

ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«УЖГОРОДСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»
ФАКУЛЬТЕТ СУСПІЛЬНИХ НАУК
Кафедра загальної педагогіки та педагогіки вищої школи



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Декан факультету суспільних наук
/Юрій ОСТАПЕЦЬ/
серпень 2023 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПОЧАТКОВІЙ ОСВІТІ

Рівень вищої освіти	Другий (магістерський) рівень вищої освіти
Галузь знань	01 Освіта/Педагогіка
Спеціальність	013 Початкова освіта
Освітня програма	Початкова освіта
Статус дисципліни	обов'язкова
Мова навчання	українська

Ужгород 2023


Робоча програма навчальної дисципліни «Ігрові технології у початковій освіті» для здобувачів вищої освіти галузі знань **01 Освіта/Педагогіка** спеціальності **013 Початкова освіта** освітньої програми **Початкова освіта**.

Розробники: Шикітка Галина Миколаївна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи.

Робочу програму розглянуто та затверджено на засіданні кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи.

протокол № 12 від « 28 » червня 2023 р.

Завідувач кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи


_____ / Ірина КОЗУБОВСЬКА /
(підпис) (прізвище та ініціали)

Схвалено науково-методичною комісією факультету суспільних наук

протокол № 8 від « 29 » червня 2023 р.

Голова науково-методичної комісії факультету суспільних наук


_____ / Олена ПОПАДИЧ /
(підпис) (прізвище та ініціали)

© Шикітка Г.М., 2023 р.

© ДВНЗ «Ужгородський національний університет», 2023 р.

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Розподіл годин за навчальним планом	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Кількість кредитів ЄКТС – 3	Рік підготовки:	
Загальна кількість годин – 90	1	1
Кількість модулів – 2	Семестр:	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 самостійної роботи студента – 3	1	1
	Лекції:	
	22	6
	Практичні (семінарські):	
	14	4
Вид підсумкового контролю: модульне контрольне оцінювання	Лабораторні:	
	-	-
Форма підсумкового контролю: залік	Самостійна робота:	
	54	80

2. МЕТА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення навчальної дисципліни «Ігрові технології у початковій освіті» є оволодіння майбутніми вчителями початкових класів ігровими та діяльними методами навчання.

Завдання курсу: 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.

Відповідно до освітньої програми, вивчення дисципліни сприяє формуванню у здобувачів вищої освіти таких компетентностей:

ЗК 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК 2. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК-5. Здатність працювати автономно.

ЗК -6. Здатність працювати в полікультурному просторі.

СК-1. Здатність усвідомлювати концептуальні засади, цілі, завдання, принципи функціонування системи освіти, усвідомлювати та поцінювати взаємозалежність людей і систем у глобальному світі.

СК-2. Здатність спілкуватися академічною українською та іноземною мовами в усній та письмовій формах, використовувати різні стратегії комунікації, формувати спільноту учнів (студентів), у якій кожен відчуває себе її частиною.

СК-3. Здатність застосовувати інноваційні технології в навчанні освітніх галузей початкової школи в стандартних, нестандартних та невизначених ситуаціях.

СК-6. Здатність моделювати, проєктувати та реалізовувати науково-експериментальну діяльність в системі початкової освіти в широких мультидисциплінарних контекстах, нових або незнайомих середовищах за наявності неповної чи обмеженої інформації.

СК-8. Здатність працювати в полікультурному середовищі.

СК-10. Здатність до реалізації методик початкового навчання в освітньому процесі.

ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

Відповідно до освітньої програми «Початкова освіта», вивчення навчальної дисципліни повинно забезпечити досягнення здобувачами вищої освіти таких програмних результатів навчання (ПРН):

Програмні результати навчання	Шифр ПРН
Критично осмислювати та інтегрувати знання про концептуальні засади, цілі, завдання, принципи функціонування освіти (в тому числі початкової) в Україні у перебігу розв'язання складних задач у широких мультидисциплінарних контекстах.	ПРН 1
Застосовувати інноваційні технології в навчанні освітніх галузей початкової школи в стандартних, нестандартних та невизначених ситуаціях.	ПРН 3
Створювати особисту методичну систему навчання здобувачів початкової освіти предметів початкової школи, адаптувати її до різних умов освітнього процесу.	ПРН 4
Відповідати критеріям академічної доброчесності у власній науково-пошуковій і педагогічній діяльності.	ПРН 8
Здійснювати викладання методик початкового навчання.	ПРН 13

