

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

ЗАТВЕРДЖУЮ

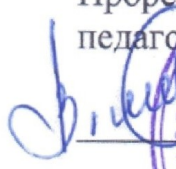
Декан соціально-гуманітарного факультету


Оксана ГОМОТЮК

«29» 08. 2025 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної роботи


Віктор ОСТРОВЕРХОВ

«29» 08. 2025 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор ННІНОТ


Святослав ПИТЕЛЬ

«29» 08. 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

з дисципліни

**«ГРА У ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ: ЦІЛІСНИЙ ПОГЛЯД,
СИСТЕМНИЙ ПІДХІД»**

Ступінь вищої освіти – бакалавр

Галузь знань – А Освіта

Спеціальність – А2 Дошкільна освіта

Освітньо-професійна програма – Дошкільна освіта. Інклюзивна освіта

кафедра освітології і педагогіки

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції (год.)	Практ. (год.)	ІРС (год.)	Тренінг (год.)	СРС (год.)	Разом (год.)	Залік (сем.)
Денна	1	2		30	2	9	49	90	2
Заочна	1	2	8	4			78	90	3

Тернопіль – 2025

Робоча програма складена на основі освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів галузі знань А Освіта, спеціальності А2 Дошкільна освіта, затвердженої Вченою радою ЗУНУ (протокол № 11 від 26.06. 2025 р.)

Робочу програму склав: доктор філософії з дошкільної освіти, викладач кафедри освітології і педагогіки Ростислав РУДЕНСЬКИЙ.

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри освітології і педагогіки (протокол № 1 від 26.06. 2025 р.).

В. о. завідувача кафедри
д.пед.н., проф.

Володимир ЧАЙКА

Гарант освітньої програми,
к.пед.н., доц.

Ольга ГЛАВАЦЬКА

1. Опис дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід»

Дисципліна – «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід»	Галузь знань, спеціальність, СВО	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів ECTS – 3	Галузь знань: А Освіта	Статус дисципліни – Нормативна Мова навчання – українська
Кількість залікових модулів – 4	Спеціальність: А2 Дошкільна освіта Освітньо-професійна програма: «Дошкільна освіта. Інклюзивна освіта»	Рік підготовки: Денна – 1 Заочна – 1 Семестр: Денна – 2, Заочна – 2
Кількість змістових модулів – 2	Ступінь вищої освіти – бакалавр	Практичні заняття: Денна – 30 год Заочна – 4 год
Загальна кількість годин – 90 год		Самостійна робота: Денна – 49 год, Заочна – 86 год Індивідуальна робота - 2 год Тренінг – 6 год
		Вид підсумкового контролю – залік

2. Мета навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід» відповідає головним принципам сучасної державної освітньої політики, стратегії забезпечення якості дошкільної освіти та спрямована на розвиток готовності майбутніх педагогів закладів дошкільної освіти до впровадження гри як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Навчальна дисципліна реалізується з метою забезпечення всебічного розвитку дітей та наступності між дошкільною та початковою освітою.

Відповідно до Базового компонента дошкільної освіти ключовими засадами побудови освітнього процесу у закладах дошкільної освіти є компетентнісний, діяльнісний, особистісно-орієнтований, соціокультурний та інтегрований принципи. Це потребує ґрунтовної підготовки майбутніх педагогів як фахівців, які стимулюють процес всебічного розвитку дитини, мають широкий світогляд, вміють будувати взаємини з вихованцями та їхніми батьками на засадах партнерства, розуміють конкретну ситуацію буття кожної дитини.

Оскільки Державний стандарт дошкільної освіти визначає ігрову діяльність як провідну, а принцип «навчання через гру» як наскрізний у взаємодії з дитиною, це вимагає актуалізації механізмів особистісного та професійного саморозвитку педагогів. Саме на вирішення зазначених актуальних завдань і спрямований зміст навчальної дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід».

Навчальна дисципліна розроблена з урахуванням оновлення законодавчої та нормативної бази в галузі освіти (Закони України «Про освіту», «Про дошкільну освіту», Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року, Державний стандарт початкової освіти, затверджений постановою Кабінету Міністрів України 21 лютого 2018 р. № 87 у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688, Державний стандарт дошкільної освіти, затверджений наказом МОН № 33 від 12.01.2021 року, наказ МОН

від 28.09.2021 № 620-21 «Про затвердження професійного стандарту «Керівник (директор) закладу дошкільної освіти», Наказ МОН від 19.10.2021 № 775-21 «Про затвердження професійного стандарту «Вихователь закладу дошкільної освіти» та ін.), тенденцій розвитку освіти в Україні, сучасних наукових досліджень у галузях педагогіки, психології, освіти дорослих, менеджменту, цифрових технологій, які складають основу професійної компетентності сучасного педагога, а також європейських стандартів підготовки педагогів до використання ігрових та діяльнісних методів навчання, досвіду здобутого в рамках Меморандуму про взаєморозуміння між Міністерством освіти і науки України та The LEGO Foundation.

Заняття проходять у формі тренінгу, навчально-методичне забезпечення складається із завдань та матеріалів для аудиторної роботи слухачів за кожною темою (презентації, тести, відеоматеріали), завдань для самостійної роботи, списку рекомендованих джерел.

2.1. Мета вивчення дисципліни

Метою навчальної дисципліни є формування готовності майбутніх педагогів до впровадження гри як наскрізного підходу у взаємодії з дітьми дошкільного віку та забезпечення всебічного розвитку дітей і наступності між дошкільною та початковою освітою в умовах запровадження Базового компонента дошкільної освіти та Концепції Нової української школи.

