

Міністерство освіти і науки України  
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова

«ЗАТВЕРДЖЕНО»

Декан факультету і психології  
проф. Т. О. Олефіренко

---

(підпис)

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 р.

## **РОБОЧА ПРОГРАМА**

**вибіркової навчальної дисципліни**

**\_\_\_\_\_ Навчання через гру \_\_\_\_\_**

**освітнього рівня \_\_\_\_\_ Бакалавр\_\_ (1 р.10 міс.)**

**галузі знань \_\_\_\_\_ 01 Освіта \_\_\_\_\_**

**спеціальності 013 Початкова освіта**

Освітньо-професійні програми: 1. Початкова освіта та практична психологія

2. Початкова освіта та іноземна мова

3. Дошкільна освіта

Шифр за навчальним планом **ВВ 2.3.2**

Київ 2021-2022

**Розробники програми:**

**Лук`янченко Ольга Миколаївна** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки і методики початкового навчання факультету педагогіки і психології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова

Затверджено на засіданні кафедри педагогіки і методики початкового навчання

«31» \_серпня 2021року, протокол № 1

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_

(підпис)

Матвієнко О.В

(прізвище, ініціали)

# I. Опис дисципліни «Навчання через гру»

## Шифр дисципліни ВВ 2.2.2

Загальні характеристики дисципліни	Навчальне навантаження з дисципліни		Методи навчання і форми контролю
Галузь знань (шифр, назва)	Кількість кредитів – 3к.,(4сем. )		<p><b>Методи навчання</b> 1. За характером пізнавальної діяльності: евристичні, проблемного викладу, <i>Інноваційні:</i> контекстного навчання, дидактичні ігри</p> <p><i>Методи контролю:</i> само- і взаємоконтроль .</p> <p><b>2. Телекомунікаційне навчання студента з викладачем</b> в системах Moodle, Classroom, GoogleMeet, Zoom;</p> <p><b>3. Використання мультимедійних освітніх засобів</b> в процесі самонавчання (друковані, аудіо -, відеоматеріали та навчальні матеріали, що надходять з комп'ютерних мереж</p>
Спеціальність 013 Початкова освіта	Загальна кількість годин 90		
Освітній рівень (бакалавр)	Лекції:		
	16	2	
	<b>Семінарські (практичні) заняття:</b>		
Нормативна	20	8	
	<b>Лабораторні заняття:</b>		
Рік вивчення дисципліни за навчальним планом			
	<b>Індивідуальна робота:</b>		
Семестр			
	<b>Самостійна робота:</b> 54 80		
Тижневе навантаження (год.) - аудиторне: - самостійна робота	2		
	Співвідношення аудиторних годин і годин СРС:36/54		
Мова навчання	українська	українська	

**Предметом вивчення навчальної дисципліни є** теорія і практика формування готовності у майбутній вчителів організувати ігрову діяльність в загальній системі початкової освіти

**Міждисциплінарні зв'язки** Тематика спецкурсу пов'язана з наступними дисциплінами: «Теорія і методика виховання», «Дидактика», «Методики навчання освітніх галузей початкової школи, «Основи педагогіки зі вступом до спеціальності», «Українська культура»

### **Мета і завдання навчальної дисципліни.**

**Метою** викладання спецкурсу «Навчання через гру» є оволодіння майбутніми вчителями початкових класів ігровими та діяльними методами навчання.

**Основними завданнями** викладання спецкурсу «Навчання через гру» є:

- сприяти усвідомленню сутності ігрового та діяльного підходів у навчанні молодших школярів;
- забезпечити формування ціннісного ставлення до гри, її розвивальних, навчальних та виховних можливостей;
- ознайомити студентів з методичними основами керівництва ігровою діяльністю дітей молодшого шкільного віку;
- забезпечити формування готовності до застосування ігрових та діяльних методів навчання в початковій школі;
- сприяти формуванню вмінь організації педагогічної взаємодії;
- активізувати розвиток гнучкості поведінки, критичності мислення, саморегуляції, рефлексії.

