

Рівненський державний гуманітарний університет
Кафедра дошкільної педагогіки і психології та спеціальної освіти
імені проф. Т. І. Поніманської

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
з підготовки до практичних занять та
виконання завдань для самостійної роботи

з освітнього компоненту

ПЕДАГОГІКА ГРИ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 012 Дошкільна освіта

Рівне – 2025

Посібник схвалено та рекомендовано до друку
кафедрою дошкільної педагогіки і психології та спеціальної освіти
імені проф. Т. І. Поніманської
(протокол №1 від 03.01.2025 року).

Друкується за рішенням навчально-методичної комісії
педагогічного факультету РДГУ
(протокол №1 від 15.01.2025 року).

Укладач – *Ольга КОЗЛЮК*, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дошкільної педагогіки і психології та спеціальної освіти імені проф. Т. І. Поніманської Рівненського державного гуманітарного університету

Рецензенти:

Фасолько Т.С., кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки, дошкільної та початкової освіти Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії ім. Тараса Шевченка

Косарева О.І., кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дошкільної педагогіки і психології та спеціальної освіти імені проф. Т. І. Поніманської Рівненського державного гуманітарного університету

М54

Методичні рекомендації з підготовки до практичних занять та виконання завдань для самостійної роботи «Педагогіка гри в закладах дошкільної освіти»: методичний посібник для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 012 Дошкільна освіта / Укл. О. А. Козлюк. Рівне: РДГУ, 2025. 30 с.

УДК 373.2.091.2 (07) (072)

У методичному посібнику представлено силабус навчальної дисципліни «Педагогіка гри в закладах дошкільної освіти», тематику практичних занять, завдання для самостійної роботи здобувачів вищої освіти та методичні рекомендації щодо їхнього виконання. Викладання освітнього компоненту відбувається у межах меморандуму про співпрацю з The LEGO Foundation, має свою специфіку, відмінну від традиційної практики проведення практичних занять у ЗВО. Усі заняття передбачені курсом носять виключно тренінговий характер. У ході кожного тренінгу здобувачі отримують завдання для самостійної (домашньої) роботи, а наступне заняття проводиться на їх основі.

Методичний посібник буде корисним здобувачам вищої освіти як при організації самостійної роботи з курсу, так і під час підготовки до практичних занять.

© Козлюк О.А., 2025

© РДГУ, 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	4
СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»	6
Система оцінювання та вимоги	10
МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ з підготовки до практичних занять та виконання завдань для самостійної роботи	14
СЛОВНИК ОСНОВНИХ ПОНЯТЬ ТА ТЕРМІНІВ З КУРСУ	22

ВСТУП

Освітній компонент «Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти» є невід’ємним складником підготовки здобувача першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю 012 Дошкільна освіта. Він належить до обов’язкових компонентів циклу професійної підготовки освітньо-професійних програм «Дошкільна освіта, спеціальна освіта (логопедія)», «Дошкільна освіта, психологія» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 012 Дошкільна освіта.

Методика викладання освітнього компоненту передбачає проведення практичних занять тренінгового характеру. Самостійна робота у вивченні курсу займає провідне місце, оскільки вимагає виконання різних завдань, розробки проєктів, аналіз відео тощо. Виконанні завдань для самостійної роботи, які здобувачі отримують у ході кожного практичного (тренінгового) заняття, стають основою для проведення наступного заняття.

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка	Обов’язкова	
Модулів – 2	Спеціальність: 012 Дошкільна освіта	Рік підготовки	
Змістових модулів – 1		4-й	3-4-й
Індивідуальне науково-дослідне завдання: <i>PLAY-портфоліо, PLAY-diary</i>		Семестр	
Загальна кількість годин – 90		6-й	5-6-й
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 год. самостійної роботи студента – 3 год.	Освітній рівень: бакалавр	- год.	6 год.
		Практичні, семінарські	
		30 год.	4 год.
		Лабораторні	
		год.	год.
		Самостійна робота	
		60 год.	80 год.
		Індивідуальні завдання:	
		8 год.	
		Вид контролю:	
Екзамен			
Передумови для вивчення дисципліни: проблематика навчальної дисципліни «Педагогіка гри в закладах дошкільної освіти» пов’язана з курсом педагогіка дошкільна, психологія дитяча, фахові методики дошкільної освіти.			

У посібнику представлений силабус, який упорядковано із застосуванням сучасних педагогічних принципів організації освітнього процесу у закладі вищої освіти. Виклад змісту дисципліни відбувається за допомогою використання інтерактивних методів та прийомів навчання.

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СИЛАБУС

Назва дисципліни/ освітнього компонента	ОК10 Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти
Освітня програма	“Дошкільна освіта, початкова освіта”
Компонент освітньої програми	Обов’язковий
Загальна кількість годин та кількість кредитів для вивчення дисципліни	3 кредити/ 90 год
Вид підсумкового контролю з	Екзамен
Мова викладання	Українська
Викладач	Кандидат педагогічних наук, доцент, доцент Козлюк Ольга Андріївна
CV викладача на сайті кафедри	https://doshkilnardgu.webnode.com.ua/vikladatskij-sklad/
E-mail викладача:	olha.kozliuk@rshu.edu.ua
Консультації	Очні консультації – щопонеділка, з 12.45 до 14.15 (2 академічні години) Он-лайн консультації – щовівторка, з 15.00-17.00; щочетверга з 15.00-17.00.

Мета і завдання дисципліни

Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Педагогіка гри в закладах дошкільної освіти» є усвідомлення здобувачами вищої освіти сутності гри як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти та оволодіння стратегіями його практичної реалізації у роботі з дітьми дошкільного віку.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни «Педагогіка гри в закладах дошкільної освіти» є:

- усвідомити сутність гри як наскрізного підходу та нагальність реалізації такого підходу в закладі дошкільної освіти;
- оволодіти арсеналом інструментів для реалізації підходу;
- актуалізувати знання щодо теоретико-методологічних засад проєктування в закладі дошкільної освіти;
- виробити ціннісне ставлення до дослідницько-експериментальної діяльності як механізму створення стану потоку;
- засвоїти поняття дизайн-мислення та його складових;
- розкрити сучасні підходи до тлумачення понять креативного та критичного мислення і прийоми їх розвитку;
- ознайомитися із трансформаційним впливом освітнього середовища на педагогічну свідомість;
- розкрити значущість педагогіки партнерства як нового виміру взаємодії в освітньому процесі закладу дошкільної освіти;
- виробити уявлення про особистісний розвиток як передумову професійного зростання.