2.2. Завдання вивчення дисципліни

Основними завданнями викладання навчальної дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід» є:

- ознайомити студентів з концептуальними засадами реалізації гри як підходу у взаємодії з дітьми дошкільного віку;
- забезпечити формування ціннісного ставлення до гри як наскрізного підходу та її можливостей для всебічного розвитку дитини;
- сприяти розвитку системоутворювальних професійних умінь майбутніх педагогів щодо наскрізного впровадження ігрового підходу в умовах освітнього процесу закладу дошкільної освіти, проєктування ігрової взаємодії дошкільників та забезпечення формування ігрової компетентності дитини відповідно до завдань Базового компонента дошкільної освіти;
- сприяти розвитку професійних якостей педагогів, зокрема гнучкості поведінки та мислення, проактивності, рефлексивності, саморегуляції, емоційної чуйності та стійкості, уміння навчатися впродовж життя тощо.

2.3. Передумови для вивчення дисципліни

Очікуваними результатами викладання навчальної дисципліни є:

- знання і розуміння: психологічних та педагогічних основ гри як підходу у взаємодії з дитиною; спектру гри та його складових; характеристик гри; особливостей впровадження гри як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти; способів проєктування ігрової взаємодії; вимог до організації ігрового освітнього середовища.
- розвинені вміння: використовувати освітній потенціал гри під час організації життєдіяльності дітей дошкільного віку; фасилітувати ігрову взаємодію дошкільників в освітньому процесі, використовуючи безмежний арсенал інструментів гри; пропонувати відкриті запитання та відкриті завдання під час взаємодії з дітьми; створювати збагачене ігрове освітнє середовище.
- диспозиції (цінності, ставлення): ціннісне ставлення до гри як наскрізного підходу, який забезпечує всебічний розвиток дитини, набуття досвіду агентності; пізнавальна відкритість, гнучкість поведінки, рефлексивне ставлення до власної професійної діяльності.

2.4 Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни

ЗК-2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця в загальній системі знань про природу і суспільство та в розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ЗК-6. Здатність до міжособистісної взаємодії.

ЗК-7. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК-8. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

СК-1. Здатність працювати з джерелами навчальної та наукової компетентності) інформації.

СК-2. Здатність до розвитку в дітей раннього і дошкільного віку базових якостей особистості (довільність, самостійність, креативність, ініціативність, свобода поведінки, самосвідомість, самооцінка, самоповага).

СК-3. Здатність до розвитку допитливості, пізнавальної мотивації, пізнавальних дій у дітей раннього і дошкільного віку.

СК-4. Здатність до формування в дітей раннього і дошкільного віку первинних уявлень про предметне, природне, соціальне довкілля, властивості і відношення предметів; розвитку самосвідомості («Я» дитини і його місце в довкіллі).

СК-5. Здатність до розвитку в дітей раннього і дошкільного віку мовлення як засобу спілкування і взаємодії з однолітками і дорослими.

СК-7. Здатність до національно-патріотичного виховання дітей раннього і дошкільного віку (любов до Батьківщини, рідної мови, рідного міста; інтерес і повага до державних символів України, національних традицій, звичаїв, свят, обрядів).

СК-8. Здатність до формування в дітей раннього і дошкільного віку навичок екологічно безпечної поведінки і діяльності в побуті, природі й довкіллі.

СК-11. Здатність до формування в дітей раннього і дошкільного віку елементарних уявлень про різні види мистецтва і засоби художньої виразності (слово, звуки, фарби тощо) та досвіду самостійної творчої діяльності.

СК-22. Здатність демонструвати розуміння інклюзивних цінностей, уміння розпізнавати та враховувати різноманітність осіб, здійснювати індивідуальний супровід в освітньому процесі.

СК-25. Здатність до налагодження взаємодії та консультування батьків дітей раннього і дошкільного віку з особливими освітніми потребами

2.5. Результати навчання

ПР-23. Вміти застосовувати освітні, виховні, арт-терапевтичні, інформаційні методики та організовувати соціально-педагогічний супровід та інтеграцію осіб з особливими освітніми потребами та членами їх сімей.

ПР-24. Орієнтуватися в процесах організації та функціонування системи дошкільної, позашкільної та інклюзивної освіти в Україні та закордоном.

3. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1. Гра в контексті сьогодення

Тема 1. Вступ до спецкурсу «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід».

Правила співпраці в рамках спецкурсу «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід». Умови ефективності та дієвості правил. Поняття «агентність дитини» в контексті дошкільної освіти. Визначення очікувань як дієвий інструмент усвідомленого навчання. Ігрові способи об'єднання дітей у пари, команди.

Тема 2. Заклад дошкільної освіти як територія гри.

Гра як наскрізний підхід в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Збагачене освітнє середовище як умова особистісно-орієнтованої та компетентнісної освіти. Гра як спосіб забезпечення цілісної освітньої подорожі дитини.

Тема 3. Дошкільна освіта в контексті сьогодення – частина 1.

Світ, що змінюється – сучасна реальність. Трансформаційні зміни в освіті. Гра як спосіб підготувати дитину сьогодні до світу завтра. Роль гри у формуванні цілісної особистості дитини.

Тема 3. Дошкільна освіта в контексті сьогодення – частина 2.

Портрет сучасного дошкільника. Наступність між дошкільною та початковою ланкою у контексті формування ключових компетентностей та наскрізних умінь дитини. Умови ефективного розвитку сучасних дітей. Гра як спосіб партнерської взаємодії дітей, батьків, педагогів.

Тема 4. Освіта: переосмислення концепту.

Міжнародний досвід: сучасні тенденції дошкільної освіти у різних країнах світу. Концептуальні засади розвитку дошкільної освіти в Україні. Поняття “гра” в нормативних документах дошкільної освіти.

Тема 5. Гра як відкрита система.

Розуміння гри як відкритої системи та наскрізного процесу у взаємодії з дитиною. Знайомство з парціальною програмою розвитку дитини від 2 до 6 років «Творці майбутнього» та методичними

рекомендаціями до неї. Роль гри у формуванні всебічно розвиненої особистості дитини. Рефлексивний аналіз власного ігрового досвіду.

Тема 6. Характеристики гри як ДНК освітнього процесу сьогодні.

П'ять характеристик гри як індикатори якісної взаємодії дорослого з дитиною (значуща, соціальна, активна, мотивуюча, радісна). Вплив гри на всебічний розвиток дитини: цілісний погляд.