## II. Основні результати навчання та компетентності, які вони формують

№ з/п	Результати навчання	Компетентності
1.	<p><i>Знати:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Категоріально-понятійний апарат дисципліни та історію її розвитку (сутність поняття «ігрова діяльність», історію виникнення досліджуваного суспільного явища та його сучасний стан у різних країнах)</li> <li>- психологічні та педагогічні основи ігрової діяльності;</li> <li>- характеристики ігрової діяльності;</li> <li>- вимоги до організації ігрового освітнього середовища;</li> <li>- - способи проектування ігрової діяльності</li> <li>- методи, прийоми і стратегії інтегрованого навчання молодших школярів через гру;</li> <li>- - освітній потенціал методики «Шість цеглинок»;</li> <li>- - особливості застосування ігрових методів навчання на різних предметах освітніх галузей;</li> <li>- - способи організації командної роботи молодих школярів</li> </ul> <p><i>Вміти:</i></p> <p>створювати ігрове освітнє середовище;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- організовувати ігрову діяльність молодших школярів в освітньому процесі;</li> <li>- використовувати освітній потенціал гри на навчальних предметах усіх освітніх галузей;</li> <li>- добирати відкриті запитання для навчального діалогу з учнями;</li> <li>- використовувати різні джерела</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Усвідомлення цінності людської гідності та прав людини;</li> <li>- здатність упроваджувати ігровий та діяльнісний підходи в освітньому процесі;</li> <li>- здатність обирати необхідні засоби, форми і методи організації ігрової діяльності молодших школярів;</li> <li>- здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел;</li> <li>- здатність до ефективної міжособистісної взаємодії</li> <li>– здатність до емпатії гнучкості та адаптивності;</li> <li>– здатність до співпраці;</li> </ul>

<p>інформації; - добирати та доцільно застосовувати ігрові та діяльнісні методи для навчання, виховання, розвитку та соціалізації учнів в освітньому просторі; - враховувати індивідуальні пізнавальні потреби та інтереси дітей</p>	
--	--

### III. Тематичний план дисципліни

На вивчення навчальної дисципліни відводиться 3 кредити ЄКТС 90 годин.

№ з/п	Назви модулів і тем	Кількість годин (денна форма навчання)					Кількість годин (заочна (вечірня) форма навчання)				
		Аудиторні	Лекції	(практичні)	Лабораторні	СРС	Аудиторні	Лекції	(практичні)	Лабораторні	СРС
	<b>Модуль1 Теоретичні аспекти навчання через гру</b>										
	<i>Тема 1</i> Курс «Навчання через гру»у підготовці вчителя початкової школи	2	2				2	2			8
	<i>Тема 2</i> Освіта в контексті сьогодення	2	2			10	2		2		10
	<i>Тема 3.</i> Роль гри у формуванні цілісної особистості	2	2			10					
	<i>Тема 4</i> Психологічні аспекти гри	2	2	2							
	<i>Тема 5</i> Роль педагога Нової української школи в освітньому просторі початкової школи	4	2	2		6					
	<b>Модуль2. Методичні аспекти впровадження гри в освітній процес початкової школи</b>										
	<i>Тема 6.</i> Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі	2	2	2		4					8
	<i>Тема 7.</i> Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання	4							2		8
	<i>Тема 8.</i> Гра та інтегроване навчання в початковій школі	2	2	2		4					

	<i>Тема 9</i> Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в початковій школі	6		4		10	2	2			10
	<i>Тема 10</i> Методика організації роботи з LEGO PLAY BOX	4		2					2		8
	<i>Тема 11</i> Методика організації творчої та проектної діяльності учнів-початківців з використанням засобів LEGO технологій	4		4		10					
Разом:		36	16	20		54	14	8	6		76

#### IV. Зміст дисципліни

№ з/п	3.1. Назва модулів, тем та їх зміст	К-сть годин	
		Всього	в т.ч. лекцій
1.	<b>Модуль 1 Теоретичні аспекти навчання через гру</b>		
1.1	<b>Тема 1</b> Курс «Навчання через гру» у підготовці вчителя початкової школи <i>Зміст теми</i> Мета, завдання, об'єкт, предмет та завдання курсу. Зв'язок з іншими навчальними дисциплінами. Поняття «агенство дитини» в контексті освітнього простору початкової школи. Історія розвитку проблеми ігрової діяльності в педагогічній думці минулого	2	2
1.2	<b>Тема 2</b> Освіта в контексті сьогодення <i>Зміст теми</i> Сучасна школа як відповідь на запит суспільства. Реформа в початковій освіті. НУШ: вчитель – провідник змін.	18	2



