

**М. О. Портян**

## **ІННОВАЦІЙНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ**

*Актуальність дослідження пов'язана з тим, що у зв'язку з упровадженням інновацій у заклади дошкільної освіти, слід готувати майбутнього вихователя з урахуванням інноваційного потенціалу ігрових технологій. Мета статті – теоретично обґрунтувати та з'ясувати значення інноваційного потенціалу ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх вихователів. З метою реалізації визначеної мети були використані загальнонаукові методи, такі як: аналіз, синтез, систематизація наукових джерел, концептуалізація теоретичних знань для формулювання основних положень роботи. У статті доведено, що організація навчання на основі гри у контексті вивчення дисципліни «Педагогіка» є одним із інноваційних підходів до навчання студентів у закладі вищої освіти. Виконуючи різноманітні функції (задоволення, навчання, вправи, розвитку, виховання, естетизації, соціалізації, комунікації, самореалізації, діагностування, корекції, терапії), ігрові технології в освітньому процесі дозволяють формувати у майбутніх фахівців компетентності різного виду.*

*Змістовне наповнення дисципліни «Педагогіка» було спрямоване на реалізацію таких етапів готовності до інноваційної діяльності, як: мотиваційний (активізація дій майбутніх вихователів із опанування та засвоєння ними необхідних для майбутньої діяльності знань, створення необхідних умов для прояву їх креативності); змістовий (усвідомлення, аналіз, творче переосмислення основних положень, що характеризують процеси впровадження та використання інноваційних технологій в освіті, їх призначення та специфіку); діяльнісний (як віддзеркалення набутих майбутніми вихователями компетентностей та досвіду використання нових ідей, форм, методів, прийомів, технік, технологій, що є найбільш придатними та ефективними для досягнення поставленої мети); рефлексійний (сприяння відкритості до нових освітніх ідей, процесу формування адекватної самооцінки індивіда на основі завдань, передбачених спецкурсом; супровід та корекція індивідуального стилю дій студента).*

**Ключові слова:** майбутній вихователь, підготовка, заклад вищої освіти, інновації, потенціал, ігрові технології.

**Portyan M. O. Innovative potential of game technologies in the process of preparation of future educators.** The relevance of the research is that in order to innovate in pre-school institutions, a future educator should be prepared, taking into account the innovative potential of game technologies. The purpose of the article is to theoretically substantiate and determine the value of the innovative potential of game technologies in the process of training future educators. To solve this goal, common scientific methods were used, such as analysis, synthesis, systematization of scientific sources, conceptualization of theoretical knowledge to form the basic provisions of the work. In the article it is proved that the organization of game-based learning in the context of studying the discipline «Pedagogy» is one of the innovative approaches to teaching students in higher education. Performing various functions (fun, learning, exercise, development, education, aesthetization, socialization, communication, self-realization, diagnosis, correction, therapy) game technologies in the educational process allow the formation of competencies of different kinds for future specialists.

Substantial content of the discipline «Pedagogy» was aimed at realization of the following stages of readiness for innovative activity: motivational (activation of actions of future educators on mastering and assimilation of the knowledge necessary for future activity, creation of necessary conditions for expression of their creativity); meaningful (awareness, analysis of creative rethinking of the basic provisions characterizing the processes of introduction and use of innovative technologies in education, their purpose and specificity); activity (as a reflection of the competencies acquired by future educators and experience of using new ideas, forms, methods, techniques, technologies that are most suitable and effective for achieving the goal); reflective (promoting openness to new educational ideas, the process of forming an adequate self-esteem of the individual on the basis of the tasks provided by the special course; support and correction of the individual style of student's actions).

**Keywords:** future educator, training, higher education institution, innovations, potential, game technologies.

**Вступ.** Необхідність розв'язання нових завдань, що постають у процесі підготовки кваліфікованих кадрів, гуманізація і гуманітаризація освіти сприяють упровадженню сучасних педагогічних технологій, фундаментом яких є активізація різних видів діяльності здобувачів освіти. Діяльність, що заснована на положеннях, позбавлених непродуктивних застарілих стереотипів, а також готовність науково-педагогічних працівників до використання сучасних технологій, є основою підготовки майбутніх фахівців. До числа таких технологій в освітній галузі віднесено ігрові технології (Guslova, 2010).

