

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ
 Факультет педагогічної освіти та соціальної роботи
 Кафедра спеціальної та інклюзивної освіти

	СИЛАБУС ДИСЦИПЛІНИ «Педагогічні технології: навчання через гру» Ступінь вищої освіти – Бакалавр Спеціальність 016 «Спеціальна освіта» Освітня програма «Корекційна психопедагогіка та логопедія» Рік навчання 3, семестр 5 Форма навчання денна Кількість кредитів ЄКТС 3 Мова викладання українська
	Лектор курсу Контактна інформація лектора (e-mail) Мацюк Зоряна Сергіївна Zoriana_Matsiuk@ukr.net

І. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		Денна форма навчання
Кількість кредитів: 3	Галузь знань: 01 «Освіта/Педагогіка»	нормативна
Модулів: 2	Напрямок підготовки: 016 «Спеціальна освіта»	Рік підготовки: 3
Змістових модулів: 2		Змістових модулів: 2
ІНДЗ: немає		Лекції: 6 год.
Загальна кількість годин: 90		Практичні (семінари): 36 год.
Тижневих годин (для денної форми навчання):	Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр	Лабораторні: немає
		Самостійна робота: 48 год.
		Консультації: 6 год.
		Форма контролю: залік

II. ІНФОРМАЦІЯ ПРО ВИКЛАДАЧА

Мацюк Зоряна Сергіївна

Науковий ступінь – кандидат філологічних наук

Вчене звання – доцент

Посада – доцент кафедри спеціальної та інклюзивної освіти

Контактна інформація: +380663727954, Zoriana_Matsiuk@ukr.net

Дні занять <http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi?n=700>

III. ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Анотація курсу

Навчальний курс «*Педагогічні технології: навчання через гру*» зорієнтований на систематизацію знань та формування необхідних мовленнєвих умінь і навичок студентів спеціальності «Спеціальна освіта».

Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця. Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, практичних, самостійно, з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.

Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності та форми взаємодії. Застосування цього методу навчання вимагає:

- з'ясування і усвідомлення його цілей, тобто бажаного результату; без цього діяльність суб'єктів навчального процесу не може бути цілеспрямованою;
- вибору способу діяльності для досягнення мети;
- необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
- наявності певних знань про об'єкт діяльності.

Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії між собою; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

Ігрова діяльність виконує такі функції: *спонукальну* (викликає інтерес); *комунікабельну* (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); *самореалізаційну* (кожен учасник гри реалізує свої можливості); *розвивальну* (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); *розважальну* (отримання задоволення); *діагностичну* (виявлення відхилень у знаннях, уміннях і навичках, поведінці); *корекційну* (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців).

Ігрові методи багатопланові, і кожен із них у той чи той спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри тощо.

Пререквізити і постреквізити навчальної дисципліни

Пререквізити навчальної дисципліни «Педагогічні технології: навчання через гру»: «Українська мова (за професійним спрямуванням)». Зазначені дисципліни є підготовчими для формування системи знань, умінь і навичок із навчальної дисципліни «Педагогічні технології: навчання через гру», зокрема її змістовних модулів:

1. Змістовий модуль I. Теоретико-методологічні засади ігрових педагогічних технологій
2. Змістовий модуль II. Методика проведення ігрових технологій у закладах спеціальної освіти

Постреквізити навчальної дисципліни «Спеціальна методика розвитку мови та мовлення», курсова робота зі спецметодик навчання і виховання.

Мета та завдання навчальної дисципліни

У світовій педагогіці гра розглядається як будь-яке змагання або змагання між граючими, дії яких обмежені певними умовами (правилами) та спрямовані на досягнення певної мети (виграш, перемога, приз тощо). Насамперед варто враховувати, що гра як засіб спілкування, навчання та накопичення життєвого досвіду є складним соціокультурним феноменом. Складність визначається різноманітністю форм гри, способів участі в ній, партнером та алгоритмами проведення гри. Соціокультурна природа гри очевидна, що робить її незамінним елементом навчання.

Дисципліна «Педагогічні технології: навчання через гру» містить досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має вагому ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в чіткому вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на навчальних заняттях за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності.