Очікувані результати навчання

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент має **знати**:

1) знати соціально-культурні передумови дошкільної освіти (психолого-педагогічні умови, закономірності, принципи, мету, завдання, зміст, організаційні форми, методи і засоби); знаходити типові ознаки і специфіку процесів виховання, навчання, освіти і розвитку дітей у ранньому і дошкільному віці;

2) інтерпретувати зміст і вимоги Базового компонента дошкільної освіти та варіативних програм дошкільної освіти, рекомендованих МОН України, обрати відповідні методики для їх забезпечення;

3) знати критерії оцінювання якості освітньої діяльності з розвитку, навчання та виховання дітей раннього і дошкільного віку;

4) володіти концептуальними знаннями, набутими у процесі навчання та професійної діяльності, включаючи знання сучасних наукових досліджень. Розуміти суть і логіку теоретичних положень психолого-педагогічної науки як основи процесу навчання, виховання і розвитку дітей раннього і дошкільного віку.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент має **вміти**:

1) володіти вміннями і навичками, необхідними для реалізації Базового компонента дошкільної освіти та чинних освітніх програм; визначати завдання і зміст різних видів діяльності дітей раннього і дошкільного віку на основі програм дошкільної освіти;

2) застосовувати, узагальнювати і упорядковувати інформацію про явища і процеси із сфери розвитку, навчання й виховання дітей раннього і дошкільного віку за визначеними логічними підставами;

3) володіти засобами, методами, методиками і технологіями навчання й виховання з метою формування гармонійно розвиненої особистості дитини раннього і дошкільного віку;

4) вирішувати проблеми у професійній діяльності, що передбачають збирання та інтерпретацію інформації (даних), вибір методів та інструментальних засобів, застосування інноваційних підходів;

5) володіти технологіями організації розвивального предметно-ігрового, природно-екологічного, пізнавального, мовленнєвого середовища в різних групах раннього і дошкільного віку;

6) володіти методиками формування в дітей раннього і дошкільного віку навичок екологічно безпечної поведінки і діяльності в побуті, природі та довкіллі; здатність виявляти й оцінювати їх ефективність;

7) володіти методиками психолого-педагогічного супроводу та виховання в дітей раннього і дошкільного віку толерантного ставлення й поваги до інших;

8) підвищувати рівень підготовки та професійної компетентності, спрямовуючи їх на соціальний і культурний розвиток суспільства;

9) будувати комунікативну стратегію, тактику та техніку взаємодії з колективом закладу дошкільної освіти, організовувати спільну діяльність для обміну досвідом з метою підвищення професійного рівня;

10) вміти пояснювати учасникам освітнього процесу послідовність обраних дій, переконувати в їх доцільності та ефективності; обігрувати педагогічні ситуації, спрямовані на формування й розвиток особистості дитини; аналізувати результати та проєктувати шляхи вдосконалення освітнього процесу в закладах дошкільної освіти;

11) використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології для професійної самоосвіти та особистісного зростання;

12) орієнтуватися в широкому виборі сучасних методик і технологій, доцільно обирати оптимальні засоби педагогічного впливу, нести особисту відповідальність за їх ефективне застосування в освітньому процесі.

Перелік тем

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. ГРА ЯК ЦІЛІСНИЙ ПРОЦЕС В ЗДО

- Тема 1. Вступ до навчальної дисципліни «Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»
- Тема 2. Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти. Розставляємо акценти (частина 1)
- Тема 3. Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти. Розставляємо акценти (частина 2)
- Тема 4. Дизайн-мислення педагога як умова реалізації інтегрованого навчання (частина 1)
- Тема 5. Дизайн-мислення педагога як умова реалізації інтегрованого навчання (частина 2)
- Тема 6. Креативне мислення у реаліях сучасного світу
- Тема 7. Критичне мислення як ресурс сучасної людини
- Тема 8. Проектна робота як спосіб реалізації гри як підходу
- Тема 9. Пошуково-дослідницька діяльність у освітньому процесі закладу дошкільної освіти
- Тема 10. Освітній простір без кордонів.
- Тема 11. Нормативно-правові орієнтири організації освітнього процесу у закладах дошкільної освіти
- Тема 12. Професійний розвиток педагога: відкриваємо нові можливості
- Тема 13. Педагогічна професійна спільнота: від конкуренції до співпраці
- Тема 14. Педагогіка партнерства
- Тема 15. Свята та розваги. Новий погляд
- Тема 16. Гра як наскрізний підхід в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

- MН1 – словесний метод (лекція, дискусія, співбесіда тощо);
- MН2 – практичний метод (лабораторні та практичні заняття);
- MН3 – наочний метод (метод ілюстрацій і метод демонстрацій);
- MН4 – робота з навчально-методичною літературою (конспектування, тезування, анотування, рецензування, складання реферату);
- MН5 – відеометод у сполученні з новітніми інформаційними технологіями та комп'ютерними засобами навчання (дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані тощо);
- MН6 – самостійна робота (розв'язання завдань);
- MН7 – індивідуальна науково-дослідна робота.

МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

- МО1 – екзамени;
- МО2 – усне або письмове опитування;
- МО3 – колоквіум;
- МО4 – тестування;
- МО5 – командні проекти;
- МО6 – реферати, есе;
- МО7 – презентації результатів виконаних завдань та досліджень;
- МО8 – презентації та виступи на наукових заходах;
- МО9 – захист лабораторних і практичних робіт.

Технічне й програмне забезпечення /обладнання

Ноутбук, персональний комп'ютер, мобільний пристрій (телефон, планшет) з підключенням до Інтернет, проектор для комунікації та опитувань, виконання домашніх завдань, виконання завдань самостійної роботи, проходження тестування (поточний, модульний, підсумковий контроль); програмне забезпечення для роботи з освітнім контентом дисципліни та виконання передбачених видів освітньої діяльності.

Політика дисципліни

Політика щодо дедлайнів та перескладання: роботи, що здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (75% від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності балів). Перескладання модулів відбувається за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

На заняттях **забороняється** використання мобільних пристроїв, виключенням є користування ними лише під час підготовки практичних завдань під час заняття.

Політика доброчесності.

Прослуховуючи цей курс, Ви погодились виконувати положення принципів академічної доброчесності:

- складати всі проміжні та підсумкові завдання самостійно без допомоги сторонніх осіб;

- надавати для оцінювання лише результати власної роботи;

- не вдаватися до кроків, що можуть нечесно покращити ваші результати чи погіршити/покращити результати інших здобувачів;

- не списувати під час виконання тестових завдань та написання контрольних робіт (в т.ч. із використанням мобільних девайсів).