	<p>Дев'ять компонентів формули НУШ. Ключові компетентності.</p> <p>Компетентнісний підхід як основа реформування освітнього процесу. Гра як один із методів формування наскрізних вмінь</p>		
1	<p><b>Тема 3.</b> Роль гри у формуванні цілісної особистості</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>Педагогіка гри. Види гри. Роль гри у формуванні цілісної особистості дитини.</p> <p>Характеристики гри: значуща, соціальна, активна, мотивуюча, радісна. Вплив гри на сфери розвитку дитини.</p> <p>Аналіз власного ігрового досвіду.</p>	18	2
1.4	<p><b>Тема 4</b> Психологічні аспекти гри</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>Гра як відкрита система. Психологічні теорії гри</p> <p>Характерні особливості розвитку сучасного молодшого школяра (фізичний, психічний, психологічний та соціальний контекст).</p> <p>Особливості ігрової діяльності учнів початкової школи</p>	20	—
1.5	<p><b>Тема 5</b> Роль педагога Нової української школи в освітньому просторі початкової школи</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>Роль вчителя у освітнього середовища в початковій школі</p> <p>Гра як спосіб партнерської взаємодії дітей, батьків та педагогів. Гра як стиль мислення та поведінки педагога</p> <p>Нові ролі вчителя – дизайнер, організатор, коуч, фасилітатор, модератор, менеджер, консультант.</p> <p>Методи досягнення успішності сучасного педагога.</p>	14	10
2.1	<p><b>Модуль 2. Методичні аспекти впровадження гри в освітній процес початкової школи</b></p> <p><b>Тема 6.</b> Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі</p>	18	

2.2	<p><i>Зміст теми</i></p> <p>Гра як метод навчання. Ігрові педагогічні технології</p> <p>Гра як метод осмислення досвіду навчання та життєвого досвіду</p> <p>Тематична та діяльнісна інтеграція в освіті.</p> <p><b>Тема 7.</b>Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>Характеристика ключових компетентностей учнів початкової школи. Універсальні уміння для всіх компетентностей</p> <p>Гра як спосіб формування універсальних умінь у школяра початкової школи</p> <p>Ціннісний потенціал гри.</p> <p><b>Тема 8.</b> Гра та інтегроване навчання в початковій школі</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>Інтегрований підхід в освіті.</p> <p>«Навчання через гру» як реалізація інтегрованого підходу в освіті. Особливості структури інтегрованого уроку.</p> <p>Поняття «стан потоку» як невід’ємна умова для утримання інтересу та мотивації дітей</p> <p><b>Тема 9</b> Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в початковій школі</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>«Шість цеглинок» як ефективний освітній інструмент та методика навчання.</p> <p>Нейропсихологічні основи розвитку дитини та ігрові методи навчання.</p> <p>Методи впровадження «6 цеглинок» у різні освітні галузі початкової школи</p> <p><b>Тема 10</b> Методика організації роботи з LEGO PLAY BOX</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>Обрання стратегії використання LEGO PLAY BOX в освітніх галузях початкової освіти.</p>	26	
-----	--	----	--

	<p>Узагальнення світового досвіду використання LEGO в освітньому процесі</p> <p>Ефективні практики навчання з наборами LEGO Play Box.</p> <p><b>Тема 11</b> Методика організації творчої та проектної діяльності учнів-початківців з використанням засобів LEGO технологій</p> <p><i>Зміст теми</i></p> <p>Підходи до розуміння «творчість» та «креативність». Практика пошуку креативних рішень.</p> <p>Відкриті запитання як один із основних принципів підходу «навчання через гру». Лепбук.</p> <p>Реалізація проектної діяльності у початковій школі.</p> <p>Типи освітніх проєктів в початковій школі.</p> <p>Педагогічний супровід проектної діяльності.</p>		
--	---	--	--