Метою дисципліни «Педагогічні технології: навчання через гру» є відтворення, всебічне й глибоке пізнання предмета, вивчення його істотних і закономірних зв'язків. Відповідно до мети вирішуються основні завдання науки, до яких можна віднести не лише нагромадження наукових знань та їх продукування, а й передавання цих знань для забезпечення спадковості дослідницьких традицій. У розв'язанні цього завдання провідна роль належить вищій школі, де існує багаторівнева система підготовки фахівців до практичної і наукової діяльності.

У процесі гри:

- освоюються правила поведінки та ролі в них соціальних груп класу (міні-моделі суспільства), що переносяться потім у «велике життя»;
- розглядаються можливості самих груп, колективів, аналогів підприємств, фірм, різних типів економічних і соціальних інститутів у мініатюрі;
- здобуваються навички спільної колективної діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики дітей з мовленнєвими порушеннями, необхідні для досягнення поставлених ігрових цілей;
- накопичуються культурні традиції, привнесені у гру учасниками, учителями, притягнутими додатковими засобами: наочним приладдям, підручниками, комп'ютерними технологіями.

Значення гри неможливо вичерпати й оцінити розважально-реактивними можливостями. У тому і є її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, у модель типу людських відносин і проявів у праці.

Гра як метод навчання, знайшла широке застосування у народній педагогіці, у дошкільних і позашкільних установах і спеціальних закладах освіти. У сучасній школі та спеціальних закладах освіти, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в таких випадках:

- як самостійні елементи в технології для засвоєння поняття, теми та навіть розділу навчального предмета;
- як елемент більш загальної технології;
- як урок або його частини (введення, контроль);
- як технологія позакласної роботи.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед дітьми з мовленнєвими порушеннями у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується в якості її засобу;
- у навчальну діяльність уводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом.

Гра – школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Однак від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись у ході гри, і не підозрює про те, що чомусь учиться. У звичайній школі неважко вказати джерело знань. Це вчитель – особа навчальна. Процес навчання може вестися у формі монологу (вчитель пояснює, учень слухає) і у формі діалогу (або учень ставить запитання вчителю, якщо він чогось не зрозумів й у стані своє розуміння зафіксувати, або вчитель опитує учнів з метою контролю). У грі немає джерела знань, що пізнається легко, немає учнів. Процес навчання розвивається мовою дій, вчатьс я й учать усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання ненав'язливе. Гра здебільшого добровільна й бажана.

Результати навчання (компетентності)

Під час вивчення дисципліни у майбутніх фахівців сформується здатність:

- дотримуватися вимог до організації корекційно-розвивального освітнього середовища;
- дотримуватися основних принципів, правил, прийомів і форм суб'єкт-суб'єктної комунікації;
- планувати та організовувати освітньо-корекційну роботу з урахуванням структури та особливостей порушення (інтелекту, мовлення, слуху, зору, опорно-рухових функцій тощо), актуального стану та потенційних можливостей осіб з мовленнєвими порушеннями;
- до роботи із спільнотою – на місцевому, регіональному, національному, європейському рівнях із метою формування толерантного, гуманного ставлення до дітей з мовленнєвими порушеннями, розвитку здатності до рефлексії, включаючи спроможність обдумувати як власні, так й інші системи цінностей;
- аргументовано відстоювати власні професійні переконання, дотримуватись їх у власній фаховій діяльності;
- до особистісного та професійного самовдосконалення, навчання та саморозвитку.

Вивчаючи курс «Педагогічні технології: навчання через гру», **студенти повинні знати:**

- основні концептуальні засади мовної та літературної освіти в Україні, ідеї, закладені в змісті та структурі Державного стандарту, чинних програм для початкових загальноосвітніх і спеціальних навчальних закладів;
- основні ознаки педагогічних технологій та їх класифікації;
- концептуальні засади та особливості змісту інноваційних педагогічних технологій;
- способи активізації та мотивації навчальної діяльності дітей з мовленнєвими порушеннями, шляхи ефективного управління навчально-виховним процесом;
- методологічні засади моделювання і конструювання навчального процесу на основі використання інноваційних ігрових технологій навчання дітей з мовленнєвими порушеннями.