Основні питання, пов'язані з технологією ігрового навчання у закладі загальної середньої освіти та закладі вищої освіти, системі післядипломної освіти та освіти дорослих було висвітлено у працях таких учених, як: С. Галкін (Halkin, 2004), В. Кларін (Klarin, 1989), Р. Осадчук (Osadchuk, 1996), В. Тихонова, В. Соколов, А. Хорєєв (Tikhonova, Sokolov, Khoreev, 2013), В. Христенко (Khristenko, 1983) та ін. Також необхідно звернути окрему увагу на працю Г. Селевка (Selevko, 1998), в якій, згідно з нашими переконаннями, представлена широка класифікація ігрових технологій. Чітке уявлення про класифікацію ігрових технологій дозволить викладачеві систематизувати власні знання про місце та роль того чи іншого класу навчальних ігор в освітньому процесі.

Специфіка заявленої теми спонукала нас проаналізувати й праці таких дослідників, як: І. Дичківська (Dychkivska, 2015), Т. Ковальова (Kovaleva, 2003), Н. Посталюк (Postalyuk, 2009) та ін.

Результатом даного аналізу є твердження про відсутність універсальної типології нововведень і, як наслідок, можливості одному і тому ж нововведенню займати певне місце у різних типологіях або бути віднесеному до того чи іншого класу інновацій внаслідок критеріїв і характеристик, що виокремлюються авторами в залежності від кола їх наукових інтересів. У пропонованій статті ми робимо акцент на узагальненій типології педагогічних нововведень, яку запропонував А. Хуторський (Khutorskoj, 2010). Серед десяти блоків, зазначених автором, зупиняємо увагу на блоці, що має відношення до дій суб'єктів освітнього процесу.

Однак, у дослідженнях учених відсутнє теоретичне обґрунтування значення інноваційного потенціалу ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх вихователів.

**Мета та завдання.** Метою статті є теоретичне обґрунтування та з'ясування значення інноваційного потенціалу ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх вихователів.

**Методи дослідження.** Для досягнення мети й реалізації завдань дослідження було застосовано комплекс загальнонаукових методів: теоретичні (аналіз і синтез, абстрагування й ідеалізація, індукція й дедукція, аналогія, порівняння, зіставлення — для вивчення науково-педагогічних джерел, нормативних документів, теоретичного узагальнення основних підходів до розв'язання проблеми визначення значення інноваційного потенціалу ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх вихователів; дефініційний аналіз — для визначення й конкретизації базових понять дослідження; прогностичний

аналіз – для виявлення перспектив подальшого розвитку інноваційної педагогічної освіти); емпіричні (спостереження – для вивчення стану досліджуваної проблеми в практиці роботи закладу вищої освіти у процесі підготовки майбутніх вихователів; вивчення й узагальнення досвіду інноваційної педагогічної діяльності в освітньому середовищі закладів вищої освіти; анкетування майбутніх вихователів з метою виявлення впливу інноваційного потенціалу ігрових технологій на процес їхньої підготовки).

**Результати.** Згідно з нашими переконаннями, класифікація педагогічних нововведень дозволить більш ґрунтовно вивчити специфіку й закономірності розробки, розвитку та впровадження ігрових технологій у площину тієї або іншої навчальної дисципліни. З цією метою ми вирішили виявити інноваційний потенціал ігрових технологій з огляду на класифікації нововведень.

Упровадження і поширення у галузі педагогічної діяльності окремих методик, навчальних дисциплін і курсів сприяє процесам становлення майбутнього професіонала, що володіє низкою компетентностей. З огляду на той чинник, що «... метою будь-якої інновації є задоволення потреб та інтересів людей через використання нових засобів» (Tikhonova, Sokolov, Khoreev, 2013), вивчення дисциплін психолого-педагогічного спрямування в освітньому процесі педагогічного університету може розглядатися як один із можливих засобів задоволення освітніх та професійних потреб сучасного студентства через оновлення змісту цих дисциплін та методів їх викладання. Організація занять у контексті вивчення зазначених навчальних дисциплін передбачає з'ясування поняття «гра» з точки зору «фундаментального освітнього об'єкта» (Khutorskoj, 2010), що генералізує зміст навчальної дисципліни та має забезпечити побудову індивідуальної освітньої траєкторії діяльності здобувачів освіти.

Таким чином, процес набуття знань, розвиток умінь, удосконалення навичок, формування компетентностей у здобувачів освіти, визначення шляхів і способів діяльності студентів у площині дисциплін педагогічного циклу, можна віднести до класу інновацій щодо особистісного становлення суб'єктів освіти (Khutorskoj, 2010).