У разі виявлення плагіату в будь-яких видах робіт, Ви отримаєте незадовільну оцінку і повинні будете повторно виконати завдання, які передбачені у силабусі.

ІНДЗ:

Підготувати **Play портфоліо вихователя** закладу дошкільної освіти. Протягом курсу студент збирає матеріали у своє PLAY-портфоліо, яке складається з матеріалів, які дає викладач, виконанні завдання для самостійної роботи, матеріали з занять та інша інформація, яку студенти здобудуть у ході вивчення навчальної дисципліни.

Play-dairy - власний щоденник вражень студента. У цьому щоденнику здобувачі вищої освіти можуть фіксувати власні думки, ідеї, інсайти, рефлексії, емоції, міркування, враження. Це їх особистий простір, в якому вони можуть відкрито і чесно ділитися думками і роздумами. **Play Diary** не передбачає оцінок чи категорій правильно-неправильно, адже це особиста рефлексія кожного студента.

Оформлення ІНДЗ. Портфоліо має бути представлене у 2 варіантах – e-PLAY-портфоліо і звичайне у вигляді папки з фалами. На титульному аркуші слід вказати: назву ІНДЗ _PLAY-портфоліо, прізвище, ім'я та по-батькові здобувача вищої освіти, курс, групу, спеціальність. Усі звітні матеріали повинні бути яскраві, творчі, естетично оформлені. ІНДЗ – довільне оформлення.

Оцінювання ІНДЗ. Здобувач може набрати максимальну кількість балів за ІНДЗ – 10. До критеріїв оцінювання ІНДЗ відносяться:

- самостійність у виконанні завдань;

- своєчасність виконання роботи;

- творчий підхід у виконанні завдань;

- повний обсяг їх виконання;

- якість виконання навчальних завдань (яскравість, естетичність).

СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ ТА ВИМОГИ

Критерії оцінювання за видами діяльності

№ з/п	Вид навчальної діяльності	Оціночні бали	Кількість балів
1	Участь у практичному занятті : 1. активна участь у занятті; 2. аналітичні міркування, вміння роботи порівняння, висновки	2 1 1	2
3	Виконання завдань самостійної роботи: 1. повний обсяг їх виконання, якість виконання 2. творчий підхід у виконанні завдань, відображення власної позиції	1 0,5 0,5	1
4	Модульний контроль (тестування)	4	4
5	ІНДЗ 1.самостійність у виконанні завдань; 2. своєчасність виконання роботи; 3. творчий підхід у виконанні завдань; 4. повний обсяг їх виконання; 5. якість виконання навчальних завдань (естетичність, безпечність).	10 2 2 2 2 2	10

Критерії оцінювання результатів навчання

Суми балів за 100-бальною шкалою	Оцінка в ЄКТС	Значення оцінки ЄКТС	Критерії оцінювання	Рівень Компетентності	Оцінка за національною шкалою	
					екзамен	Залік
90-100	A	Відмінно	здобувач вищої освіти виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить і опрацьовує необхідну інформацію, вміє використовувати набуті знання і вміння для прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує відповіді, самостійно розкриває власні здібності	Високий (творчий)	відмінно	зараховано
82-89	B	Добре	здобувач вищої освіти вільно володіє теоретичним матеріалом, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи і задачі у стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна	Достатній (конструктивно-варіативний)	добре	
74-81	C	Добре	здобувач вищої освіти вміє			

			зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, загалом самостійно застосовувати її на практиці; контролювати власну діяльність; виправляти помилки, з-поміж яких є суттєві, добирати аргументи для підтвердження думок			
64-73	D	задовільно	здобувач вищої освіти відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, з-поміж яких є значна кількість суттєвих	Середній (репродуктивний)	задовільно	зараховано
60-63	E	задовільно	здобувач вищої освіти володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні			
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання семестрового контролю	здобувач вищої освіти володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовільно	не зараховано
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	здобувач вищої освіти володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів			

Підсумкова (загальна) оцінка з навчальної дисципліни є сумою рейтингових оцінок (балів), одержаних за окремі оцінювані форми навчальної діяльності: поточне та підсумкове оцінювання рівня засвоєння теоретичного матеріалу під час аудиторних занять та самостійної роботи (модульний контроль); оцінка (бали) за практичну діяльність; оцінка за ІНДЗ. Залік виставляється за результатами поточного модульного контролю, проводиться на завершення вивчення навчальної дисципліни.

Розподіл балів, що отримують здобувачі

Поточне тестування та самостійна робота																ІНДЗ	Екза мен	Сума
Модуль І																Модуль 2		
Змістовий модуль 1																		
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16			
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	10	40	100
Модульний контроль 1 – 4																		

Рекомендована література та інформаційні ресурси

1. Базовий компонент дошкільної освіти. Київ, 2021.
URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini>
2. 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.
3. Карія А. Надихай своєю мовою. 23 правила сторітеллінга від кращих спікерів TED Talks. Київ: Сварог, 2021. 98 с.
4. Концепція Нової української школи.
URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
5. Кутик К. Гра зміцнює дитину. Київ: Наїрі, 2023. 160 с.
6. Максименко Д. Гра – ключ до душі дитини. Гармонізація відносин дитини з навколишнім світом. Київ: Центр учбової літератури, 2020. 240 с.
7. Навчання через гру та діяльнісний підхід: огляд доказів. Біла книга. 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
8. 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.
9. Пихтіна Н. Педагогіка гри: лекції. Київ: КНТ, 2023. 260 с.
10. Пихтіна Н. Теорія і методика ігрової діяльності дітей. Київ: КНТ, 2023. 268 с.
11. Професійний стандарт «Вихователь закладу дошкільної освіти»
<https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-profesijnogo-standartu-vihovatel-zakladu-doshkilnoyi-osviti>
12. Стігманс Дж., Гльоклер М., Лонг-Брайполь Р. Чого потребує дитина. Сучасний погляд на потреби дитини дошкільного віку / За ред. Н.Бленінг; пер. О. Фіца. Київ: Наїрі, 2023. 72 с.
13. Фасилітація гри: мистецтво та наука про залучення дітей дошкільного віку до навчання через гру. Біла книгаю Ханна Дженсен, Ангела Пайл, Дженіфер М. Зош, Хасін Б. Ібрагім, Алехандра Сарагоса Шерман, Жиркі Ріунамо та Бريدжіт К. Хамре-LEGO-Торгова марка LEGO Group.-2019. 23с.
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
14. Шевчук А. Дитячі розваги і свята у схемах, таблицях, визначеннях, сценаріях. Тернопіль: Мандрівець, 2020. 336 с.

Інформаційні (інтернет) ресурси

1. Сайт Міністерства освіти і науки України – <https://mon.gov.ua/ua>
2. Студія он-лайн освіти – <https://www.ed-era.com/>
3. LEGO Foundation – <https://www.facebook.com/legofoundation/>
4. <https://doshkilnardgu.webnode.com.ua/nmkd/> – сайт кафедри дошкільної педагогіки і психології та спеціальної освіти імені проф. Т.І.Поніманської РДГУ
5. <http://library.rshu.edu.ua/> – сайт наукової бібліотеки Рівненського державного гуманітарного університету

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ З ПІДГОТОВКИ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ ТА ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

1. Для підготовки до практичних занять та виконання завдань для самостійної роботи слід завести окремий зошит (блокнот). **Play-dairy** – це **ваш** власний щоденник вражень у ході занять і виконання завдань для самостійної роботи (домашнє завдання).
2. У цьому щоденнику ви можете фіксувати власні думки, ідеї, інсайти, рефлексії, емоції, міркування, враження у ході заняття та підготовки до нього. Це ваш особистий простір, в якому ви можете відкрито і чесно ділитися думками і роздумами.
3. **Play Diary** не передбачає оцінок чи категорій правильно-неправильно, адже це особиста рефлексія кожного студента.
4. Окрім Play-Dairy протягом курсу ви збирає матеріали у своє **PLAY-портфоліо** (паперовий і електронний варіанти), яке складається з матеріалів, які дає викладач, виконанні завдання для самостійної роботи, матеріали з занять та інша інформація, яку ви отримаєте у ході вивчення навчальної дисципліни.

Тема 1. Вступ до навчальної дисципліни «Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) У своєму Play Diary оформити сторінку “Зустріч 1”, де описати свої враження про зустріч. Орієнтовні питання для висвітлення:

- Сьогодні мені вдалося... (Чому?)
- Мій виклик сьогодні...
- Мене здивувало ...
- Я хочу подякувати...
- Питання, яке потребує відповіді... (Як я можу знайти відповідь?)

2) Орієнтуючись на своє Play портфоліо та отриманий під час педагогічної практики досвід, створити дизайн-роботу на тему “Унікальність спецкурсу «Гра у закладах дошкільної освіти: цілісний погляд, системний підхід» для мене, як особистості і професіонала”.

3) У рамках самостійної роботи спецкурсу пропонуємо створити Playbrary – підбірку сучасних книг про сучасну освіту. Одну з книг, на ваш вибір, прочитати і глибоко осмислити до 13-ої пари.

Також переглянути підбірку TED talks
<https://osvitoria.media/experience/yak-zrobyty-osvitu-krashhoyu-7-vystupiv-na-ted-dlya-vchyteliv/>

Тема 2. Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти. Розставляємо акценти (частина 1)

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1. Завдання “хелоу-менеджерів” підготувати вправу привітання в колі і об’єднання в команди та бути готовим їх провести. “Хелоу-менеджерів” потрібно буде визначити наприкінці кожної наступної пари спецкурсу методом жеребкування. Перший метод жеребкування може запропонувати тренер, далі учасники пропонують свій варіант. Тренер акцентує увагу, що таке завдання потребує дизайн-мислення та підготовки мотиваційних матеріалів для проведення.

2. Переглянути відео «Характеристики гри». Продовжити вивчати сутність поняття «гра» та його характеристики і проаналізувати сьогоднішню зустріч за 5 характеристиками, зафіксувавши ключові думки у щоденнику вражень Play Diary.

Тема 3. Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти. Розставляємо

акценти (частина 2)

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

Продовжити роботу над питанням “Чому світ сьогодні потребує всебічно розвиненої особистості?” у *Play Diary* та візуалізувати свої ключові думки у форматі коміксу, скетчу, інтелект-карти тощо.

1) Розробити\підібрати у командах власну ранкову зустріч за темою “Професії” для дітей старшого дошкільного віку. Орієнтуватися можна на запропоновану структуру ранкової зустрічі (додаток). Власні розробки вкласти у *Play*-портфоліо. Командам бути готовими провести розроблені активності на наступній зустрічі - розподілити ролі, підготувати стимульний матеріал.

2) Проаналізувати розроблену активність за характеристиками гри.

3) Визначеним хелоу-менеджерам бути готовими провести ранкове привітання і продумати спосіб вибору команди, яка проведе розроблену ранкову зустріч.

Тема 4. Дизайн-мислення педагога як умова реалізації інтегрованого навчання (частина 1)

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

У своєму *Play Diary* написати 3 ключові думки після ознайомлення з дизайн-проектами команд “Тематичний день”.

1) Визначеним хелоу-менеджерам підготувати ранкове привітання до наступної зустрічі.

2) Самостійно знайти матеріали та глибше дослідити тему “Тематичний день та тематичний тиждень”, занотувати ключові думки у *Play* портфоліо.

4) У командах, які утворилися на зустрічі, придумати актуальну, цікаву, на їхню думку, для дітей тему. Кожен учасник команди має створити добірку завдань до придуманої теми тижня та бути готовим поділитися своїми ідеями у команді.

Тема 5. Дизайн-мислення педагога як умова реалізації інтегрованого навчання (частина 2)

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

1) Переглянути відео виступу на TED конференції науковиці Елізабет Маклур щодо існуючого сьогодні розуміння креативності. Опрацювати отриману інформацію та зафіксувати її за формулою 3-2-1:

- три почутих ключових думки
- дві речі, які здивували
- одне питання, яке потребує обмірковування чи пошуку додаткової інформації.

Оформлені висновки вкласти у Play-портфоліо

2) У своєму Play Diary описати своє розуміння поняття “дизайн-мислення”. Навести приклад використання дизайн-мислення з власного досвіду.

Тема 6. Креативне мислення у реаліях сучасного світу.

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) Переглянути відео, яке візуалізує і консолідує отриману на зустрічі інформацію. Під час перегляду зіставити ключову інформацію, отриману на зустрічі, з інформацією у відео та створити довідку-нотатку за основними повідомленнями.

3) Придумати та оформити 3 вправи на розвиток креативності у дітей, покласти їх у своє Play Portfolio і бути готовим провести одну з них на наступній парі.

4) У власному Play Diary узагальнити всю отриману інформацію за допомогою стратегії Fishbone із проблемою «Розвиток креативності дітей дошкільного віку».

Тема 7. Критичне мислення як ресурс сучасної людини

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) Опрацювати статті за посиланнями:

https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F;

3) Створити/знайти активності на тему “Здорове харчування” для розвитку критичного мислення дітей дошкільного віку, описати їх на аркушах А4.

4) У своєму Play Diary скласти сенкан, темою якого буде “Мислення”. За бажанням поділитися створеним сенканом у Viber групі спецкурсу.

5) На пару принести продукт, який учасники вважають прикладом

здорового харчування.

Тема 8. Проєктна робота як спосіб реалізації гри як підходу.

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) Використовуючи різні джерела інформації, дослідити тему “Проєктна діяльність” та зробити нотатну довідку “Основні переваги проєктної діяльності в освітньому процесі закладів дошкільної освіти”

3) У командах, які утворилися під час роботи на зустрічі, підготувати дослід/експеримент, який можна провести у тренінговій аудиторії, і взяти з собою всі необхідні матеріали для його проведення. Подумати над темою проєкту, де цей дослід/експеримент був би актуальним.

4) У щоденнику вражень Play Diary порефлексувати і створити/намалювати “Корисну піцу вражень” (Намалювати піцу у вигляді кола, розділеного на 4 частини/сектора. У кожному секторі написати відповідь на питання:

- Мені було цікаво, тому що..
- Ці знання мені знадобляться, тому що...
- Мені сьогодні найкраще вдалося...
- Для мене сьогодні стало викликом...

5) Продовжити дослідження сутності поняття “агентність” і записати слова до інших букв тренер пропонує вдома у рамках самостійної роботи.

Тема 9. Пошуково-дослідницька діяльність у освітньому процесі закладу дошкільної освіти

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) Вивести формулу “Роль дослідницької діяльності в освітньому процесі закладу дошкільної освіти”. Дана формула має включати наступні складові: роль педагога, роль у всебічному розвитку дитини, місце проведення та інші складові на вибір дослідників.

3) У щоденнику вражень Play Diary зробити самоаналіз (порефлексувати) на тему: “Чому я, як майбутній педагог, буду використовувати дослідницьку діяльність у своїй майбутній професійній діяльності”.

Тема 10. Освітній простір без кордонів

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) У парах створити дизайн-роботу з обладнання простору закладу дошкільної освіти (групового приміщення/роздягальні/спальні/ігрового майданчика/території тощо) “Я - педагог і мій освітній простір”, “Освітній простір моєї групи” (презентацію створених проєктів відзняти на відео тривалістю до 2 хв та поділитися у спільній Viber групі).

3) Сформулювати власні роздуми, використовуючи метод розвитку критичного мислення “Прес” (відповідно схеми на слайді). Теза для роздумів “Освіта без кордонів”. Результат сфотографувати та поділитись у Viber групі

Тема 11. Нормативно-правові орієнтири організації освітнього процесу у закладах дошкільної освіти

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) Згадати завдання у рамках самостійного професійного розвитку (створення Playbrary). За потреби закінчити роботу у рамках завдання та принести книгу з собою на наступну пару (перегляд підбірки відео TED talks та читання будь-якої книги про освіту).

3) Сформулювати власні роздуми, використовуючи метод розвитку критичного мислення “Прес” (відповідно схеми на слайді). Теза для роздумів “Професійний розвиток педагога – це...”. Результат зафіксувати у власному щоденнику вражень Play Diary.

Тема 12. Професійний розвиток педагога: відкриваємо нові можливості

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) У щоденнику вражень Play Diary записати оновлений варіант завдання “Професійний розвиток – це...” з урахуванням інформації, яку отримали на зустрічі.

3) Підготувати коротке відео (до 5 хв.) у форматі TED talks. При підготовці врахувати наступні моменти:

- оберіть тему, яка відповідає вашим пізнанням і інтересам

- сформулюйте для себе конкретну мету вашого виступу
- поділіться саме вашими думками/роздумами на обрану тему
- знайдіть цікаву локацію для зйомки
- подумайте над власним образом, він має відповідати темі
- підберіть предмети, які допомогли б вам у виступі

Найоригінальніші/найзмістовніші виступи отримають премію TED Prize

4) Продовжити роботу з анкетною за змістом прочитаної книги. Заповнену анкету взяти з собою на наступну зустріч та розмістити перед початком пари на Sharing board.

Тема 13. Педагогічна професійна спільнота: від конкуренції до співпраці

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) У щоденнику вражень Play Diary порефлексувати над сьогоднішньою зустріччю у спосіб, знайдений самостійно.

3) Створити презентацію “Секрети успіху професійної спільноти” не більше 5 слайдів, роздруковані слайди вкласти у Play portfolio та взяти з собою на наступну зустріч.

4) Продовжити підготовку короткого відео (до 5 хв.) у форматі TED talks. При підготовці врахувати наступні моменти:

- оберіть тему, яка відповідає вашим пізнанням і інтересам
- сформулюйте для себе конкретну мету вашого виступу
- поділіться саме вашими думками/роздумами на обрану тему
- знайдіть цікаву локацію для зйомки
- подумайте над власним образом, він має відповідати темі
- підберіть предмети, які допомогли б вам у виступі

Найоригінальніші/найзмістовніші виступи отримають премію TED Prize

Тема 14. Педагогіка партнерства

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Визначити наприкінці пари “хелоу-менеджера” методом жеребкування.

2) У щоденнику вражень Play Diary порефлексувати над сьогоднішньою зустріччю у спосіб, знайдений самостійно.

3) Поділитися удосконаленою командою концепцією взаємодії з батьками у вайбер групі. Роздрукувати дизайн роботи усіх команд і створити концепт-бук по роботі з батьками. Принести концепт-бук на наступну пару.

4) Проаналізувати активності та ролі педагога з концепт-буку крізь призму педагогіки партнерства. Ключові думки аналізу зафіксувати і оформити

у самостійно обраний спосіб. Оформлену роботу додати до концепт-буку.

5) Продовжити підготовку короткого відео (до 5 хв.) у форматі TED talks. При підготовці врахувати наступні моменти:

- оберіть тему, яка відповідає вашим пізнанням і інтересам
- сформулюйте для себе конкретну мету вашого виступу
- поділіться саме вашими думками/роздумами на обрану тему
- знайдіть цікаву локацію для зйомки
- подумайте над власним образом, він має відповідати темі
- підберіть предмети, які допомогли б вам у виступі

Найоригінальніші/найзмістовніші виступи отримають премію TED Prize.

Тема 15. Свята та розваги. Новий погляд

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Знайти у мережі Інтернет відео/сценарій свята чи розваги у закладі дошкільної освіти та проаналізувати його відповідно до 5 характеристик гри, зафіксувавши аналіз та вклавши його у Play портфолію.

2) У щоденнику вражень Play Diary зафіксувати свої роздуми на тему “Свято моєї мрії у дитячому садку”, оформивши їх у вигляді інтелект-карти, скетчу, коміксу чи есе.

3) У командах створити свято чи розвагу, продумавши його тему, афішу, сценарій із спільною партнерською взаємодією усіх учасників заходу. Свою розробку оформити та мати з собою на наступну зустріч.

Тема 16. Гра як наскрізний підхід в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Системність і цілісність

Методичні вказівки до підготовки до заняття та виконання завдань для самостійної роботи

1) Для узагальнення інформації, яку отримали під час ток-шоу сьогодні і навчальної дисципліни в цілому тренер пропонує в рамках самостійної роботи створити свій власний проєкт гри як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. (проєкт “Один день дитини в садочку” як індикатор бачення наскрізності ігрового підходу).

2) У щоденнику вражень Play Diary проаналізувати власну активність під час проходження навчальної дисципліни, використовуючи чекліст.

3) Поділитися створеним відео (до 5 хв.) у форматі TED talks у Viber групі.

СЛОВНИК ОСНОВНИХ ПОНЯТЬ ТА ТЕРМІНІВ З КУРСУ

Агентність – спроможність, здатність роботи власний вибір та приймати рішення, щоб впливати на події та світ навколо. Агентність – це вміння і здатність людини до цілепокладання, рефлексії і дії для того, щоб впливати на зміни у власному житті та у світі навколо. По суті агентність означає, що діти постійно живуть і розвиваються у парадигмі «я відповідальний, впливовий, від мене залежить чи відбудуться зміни на краще (в тому числі і зі мною)». Для дитини це означає, що я хочу, я вмію, я можу, я буду, я відповідальна).

Відкриті запитання – це запитання, на які не можна дати відповідь одним словом і які потребують від дитини роздумів, формулювання власного бачення, ставлення, думки, а не констатації фактів. *Наприклад:* «Що необхідно зробити, щоб м'яч рухався?». Дитина може запропонувати безліч власних варіантів і потім матиме змогу спробувати їх реалізувати. Саме такі запитання стимулюють мислення дитини, прагнення долучатися до діалогу й створюють фундамент для розвитку вміння навчатися упродовж життя.

Вільна гра – гра, зосереджена навколо дитини, адже вона сама визначає цілі в грі відповідно до своїх інтересів.

Це діяльність, яка:

- виникає в результаті внутрішньої мотивації дитини;
- обрана дітьми самостійно, адже вони самі вирішують, коли, де і в який спосіб будуть грати;
- спрямована на самих гравців, тому що діти самостійно встановлюють правила й розподіляють ролі.

Тому вільна гра (free play) – це не послідовність раніше продуманих дій або наявність певних ролей, що ведуть до програвання певного сюжету, а гра заради гри. Вільна гра виникає за особистою ініціативою дітей. У ній вони реалізують власні задуми, по-своєму діють, змінюють за своїм уявленням реальне життя. Свобода й самостійність дитини виявляється у виборі гри, її змісту, у добровільному об'єднанні з іншими дітьми, у вільному входженні в гру і виході з неї. Маючи цікавість і потребу краще зрозуміти життя дорослих, дошкільник активно наслідує їхні дії та стосунки, оволодіває здатністю взаємодіяти з однолітками в рольових іграх.

Гра – це провідна діяльність дітей дошкільного віку. Це процес, у якому дитина перебуває щомиті. Саме під час гри відбувається всебічний розвиток дитини і формуються важливі життєві компетентності.

Дивергентне мислення – це те мислення, яке більш притаманне дітям і передбачає генерування ідей, пропонування нестандартних думок, вміння ризикувати, ментальну гнучкість і вміння досліджувати.

У той час як **конвергентне мислення** передбачає вміння оцінювати ситуацію, логічно мислити, самоконтроль, цілеспрямованість і наполегливість, вміння концентруватися і фокусуватися

Дизайн-мислення – це метод створення продуктів та послуг, що орієнтовані на людину. Він являє собою процес, під час якого учасники намагаються знайти відповідь на виклик, роблять та перевіряють власні припущення, змінюють постановку проблеми та намагаються знайти альтернативні стратегії та рішення.

Дизайн-мислення – це також напрям думок, світогляд, який дозволяє людині вірити, що вона здатна робити зміни та створювати інновації. Дизайн-мислення допомагає перетворити складні завдання в можливості дизайну – створення речей та процесів (сприймати виклик не як проблему, а як питання яке можна вирішити).

Закриті запитання – запитання, на які можна дати відповідь одним словом («так» або «ні»), одним реченням.

Прикладом таких запитань є: «В мене в руках м'яч?». Дитина може дати відповідь: або «так», або «ні».

Компетентність – динамічна комбінація знань, способів мислення, поглядів, цінностей, навичок, умінь, інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно провадити професійну та / або подальшу навчальну діяльність.

Креативність – уміння бачити речі по-новому, відхилятися від традиційних схем мислення, здатність швидко продукувати оригінальні ідеї для вирішення проблемних ситуацій.

Креативний процес – це циклічний процес, який складається з трьох взаємопов'язаних етапів: взаємозв'язок, дослідження і трансформування.

Мієлінізація – головний механізм розвитку ЦНС. Мієлін – це речовина, яка вкриває нервові зв'язки та сприяє швидкості і силі передачі сигналів у мозку. Успішна мієлінізація відбувається під час таких взаємодій, коли дитина активно рухається, використовує тактильні матеріали і є активним учасником, а не пасивним реципієнтом. Мієлінізація є неможливою під час пасивного сприймання інформації. Якщо мієлінізація не відбувається, то на певному етапі розвитку дитини втрачаються нейронні зв'язки і відповідно гальмується швидкість передачі інформації в мозку.

Наскрізні вміння – уміння, спільні для всіх ключових компетентностей:

- 1) виявляти творчість та ініціативність;
- 2) керувати емоціями;

- 3) висловлювати та обґрунтовувати власну думку;
- 4) критично мислити;
- 5) ухвалювати рішення;
- 6) розв'язувати проблеми;
- 7) співпрацювати в колективі.

НУШ – нова українська школа – це ключова реформа Міністерства освіти і науки України. Головна мета – створити школу, у якій буде приємно навчатись і яка даватиме учням не тільки знання, як це відбувається зараз, а й уміння застосовувати їх у житті.

НУШ – це школа, до якої приємно ходити учням. Тут прислухаються до їхньої думки, вчать критично мислити, не боятись висловлювати власну думку та бути відповідальними громадянами. Водночас батькам теж подобається відвідувати цю школу, адже тут панують співпраця та взаєморозуміння, і це є партнерство.