Студенти повинні вміти:

- визначати завдання навчання, виховання і розвитку дітей з мовленнєвими порушеннями в різних технологічних системах навчання їх мовних навичок;
- використовувати ефективні форми, методи і прийоми сучасних ігрових педагогічних технологій з метою розвитку мовлення;
- розробляти сучасні форми, методи і прийоми навчальної діяльності дітей з мовленнєвими порушеннями для використання на уроках української мови, літературного читання та для реалізації інтегрованого навчання у спеціальних закладах освіти;
- вибирати найбільш раціональну послідовність різних видів співпраці вчителя і дітей з мовленнєвими порушеннями;
- визначати оптимальні технологічні засоби для реалізації завдань навчання, виховання і розвитку дітей з мовленнєвими порушеннями у процесі вивчення мовно-літературної освітньої галузі.

Політика навчальної дисципліни

Здобувач вищої освіти повинен:

- виконувати графік навчального процесу та вимоги навчального плану;
- в обов'язковому порядку відвідувати всі види навчальних занять, передбачені навчальним планом;
- глибоко та всебічно оволодіти знаннями та вміннями, які будуть необхідні майбутньому працівнику високої кваліфікації;
- заздалегідь інформувати викладача у разі неможливості з поважних причин відвідувати заняття;
- складати залік, виконувати контрольні та інші роботи, що визначені робочими навчальними планами.

Обов'язковою є присутність здобувача освіти першого (бакалаврського) рівня освіти на модульному і підсумковому контролях.

Здобувач успішно навчається, якщо послідовно набирає кредити, необхідні для здобуття бажаного ступеня. Для цього потрібно, щоб накопичувальний бал був не нижче, ніж 60 упродовж семестру. Якщо накопичувальний бал нижче 60, здобувач вважається неуспішним і може бути відрахований відповідно до чинного законодавства.

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

		Кількість годин	
	№	відведених на:	

Назви змістових модулів і тем		Лекції	Практич не заняття	Лабора- торне заняття	Само- стійна робота	Консу- льтації	*Форма контр./ тем
Змістовий модуль I ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ІГРОВИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ							
ТЕМА 1. Педагогічні технології: навчання через гру	8	2	2		4		ДС
ТЕМА 2. Ігрові технології навчання: мотивація навчальної діяльності в ігрових ситуаціях	8	2	2		4		ДБ
ТЕМА 3. Ігрові технології у навчальному процесі закладів спеціальної освіти	8	2	2		4		ДС
РАЗОМ за ЗМ I	24	6	6		12		МКР
Змістовий модуль II МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАКЛАДАХ СПЕЦІАЛЬНОЇ ОСВІТИ							
ТЕМА 4. Здоров'язбережувальні технології для дітей з мовленнєвими порушеннями	5		2		3		Презе нтація
ТЕМА 5. Здоров'яформувальні технології для дітей з мовленнєвими порушеннями	5		2		3		Презе нтація
ТЕМА 6. Корекційні ігри для дітей з мовленнєвими порушеннями	5		2		3		ІРС
ТЕМА 7. Терапевтичні методики для оздоровлення дітей з мовленнєвими порушеннями	5		2		3		ІРС
ТЕМА 8. Різновиди корекційно-розвивальної роботи	6		2		4		РМГ
ТЕМА 9. Використання методів кінезіології в корекції мовленнєвих порушень у дітей	4		2		2		ІРС
ТЕМА 10. Спеціальні гімнастики як розвиток мовлення дітей з особливими освітніми потребами	4		2		2		ІРС
ТЕМА 11. Метод ігрових проєктів	6		2		4		ІРС
ТЕМА 12. Використання lego-технологій в освітньому просторі для дітей з особливими потребами	6		2		4		ІРС
ТЕМА 13. Розвиток мовлення дітей засобами театралізованої діяльності	4		2		2		ІРС
ТЕМА 14. Інтелектуальні ігри – розвиток творчого потенціалу	4		2		2		ІРС
ТЕМА 15. Характеристика нетрадиційних методик навчання для розвитку мовлення	6		2		4		ТР
РАЗОМ за ЗМ II	66		24		36	6	МКР

УСЬОГО ГОДИН	90	6	30		48	6	
Види підсумкових робіт							Бал
Модульна контрольна робота							60
ІНДЗ – написання тез							10
Поточне оцінювання							30
Всього годин / Балів							100

*Форма контролю: ДС – дискусія, ДБ – дебати, Т – тести, ТР – тренінг, РЗ/К – розв’язування задач / кейсів, ІНДЗ / ІРС – індивідуальне завдання / індивідуальна робота студента, РМГ – робота в малих групах, МКР / КР – модульна контрольна робота/ контрольна робота, Р – реферат, а також аналітична записка, аналітичне есе, аналіз твору тощо.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ ПРАКТИЧНИХ РОБІТ

№ з/п	Тема	К-ть годин
1	ЗДОРОВ’ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНІ ТА ЗДОРОВ’ЯФОРМУВАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ ДІТЕЙ З МОВЛЕННЄВИМИ ПОРУШЕННЯМИ 1. Збереження психічного здоров’я та запобігання емоційним розладам дітей з особливими потребами засобами: релаксації; кінезіологічної гімнастики; пальчикової гімнастики; психогімнастики; аутотренінгу; медитаційних вправ. 2. Впровадження оздоровчих технологій у спеціальних закладах освіти: точковий масаж; комплекси вправ із профілактики порушень зору під час занять; гімнастика з елементами хатха-йога; дихальна гімнастика; імунна гімнастика; валеокорекція. 3. Іноваційні методики в закладах спеціальної освіти: фітболгімнастика, «доріжки здоров’я», коригуюча гімнастики з щітками, дихальна та звукова гімнастика, імунна гімнастика, точковий масаж за методикою Уманської тощо. 2. Профілактично-лікувальні методики: фітотерапія (чаї, коктейлі, фітомішечки); ароматерапія (ароматизація приміщення); вітамінотерапія (вітамінізація страв).	5
2	КОРЕКЦІЙНІ ІГРИ ТА ТЕРАПЕВТИЧНІ МЕТОДИКИ ДЛЯ ДІТЕЙ З МОВЛЕННЄВИМИ ПОРУШЕННЯМИ 1. Корекційні ігри, їх характеристика. 2. Арт-терапевтичні ігри для дітей з особливими потребами. 3. Ігри із будівельним матеріалом. 4. Квітковотерапія (ароматерапія, і кольоротерапія, і естетотерапія) – метод психотерапевтичного впливу на психіку дітей. 5. Кольоротерапія – вплив на емоційно-вольову сферу психіки дитини. 6. Сміхотерапія – ефективний метод у психотерапевтичній практиці. 7. Практичний досвід з використання інноваційних оздоровчих технологій: казкотерапія; сендплей (піскотерапія); манкотерапія; лялькотерапія; танцювально-рухова терапія; ізотерапія, логоритміка	6
3	ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ СПЕЦІАЛЬНОЇ ОСВІТИ 1. Дидактична гра в спеціальних закладах: мета, завдання, функції. 2. Класифікація дидактичних ігор спеціальної ланки навчання.	5