Як відомо, провідними суб'єктами інноваційної діяльності у закладах вищої освіти є науково-педагогічні працівники та здобувачі освіти. Діяльність викладачів із розробки та впровадження зазначених дисциплін з урахуванням змін, що відбуваються в суспільному житті, а також діяльність

студентів з опанування їх змістом, можна розглядати як вид продуктивної інноваційної діяльності (Postalyuk, 2009).

Будь-який вид освітнього продукту створюється у контексті тематики, що пропонується навчальною дисципліною. Підґрунтям його створення є ідея зацікавленості майбутніх вихователів, реалізація якої, згідно з нашими переконаннями, буде сприяти загальнокультурному, професійному й особистісному зростанню як викладачів, так і здобувачів освіти.

Створення нового освітнього продукту має тісний зв'язок із внутрішньою готовністю особистості його створити, бо педагогічні інновації, які можна трактувати «...як пошук нового всередині» та «...включення в дію потенціалу, що раніше не був залучений», мають за основу «духовну складову суб'єкта» (Dychkivska, 2015). На основі проведеного аналізу наукової літератури зазначимо, що під духовністю ми розуміємо високий рівень розвитку і саморегуляції особистості, її орієнтацію на дії, що мають спрямування на розвиток іншої особистості. Тільки духовно багата особистість вихователя – майстра своєї справи, може сформувати та духовно розвинути особистість дошкільника.

Широке застосування нових інформаційних технологій та форм передачі знань в освітньому процесі, зміна акцентів навчальної діяльності з використання репродуктивних форм і методів роботи на продуктивні, привели до необхідності створення завдань, що дозволяють перевірити, проаналізувати й дати оцінку змістовній, контекстуальній, процесуальній, творчій складовим діяльності студентів педагогічного університету. До числа таких різнорівневих диференційованих завдань нами було віднесено завдання теоретично-орієнтованого, практико-орієнтованого, творчо-орієнтованого характеру. Виконання цих завдань здобувачами освіти мало за мету продіагностувати рівень сформованості їх уявлень про: різні види навчальної ігрової діяльності й практичне застосування знань щодо технік ігрової взаємодії, різноманітних ігрових прийомів та способів організації навчальної роботи у форматі гри, розробки ігрових проєктів. Також виконання завдань студентами віддзеркалювало їх знання з історії ігрового руху, які вони набували з різних джерел інформації.

Таким чином, спектр завдань, що було запропоновано майбутнім вихователям у контексті вивчення навчальної дисципліни «Педагогіка» частково спрямований на вирішення завдань культурного розвитку соціуму, бо, у процесі вивчення тем цієї дисципліни, пов'язаної із використанням ігрових технологій, майбутній вихователь вчиться інтегрувати отримані

знання, застосовувати їх для створення нових уявлень і пояснення тих явищ, що мають місце в майбутній професійній діяльності. Отже, виходячи з класифікації інновацій за типом нововведення (Dychkivska, 2015), ігрові технології слід віднести до групи соціальних, виду – педагогічних інновацій.

Зазначені технології можуть розглядатися як окремий вид набутих навичок у системі закладу вищої освіти з огляду на їх активне використання для підготовки вихователів та підвищення їхньої кваліфікації. Згідно з класифікацією інновацій за ознакою усвідомлення перед упровадженням, ігрові технології можуть розглядатися як корисні інновації, що відповідають місії освітньої установи. За сферою педагогічного застосування (Khutorskoj, 2010) їх можна класифікувати як нововведення у навчальному процесі закладу вищої освіти (про що вже йшлося вище), і як нововведення, що можуть бути застосованими у контексті викладання конкретної навчальної дисципліни або курсу.

Усвідомлення значущості ігрових технологій в освітньому процесі педагогічного університету ставить за необхідне класифікувати їх за ознакою джерел виникнення.