Модуль 2. Реалізація гри як підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

Тема 7. Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 1

Дієві інструменти професійної взаємодії педагога закладу дошкільної освіти з дітьми. Усвідомлена практика гри. Використання відкритих запитань та завдань для реалізації гри як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Тема 7. Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 2.

Безмежні можливості гри для всебічного розвитку дитини. Ефективні практики ігрового підходу. Поняття «стан потоку» як невід'ємна умова для утримання інтересу та мотивації дітей.

Тема 8. Спектр гри як динамічний континуум.

Спектр гри як динамічний континуум: вільна гра, спрямована гра, розвивальна гра. Моделювання освітнього процесу з урахуванням спектру гри. Усвідомлена навігація спектром гри для всебічного розвитку дитини. Баланс ініціатив дорослого та дитини як невід'ємна умова набуття досвіду агентності.

Тема 9. Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 1.

Дієві практики реалізації гри як підходу з урахуванням динаміки спектру гри. Усвідомлення можливостей розвитку агентності дитини в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Аналіз практик відповідно до спектру гри.

Тема 9. Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 2.

Ранкові зустрічі та їхнє значення для дітей і педагога. Відображення гри у професійних практиках педагогів, пошук доказів гри. Усвідомлений погляд на організацію взаємодії з дітьми.

Тема 10. Креативність як ключове вміння людини.

Креативність як спосіб мислення, що стимулює інновації та трансформації світу навколо, як ментальний м'яз, а не статична якість і риса. Гра як природний механізм розвитку креативного мислення. Ефективні практики пошуку креативних рішень.

Тема 11. Проектна діяльність як активна стратегія розвитку дітей.

Теоретичні засади реалізації проектної діяльності в закладі дошкільної освіти. Педагогічний супровід проектної діяльності у дошкільлі. Практикум проектної діяльності. Дослідницько-експериментальна діяльність як механізм створення “стану потоку”.

Тема 12. Знайомство з програмою соціально-емоційного розвитку і навчання «Perry Pals» («Веселі друзі»)

Соціально-емоційний розвиток і навчання: актуальність та необхідність у світі сьогодні. Шведська програма соціально-емоційного розвитку і навчання дітей віком від 3 до 9 років «Perry Pals» («Веселі друзі»). Ігровий та діяльнісний підходи як ефективні механізми реалізації Програми. Імплементация в освітній процес закладу дошкільної освіти.

Тема 13. Взаємодія з батьками: новий погляд.

Цілісний характер взаємодії з батьками у закладах дошкільної освіти. Гра як інструмент, механізм та майданчик для реалізації педагогіки партнерства у закладі дошкільної освіти. Play Fest та Play Day як ефективні практики партнерської взаємодії.

Тема 14. Роль педагога у реалізації гри як наскрізного підходу в закладі дошкільної освіти.

Готовність педагога до реалізації гри як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Дизайн-мислення педагога як фундамент усвідомленої професійної практики. Секрети успіху сучасного педагога закладу дошкільної освіти. Систематизація, консолідація ключових ідей спецкурсу.

4. Структура залікового кредиту дисципліни

Тема	практичні заняття		самостійна робота		ІРС	Тр.	Контр. заходи
	Д	З	Д	З			
Тема 1. Вступ до навчальної дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід»	2	2	3	6	3	6	Опитування, есе, розв'язання кейсів, практичних завдань
Тема 2. Заклад дошкільної освіти як територія гри	2		4	6			
Тема 3. Дошкільна освіта в контексті сьогодення ч. 1	2		3	6			
Тема 3. Дошкільна освіта в контексті сьогодення – ч. 2	2		4	6			
Тема 4. Освіта: переосмислення концепту	2		3	6			
Тема 5. Гра як відкрита система	2		4	6			
Тема 6. Характеристики гри як ДНК освітнього процесу сьогодні	2		3	6			
Тема 7. Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 1	2	2	4	6			Опитування, есе, розв'язання кейсів, практичних завдань
Тема 7. Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 2	2		3	6			
Тема 8. Спектр гри як динамічний континуум	4		4	7			
Тема 9. Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 1	2		3	6			
Тема 9. Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 2	2		4	6			
Тема 10. Креативність як ключове вміння людини	2		3	6			
Тема 11. Проектна діяльність як активна стратегія розвитку дітей	2		4	6			
Тема 12. Знайомство з програмою соціально-емоційного розвитку і навчання «Perry Pals» («Веселі друзі»)	2		3	7			
Тема 13. Взаємодія з батьками: новий погляд	2		4	6			
Тема 14. Роль педагога у реалізації гри як наскрізного підходу в закладі дошкільної освіти	2		3	6			
Всього годин	30	4	49	86	3	6	

5. Тематика практичних занять

Метою практичних занять з дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід» є формування у майбутніх педагогів практичних навичок та вмінь організовувати і проводити навчально-виховну та ігрову діяльність. Проведення практичних занять передбачає використання галузевих стандартів вищої освіти України.

Змістовий модуль 1.

Практичне заняття 1

Тема 1: Вступ до навчальної дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід»

Мета: Ознайомити студентів з основними положеннями та завданнями дисципліни. Визначити правила співпраці та умови ефективності навчання. Розкрити поняття «агентність дитини» в контексті дошкільної освіти.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які правила співпраці сприяють ефективному навчанню в рамках даного курсу?
2. Що означає поняття «агентність дитини» і як воно впливає на освітній процес?
3. Як визначення очікувань може стати інструментом усвідомленого навчання?
4. Які ігрові способи об'єднання дітей у пари чи команди ви знаєте?

Практичне заняття 2

Тема 2: Заклад дошкільної освіти як територія гри

Мета: Розглянути роль гри як наскрізного підходу в освітньому процесі ЗДО. Визначити значення збагаченого освітнього середовища та його вплив на цілісну освітню подорож дитини.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Як гра виступає наскрізним підходом у ЗДО?
2. Які характеристики має збагачене освітнє середовище?

3. Як гра сприяє особистісно-орієнтованій та компетентнісній освіті?
4. У чому полягає цілісність освітньої подорожі дитини через гру?

Практичне заняття 3

Тема 3: Дошкільна освіта в контексті сьогодення – частина 1

Мета: Проаналізувати вплив сучасних змін на дошкільну освіту. Розкрити роль гри у підготовці дитини до майбутнього та формуванні цілісної особистості.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які трансформаційні зміни відбуваються в сучасному світі та освіті?
2. Чому гра є ефективним способом підготовки дитини до майбутнього?
3. Як гра впливає на формування цілісної особистості дошкільника?
4. Які виклики стоять перед дошкільною освітою в контексті сьогодення?

Практичне заняття 4

Тема 4: Дошкільна освіта в контексті сьогодення – частина 2

Мета: Розглянути портрет сучасного дошкільника та важливість наступності між дошкільною та початковою ланками освіти. Визначити умови ефективного розвитку дітей та роль гри у партнерській взаємодії.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Якими є характеристики сучасного дошкільника?
2. Як забезпечити наступність між дошкільною та початковою освітою?
3. Які умови є необхідними для ефективного розвитку сучасних дітей?
4. Як гра сприяє партнерській взаємодії між дітьми, батьками та педагогами?

Практичне заняття 5

Тема 5: Освіта: переосмислення концепту

Мета: Ознайомити студентів з міжнародними тенденціями дошкільної освіти та концептуальними засадами її розвитку в Україні. Розглянути відображення поняття “гра” в нормативних документах.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які сучасні тенденції дошкільної освіти в різних країнах світу?
2. Які концептуальні засади розвитку дошкільної освіти в Україні?
3. Як поняття “гра” відображено в нормативних документах дошкільної освіти?
4. Який вплив міжнародного досвіду на українську дошкільну освіту?

Практичне заняття 6

Тема 6: Гра як відкрита система

Мета: Розкрити поняття гри як відкритої системи та її роль у взаємодії з дитиною. Ознайомитися з парціальною програмою «Творці майбутнього» та провести рефлексивний аналіз власного ігрового досвіду.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Що означає гра як відкрита система в контексті дошкільної освіти?
2. Які особливості парціальної програми «Творці майбутнього»?
3. Як гра сприяє формуванню всебічно розвинутої особистості дитини?
4. Який ваш власний ігровий досвід і як він впливає на педагогічну практику?

Практичне заняття 7

Тема 7: Характеристики гри як ДНК освітнього процесу сьогодні

Мета: Визначити п'ять характеристик гри та їхній вплив на якість взаємодії дорослого з дитиною. Розглянути вплив гри на всебічний розвиток дитини з цілісного погляду.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які п'ять характеристик гри визначають її якість?
2. Як кожна з цих характеристик впливає на взаємодію з дитиною?
3. У чому полягає цілісний вплив гри на розвиток дитини?
4. Як застосувати ці характеристики в практиці педагога?

Практичне заняття 8

Тема 8: Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 1

Мета: Ознайомитися з дієвими інструментами професійної взаємодії педагога з дітьми. Розглянути поняття усвідомленої практики гри та використання відкритих запитань.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які інструменти гри є найбільш ефективними у взаємодії з дітьми?
 2. Що таке усвідомлена практика гри і як її впроваджувати?
 3. Як використання відкритих запитань сприяє реалізації гри як підходу?
 4. Поділіться прикладами успішного застосування ігрових інструментів.
-

Практичне заняття 9

Тема 9: Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 2

Мета: Дослідити безмежні можливості гри для всебічного розвитку дитини. Вивчити поняття «стан потоку» та його значення для мотивації дітей.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Як гра сприяє розвитку різних сфер особистості дитини?
 2. Що таке «стан потоку» і як його досягти в освітньому процесі?
 3. Які практики допомагають утримувати інтерес та мотивацію дітей?
 4. Як педагог може підтримувати «стан потоку» у дітей під час гри?
-

Практичне заняття 10

Тема 10: Спектр гри як динамічний континуум

Мета: Розглянути спектр гри як динамічний континуум та навчитися моделювати освітній процес з урахуванням різних видів гри. Визначити баланс ініціатив дорослого та дитини.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які види гри входять до спектру гри (вільна, спрямована, розвивальна)?
 2. Як моделювати освітній процес, враховуючи спектр гри?
 3. Чому баланс ініціатив дорослого та дитини є важливим?
 4. Як спектр гри впливає на набуття досвіду агентності дитиною?
-

Практичне заняття 11

Тема 11: Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 1

Мета: Ознайомитися з дієвими практиками реалізації гри як підходу та усвідомити можливості розвитку агентності дитини. Провести аналіз практик відповідно до спектру гри.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які практики гри є найбільш ефективними для розвитку агентності дитини?
 2. Як аналізувати педагогічні практики відповідно до спектру гри?
 3. Які можливості відкриває гра для самостійності та ініціативності дітей?
 4. Поділіться прикладами успішної реалізації гри як підходу.
-

Практичне заняття 12

Тема 12: Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 2

Мета: Розглянути значення ранкових зустрічей та відобразити гру у професійних практиках педагогів. Сформулювати усвідомлений підхід до організації взаємодії з дітьми.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Яку роль відіграють ранкові зустрічі для дітей та педагога?
 2. Як гра відображається у повсякденних практиках педагога?
 3. Які докази наявності гри можна знайти в освітньому процесі?
 4. Як педагог може покращити організацію взаємодії з дітьми через гру?
-

Практичне заняття 13

Тема 13: Креативність як ключове вміння людини

Мета: Визначити креативність як спосіб мислення та дослідити роль гри у розвитку креативного мислення у дітей. Ознайомитися з ефективними практиками пошуку креативних рішень.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Чому креативність є ключовим вмінням у сучасному світі?
 2. Як гра стимулює розвиток креативного мислення у дітей?
 3. Які методи та практики сприяють розвитку креативності?
 4. Як педагог може підтримувати та розвивати креативність у дітей?
-

Практичне заняття 14

Тема 14: Проектна діяльність як активна стратегія розвитку дітей

Мета: Розглянути теоретичні засади та практику реалізації проектної діяльності в ЗДО. Визначити роль дослідницько-експериментальної діяльності у створенні «стану потоку».