	3. Функції дидактичної гри на заняттях у закладах спеціальної освіти. 4. Групи навчальних компонентів дидактичної гри. 5. Дидактичні ігри на заняттях із розвитку мовлення. 6. Навчальні ігри на заняттях із розвитку мовлення.	
4	РІЗНОВИДИ КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИВАЛЬНОЇ РОБОТИ 1. Звукотерапія та дзвонотерапія – метод лікування музикою, звуком. 2. Рецептивне сприймання музики (чуттєве). 3. Рухова релаксація та злиття з ритмом музики. 4. Гра з іграшками. 5. Музично-рухові ігри та вправи. 6. Вокалотерапія (співи). 7. Музикомалювання. 8. Гра на дитячих шумових і музичних інструментах та ритмічна декламація. 9. Дихальні та гімнастичні вправи під музику.	6
	ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДІВ КІНЕЗІОЛОГІЇ В КОРЕКЦІЇ МОВЛЕННЄВИХ ПОРУШЕНЬ У ДІТЕЙ 1. Охарактеризуйте основні методи кінезіології: логоритміку, кінезіологічні ігри та вправи, вправи з елементами масажу біологічно активних зон, біоенергопластику, серію розвивально-дидактичних ігор «Мандрівки веселих м'ячиків». 2. Пальчикова гімнастика. 3. Дихальні вправи. 4. Масаж і самомасаж кистей. 5. Декламування віршованих рядків з руховим супроводом. 6. Вправи на релаксацію. 7. Ритмізовані мовленнєві вправи. 8. Використання пальців рук у настільних іграх. 9. Вправи на утримання рівноваги.	6
	МЕТОД ІГРОВИХ ПРОЄКТІВ 1. Дослідницькі проєкти. 2. Інформаційні проєкти. 3. Творчі проєкти. 4. Ігрові проєкти. 5. Практико-орієнтовані проєкти. 6. Робота над бібліотечними проєктами.	5
	ВИКОРИСТАННЯ LEGO-ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ ДЛЯ ДІТЕЙ З МОВЛЕННЄВИМИ ПОРУШЕННЯМИ 1. Практичне впровадження методики компетентнісного навчання «Шість цеглинок». 2. Теоретичні аспекти впровадження LEGO-ТЕХНОЛОГІЙ для дітей з особливими потребами. 3. Технологія LEGO для розвитку мовлення дітей з особливими потребами. 4. Технологія LEGO для ознайомлення дітей з особливими потребами з навколишнім середовищем. 5. Результати впровадження LEGO-технологій на заняттях в освітньому просторі Нової української школи.	5
	РОЗВИТОК МОВЛЕННЯ ДІТЕЙ-ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ ТЕАТРАЛІЗОВАНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ 1. Соціальний театр як форма самореалізації та соціалізації дітей з особливими освітніми потребами. 2. Святкові розважальні ігри та театральні ігри як формування культури	5

	спілкування. 3. Комп'ютерні ігри та їх вплив на розвиток дітей з обмеженими можливостями. 4. Інтелектуальні ігри – розвиток творчого потенціалу. 5. Народні ігри для формування у дітей родових психічних здібностей.	
	ХАРАКТЕРИСТИКА НЕТРАДИЦІЙНИХ МЕТОДИК НАВЧАННЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЯ 1. Загальна характеристика педагогічних технологій: особливості, класифікація. 2. Аналіз технологій початкової школи (Школа Марії Монтесорі, Програма «Перші кроки», Програма ЧПКМ та ін.). 3. Державні вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів в процесі реалізації мовленнєвої змістової лінії. 4. Реалізація мовної та соціокультурної лінії в процесі навчання дітей з особливими потребами.	5
	Разом	48

IV. ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Політика щодо дедлайнів та перескладання:	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються нижчим балом (75% від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності). Перескладання модулів відбувається із дозволу лектора за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
Політика щодо академічної доброчесності:	Списування під час контрольних та самостійних робіт, екзаменів заборонені (зокрема, з використанням мобільних девайсів). Курсові роботи, реферати повинні мати коректні текстові посилання на використану літературу – плагіат заборонений.
Політика щодо відвідування:	Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, навчання за подвійним дипломом, міжнародне стажування) навчання може відбуватись за індивідуальним графіком (в онлайн режимі за погодженням із деканом факультету)

V. ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

Контроль і оцінка результатів навчання (види контролю, форми контролю)

Види контролю

У процесі вивчення навчальної дисципліни використовуються наступні види контролю:

1. Поточний – здійснюється на практичних заняттях. За змістом він включає перевірку розуміння та запам'ятовування студентом навчального матеріалу, який охоплюється темою лекційного та практичного занять а також самостійною роботою здобувача освіти (умінь самостійно опрацьовувати навчальний матеріал), здатність осмислити зміст теми, що вивчається, умінь публічно чи письмово представити певний матеріал, а також завдань самостійної роботи.

2. Модульний контроль проводиться на останньому занятті модуля, упродовж двох академічних годин. До модульного контролю допускаються лише ті студенти, які виконали у повному обсязі всі види навчальних робіт (реферати, самостійні роботи тощо), передбачені робочою навчальною програмою та силабусом.