Передовий педагогічний досвід, фундаментальні та прикладні педагогічні дослідження, досягнення суміжних із педагогікою дисциплін, процеси глобалізації, що відбуваються у світі та країні, є джерелами нововведень в освіті (Khutorskoj, 2010). Отже, можна стверджувати, що зазначені вище складові є також не тільки джерелами виникнення, але і джерелами впровадження ігрових технологій в освітній процес. Таким чином, джерелами виникнення та впровадження ігрових технологій можна вважати:

- 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;

- фундаментальні й прикладні педагогічні дослідження, як-от: з історії педагогіки (історія виникнення та розвитку ігрового руху, різноманітних видів ігрової діяльності), загальної педагогіки (гра як форма, прийом, засіб, метод, техніка, технологія), порівняльної педагогіки (використання ігрових методик за кордоном і в країнах пострадянського простору), дидактики (активізація та інтенсифікація процесу навчання за допомогою ігрових технологій), часткових методик (методик викладання різних предметів із використанням ігрових форм і методів);

- досягнення суміжних із педагогікою дисциплін (філософії, культурології, соціології, медицини, психології, синергетики), 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 долучатися до світового досвіду використання ігрових технологій, уможливили дослідження, аналіз та впровадження в освітній процес західних моделей та зразків навчання, підґрунтям яких є гра (Postalyuk, 2009).

Дослідження ігрових технологій із позицій методики навчання, виховання, викладання, а також опанування майбутніми вихователями основними методичними прийомами організації освітньої діяльності з дошкільниками у формі гри, дозволяє віднести їх до класу методичних інновацій (Burgin, 1989).

Зазначений ракурс вивчення уможливорює процес ранжування ігрових технологій як певних нововведень у методиках, технологіях, методах викладання, що використовуються в освітньому процесі, тобто їх можна віднести до класу нововведень за ознакою віднесеності до тієї чи іншої частини освітнього процесу (Burgin, 1989). Спрямованість ігрових технологій на покращення й інтенсифікацію процесу навчання на підґрунті розробки нових форм, технологій і методів викладання дозволяє віднести їх і до класу інновацій за критерієм проблематики.

За типом взаємодії учасників педагогічного процесу (Khutorskoj, 2010) в ході виконання здобувачами освіти різноманітних завдань у площині навчальної дисципліни «Педагогіка» цей вид технологій використовується у колективній та груповій взаємодії, а за способами реалізації ігрові технології можна вважати очікуваними, бо викладач завжди передбачує результати, що має отримати наприкінці ігрової взаємодії.

За ознакою новизни предметного змісту, за інноваційним потенціалом, за ступенем передбачуваних перетворень, за рівнем конкретизації інновацій, залежно від педагогічного знання (Khutorskoj, 2010) їх можна розглядати як модифікуючи інновації, що покликані вдосконалювати й доповнювати існуючі форми та зразки організації навчально-виховної роботи у закладі

вищої освіти. У цьому випадку ігрові технології, як певна інновація, конкретизують окремі теоретичні чи практичні положення стосовно здійснення процесів навчання та виховання. Змістом інновацій зазначеного типу є удосконалення, раціоналізація, модернізація того, що вже має аналог (програм, методик, структури тощо).

За типами інноваційних підходів до навчання (Kovaleva, 2003), ігрові технології є інновацією-модернізацією, суть якої полягає у спрямованості освітнього процесу на досягнення гарантованих результатів у рамках традиційної системи навчання у педагогічному закладі вищої освіти. Їх же можна віднести до нововведень, що займають проміжне положення між інноваціями третього і четвертого порядку, з огляду на те, що, з одного боку, вони адаптують процес навчання до нових умов і змін, що відбуваються у традиційній освітній системі, а, з іншого боку, їх використання спрямоване на якісні зміни та перетворення в окремих компонентах цієї системи з метою розширення її функціональних можливостей.

За масштабом або обсягом перетворень дане нововведення має локальний характер і стосується безпосередньо методики організації та викладання навчальних дисциплін.

Відповідно до класифікації функціональних можливостей (Kovaleva, 2003) ігрові технології можна розглядати або як нововведення-умови, що забезпечують ефективність освітнього процесу та оновлення освітнього середовища, або як нововведення-продукти у вигляді ігрових проєктів.