## Плани практичних занять

### Заняття №1 Тема: Освіта в контексті сьогодення

Мета: узагальнити знання студентів про історичні передумови виникнення гри як засобу та методу навчання й виховання молодших школярів та набути практичних умінь вести педагогічний діалог

Завдання для практичного заняття:

1. Складіть узагальнюючу таблицю, яка б відображала історичні періоди виникнення гри, зазначте внесок педагогів відповідно певному історичному періоду.
2. Надайте приклади ідей щодо організації ігрової діяльності молодших школярів ,що виникли в минулому та є актуальними у сьогоденні.
3. Користуючись різними джерелами, створити презентацію про винаходи, інновації у будь-якій сфері життя за останній рік (максимум 5 слайдів)

### Заняття № 2 Тема Педагогіка гри

Мета: систематизувати знання студентів про значущість педагогіки гри та набути практичних умінь їх формування у різних педагогічних ситуаціях.

Завдання для практичного заняття:

1. Гра як спосіб підготувати дитину сьогодні до світу завтра. Роль гри у формуванні цілісної особистості.
2. Пошук, аналіз і презентація фактів про освіту в країнах світу.
3. Складіть алгоритм раціонального добору різних типів ігор в освітньому процесі початкової школи.

### **Заняття №3 Тема: Психологічні особливості ігрової діяльності молодших школярів**

Мета: проаналізувати програми по НУШ та виявити педагогічні умови успішної реалізації завдань щодо організації ігрової діяльності учнів початкової школи.

Завдання для практичного заняття:

1. Психологічні особливості розвитку сучасних молодших школярів
  - а) Дібрати в мережі Інтернет інформацію про покоління X та Y та створити нотатну довідку про особливості цих поколінь.
  - б) З'ясувати значення понять «дайвери» і «серфери» у розрізі покоління X та Z; створити відповідне слайд-пояснення до кожного з понять.
2. Складання алгоритмів ефективного розвитку, навчання, виховання дітей покоління XXI століття

### **Заняття №4 Тема: Роль педагога Нової української школи в освітньому просторі початкової школи**

Мета: узагальнити знання щодо функцій вчителя початкової школи та актуалізувати їх з огляду вимог НУШ.

Завдання для практичного заняття:

1. Нові ролі вчителя – дизайнер, організатор, коуч, фасилітатор, модератор, менеджер, консультант.
2. Складання асоціативного куща ефективних шляхів досягнення успішності сучасного педагога
3. Користуючись різними джерелами, створити презентацію про педагогічний досвід вчителів Новопечерської гімназії, ліцею «Лідер» про інноваційні підходи щодо спілкування з учнями за останній рік (максимум 10 слайдів )

### **Заняття №5 Тема: Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі**

Мета: систематизувати знання студентів щодо ролі гри в освітній діяльності учнів початкової школи та набути практичних умінь щодо її організації та впровадження.

Завдання для практичного заняття:

1. Визначення вимог щодо організації гри в урочний та позаурочний час.
2. Актуалізація власного досвіду щодо спостереження та проведення ігрової діяльності молодших школярів.
3. Визначення ролі вчителя в процесі організації й проведення ігор
4. Створення моделі ігрового освітнього середовища в початковій школі.

### **Заняття №6 Тема: Гра та інтегроване навчання в початковій школі**

Мета: сформувати практичні уміння використовувати різні ігрові методи та вправи, що сприяють забезпеченню інтегрованого навчання в початковій школі.

Завдання для практичного заняття:

1. Проаналізувати модельні програми 1-3 класів НУШ та вказати теми, до яких доречно впровадити ігрову ситуацію для забезпечення інтеграції.
2. Продемонструвати приклади використання різних ігрових методів та прийомів які сприяли формуванню наскрізних умінь у школярів початкової школи.
3. З методичного посібника «Гра по-новому, навчання по-іншому» розкодувати зміст кожної з 5 сфер розвитку дитини та придумати і описати гру з м'ячем, яка була б спрямована на всебічний розвиток дитини

### **Заняття №7 Тема: Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в початковій школі**

Мета: сформувати практичні уміння використовувати різні методи та вправи, що сприяють забезпеченню в початковій школі методики «Шість цеглинок».

