



ІГРИ ДЛЯ СУЧАСНИХ ДІТЕЙ

Обсяг: 4 кредити ЄКТС

Семестр: III або V, **Рік:** другий або третій

LABORE ET ZELO

Дні, Час, Місце: згідно розкладу

Інформація про викладача

Ім'я	Білоусова Надія Валентинівна
Контакти	E-mail: nv.bilousova@gmail.com , тел. (068)4414888
Робоче місце	Кафедра педагогіки, початкової освіти та освітнього менеджменту
Години консультацій	Понеділок: 13.00-13.45

Опис курсу

Завдяки навчальній дисципліні студенти ознайомляться з сучасними навчальними іграми, які можна використовувати в школі під час занять, виховних заходів, на ГПД тощо. Також ігри будуть корисними й для батьків під час організації вільного часу дітей.

Для виконання завдань навчальної дисципліни студентам потрібно мати смартфон, зареєструватися у Telegram, Zoom.

Деякі теми можуть бути зараховані за результатами проходження дистанційних курсів і представленні сертифікату викладачу.

Програмні результати навчання

- оволодіння методикою організації ігрової діяльності молодших школярів;
- уміння здійснювати педагогічне керівництво творчими іграми дітей (сюжетно-рольові ігри); конструктивно-будівельні ігри; ігри-драматизації та театралізації; ігри з елементами праці; ігри-фантазування і т. ін.);
- уміння здійснювати педагогічну організацію ігор за правилами (дидактичні; пізнавальні; рухливі; спортивні; хороводні; народні; інтелектуальні; комп'ютерні ігри).

Мета навчання ознайомитися з сучасними навчальними іграми для школярів.

Компетентності (здатності):

- розуміти історію виникнення, поширення та особливості впровадження ігрової діяльності у практику роботи школи;
- оволодіння студентами технологією гри в навчальній та позанавчальній діяльності;
 - добирати різні форми ігор для роботи з учнями, враховуючи передовий педагогічний досвід, сучасні педагогічні технології.

Форми і методи навчання

Курс буде викладений у формі лекційних (10 год.) та практичних занять (30 год.), організації самостійної роботи в бібліотеках та комп'ютерних мережах (80 год.).

Методи навчання: лекція з елементами бесіди, пояснення, методи розвитку критичного мислення, розповідь, індуктивний, дедуктивний, демонстрування, ілюстрування, опора на життєвий досвід, створення ситуації зацікавленості, створення ситуації успіху, перевернуте навчання, проблемно-пошуковий, пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, інтерактивний, самостійна робота, робота з інформаційними джерелами, робота в групах. Перевірка навчального матеріалу проводиться методами індивідуального та фронтального опитування; письмового тестування; виконання практичних завдань.

Матеріали, які потрібні для викладання курсу: комп'ютер, презентації, дидактичні матеріали, обладнання аудиторії № 121 та № 66.

Організація навчання

Обсяг	Тема
60 годин	Теоретичні основи ігрової діяльності школярів
60 годин	Методика організації ігрової діяльності школярів

Оцінка

Критерії поточного (формульованого) оцінювання:

Відмінно – студент має системні, дієві знання, виявляє неординарні творчі здібності у навчальній діяльності, користується широким арсеналом засобів-доказів своєї думки, вирішує складні проблемні завдання, схильний до наукового аналізу та прогнозування; уміє самостійно розв'язувати проблеми й практичні завдання; самостійно знаходить і використовує інформацію, виявляючи власне ставлення до неї; логічно й творчо використовує навчальний матеріал.

Добре – студент володіє глибокими і міцними знаннями, здатний використовувати їх у нестандартних ситуаціях; може визначати тенденції та протиріччя розвитку процесів і явищ; робить аргументовані висновки; критично оцінює окремі факти, явища, ідеї; використовує додаткові джерела інформації; самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності та творчо вирішує практичні завдання; відрізняє упереджену інформацію від об'єктивної; здатен сприйняти іншу позицію як альтернативну.

Задовільно – знання студента є достатньо повними, він вільно застосовує матеріал у стандартних ситуаціях, логічно висвітлює події з точки зору смислового взаємозв'язку, уміє аналізувати, встановлювати найсуттєвіші зв'язки і залежності між явищами, фактами, робити висновки. Відповідь повна, логічна, обґрунтована, але з деякими неточностями. Студент здатен на рецензію відповіді іншого студента; здатен вирішувати практичні завдання самостійно, але за зразком.

Незадовільно – студент виявляє недостатні знання й розуміння основних положень навчального матеріалу з навчальної дисципліни, поверхово аналізує події, процеси, явища; не робить самостійно узагальнень і висновків; відповідь містить часткові помилки, недостатньо осмислена; застосовує знання під час розв'язування завдань за зразком з допомогою.

Підсумкова оцінка курсу буде обчислюватися з використанням таких

складових:

Бали	Результат навчання, що оцінюється
40	Творча робота: розробка дидактичної гри. Оцінюється: відповідність вимогам до гри -20 б., яскравість оформлення - 20 б.
30	Підготовка виступу з презентацією з теми: (тема на вибір студента). Оцінюється: відповідність темі, наукова термінологія – 5 б.; логіка викладу, наявність самостійних висновків – 5б.; наявність чіткої презентації – 10 б.
20	Каталог ігор
10	Конспект
100	Разом

Політика курсу

Відвідування та участь. Відвідування лекційних, практичних заняттях з курсу є обов'язковими (за виключенням студентів індивідуальної форми навчання). Для студентів індивідуальної форми навчання необхідно на початку семестру узгодити з викладачем графік індивідуальної роботи та консультацій. Ефективність відвідування занять студентами позначається в журналі.