У процесі вивчення дисципліни «Педагогіка» на факультеті дошкільної освіти Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди було проведено анкетування студентів I-III курсів першого освітнього рівня бакалавр (108 респондентів). На основі проведеного анкетування, інноваційний потенціал ігрових технологій майбутніх вихователів було оцінено як такий параметр, що передбачає:

- опанування здатностями до продуктивної ігрової діяльності на різних рівнях: знайомства, репродукції, повноцінних знань, трансформації з огляду на те, що вихователям необхідні знання-знайомства, і знання-копії, і знання-вміння, і знання-трансформації для організації ігрової взаємодії у подальшій професійній діяльності (26 респондентів);

- розгортання позитивно вмотивованої діяльності у контексті основних положень технологічного підходу, якими передбачено опанування майбутніми вихователями сукупністю знань про форми, методи, прийоми, засоби ігрової діяльності (18 респондентів);

- набуття навичок проведення заняття у форматі гри (10 респондентів);
- подальший розвиток творчих здібностей за допомогою використання різноманітних форм і видів ігрової діяльності (11 респондентів);
- реалізація різнобічного розвитку здібностей кожного через співпрацю і співтворчість (18 респондентів);
- формування професійних компетентностей, а також загальнокультурної, професійної, технологічної, ігротехнічної, комунікаційної, інтерактивної, перцептивної, інформаційної, соціальної, інноваційної компетентностей (25 респондентів).

**Обговорення.** Ми погоджуємося з думкою інших науковців, які досліджували проблему в контексті використання інноваційного потенціалу ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців. Але зазначимо, що найбільш ефективним є процес підготовки майбутніх вихователів саме з використанням інноваційного потенціалу ігрових технологій.

Виходячи із результатів проведеного анкетування, змістовне наповнення дисципліни «Педагогіка» було спрямоване на реалізацію таких етапів готовності до інноваційної діяльності, як: мотиваційний (активізація дій майбутніх вихователів з опанування та засвоєння ними необхідних для майбутньої діяльності знань, створення необхідних умов для прояву їх креативності); змістовий (усвідомлення, аналіз творче переосмислення основних положень, що характеризують процеси впровадження та використання інноваційних технологій в освіті, їх призначення та специфіку); діяльнісний (як віддзеркалення набутих майбутніми вихователями компетентностей та досвіду використання нових ідей, форм, методів, прийомів, технік, технологій, що є найбільш придатними та ефективними для досягнення поставленої мети); рефлексійний (сприяння відкритості до нових освітніх ідей, процесу формування адекватної самооцінки індивіда на основі завдань, передбачених спецкурсом; супровід та корекція індивідуального стилю дій студента).

**Висновки.** Все, зазначене вище, дозволяє зробити такі висновки. У процесі дослідження надано оцінку інноваційному потенціалу ігрових технологій із позицій класифікацій нововведень і особистісного становлення суб'єкта освіти.

У контексті вивчення студентами навчальної дисципліни «Педагогіка», зміст якої було оновлено з урахуванням сучасних освітніх тенденцій, ігрові технології було віднесено до класу методичних інновацій, тобто інновацій у методиці навчання, виховання, викладання, організації освітнього процесу.

Організація навчання на основі гри у контексті вивчення обраної дисципліни є одним із інноваційних підходів до навчання майбутніх вихователів у закладі вищої освіти. Виконуючи різноманітні функції (задоволення, навчання, вправи, розвитку, виховання, естетизації, соціалізації, комунікації, самореалізації, діагностування, корекції, терапії) ігрові технології у контексті вивчення зазначених навчальних дисциплін дозволяють формувати у майбутніх фахівців компетентності різного виду.

Перспективи подальших розвідок вбачаємо в упровадженні в освітній процес розробленої та теоретично обґрунтованої моделі підготовки майбутніх вихователів до застосування інноваційного потенціалу ігрових технологій у освітньому процесі.

#### ЛІТЕРАТУРА:

- Бургин М. С. Инновации и новизна в педагогике. *Советская педагогика*. 1989. №12. С. 36–40.
- Галкін С. Гра – шлях до впевненості. *Шкільний світ*. 2004. № 47. С. 4–6.
- Гуслова М. Н. Инновационные педагогические технологии: учеб. пособие для студ. сред. проф. учеб. заведений. Москва: Издательский центр «Академия», 2010. 288 с.
- Дичківська І. Іноваційні педагогічні технології: підручник. 3-тє вид., випр. Київ: Академвидав, 2015. 304 с.
- Кларин М. В. Педагогическая технология в учебном процессе: анализ зарубежного опыта. Москва: Знание, 1989. 77 с.
- Ковалева Т. М. Инновационная школа: аксиомы и гипотезы. Москва: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2003. 256 с.
- Осадчук Р. І. Дидактичні ігри в навчальному процесі школи. *Педагогіка і психологія*. 1996. № 4(13). С. 108-110.
- Посталюк Н. Ю. Проектирование инновационных образовательных систем: региональный аспект. М., 2009. Режим доступа: URL: <http://psychology.narod.ru/121.html>
- Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. Москва: Народное образование, 1998. 256 с.
- Тихонова В. И., Соколов В. П., Хореев А. И. Деловая игра как активный метод обучения в ВУЗе. Воронеж: Издательско-полиграфический центр «Научная книга», 2013. 260 с.
- Христенко В. Б. Деловые игры в учебном процессе: Учебное пособие. Челябинск: Челябинский политехнический институт, 1983. 143 с.
- Хуторской А. В. Педагогическая инноватика: учеб. пособие для студ. высших учеб. заведений. 2-е изд., стер. Москва: Издательский центр «Академия», 2010. 256 с.