Студент вважається таким, що приступив до проходження модульного контролю, якщо він допущений до модульного контролю, з'явився на контрольний захід та отримав кваліфікаційні завдання.

3. Підсумковий – здійснюється у формі письмової комплексної контрольної роботи, яка охоплює весь матеріал тем модуля. Кожному студенту видається варіант контрольних завдань.

Виконання кваліфікаційних завдань кожний студент здійснює індивідуально. Студент може звернутися до викладача за роз'ясненням змісту завдання. При виконанні завдань студент може користуватися за дозволом викладача, словниками. Під час контрольного заходу студенту забороняється у будь якій формі обмінюватися інформацією з іншими студентами або використовувати не дозволені матеріали чи засоби.

Поточне тестування та самостійна робота																	ІНДЗ тези	Сума
ЗМ1			ЗМ2												ЗМ3			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	МКР	МКР		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	30	10	100

Форми контролю – індивідуальна, фронтальна перевірка, контрольно-модульна робота, залік.

Графік виконання завдань:

Здобувачі вищої освіти мають виконувати та надавати викладачеві виконані завдання до кожного практичного заняття, в день його проведення, визначеного навчальним розкладом. Оцінюванню підлягають завдання і до практичного заняття, і завдання для самостійної роботи. У результаті виставляється загальна оцінка з кожної теми. Максимальна оцінка за кожну тему 2 бали. У випадку, коли завдання виконуються не своєчасно без поважної на те причини, максимальна оцінка за тему знижується і складає 1 бал.

За ІНДЗ (за написання тез, статей із дисципліни; за визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті) студент отримує 10 балів.

Наприкінці вивчення дисципліни здобувач має написати письмову модульну роботу, максимальна оцінка за яку складає 60 балів.

У сесійний період здобувач вищої освіти першого (бакалаврського) рівня складає залік, який дозволяє підвищити загальний бал.

Максимальна оцінка за курс складає 100 балів.

Підсумковий контроль

Оцінювання здійснюється відповідно до Положення про оцінювання навчальних досягнень студентів за кредитно-модульною системою.
<https://ed.eenu.edu.ua/upload/docs/34/d57a3defea8df2754eb8599a0234845e.pdf>

У випадку незадовільної підсумкової оцінки (менше 60 балів), або за бажанням підвищити рейтинг, студент складає залік у формі написання тестових завдань (20 завдань). Результати модульних контрольних робіт скасовуються. Максимальна кількість балів при складанні заліку 60 балів. Якщо студент набирає за результатами поточного контролю і заліку менше 60 балів, залік він складає повторно.

Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90–100	Відмінно
82–89	Дуже добре
75–81	Добре
67–74	Задовільно
60–66	Достатньо