Очікувані результати навчання, які повинні бути досягнуті здобувачами освіти після опанування навчальної дисципліни «Ігрові технології у початковій освіті»:

Очікувані результати навчання з дисципліни	Шифр ПРН
Усвідомлювати значення гри в контексті розв'язання актуальних завдань навчання та виховання дітей молодшого шкільного віку та місце гри в режимі дня початкової ланки загальноосвітнього навчального закладу.	ПРН 1
Знати механізми реалізації інноваційних ідей в початковій освіті та забезпечення її якості; педагогічний досвід використання ігрової діяльності у навчальному процесі; здійснювати організацію та керівництво ігровою діяльністю молодших школярів; формування ціннісного ставлення до гри, її розвивальних, навчальних та виховних можливостей.	ПРН 3
Готовність до застосування ігрових та діяльнісних методів навчання в початковій школі; вміння організації педагогічної взаємодії; моделювати уроки за різними освітніми технологіями, застосувати ігрові технології на різних етапах уроку, уміти розробити, провести і проаналізувати різні типи уроків з використанням ігрових технологій, передбачені програмою початкової школи.	ПРН 4
Відповідати критеріям академічної доброчесності у власній науково-пошуковій і педагогічній діяльності.	ПРН 8
Володіти методикою організації та педагогічного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів в навчальний та позанавчальний час.	ПРН 13

4. ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання з навчальної дисципліни є:

- поточне опитування;
- презентація результатів виконаних завдань і досліджень;
- модульна контрольна робота;
- залік.

Форми контролю та критерії оцінювання результатів навчання

Форми поточного контролю: індивідуальне опитування здобувачів вищої освіти на практичних заняттях, письмовий контроль, виконання практичних завдань, самостійна робота, доповідь, мультимедійна презентація.

Форма модульного контролю: письмова контрольна робота.

Форма підсумкового семестрового контролю: усний залік.

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти (модуль 1)

Поточне оцінювання та самостійна робота					Модульна контрольна робота	Сума
T1	T2	T3	T4	T5	50	100
10	10	10	10	10		

T1, T2 ... – теми

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти (модуль 2)

Поточне оцінювання та самостійна робота				Модульна контрольна робота	Сума
T6	T7	T8	T9	50	100
20	10	10	10		

T6, T9 ... – теми

Оцінювання окремих видів навчальної роботи з дисципліни

Вид діяльності здобувача вищої освіти	Модуль 1		Модуль 2	
	Кількість	Максимальна кількість балів (сумарна)	Кількість	Максимальна кількість балів (сумарна)
Практичні (семінарські) заняття	4	20	3	20
Виконання самостійної роботи	1	10	1	10
Виконання індивідуальних завдань	1	10	1	10
Презентація уроку	2	10	2	10
Модульна контрольна робота	1	50	1	50
Разом	9	100	8	100

Критерії оцінювання модульної контрольної роботи

До модульного контрольного оцінювання допускаються всі здобувачі вищої освіти. Модульна контрольна робота складається з трьох завдань описово-аналітичного характеру. Перше і друге завдання модульної контрольної роботи виконуються з метою діагностики рівня засвоєння знань основних теоретичних положень змісту навчальної дисципліни. Залежно від обсягу, послідовності викладу і орієнтуванні у тематичному матеріалі, перше і друге завдання модульної контрольної роботи максимально можуть бути оцінені у 15 балів кожне. Третє завдання модульної контрольної роботи покликано виявити уміння та навички застосовувати комплекс теоретичних знань у практичній педагогічній діяльності і максимально може бути оцінене у 20 балів.

Критерії оцінювання підсумкового семестрового контролю

Підсумковим семестровим контролем з дисципліни «Ігрові технології у початковій освіті» є залік, який проводиться в усній формі.