Освітнє середовище – це простір, де дитина почувається безпечно, природньо і має можливості для самостійної і спільної діяльності, спілкування, рухової активності тощо. Завдання педагога – моделювати таке середовище, де дитина на власному досвіді здобуває знання, розвиває вміння, набуває навичок.

Педагог-фасилітатор – це людина, яка створює сприятливе середовище для всебічного розвитку дитини.

Проектна діяльність – це один із найперспективніших складників освітнього процесу, тому що створює умови для творчого саморозвитку і самореалізації дітей, сприяє розвитку наскрізних умінь і ключових компетентностей.

Проект можна розглянути через модель «**5П+1П**»:

- **проблема**,
- **планування**,
- **пошук інформації**,
- **продукт**,
- **презентація**,
- **підведення підсумків та продовження**.

Продуктом проекту може бути: книга, виставка малюнків, лепбук, колективне панно, колаж, комп'ютерна презентація, реклама, віртуальний музей, скульптура, фотоальбом, вистава, розвага, рольова гра, екскурсія, дослідницька робота тощо.

Професійна спільнота закладу освіти – це команда педагогів закладу, які регулярно працюють над власним професійним розвитком і роблять внесок у професійний розвиток колег. Цей процес має бути реверсивним. Педагог має бути готовим не лише брати, а й віддавати.

Ранкова зустріч – взаємодія, що допомагає дітям розвивати комунікативні навички, вміння висловити власну думку, аргументувати свій вибір, домовлятися, співпрацювати, знаходити спільне рішення і керувати власними емоціями та набувати досвіду агентності.

Етапи ранкової зустрічі: привітання, обмін інформацією, ігри в колі, справи впродовж дня.

Ранкова зустріч дає старт новому дню, ментально включає всіх учасників в освітній процес і відбувається відповідно до характеристик гри. Саме ці характеристики є орієнтирами для педагогів для вибудови взаємодії з дітьми в ігровому підході, який має бути наскрізним в освітньому процесі ЗДО.

Риси сучасних дітей:

- 1) астенизація (ослаблення) будови тіла та зниження м'язової сили;
- 2) недостатня сформованість дрібної та великої моторики;
- 3) недостатня розвиненість графічних навичок; зниження якісних і кількісних показників мовленнєвого розвитку;
- 4) складність у розумінні власних емоційних станів та станів оточуючих;
- 5) збільшення кількості дітей, обдарованих у конкретній галузі;
- 6) «кліпове» мислення, «екранна» свідомість (менше тексту – більше картинок, сприйняття інформації короткими яскравими уривками);
- 7) загострене почуття свободи;
- 8) необхідність працювати в режимі багатозадачності.

Розвивальна гра – гра, яка, окрім визначених цілей, має чітку структуру, правила організації та взаємодії, що зумовлюються контекстом і можливостями середовища, де вона відбувається. За умов належної фасилітації такої гри педагогом вона має значний вплив на розвиток усіх компетентностей за різними освітніми напрямками. Розвивальна гра містить завдання-виклик, виконання якого є потужним інструментом для одночасного розвитку декількох умінь. Така гра є дієвим засобом для розвитку мислення, мовлення, уваги, але водночас і механізмом розвитку оперативної пам'яті, самоконтролю й ментальної гнучкості, що вкрай необхідні для подальшого навчання в школі та протягом дорослого життя.

Особливості розвивальної гри:

- дорослі ініціюють гру з урахуванням освітніх цілей;
- дорослі надають значну допомогу дітям у тому, щоб розпочати гру, озвучуючи правила та її послідовність;
- будь-яку розвивальну гру можна адаптувати відповідно до віку, умінь, потреб конкретної дитини (наприклад, змінивши складність завдання чи відвівши інший час на його виконання);
- кожна розвивальна гра надає можливість дитині вправлятися у виконанні того самого завдання знову й знову й у такий спосіб набувати впевненості у своїх силах;

– розвивальна гра передбачає можливість відкритого закінчення, коли дитина може запропонувати кілька варіантів виконання, і кожен з них буде правильним. Головне – дати можливість дитині пояснити своє бачення та вміло профасилітувати цей процес;

– така гра виконує роль своєрідного тренажера гнучкості мислення не лише для дитини, а й для дорослого, адже сприяє формуванню вміння реагувати на потреби й ситуації, що виникають.

Соціально-емоційне навчання – це процес розвитку умінь і навичок, необхідних для екологічної побудови стосунків із навколишнім світом і з самим собою, тобто здатність дитини розпізнавати власні емоції та почуття інших; проявляти свій емоційний стан і керувати ним; розуміти, коли емоції є корисними, а коли шкодять; уміти регулювати соціальну поведінку.

Спрямована гра – знаходиться на перетині вільної та розвивальної гри та є точкою врівноваження ініціатив дитини і дорослого. Саме такий баланс є ключовою ідеєю взаємодії у спрямованій грі, що полягає в координації діяльності дитини, але без керівництва й контролю над її діями. Розгортання сюжету гри, узгодження ролей і прийняття рішень у процесі гри розподіляються між дітьми та дорослими.

«Стан потоку» – невід’ємна умова для утримання інтересу та мотивації дітей. Стан потоку досягається тоді, коли дитина робить те, що їй подобається, та має баланс між викликами (складністю завдань) і власними вміннями. Для цього стану характерні глибока концентрація, почуття легкості, радості і впевненості у собі.

Стан потоку відбувається за таким принципом:

- дитина отримує виклик;
- дитина працює над викликом;
- дитина справилася з викликом. У цей момент відбувається зниження рівня мотивації та зацікавленості дитини, оскільки завдання здається виконаним.

Сучасний освітній простір – простір, який належить дітям, створений для дітей не “для галочки”, а для дії.

Сфери розвитку дитини:

1. **Соціальна сфера** дитини розвивається тоді, коли дитина набуває досвіду співпраці в парах, команді, тобто спілкується, домовляється, дослухається до інших, коли дитина здатна співчувати і розуміти різні точки зору.

2. **Фізична сфера** – задоволення природної потреби дитини в руховій активності, формування фізичних якостей та здорового способу життя.
3. **Емоційна сфера** – це розвиток впевненості в собі, контроль над своїми емоціями, вміння перемагати і програвати, відчуття власних сил, уміння ставити мету і досягати цілей.
4. **Когнітивна сфера** – це не лише про розвиток пам'яті, уваги, сприйняття, уяви, логічного мислення, а і про вміння формувати поняття, справлятися з викликами, вирішувати проблемні завдання, шукати рішення, планувати власну діяльність. Тобто когнітивна сфера це не про те, щоб вивчити напам'ять цифри від 1 до 10, а про вміння використати знання та інформацію у реальних життєвих ситуаціях.
5. **Креативна сфера** – висловлення власних оригінальних ідей, які є новими і значущими для самої дитини і подальша експериментальна перевірка можливості їх реалізації, сміливість і здатність дитини втілювати ці ідеї у життя.

