за ігровим середовищем (аудиторні, настільні, комп'ютерні). Кожен із типів ігор має реалізовуватися через використання як ігрових імітаційних методів (ігрового проектування, розігрування ролей, стажування з виконанням посадової ролі), так і неімітаційних

(дискусій, диспутів, мозкового штурму, круглого столу, методів проблемного навчання, пошукових і дослідницьких методів, методів здійснення рефлексії). За основою використання зазначених ігор Л. Яворовська, С. Мельникова пропонують різні форми ігрової співпраці: диспути; дискусії; інсценування (конференції гомогенних і гетерогенних підгруп, виступи); мнемотури; «мозкові штурми»; різні види «атак» (на організатора, на однокурсника, на підгрупи); ділові, рольові, дидактичні, імітаційні ігри; стажування з виконанням посадової ролі (Л. Рибалко).

Ефективність застосування ігрових технологій у контексті їх функціональних можливостей, О. Жукова оцінює за такими параметрами: продуктивності; сферою педагогічного застосування; новизною предметного змісту; інноваційним потенціалом; ступенем передбачуваних перетворень; рівнем конкретизації інновацій; масштабом або обсягом перетворень; взаємодією учасників педагогічного процесу; ознакою віднесеності до тієї чи іншої частини освітнього процесу [15, с. 155].

Висновки і пропозиції. На основі результатів теоретичного аналізу можемо констатувати, що «інновації» стали неодмінним атрибутом освіти, підвищенням її ефективності та розповсюдженням нового практичного засобу в галузі педагогіки, наукових досліджень. Усе це обумовило виникнення і розробку «ігрових технологій», що спрямовують соціально-економічний вектор держави на активізацію творчого потенціалу педагогів, розв'язання їх професійних проблем, інтерпретацію різноманітної інформації у контексті профільної спеціальності. Однак, проведене дослідження не вичерпує всіх проблем, пов'язаних із інноваціями в освіті. Подальшим напрямом перспективних наукових розвідок є дослідження методологічних підходів та моделей формування професійної компетентності педагогічних працівників закладів дошкільної освіти засобами ігрових технологій.

Список використаної літератури:

1. Вільний тлумачний словник. Новітній онлайн-словник української мови (2013–2018). URL: <http://sum.in.ua/f/innovacija> (дата звернення 14.02.2023).
2. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук. України; за заг. ред. В.Г. Кременя. Київ: Юрінком Інтер, 2009. 1040 с.
3. Лутай В. С. Філософія сучасної освіти: навч. посіб. Київ: Центр «Магістр-S» Творчої спілки вчителів України, 1996. 256 с.
4. Dundon E. The seeds of innovation: Cultivating the synergy that fosters new ideas / Elaine Dundon. New York: Amacom, 2002. 241 p.
5. Краснокутська Н. В. Інноваційний менеджмент: навч. посіб. Київ: КНЕУ, 2003. 504 с.

6. Даниленко Л. І. Модернізація змісту, форм та методів діяльності директора загальноосвітньої школи: монографія. Київ: Логос, 2002. 140 с.
7. Ніколаєнко С. М. Теоретико-методологічні основи управління інноваційним розвитком системи освіти України: автореф. дис. ... док. пед. наук: 13.00.06. Київ, 2009. 46 с.
8. Криворучко Н. І., Криворучко К. І. Інноваційні педагогічні технології під час професійної підготовки майбутніх фахівців. URL: <http://intkonf.org/krivoruchko-nikrivoruchko-ki-innovatsiyni-pedagogichni-tehnologiyi-pid-chas-profesiynoi-pidgotovkimaybutnih-fahivtsiv/> (дата звернення 10.02.2023).
9. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
10. Інновації в освіті: інтеграція науки і практики: збірник науково-методичних праць / за заг. ред. О. А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. 492 с.
11. Економіка вищої освіти України: тенденції та механізм розвитку / за ред. акад. НАПНУ В. П. Андрущенко. Київ: Педагогічна преса, 2006. 208 с.
12. Панченко Л. М. Філософська рефлексія ідеї університету в сучасному суспільстві // Вісник ХНПУ ім. Г. С. Сковороди. Серія: «Філософія». Харків: ХНПУ, 2013. Вип. 40. С. 114–125.
13. Біла книга національної освіти України / за заг. ред. В. Г. Кременя. Київ: Інформаційні Системи, 2010. 340 с.
14. Карамушка Л. М., Філь О. А. Формування конкурентоздатної управлінської команди (на матеріалі діяльності освітніх організацій): монографія. Київ: Фірма «ІНКОС», 2007. 268 с.
15. Жукова О. А. Дидактична система формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.09. Тернопіль, 2019.
16. Innovating Pedagogy 2019: Open University Innovation. Report 7. / R. Ferguson et. al. Milton Keynes: The Open University. URL: https://www.researchgate.net/publication/331168379_Innovating_Pedagogy_2019_Open_University_Innovation_Report_7 (дата звернення 11.02.2023).
17. Official site Growth. URL: <https://www.growthengineering.co.uk/19-gamification-trends-for-2022-2025-top-stats-factsexamples/> (дата звернення 05.02.2023).
18. Бондаренко С. М. Гейміфікація як інструмент підвищення якості процесів в бізнесі та освіті. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/20194/1/PIONBUG_2022_P018-019.pdf (дата звернення 09.02.2023).
19. Rimon G. Surprising Benefits Of Gamification. URL: <https://elearningindustry.com/10-surprising-benefits-of-gamification> (дата звернення 06.02.2023).
20. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посіб. Київ: Вища школа, 2004. 207 с.
21. Павлюк Ф. В. 200 ігор на уроках англійської мови. Тернопіль: Мандрівець, 2002. 56 с.
22. Гончарук Н. Що наше життя? Гра. Контракти. 2012. № 40. URL: <http://archive.kontrakty.ua/gc/2012/40/13-chim-pakhnut-remesla.html?lang=ua9> (дата звернення 18.02.2023).

Khodunova V. Innovative potential of game technologies

The article discusses general scientific principles regarding to the problem of “innovation”. Updated, from the point of view of philosophical, psychological and pedagogical sources, the variety of approaches to defining the essence of “innovation”, which is understood as innovation, changing, renewals; a new approach, creation of a new qualitatively, using the known for other purposes.

The problem of “innovative activity” comes to the fore, that in modern scientific world is used in the sense of updating educational practice by creating, spreading and mastering a new effective means and methods of achieving the goals of education, that aimed at increasing their efficiency and the complex processes of creating, distributing and using a new practical tools in the field of pedagogy and scientific research.

The active role of educational institutions in “innovative activity” is characterized, their foreign policy, which is closely related to the state policy in the field of education, also defines priority innovation projects and internal policy as personnel managements and direction to innovative type of organization of the development.

It was determined that the success and effectiveness of “innovative activity” depends on teachers who improve the elements of the existing educational system through modification and combination, which, in general, leads to a positive result. It is noted that among the effective means of “innovative activity” a prominent place is occupied by “the game technologies”. The sources of the innovative potential of game technologies are summarised: advanced pedagogical experience, on the basis of which new game methods, various techniques and forms of game interaction appears, the use of which is aimed at the modernization of the traditional educational system; achievements of disciplines related to pedagogy, the game has become the subject of systematic scientific studies from the standpoint of various approaches; processes of globalization taking place in the world and in the country, as a result it is the opportunity to join the world experience of using game technologies.

Key words: *innovation, innovative activity, game technologies.*