#### REFERENCES:

- Burgin, M. S. (1989). *Innovacii i novizna v pedagogike*. [Innovation and Novelty in Pedagogy]. *Sovetskaja pedagogika*. 12. pp. 36–40. (in Russian).
- Halkin, S. (2004). *Hra – shliakh do vpevnenosti* [Play is the way to confidence]. *Shkilnyi svit*. 47. pp. 4–6. (in Ukrainian).
- Guslova, M. N. (2010). *Innovacionnye pedagogicheskie tehnologii* [Innovative pedagogical technologies]. Moskva: Izdatel'skij centr «Akademija». (in Russian).

- Dychkivska, I. (2015). *Inovatsiini pedahohichni tekhnolohii* [Innovative pedagogical technologies: a textbook]. Kiev: Academic. (in Ukrainian).
- Klarin, M. V. (1989). *Pedagogicheskaja tehnologija v uchebnom processe: analiz zarubezhnogo opyta*. [Pedagogical technology in the educational process: analysis of foreign experience]. Moskva: Znanie. (in Russian).
- Kovaleva, T. M. (2003). *Innovacionnaja shkola: aksiomy i gipotezy*. [Innovation school: axioms and hypotheses]. Moskva: Izdatel'stvo Moskovskogo psihologo-social'nogo instituta; Voronezh: Izdatel'stvo NPO «MODJeK». (in Russian).
- Osadchuk, R. I. (1996). *Dydaktychni ihry v navchalnomu protsesi shkoly* [Didactic games in the school's educational process]. *Pedahohika i psykholohiia*. 4(13). pp. 108-110. (in Ukrainian).
- Postalyuk, N. Yu. (2009). *Proektirovanie innovacionnyh obrazovatel'nyh sistem: regional'nyj aspekt*. [Designing innovative educational systems: a regional aspect]. M. Retrieved from: URL: <http://psychology.narod.ru/121.html> (in Russian).
- Selevko, G. K. (1998). *Sovremennye obrazovatel'nye tehnologii*. [Modern educational technology]. Moskva: *Narodnoe obrazovanie*. (in Russian).
- Tikhonova, V., Sokolov, V. & Khoreev, A. (2013). *Delovaja igra kak aktivnyj metod obuchenija v VUZe*. [Business game as an active method of training at a university]. Voronezh: Izdatel'sko-poligraficheskij centr «Nauchnaja kniga». (in Russian).
- Khristenko, V. B. (1983). *Delovye igry v uchebnom processe*. [Business games in the educational process: Textbook]. Cheljabinsk: Cheljabinskij politehnicheskij institut. (in Russian).
- Khutorskoj, A. V. (2010). *Pedagogicheskaja innovatika*. [Pedagogical innovation: a textbook for students of higher academic institutions]. Moskva: Izdatel'skij centr «Akademija». (in Russian).

---

#### Інформація про автора:

**Портян Марина Олександрівна**  
 ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-9399-868X>, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри початкової, дошкільної та професійної освіти Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди, вул. Валентинівська, 2, Харків, Україна, 61168

e-mail: [portyanmarina@gmail.com](mailto:portyanmarina@gmail.com)

#### Information about the author:

**Portyan Maryna Oleksandrivna:**  
 ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-9399-868X>, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of Primary, Preschool and Professional Education Department of H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Valentynivska Str, Kharkiv, Ukraine, 61168

e-mail: [portyanmarina@gmail.com](mailto:portyanmarina@gmail.com)

---

**Цитуйте цю статтю як:** Портян М.О. Інноваційний потенціал ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх вихователів. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2020. № 48. С. 85–95.

DOI: <https://doi.org/10.34142/23128046.2020.48.08>

---

Дата надходження статті до редакції:  
 Стаття прийнята до друку: