

## АНОТАЦІЯ

Назва дисципліни / освітнього компонента	Ігрові й анімаційні технології в початковій школі
Освітня програма	Початкова освіта
Компонент освітньої програми	Вибірковий
Загальна кількість кредитів та кількість годин для вивчення дисципліни	3 кредити / 90 годин
Вид підсумкового контролю з	Залік
Мова викладання	Українська
Викладач	Ваколюк Аліна Миколаївна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методики виховання РДГУ.
CV викладача на сайті кафедри	<a href="https://ktimv.itup.com.ua/?page_id=1281">https://ktimv.itup.com.ua/?page_id=1281</a>
E-mail викладача	<a href="mailto:alina.vakoliuk@rshu.edu.ua">alina.vakoliuk@rshu.edu.ua</a>

### Мета та завдання навчальної дисципліни

**Мета курсу:** полягає у формуванні професійної компетентності майбутніх учителів початкової школи, у забезпеченні набуття практичних навичок у сфері ігрової й анімаційної роботи, вивченні гри та анімації як технологій організації освітньої діяльності в початковій школі; у розвитку позитивної мотивації до професійного самовдосконалення в напрямі використання ігрових й анімаційних технологій.

#### Основними завданнями дисципліни:

- активізація навчально-пізнавальної діяльності здобувачів задля набуття теоретичних, психологічних та практичних основ освітньої діяльності на основі впровадження ігрових й анімаційних технологій;
- формування умінь планувати, проектувати, конструювати та організовувати ігрову й анімаційну діяльність з дітьми молодшого шкільного віку, керувати нею та оцінювати її результати;
- оволодіння основними видами ігрових й анімаційних технологій, специфікою організації ігор, анімаційних шоу та свят, технологіями ігрової й анімаційної діяльності;
- формування умінь та навичок застосовувати знання на практиці, добирати та розробляти цікаві ігрові й анімаційні програми, забезпечувати їх необхідними реквізитами;
- формування готовності до аналізу та прогнозування ігрової й анімаційної діяльності, працювати творчо, нетрадиційно;
- формування умінь визначати рівень особистісного і професійного розвитку, моделювати траєкторію особистісного самовдосконалення, виявляти здатність до самоорганізації.

**Інтегральна компетентність** – Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі початкової освіти з розумінням відповідальності за свої дії.

#### **Загальні компетентності**

**ЗК-4.** Здатність працювати в команді.

**ЗК-5.** Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

**ЗК-8.** Здатність діяти на основі етичних міркувань (мотивів).

#### **Спеціальні (фахові) компетентності**

**СК-4.** Здатність управляти власними емоційними станами, налагоджувати конструктивну та партнерську взаємодію з учасниками освітнього процесу, формувати мотивацію здобувачів початкової освіти до навчання та організовувати їхню пізнавальну діяльність.

**СК-5.** Здатність до проектування осередків навчання, виховання й розвитку здобувачів початкової освіти.

#### **Зміст навчальної дисципліни**

### **Змістовий модуль 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІГРОВИХ Й АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Тема 1. Наукові основи педагогічних технологій. Класифікація педагогічних технологій.

Тема 2. Педагогічний потенціал ігрових й анімаційних технологій в початковій школі.

Основні принципи використання ігрових й анімаційних технологій в початковій школі.

### **Змістовий модуль 2. ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ Й АНІМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Тема 3. Використання ігрових технологій у початковій школі.

Тема 4. Використання анімаційних технологій у початковій школі. Технології організації фізкультурно-оздоровчої анімації: рухливі ігри, флешмоби та руханки, екскурсії, походи.

Тема 5. Педагогічне керівництво ігровою й анімаційною діяльністю учнів початкової школи.