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які особливості проектної діяльності в дошкільній освіті?
2. Як педагогічний супровід впливає на успішність проектів?
3. Яким чином дослідницько-експериментальна діяльність створює «стан потоку»?
4. Поділіться прикладами успішних проектів у дошкільному закладі.

Практичне заняття 15

Тема 15: Знайомство з програмою соціально-емоційного розвитку і навчання «Perry Pals» («Веселі друзі»)

Мета: Ознайомитися з програмою «Perry Pals» та визначити актуальність соціально-емоційного розвитку у сучасному світі. Розглянути ігрові та діяльнісні підходи в реалізації програми.

Питання для обговорення на семінарі:

1. У чому полягає актуальність соціально-емоційного розвитку дітей?
2. Які особливості програми «Perry Pals»?
3. Як ігровий підхід сприяє ефективній реалізації програми?
4. Як імплементувати програму в освітній процес ЗДО?

Практичне заняття 16

Тема 16: Взаємодія з батьками: новий погляд

Мета: Розглянути цілісний характер взаємодії з батьками та роль гри у реалізації педагогіки партнерства. Ознайомитися з практиками Play Fest та Play Day.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які сучасні підходи до взаємодії з батьками у ЗДО?
2. Як гра може стати інструментом для педагогіки партнерства?
3. Що таке Play Fest та Play Day і як їх організувати?
4. Який вплив мають такі заходи на дітей, батьків та педагогів?

Практичне заняття 17

Тема 17: Роль педагога у реалізації гри як наскрізного підходу в закладі дошкільної освіти

Мета: Визначити готовність педагога до реалізації гри як підходу та розглянути дизайн-мислення як фундамент професійної практики. Систематизувати та консолідувати ключові ідеї курсу.

Питання для обговорення на семінарі:

1. Які компетентності необхідні педагогу для реалізації гри як підходу?
2. Що таке дизайн-мислення педагога і як його застосовувати?
3. Які секрети успіху сучасного педагога ЗДО?
4. Які ключові ідеї курсу ви вважаєте найбільш важливими для практики?

6. Самостійна робота.

Самостійна робота є основним засобом засвоєння здобувачами навчального матеріалу в позааудиторний час без участі викладача. Обсяг і зміст самостійної роботи визначається робочою програмою та робочим планом в межах встановленого обсягу годин із навчальної дисципліни, методичними вказівками викладача. Самостійна робота здобувача забезпечується системою навчально-методичних засобів: конспектами лекцій, підручниками, навчальними та методичними посібниками, монографічною літературою і періодикою.

Навчальний матеріал, передбачений навчальним планом для засвоєння здобувачем в процесі самостійної роботи, виноситься на підсумковий контроль поряд з навчальними матеріалом, який опрацьовувався при проведенні навчальних занять. Викладач проводить діагностику якості самостійної роботи здобувача на індивідуальних заняттях (консультаціях). Вони проводяться в позааудиторний час за окремим графіком, складеним кафедрою.

Звдання виконує кожен здобувач шляхом підготовки творчої роботи у вигляді реферату з презентацією згідно із рекомендованою тематикою поданою нижче згідно свого порядкового номеру в журналі. Реферат – це завершена теоретична робота з конкретної проблематики (теми) в межах навчальної програми курсу. Реферат виконується здобувачем самостійно при консультуванні викладачем.

Оформляється за стандартним зразком і подається викладачу за два тижні до екзамену. Захист завдання шляхом усного звіту здобувача з підготовкою та оформлення презентації.

Ось основні вимоги до оформлення:

Загальні вимоги: **Обсяг:** 10 сторінок основного тексту (без урахування титульного аркуша, змісту, списку літератури та додатків). **Шрифт:** Times New Roman, розмір шрифту – 14. **Міжрядковий інтервал:** 1.5. **Поля:** Верхнє і нижнє – 20 мм, ліве – 30 мм, праве – 10 мм. **Вирівнювання тексту:** По ширині. **Нумерація сторінок:** Зверху в правому куті, починаючи з другої сторінки (титульний лист не нумерується).

Структура реферату: **Титульний аркуш** (Назва закладу вищої освіти. Назва факультету та кафедри. Назва реферату. Прізвище, ім'я, по батькові автора. Науковий керівник. Місто і рік.). **Зміст** (Включає назви розділів роботи з вказанням сторінок). **Вступ** (Обґрунтування актуальності теми, мета і завдання роботи, методи дослідження, структура реферату). **Основна частина** (Складається з кількох розділів, кожен з яких має чітку назву та структуру). **Теоретичний аналіз:** (Огляд наукових джерел, обґрунтування проблеми). **Аналіз досліджень:** (Може включати огляд практичних прикладів або даних, якщо це передбачено темою). **Висновки** (Короткий підсумок результатів дослідження, висновки щодо вирішення проблеми, рекомендації). **Список використаних джерел** (Оформлюється відповідно до стандартів (ДСТУ або міжнародні стилі – АРА, MLA тощо). Джерела подаються в алфавітному порядку). **Додатки** (за необхідності) (Таблиці, графіки, схеми, які є додатковими до тексту реферату).

Оформлення цитат і посилань: **Прямі цитати:** Обов'язково в лапках з посиланням на джерело. **Непрямі цитати (парафраз):** Обов'язково з посиланням на джерело. **Оформлення посилань:** В тексті через квадратні дужки або за допомогою підрядкових приміток, відповідно до обраного стандарту (наприклад, [1, с. 25] або (Автор, рік)).

Оформлення ілюстрацій, таблиць і схем: **Таблиці:** Нумеруються та мають заголовок зверху («Таблиця 1 – Назва»). **Ілюстрації (схеми, графіки):** Нумеруються та підписуються під зображенням («Рисунок 1 – Назва»). Ілюстрації та таблиці повинні бути згадані в тексті реферату.