Порушення термінів здачі робіт. Терміни виконання всіх видів робіт доводяться до студентів на початку семестру. Конспекти, завдання, презентації, дидактичні матеріали перевіряються на поточному занятті. Якщо студент пропустив заняття з поважної причини, то дозволяється здати роботу до останнього заняття за розкладом.

Переоцінка завдань можлива протягом тижня після отримання оцінки на основі заяви на ім'я завідувачки кафедри у письмовій формі. Після отримання заяви завідувачка кафедри протягом тижня створює комісію з переоцінки, яка після проведення аналізу роботи студента повідомить його про своє рішення.

Перескладання письмової підсумкової роботи або усної відповіді студента відбувається відповідно до графіку та умов ліквідації академзаборгованості.

Академічна доброчесність та плагіат.

Дотримання академічної доброчесності здобувачами освіти передбачає: самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливим освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їх індивідуальних потреб і можливостей); посилання на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей; дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права; надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використанні методики досліджень і джерела інформації.

Порушенням академічної доброчесності вважається: *академічний плагіат* – оприлюднення (частково або повністю) наукових (творчих) результатів, отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження (творчості), та/або відтворення опублікованих текстів (оприлюднених творів мистецтва) інших авторів без зазначення авторства; *самоплагіат* – оприлюднення (частково або повністю) власних раніше опублікованих наукових результатів, як нових наукових результатів; *фабрикація* – вигадкування даних чи фактів, що використовуються в освітньому процесі або наукових дослідженнях; *фальсифікація* – свідомо зміна чи модифікація вже наявних даних, що стосуються освітнього процесу чи наукових досліджень; *сплисування* – використання письмових робіт із зовнішніх джерел інформації, крім дозволених для використання, зокрема під час оцінювання результатів навчання; *обман* – надання неправдивих даних; *використання гаджетів і девайсів*, коли це не дозволено.

Дотримання правил академічної доброчесності є обов'язковим для всіх здобувачів освіти.

Мобільні пристрої як на лекційних, так і на практичних заняттях використовуються з навчальною метою.

Поведінка в аудиторії. Під час заняття студенти повинні дотримуватись правил розпорядку та етики спілкування. Покидати межі аудиторії можна лише з дозволу викладача.

Література:

Основна:

- 1.Баришполь С. В. Корекційні ігри з формування і розвитку особистості. *Початкове навчання та виховання* : Науково-методичний журнал. 2016. № 16/18. С. 95-104.
- 2.Буяк Р. Р. Навчаємо граючи .*Початкове навчання та виховання* : Науково-методичний журнал. 2016. № 25/26. С. 26-51.
3. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник. Київ. 2018. 44 с. URL: <http://surl.li/ndba> (дата звернення: 1.05.22)
- 4.Гриценко С. В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання* : Науково-методичний журнал. 2016. № 34/36. С. 12-20.
- 5.Гурін Ю. В. "Урок+гра" (ігри та ігрові прийоми на етапах запам'ятовування, закріплення, узагальнення та контролю засвоєння школярами нового матеріалу *Обдарована дитина*. 2014. № 4. С. 49-54.
6. Ігри у початковій школі: добірка матеріалів із Бібліотеки «На Урок». URL: <http://surl.li/bxavh> (дата звернення: 1.05.22)
- 7.Ольшанська С. М. Активізація пізнавальної діяльності учнів початкових класів : з досвіду роботи. *Вихователю ГПД. Усе для роботи* : науково-методичний журнал. 2016. № 11. С. 6-10.
8. Оришич Р.Г. Інтелектуальні ігри в НУШ. Методичний посібник. Рокитне: РМК, 2020. 101 с. URL: <http://surl.li/bxaur> (дата звернення: 1.05.22)
- 9.Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початкових класах. *Початкове навчання та виховання* : Науково-методичний журнал. 2016. № 4/5. С. 6-10.

Додаткова:

- 1.Зінченко В. І. Розробка уроків з використанням ігрових форм роботи. Гра - це творчість, гра - це праця. *Біологія* : Науково-методичний журнал. 2014. № 10/11. С. 8-18.
- 2.Кукушин В. Ігрові технології на уроках. Відкритий урок. 2006. № 11/12. С. 3-9
- 3.Коврига С. В. Як серйозні завдання перетворити на цікаві? *Вихователю ГПД. Усе для роботи* : науково-методичний журнал. 2016. № 1. С. 42-45.
- 4.Королюк Тетяна Шукаємо знання у квесті. *Учитель початкової школи* : Науково-методичний журнал. 2014. № 12. С. 37-38.
- 5.Наволокова Н. П. Характеристика педагогічних технологій у схемах. *Біологія* : Науково-методичний журнал. 2013. № 34/36. С. 2-15.
- 6.Рибалко Ольга Олексіївна Алгоритми та математика у початковій школі. Комп'ютер у школі та сім'ї : Науково-методичний журнал. 2014. № 3. С. 26-29.
- 7.Соловей В. М. Вплив ігрових технологій навчання на розвиток творчої діяльності учнів *Обдарована дитина*. 2013. № 4. С. 11-14.