VI. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Баханов К. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія. – Запоріжжя: Просвіта, 2000. – 160 с.
2. Бех І. Виховання особистості: У 2 кн. Кн. 1: Особистісно орієнтований підхід: теоретико-методологічні засади: Навч.-метод. посібник. – К.: Либідь, 2003. – 280 с.
3. Бондар С., Момот Л., Липова Л., Головка М. Перспективні педагогічні технології: Навч. посіб. / За ред. С. Бондар. – Рівне: Тетіс, 2003. – 200 с.
4. Буркова Л. Ще раз про педагогічні технології // Директор школи, ліцею, гімназії. – 2001. – № 2. – С. 54–59.
5. Даниленко Л. Інноваційний освітній менеджмент: Навч. посібник. – К., Главник, 2006. – 144 с.
6. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології: Навч. посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
7. Єльнікова Г. Основи адаптивного управління (тексти лекцій). – Х.: Ранок, 2004. – 128 с.
8. Єрмаков І., Пузіков Д. Життєвий проект особистості: від теорії до практики: Практико-орієнтований збірник / За ред. Л. Сохань. – К.: Освіта України, 2007. – 212 с.
9. Ільченко В., Гуз К. Освітня програма “Довкілля”. Концептуальні засади інтеграції змісту природничонаукової освіти. – Київ-Полтава: ПОПОПП, 1999. – 123 с.
10. Калініна Л., Капустеринська Т. Проект інноваційної школи: стратегічне планування, управління інноваціями. – Х.: Основа, 2007. – 96 с.
11. Лазарев В. Системное развитие школы. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 304 с.
12. Мармаза О. Проектний підхід до управління навчальним закладом. – Х.: Основа, 2003. – 80 с.
13. Метод проектів: традиції, перспективи, життєві результати: Практика зорієнтований збірник / Кер. автор. кол. С. Шевцова, наук. кер. і ред. І. Єрмаков. – К.: Департамент, 2003. – 500 с.
14. МОН України. Рекомендації щодо організації і проведення методичної роботи з педагогічними кадрами в системі післядипломної педагогічної освіти // Методична робота в школі / Упор. Н. Мурашко. – К.: Ред. загальнопед. газ., 2004. – С. 25–30.
15. Настільна книга педагога. Посібник для тих, хто хоче бути вчителем-майстром / Упор. В. Андреева, В. Григораш. – Х: Основа, 2006. – 352 с.
16. Осадчий І. Як розробити програму розвитку навчального закладу? Поради нестороннього // Управління освітою. – 2004. – число 15–16. – С. 6–7.
17. Освітні технології: Навч.-метод. посібник / За заг. ред. О. Пехоти. – К.: А.С.К., 2001. – 256 с.
18. Освітній менеджмент: Навч. посібник / За ред. Л. Даниленко, Л. Карамушки. – К.: Шкільний світ, 2003. – 400 с.
19. Остапчук О. Методологія інноваційних процесів – крок до розуміння сутності // Рідна школа. – 2004. – № 11. – С. 3–6.
20. Педагогические технологии: Учеб. пособие для студентов / Под общ. ред. В. Кукушина. – М.: МарТ, 2004. – 336 с.
21. Пилипенко В., Коваленко О. Особистісно орієнтовані технології в школі. – Х.: Основа, 2007. – 160 с..
22. Підласий І. Практична педагогіка або три технології: Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти. – К.: Слово, 2004. – 616 с.
23. Подмазін С. За деревами – ліс! Системно-цільовий підхід до управління освітніми системами // Управління освітою. – 2002. – число 22. – С. 4–5.
24. Положення про експериментальний загальноосвітній навчальний заклад / В кн.: Книга методиста: Довідково-методичне видання / Упор. Г. Ливиненко, О. Вернидуб. – Х.: Торсінг плюс, 2006. – С. 630–637.

25. Положення про порядок здійснення інноваційної освітньої діяльності / В кн.: Книга методиста: Довідково-методичне видання / Упор. Г. Ливиненко, О. Вернидуб. – Х.: Торсінг плюс, 2006. – С. 618–630.
26. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібник. – К.: А.С.К., 2004. – 192 с.
27. Стельмахович М. Українська народна педагогіка: Навч.-метод. посібник. – Івано-Франківськ, 1997. – 232 с.
28. Управління навчальним закладом: Навчально-методичний посібник. У 2 ч./ О. Мармаза, О. Касьянова, В. Григорах та ін. – Харків: Ранок, 2003. – Ч. 1. – 160 с.
29. Fray Ja. Шляхи пошуку рішень для забезпечення рівного доступу до освіти людей з порушеннями слуху в Німеччині : наук. доповідь / Ja. Fray // Міжнар. наук.-практ. конференції «Інноваційні технології, методи реабілітації і навчання дітей зі слухомовленнєвими порушеннями», 29–30 жовт. 2010 р. – К., 2010.
30. Lupart Judy. Canadian Schools in Transition: Moving from Dual Education Systems to Inclusive Schools / Lupart Judy, Webber Charles. – Vol. 12, Issue 2–3. – P. 7–52.
31. Mintzberg H. Strategy safari. A guided tour through the wilds of strategic management / Mintzberg H., Ahlstrand B., Lampel J. – L. etc., 1997.
32. Mintzberg H. The strategy process: concepts, context and cases / Mintzberg H., Quinn J. – N.Y., 1995.
33. Rowe A. Strategic management / Rowe A., Mason R., Dickel K. – N.Y., 1996.