1.	Вступ до навчальної дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід» 1)Запропонувати 10 способів об'єднання дітей у пари/команди/групи (3 способи - від викладачів, 3 способи – з інтернету, 3 способи – від однокласників, 1 спосіб - власний). Оформити завдання у Word Doc. 2)Дослідити зміст поняття «гра» та створити хмару слів у застосунках, що згадані у ресурсі за посиланням: https://naurok.com.ua/post/internet-resursi-dlya-stvorenniya-hmar-sliv-vlasnoruch
2.	Заклад дошкільної освіти як територія гри 1) Користуючись різними джерелами створити презентацію про винаходи, інновації у будь-якій сфері життя за останній рік. Максимум 5 слайдів. На наступну зустріч усі учасники мають мати з собою ноутбук або планшет.
3.	Дошкільна освіта в контексті сьогодення – частина 1 1) Самостійно опрацювати зміст Концепції НУШ, знайти у тексті відповіді на питання тесту та перевірити себе. 2) Розібратися із особливостями НУШ, досліджуючи Концепцію НУШ та самостійно дати відповіді на питання тесту.
4.	Дошкільна освіта в контексті сьогодення – частина 2 1) Знайти на теренах інтернету інформацію про теорію поколінь і створити ментальну карту. 2) Переглянути відео з порталу EdEra «Наскрізні вміння» https://courses.ed-era.com/courses/course-v1:MON-EDERA-OSVITORIA+ST101+st101/courseware/1398b87899e34309879164345ffad9b9/e8f6fee0fac345329c2316bb3e4d1f11/

5.	Освіта: переосмислення концепту 1) Придумати/знайти 3 гри-лічилки, 3 пальчикові гри, 3 руханки. Бути готовими провести будь-яку з них. 2) Згадати режимні моменти у дитячому садочку, обрати один з них і описати хід його проведення з дітьми використовуючи ігровий підхід. Роздрукувати, додати в Play портфоліо і поділитися ідеєю у Play Viber групі та вподобати/лайкнути ідею, яка найбільше сподобалась. (Голосування у Viber групі за найкращу ідею)
6.	Гра як відкрита система 1) Із ключових повідомлень, які були зафіксовані під час перегляду відео «Характеристики ГРИ», створити «квітку думок». 2) Глибше дослідити зміст та ідеї парціальної програми розвитку дитини від 2 до 6 років «Творці майбутнього» та методичні рекомендації та зафіксувати у Play портфоліо «родзинки» Програми.
7.	Характеристики гри як ДНК освітнього процесу сьогодні 1) Придумати гру з м'ячем, яка була б спрямована на всебічний розвиток дитини, тобто розвивала 5 сфер. 2) Описати гру та проаналізувати її за допомогою наданого в ресурсному пакеті шаблону.
8.	Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 1 1) Описати взаємодію з дітьми, яка б включала відкриті запитання, обравши будь-який предмет чи об'єкт за бажанням. 2) Власні розробки розмістити у вайбер групі, ознайомитися з розробками інших учасників, обрати одну і написати відкрите запитання щодо її змісту, таким чином провести обговорення запропонованих активностей.
9.	Безмежний арсенал інструментів гри як підходу у професійних практиках педагогів – частина 2 1) Дослідити ігрові взаємодії, запропоновані у додатку 1 до Програми «Творці майбутнього», проаналізувати одну з них відповідно до характеристик гри та зафіксувати думки у Play портфоліо. 2) Переглянути відео «Тактильні вправи» з ресурсного пакету тренера та зафіксувати, на розвиток яких навичок спрямовані запропоновані активності.
10.	Спектр гри як динамічний континуум 1) Ознайомитися з описом спектру гри з програми «Творці майбутнього» (ресурсний пакет тренера). 2) Створити малюнки-асоціації до спектру гри та його складових, зафіксувавши ключові особливості вільної, спрямованої та розвивальної гри.
11.	Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 1 1) Проаналізувати взаємодію «День народження» відповідно до п'яти характеристик гри та презентувати з точки зору дитини («Значуща»: Мене звати Марійка, День народження – моє улюблене свято; «Мотивуюча»: я разом з друзями створювала торт, вони мені допомагали, коли в мене щось не виходило тощо). 2) Знайти в інтернеті інформацію щодо організації ранкових зустрічей у ЗДО.
12.	Гра як підхід: практичний та аналітичний вимір – частина 2 1) Ознайомитися з матеріалами ранкових зустрічей за посиланням: https://drive.google.com/drive/folders/1A0QxHKSEJYowJkEOpZayQPYDxF3IOI6J?usp=sharing Роздрукувати запропоновані матеріали та додати їх у власне портфоліо. 2) Фотоквест: сфотографувати 10 речей, які використані не за призначенням і реалізують чиясь оригінальну ідею.

13.	Креативність як ключове вміння людини 1) Дослідити поняття “лепбук” на теренах інтернету. Переглянути відео на EdEra «Лепбук» https://courses.ed-era.com/courses/course-v1:MON-EDERA-OSVITORIA+ST101+st101/courseware/1398b87899e34309879164345ffad9b9/4ce20caf76d946eeae73eb8ab82cc/ 2)Виготовити власний лепбук, який можна використати з дітьми для розвитку їхньої креативності.
14.	Проектна діяльність як сучасна освітня технологія 1) Переглянути відео-презентації, як практичні приклади реалізації довготривалих проєктів в закладах дошкільної освіти і школах у рамках участі закладів освіти у Фестивалі гри, навчання та натхнення Play Fest. 2) Ознайомитися з навігаційною картою реалізації проєкту «Книга, що оживає» (додаток у ресурсних матеріалах тренера). 3) Придумати 5 тем для реалізації проєктної роботи в ЗДО в рамках Play Fest, поділитися ними у Viber групі.
15.	Знайомство з програмою соціально-емоційного розвитку і навчання «Peppy Pals» («Веселі друзі») 1) Переглянути сюжет одного мультфільму на вибір на YouTube-каналі «Веселі друзі» https://www.youtube.com/@peppypals_ua , звернути увагу на його зміст, поміркувати над запитаннями: - на що зорієнтований сюжет мультфільму? Що розвиває і чому навчає? - який його головний меседж? Розробити серію відкритих запитань та ідею взаємодії з дітьми відповідно до зазначеного сюжету мультфільму.
16.	Взаємодія з батьками: новий вимір 1)Дослідити тему та створити Idea List з переліком цікавих форм роботи з батьками всеукраїнського та міжнародного масштабу. 2)Скласти поради для батьків та оформити їх у вигляді малюнків-символів. Перед початком наступної зустрічі учасники розміщують створені малюнки-символи в Idea Market (в аудиторії) та розшифровують їх.
17.	Роль педагога у реалізації гри як наскрізного підходу в закладі дошкільної освіти 1) У парах або трійках візуалізувати на аркушах А3 враження від тренінгів спецкурсу «ГРА У ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ: ЦІЛІСНИЙ ПОГЛЯД, СИСТЕМНИЙ ПІДХІД». Потрібно намалювати і написати відповіді на надані запитання. Додати до малюнку власних запитань і відповідей та символів, що їх позначають. 2) Поділитися малюнками і думками у вайбер групі.

7. ТРЕНІНГ з дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід»

Завдання 1: Розробка ігрового сценарію для закладу дошкільної освіти на тему "Заклад дошкільної освіти як територія гри"

Опис: Створіть ігровий сценарій, який інтегрує освітні цілі та забезпечує дітям можливість вільної та спрямованої гри, сприяючи їх всебічному розвитку.

Кроки:

1. Визначте освітні цілі для дітей відповідно до Базового компонента дошкільної освіти.
2. Обберіть тематику гри, яка буде цікава дітям та відповідатиме їх віковим особливостям.
3. Розробіть сюжет гри, включаючи ролі, правила та можливі сценарії розвитку подій.
4. Підготуйте необхідні матеріали та середовище для реалізації гри (іграшки, реквізит, простір).
5. Опишіть методи спостереження та оцінки розвитку дітей під час гри.

Форма презентації: Письмовий сценарій гри з додатками (схеми, малюнки) та презентація з коротким описом її реалізації.

Завдання 2: Аналіз власного ігрового досвіду в контексті педагогічної практики

Опис: Проведіть рефлексивний аналіз свого особистого ігрового досвіду та визначте, як він впливає на ваше розуміння гри як педагога.

Кроки:

1. Згадайте ігри з вашого дитинства, які були для вас найбільш значущими.
2. Визначте характеристики цих ігор (значущість, соціальність, активність, мотивація, радість).
3. Проаналізуйте, як ці ігри вплинули на ваш розвиток та формування особистості.
4. Розгляньте, як ваш ігровий досвід може вплинути на вашу педагогічну практику.
5. Сформулюйте висновки щодо використання власного досвіду у взаємодії з дітьми.

Форма презентації: Есе або рефлексивний звіт обсягом 2-3 сторінки.

Завдання 3: Розробка практики використання спектру гри у освітньому процесі

Опис: Створіть план занять, що демонструє використання різних видів гри (вільна, спрямована, розвивальна) для досягнення освітніх цілей.

Кроки:

1. Визначте освітню тему або навичку, яку плануєте розвивати.
2. Розробіть три види ігрової діяльності, кожна з яких відповідає одному з видів гри.
3. Опишіть методи та прийоми, які будете використовувати в кожному виді гри.
4. Передбачте способи підтримки балансу між ініціативою дорослого та дитини.
5. Розробіть критерії оцінки ефективності кожної ігрової діяльності.

Форма презентації: План занять з докладним описом ігор та методів їх реалізації.

Завдання 4: Створення проєктної діяльності з використанням гри для розвитку агентності дитини

Опис: Розробіть проєкт, що залучає дітей до активної участі та прийняття рішень, сприяючи розвитку їхньої агентності через гру.

Кроки:

1. Виберіть актуальну для дітей тему (наприклад, "Міні-ферма", "Експедиція до джунглів").
2. Визначте мету та завдання проєкту, які сприятимуть розвитку агентності.
3. Розплануйте етапи проєкту, включаючи підготовку, реалізацію та підсумок.
4. Передбачте роль дітей на кожному етапі як активних учасників та ініціаторів.
5. Розробіть способи документування та презентації результатів проєкту.

Форма презентації: Документ з описом проєкту та планом його реалізації, доповнений візуальними матеріалами.

Завдання 5: Розробка методичних рекомендацій щодо впровадження програми «Perry Pals» у ЗДО

Опис: Створіть методичні рекомендації для педагогів щодо ефективного впровадження програми соціально-емоційного розвитку «Perry Pals» з використанням ігрових та діяльнісних підходів.

Кроки:

1. Ознайомтеся з програмою «Perry Pals», її цілями та змістом.
2. Визначте основні принципи її реалізації в умовах українського ЗДО.
3. Розробіть рекомендації щодо використання ігор та активностей, що відповідають програмі.
4. Підготуйте приклади занять або модулів з детальним описом.
5. Опишіть методи оцінки соціально-емоційного розвитку дітей у рамках програми.

Форма презентації: Методичний посібник або брошура з рекомендаціями та прикладами занять.

Завдання 6: Планування та проведення заходу «Play Fest» для взаємодії з батьками

Опис: Розробіть детальний план заходу «Play Fest», спрямованого на залучення батьків до ігрової діяльності з дітьми в ЗДО.

Кроки:

1. Визначте цілі заходу (посилення партнерства, демонстрація ігрових методів навчання).
2. Складіть програму заходу, включаючи різні ігрові станції або майстер-класи.
3. Розробіть сценарій відкриття та закриття заходу.
4. Підготуйте матеріали та ресурси, необхідні для проведення ігор.
5. Передбачте способи зворотного зв'язку з батьками та оцінки ефективності заходу.

Форма презентації: Документ з детальним планом заходу та презентація з візуальними матеріалами.

Завдання 7: Моделювання педагогічних ситуацій з використанням дизайн-мислення

Опис: Створіть модель педагогічної ситуації, в якій застосовується дизайн-мислення для вирішення освітньої проблеми через гру.