1. Із методичного посібника «Гра по-новому, навчання по-іншому» розкодувати зміст кожної з 5 сфер розвитку дитини та придумати і описати гру з м'ячем, яка була б спрямована на всебічний розвиток дитини.
2. Гра: переосмислення концепту
3. Створити власне ігрове завдання з використанням наборів «Шість цеглинок», описати його, використовуючи шаблон із методичного посібника «Шість цеглинок в освітньому просторі»

## **Заняття №8 Тема: Методика організації роботи з LEGO PLAY BOX**

Мета: сформувати практичні уміння використовувати методи та вправи, що сприяють забезпеченню в початковій школі з LEGO PLAY BOX

1. Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання
2. Ціннісний потенціал гри.
3. Ефективні практики навчання з наборами LEGO Play Box.

**Заняття №9 Тема: Методика організації творчої та проектної діяльності учнів-початківців з використанням засобів LEGO технологій**

Мета: систематизувати знання студентів щодо ролі творчої та проектної діяльності учнів в розвитку особистості та набути практичних умінь щодо її організації та впровадження в освітній процес сучасних довготривалих проектів

1. Підходи до розуміння «творчість» та «креативність». Практика пошуку креативних рішень. Відкриті запитання як один із основних принципів підходу «навчання через гру»
2. Реалізація проектної діяльності у початковій школі. Педагогічний супровід проектної діяльності.
3. Переглянути і проаналізувати відеопрезентації, як практичні приклади реалізації довготривалих проектів в дитячих садочках і школах у рамках участі закладів освіти у Фестивалі гри, навчання та натхнення Play Fest. Створити проект за темою «Успіх» за запропонованою схемою

## Організація самостійної роботи студентів

Зміст завдань для самостійної роботи студентів та форми звітності.

№ п \ п	Назва теми	Оформлення результатів	Кількість годин
1	Аналіз сучасних наукових досліджень та методичних праць з проблеми організації ігрової діяльності учнів початкової школи	Міні - реферат)	4/8
2	Проаналізувати сучасні типові програми та модельні програми 1-3 класів за освітніми галузями. Визначте ігрову спрямованість початкової освіти	Міні - реферат	4/
3	Проаналізуйте фактори розвивальної, соціальної функції гри для школярів початкової школи	Завдання у зошиті	8/10
4	Розробіть педагогічні ситуації, що стимулюють ігрову діяльність учнів початкової школи	Завдання у зошиті	8/10
5	Визначте роль гуманістичних цінностей як педагогічної умови щодо виховання толерантності школярів початкової школи	Завдання у зошиті	4/6
6	Схарактеризуйте ефективні методи і форми ігрової діяльності учнів початкової школи за технологіями ЛЕГО	Завдання у команді на фліп-чаті	8/14
7	Скласти конспект уроку з освітньої галузі за вибором студента для учнів початкової школи, який має спрямованість на використання Лего в навчальному процесі	Завдання у дидактичній папці	4/6
8	Скласти план роботи над довготривалим проектом з використанням ЛЕГО	Завдання у дидактичній папці	4/6
	<b>Всього:</b>		<b>54/76</b>

## **Контроль якості знань студентів**

### **Форми і методи поточного контролю**

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання проводяться відповідно до навчально-методичної карти дисципліни, де зазначено види контролю.

Система рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переводу до національної (4-х бальної) та європейської (ECTS) шкали представлені в таблицях, поданих нижче.

Види контролю та оцінювання навчальних досягнень студентів такі: поточний (індивідуальний і фронтальний усний та письмовий) та підсумковий контроль (залік). Контролю та оцінюванню підлягають: теоретичні знання з дисципліни, самостійні завдання у робочому зошиті, творчі роботи (плани-конспекти, проектні роботи), модульні роботи.