Характеристики гри:

1. **Значуща:** діяльність має бути пов'язаною з досвідом, життям та середовищем дитини. Значущість – це те, що знаходить відгук у дітей, і надає розуміння, що те, що вони роблять, допоможе вирішити певний виклик, а також поєднати знання, вміння, бажання, і побудувати цілісну картину світу.
2. **Соціальна:** діяльність відбувається у взаємодії в парах або в командах, у взаємодії з дорослим, коли діти діляться думками один з одним чи педагогом, обговорюють ідеї, спільно шукають рішення на виклик, домовляються, шукають спільне, підтримують один одного і разом радіють.
3. **Активна:** така взаємодія передбачає можливість для кожної дитини бути як фізично так і ментально включеною в процес. Дитина має бути активним учасником процесу, а не пасивним спостерігачем чи слухачем, що надзвичайно важливо для всебічного розвитку дитини. Відтак дитина є ментально активною в процесі пізнання.
4. **Мотивуюча:** англійською мовою ця характеристика звучить як *iterative*, що означає «пробувати знову і знову». Така діяльність надає можливість шукати різні варіанти, починати знову з новими ідеями та припущеннями. ГРА як підхід не фокусується на фінальному результаті, а надає перевагу процесу, що є одним із ключових факторів створення мотивації. Якщо дитина знає, що у неї не вимагають однієї правильної відповіді / результату, тоді процес для неї стає мотивуючим.

5. **Радісна:** розвиток і навчання відбувається тоді, коли дитина відчуває радість і задоволення від процесу. Це зумовлено тим, що, коли дитині цікаво і вона є активно включеною в процес, то в організмі виділяється допамін – нейромедіатор, який відповідає за мотивацію, цілеспрямованість, уміння перемикає увагу, наполегливість, творчість, когнітивну діяльність.

Присутність усіх п'ятих характеристик одночасно не обов'язкова в кожній взаємодії. Вони можуть бути виражені по-різному, а ступінь вираженості чергуватися, але ключовим є те, що діти мають відчувати радість і здивування, значущі зв'язки, бути активно залученими і вмотивованими, мати можливість взаємодіяти з іншими.

Педагог-дизайнер – це педагог, який прагне відійти від педагогіки копіювання, зазубрювання, шаблонування, практики однієї правильної відповіді і нав'язування дитині свого бачення. Поняття педагог-дизайнер не статичне, а динамічне. Тому надзвичайно важливо кожному педагогові шукати відповідь на це запитання протягом усього свого професійного життя.

BANI-світ – новий вимір життя.

Ця назва є аббревіатурою, де кожна з букв охоплює цілий спектр явищ:

B – brittle (крихкий). У сучасному світі все взаємозалежне. Якщо один компонент виходить з ладу, результатом цілком може бути ціла низка систем, які вийдуть з ладу і впадуть, як доміно, одна за одною. Скажімо, немає країни, яка б мала змогу відгородитися від пандемії, що впливає на всі сфери життя громадян.

A – anxious (тривожний). Люди відчувають тривогу з приводу майбутнього, у якому все швидко змінюється. Потоки інформації стають настільки великими, що людський мозок уже не може з нею впоратися. Це викликає відчуття втрати контролю і призводить до підвищеної тривожності, неспокою.

N – nonlinear (нелінійний). Нелінійний світ не дозволяє встановити чітких зв'язків між причинами і наслідками, наприклад, між нашими діями та їх результатом. Події мають системний ефект, впливаючи відразу на все. І для досягнення мети потрібні численні системні дії.

I – incomprehensible (незрозумілий). Незбагнений світ унеможливорює створення повного уявлення про те, що відбувається. Усі знання завжди неповноцінні. Даних завжди не вистачає. Усі рішення приймаються в ситуації невизначеності, і всі кроки завжди на дотик.

Уміти швидко реагувати та вигадувати нові плани в обставинах, що змінилися, залучати інтуїцію та емоційний інтелект, розвивати нелінійне мислення – ось чого потребує BANI-світ.

Peppy Pals («Веселі Друзі») – шведська програма соціально-емоційного розвитку, що ґрунтується на наукових дослідженнях, емпіричних і теоретичних

знаннях соціального та емоційного інтелекту. Зміст концепції частково базується на методах незалежної дослідницької організації CASEL – Асоціація співпраці задля соціально-емоційного навчання, а також на роботах відомої психологині у сфері емоційного інтелекту Боділ Веннберг.

Дослідження свідчать, що запорукою щасливого життя є вміння налагоджувати та підтримувати близькі стосунки з іншими, здатність вибудовувати взаємини на основі розуміння та співпереживання, що можливе лише за умови розвитку емоційного інтелекту. Саме емоційний інтелект дитини на 85 % впливає на успішність у житті.

Реру Pals допомагає дітям розвивати навички в межах **п'яти основ соціально-емоційного навчання**: самоконтроль, самоусвідомлення, суспільна свідомість, соціальні навички, відповідальне прийняття рішень.

Ресурси програми «Веселі друзі» – це:

- цикл із 16 мультфільмів і книжок про п'ятьох друзів-тварин;
- запитання для обговорення до кожної із 16 історій;
- набір із 5 м'яких іграшок (цуценя Реггі, лошатко Семмі, кроленя Габбі, совеня Іззі та кошеня Келлі);
- 27 карток із назвами емоцій;
- безкоштовний мобільний ігровий застосунок «Веселі Друзі»;
- розмальовки та дипломи;
- путівник-порадник для педагогів щодо імплементації програми в освітньому процесі;
- збірка активностей «Соціально-емоційний розвиток та навчання з «Веселими друзями».

Навчальне видання

Укладач:
Козлюк Ольга Андріївна

Методичні рекомендації
з підготовки до практичних занять та
виконання завдань для самостійної роботи

з освітнього компоненту «Педагогіка гри у закладах дошкільної освіти»

Методичний посібник
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 012 Дошкільна освіта

Підп. до друку 30.01.2025

Формат 60*84 1/16

Папір офісн.

Друк цифр.

Гарнітура Times

Ум. др.арк. 1,35

Редакційно-видавничий відділ
Рівненського державного гуманітарного університету
33028 м.Рівне, вул. С. Бандери, 12