Кроки:

1. Визначте освітню проблему або виклик (наприклад, низька мотивація до навчання).

2. Застосуйте етапи дизайн-мислення: емпатія, визначення проблеми, генерування ідей, прототипування, тестування.
3. Розробіть ігрове рішення, яке адресує визначену проблему.
4. Опишіть процес реалізації цього рішення в освітньому середовищі.
5. Оцініть можливі результати та способи їх вимірювання.

Форма презентації: Письмовий звіт з описом моделі та презентація з акцентом на етапи дизайн-мислення.

Завдання 8: Розробка та проведення креативних майстер-класів для дітей

Опис: Створіть план серії майстер-класів, спрямованих на розвиток креативності та творчого мислення у дітей через ігрову діяльність.

Кроки:

1. Визначте теми майстер-класів, які будуть цікавими та корисними для дітей.
2. Сформулюйте цілі та очікувані результати кожного майстер-класу.
3. Розробіть детальні плани з описом ігрових активностей та творчих завдань.
4. Підготуйте необхідні матеріали та обладнання.
5. Створіть методи зворотного зв'язку та оцінки креативних досягнень дітей.

Форма презентації: Збірка планів майстер-класів та презентація з фото або відеоматеріалами (за можливості).

8. Методи навчання

В освітньому процесі застосовуються: практичні заняття; індивідуальні заняття; виконання творчих завдань під керівництвом викладача та самостійно; виконання завдань з тренінгу.

9. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю.

В процесі вивчення дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід» використовують наступні методи оцінювання навчальної роботи студента за 100-бальною шкалою:

- поточне опитування;
- оцінювання виконання змістового модульного контролю 1;
- оцінювання виконання змістового модульного контролю 2;
- оцінювання виконання тренінгу;
- оцінювання самостійної роботи студентів;
- підсумковий екзамєн.

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3	Модуль 4
10%	10%	10%	10%	5%	15%
Поточне оцінювання*	Модульний контроль**	Поточне оцінювання*	Модульний контроль**	Тренінг	Самостійна робота

*Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок отриманих під час занять (кожен здобувач має бути оцінений кожного практичного заняття). Пропуски практичних занять обов'язково відпрацьовуються в години консультацій, в іншому випадку вони вважаються оцінкою «0» та враховуються при визначенні середнього арифметичного. Для здобувачів, які навчаються за індивідуальним графіком, поточне оцінювання проводиться під час консультацій, та шляхом виконання завдань в системі Moodle.

**Модульна контрольна робота проводиться у вигляді письмової роботи і складається з двох частин: 1) тестові завдання (10 тестів по 10 балів) та 2) теоретичне питання. Оцінка за модульну контрольну роботу визначається як середнє арифметичне з оцінок отриманих за виконання модульних завдань.

Шкала оцінювання:

За шкалою Університету	За національною шкалою	За шкалою ЄКТС
90–100	“Відмінно”	A (відмінно)
85–89	“Добре”	B (дуже добре)
75–84		C (добре)

65–74	“Задовільно”	D (задовільно)
60–64		E (достатньо)
35–59	“Незадовільно”	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
01–34		F (незадовільно з обов’язковим повторним курсом)

10. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачас навчальна дисципліна

№ п/п	Найменування	Номер теми
1.	✓ Мультимедійний проектор EpsonEB- 505 (1 шт.), рік виготовлення 2018, рік ведення в експлуатацію 2019 ✓ Екран проекційний BRYAN 2:1,5 (1шт.)	1-10
2.	Ноутбук (Базове програмне забезпечення: ОС Windows 10 – згідно ліцензії Microsoft IT Academy та Microsoft DreamSpark for Students; Програмне забезпечення базових інформаційних технологій: MS Office, телекомунікаційне програмне забезпечення (Internet Explorer, Opera, Google Chrome, Firefox).	1-10
3.	Фліпчарт	1-10

11. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

- Державний стандарт дошкільної освіти, затверджений наказом Міністерства освіти і науки України від 12 січня 2021 р. №33.
<https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini>
- Державний стандарт дошкільної освіти: особливості впровадження / Упоряд. : О.Г. Косенчук, І.М. Новик, О.А. Венгровська, Л.В.Кузенко. – Харків: Вид-во «РАНОК», 2021. – 240 с.
- Професійний стандарт «Вихователь закладу дошкільної освіти»
<https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-profesijnogo-standartu-vihovatel-zakladu-doshkilnoyi-osviti>
- Концепція Нової української школи.
<https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
- Парціальна програма розвитку дитини від 2 до 6 років «Творці майбутнього» та методичні рекомендації /О.Ю. Рома, І.Ю. Звоник, Г.В. Малевич. – the LEGO® Foundation, 2021. – 100 с.
- Біла книга «Навчання через гру та діяльнісний підхід: огляд доказів». Дж.М.Зош, Ем.Дж.Хопкінс, Х.Дженсен, Кл.Лю, Д.Ніл, К.Пірш-Пасек, С.Ліннет Соліс, Д.Вайтбрейд. -LEGO-Торгова марка LEGO Group.-2017.-39 с.
https://drive.google.com/drive/folders/1aBKgkGI607NUMD_LLQpIP5UV6OR_Z_om?fbclid=IwAR2OVqC6KrL_TgYKRvV22yQrVp_ZGaYFVyN9ifgEjwQBaoHnJ2pofKFoaTE
- Біла книга «Фасилітація гри: мистецтво та наука про залучення дітей дошкільного віку до навчання через гру». Ханна Дженсен, Ангела Пайл, Дженіфер М. Зош, Хасін Б. Ібрагім, Алехандра Сарагоса Шерман, Жиркі Ріунамо та Бріджіт К. Хамре-LEGO-Торгова марка LEGO Group.-2019.-23 с.
https://www.legofoundation.com/media/3296/wp_%D1%84%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BB%D1%96%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F-%D0%B3%D1%80%D0%B8_2019_ukrainian-version-2.pdf