Кожний модуль включає бал оцінки поточної роботи студента на практичних заняттях. Рейтинговий бал за практичні заняття встановлюється, як середнє арифметичне з усіх позитивних і негативних оцінок, виставлених по 4-х бальній шкалі, отриманих на усіх практичних заняттях даного модуля.

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється за допомогою роздрукованих завдань. Оцінювання їх проводиться за окремою методикою з приведенням підсумку до встановленої у рейтинговій шкалі балів.

Реферати, плани-конспекти уроків, проекти підготовлені за заданою тематикою обговорюються та захищаються під час семінарських занять.

При згоді студента, до відомості обліку успішності може бути проставлена заліковий бал на підставі поточного рейтингового балу.



### Шкала оцінювання навчальних досягнень студентів

<i>Вид роботи</i>	<i>Кількість робіт</i>	<i>Кількість балів максимальна</i>	<i>Набрані бали</i>
Робота в зошитах	3	12	
Написання модульних робіт	2x20	40	
Аналіз тематичних тижнів	2x3	6	
Написання планів-конспектів:			
- уроків з наочністю;	5x5	24	
-проектного заходу	1x1	1	
Опрацювання тем для сам-ї роб.	2 теми	10	
<b>Всього за семестр:</b>		100	

### Розрахунок рейтингових балів за видами поточного та модульного контролів (2 к., 4 сем.)

<i>Вид роботи</i>	<i>Коефіцієнт (вартість) виду</i>	<i>Кількість робіт</i>	<i>Результат</i>
Робота в зошитах	1 (16) 9(26)	10	19
Написання міні-рефератів	2	3	6
Написання модульних робіт	15	2	30
Аналіз уроків	1	3	3
Робота над проектом	10	1	10
Написання планів-конспектів уроків	4	5	20
Моделювання уроку	10	1	10
<b>Підсумковий рейтинговий бал</b>			100

**Порядок переведення рейтингових показників в європейські оцінки ECTS:**

<b>« 5 » відмінно</b>	<b>« 4 » добре</b>		<b>« 3 » задовільно</b>		<b>« 2 » незадовільно</b>	
<b>90 -100</b>	<b>80-89</b>	<b>70-79</b>	<b>65-69</b>	<b>60-64</b>	<b>35-59</b>	<b>0-34</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>FX</b> (з можливістю повторного складання)	<b>F</b> (з обов'язковим повторним курсом)

5.2. *Форми і методи підсумкового контролю.*

Форма контролю – залік , метод- виконання письмової роботи, практичний показ.

## **Основні й допоміжні інформаційні джерела для вивчення курсу**

### **Основна:**

1. Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упор. О. Рома – The LEGO Foundation. Київ, 2018. 44 с.
2. Державний стандарт початкової освіти. URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>
3. Концепція Нової української школи. URL : <https://mon.gov.ua/ua>
4. Шість цеглинок : методичний посібник / упор. О. Рома – The LEGO Foundation. Київ, 2018. 35 с.
5. Шість цеглинок в освітньому просторі школи: методичний посібник / упор. О. Рома – The LEGO Foundation. Київ, 2018. 32 с.

### **Додаткова:**

1. Модельні програми та навчальні матеріали. URL : <https://nus.org.ua/articles/vchyteli-ne-propustit-31-i-32-tyzhni-modelnoyi-navchalnoyi-programy/>
2. Нова українська школа : poradnik dlya vchytelya / za zag. red. N. M. Bibik. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.
3. Типові освітні програми. URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>

### **Інформаційні ресурси:**

1. Всеосвіта. URL : <https://vseosvita.ua/news/200-storinok-pro-nus-2302.html>
2. Електронні підручники для Нової української школи. URL : <https://lib.imzo.gov.ua/handle/123456789/810>
3. Нова українська школа. URL : <http://nus.org.ua/>
4. Сайт кафедри початкової освіти ЗОІППО. URL : <https://kpo2016.jimdo.com/>
5. Сайт Міністерства освіти і науки України. URL : <https://mon.gov.ua/ua>
6. Студія он-лайн освіти. URL : <https://www.ed-era.com/>
7. LEGO Foundation. URL : <https://www.facebook.com/legofoundation/>