

Назва дисципліни	Ігрові й анімаційні технології в початковій школі												
Загальна кількість кредитів та кількість годин для вивчення дисципліни	4 кредити / 120 годин (4 р.н.) 3 кредити / 90 годин (2 р.н.; 3 р.н.)												
Вид підсумкового контролю	екзамен												
Викладач (і)	Ваколюк Аліна Миколаївна												
Профайл викладача (ів) на сайті кафедри, в соцмережі	https://ktimv.itup.com.ua/?page_id=1281												
Е-mail викладача:	alina.vakoliuk@rshu.edu.ua												
Посилання на освітній контент дисципліни в CMS Moodle (за наявності) або на іншому ресурсі													
Мова викладання	Українська												
Консультації	<p>Очні консультації: к-сть годин і розклад присутності на кафедрі згідно з графіком консультацій</p> <table> <thead> <tr> <th>День тижня</th> <th>Час</th> <th>Місце проведення</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Середа</td> <td>9.00-11.00</td> <td rowspan="2">ауд. 225</td> </tr> <tr> <td>Четвер</td> <td>14.00-16.00</td> </tr> </tbody> </table> <p>Онлайн- консультації: Розклад присутності викладача на спеціальному форумі.</p> <p>Інтернет консультування</p> <table> <thead> <tr> <th>День тижня</th> <th>Адреса електронної пошти</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Щодня</td> <td>alina.vakoliuk@rshu.edu.ua</td> </tr> </tbody> </table>	День тижня	Час	Місце проведення	Середа	9.00-11.00	ауд. 225	Четвер	14.00-16.00	День тижня	Адреса електронної пошти	Щодня	alina.vakoliuk@rshu.edu.ua
День тижня	Час	Місце проведення											
Середа	9.00-11.00	ауд. 225											
Четвер	14.00-16.00												
День тижня	Адреса електронної пошти												
Щодня	alina.vakoliuk@rshu.edu.ua												

Цілі навчальної дисципліни

Програма вивчення вибіркової навчальної дисципліни «Ігрові й анімаційні технології в початковій школі» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю 013 Початкова освіта.

Мета навчальної дисципліни: опанування здобувачами вищої освіти теоретичними та практичними знаннями щодо організації ігрової й анімаційної роботи; оволодіння ігровими й анімаційними технологіями для застосування в початковій школі.

Завдання навчальної дисципліни:

- активізація навчально-пізнавальної діяльності здобувачів задля набуття теоретичних, психологічних та практичних основ ігрової й анімаційної діяльності на основі впровадження діяльнісно-орієнтованих та інтерактивних технологій;

- формування умінь планувати, проєктувати, конструювати та організувати ігрову й анімаційну діяльність з дітьми молодшого шкільного віку, керувати нею та оцінювати її результати;

- оволодіння основними видами ігрової й анімаційної діяльності, 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 необхідним реквізитами;

- формування умінь дотримуватись етичних норм та педагогічного такту, формувати комунікаційну стратегію з суб'єктами взаємодії, враховуючи власні інтереси і потреби інших, використовувати ефективні стратегії спілкування залежно від форми ігрової й анімаційної діяльності;

- 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.

Формування **інтегральної компетентності** передбачає здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі початкової освіти з розумінням відповідальності за свої дії.