Відповідно до «Положення про порядок та методику проведення семестрових (курсівих) екзаменів і заліків в Ужгородському національному університеті» (затверджено Наказом Ректора ДВНЗ «УжНУ» № 698/01-17 від 08.05.2015 р.), знання здобувачів оцінюється як з теоретичної, так і з

практичної підготовки за такими критеріями:

оцінку «відмінно» (90-100 балів, А) заслуговує здобувач, який:

- всебічно і глибоко володіє навчально-програмним матеріалом;
- вміє самостійно виконувати завдання, передбачені програмою, використовує набуті знання і вміння у нестандартних ситуаціях;
- засвоїв основну і ознайомлений з додатковою літературою, яка рекомендована програмою;
- засвоїв взаємозв'язок основних понять дисципліни та усвідомлює їх значення для професії, яку він набуває;
- вільно висловлює власні думки, самостійно оцінює різноманітні життєві явища і факти, виявляючи особистісну позицію;
- самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності, виявив творчі здібності і

використовує їх при вивченні навчально-програмового матеріалу, проявив нахил до наукової роботи.

оцінку «добре» (82-89 балів, В) – заслуговує здобувач, який:

- повністю опанував і вільно (самостійно) володіє навчально-програмовим матеріалом, в тому числі застосовує його на практиці, має системні знання в достатньому обсязі відповідно до навчально-програмового матеріалу, аргументовано використовує їх у різних ситуаціях;

- має здатність до самостійного пошуку інформації, а також до аналізу, постановки і розв'язування проблем професійного спрямування;

- під час відповіді допустив деякі неточності, які самостійно виправив, добирає переконливі аргументи на підтвердження вивченого матеріалу;

оцінку «добре» (74-81 бал, С) заслуговує здобувач, який:

- в цілому навчальну програму засвоїв, але відповідає на екзамені з певною кількістю помилок;

- вміє порівнювати, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, в цілому самостійно застосовувати на практиці, контролювати власну діяльність;

- опанував навчально-програмовий матеріал, успішно виконав завдання, передбачені програмою, засвоїв основну літературу, яка рекомендована програмою;

оцінку «задовільно» (64-73 бали, D) – заслуговує здобувач, який:

- знає основний навчально-програмовий матеріал в обсязі, необхідному для подальшого навчання і використання його у майбутній професії;

- виконує завдання непогано, але зі значною кількістю помилок;

- ознайомлений з основною літературою, яка рекомендована програмою;

- допускає на заняттях чи екзамені помилки при виконанні завдань, але під керівництвом викладача знаходить шляхи їх усунення.

оцінку «задовільно» (60-63 бали, E) – заслуговує здобувач, який:

- володіє основним навчально-програмовим матеріалом в обсязі, необхідному для подальшого навчання і використання його у майбутній професії, а виконання завдань задовольняє мінімальні критерії. Знання мають репродуктивний характер.

оцінка «незадовільно» (35-59 балів, FX) – виставляється здобувачу, який:

виявив суттєві прогалини в знаннях основного програмового матеріалу, допустив принципові помилки у виконанні передбачених програмою завдань.

оцінка «незадовільно» (35 балів, F) – виставляється здобувачу, який:

- володіє навчальним матеріалом тільки на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів або не володіє зовсім;

- допускає грубі помилки при виконанні завдань, передбачених програмою;

- не може продовжувати навчання і не готовий до професійної діяльності після закінчення університету без повторного вивчення даної дисципліни.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	Зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання

0-34	Ф	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни
------	---	--	---

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

5.1 Зміст навчальної дисципліни

Модуль 1.

Тема 1. Вступ. Теоретичні основи застосування ігрових технологій в початковій школі
Сутність і функції гри та ігрової діяльності. Теорія та класифікація ігор. Ігрові педагогічні технології. Ігрові мотиви і організація ігор.

Тема 2. Роль гри у формуванні особистості дитини

Педагогіка гри. Види гри. Роль гри у формуванні особистості дитини. Характеристики гри: значуща, соціальна, активна, мотивуюча, радісна. Вплив гри на сфери розвитку дитини.

Тема 3. Психологічні аспекти гри

Гра як відкрита система. Психологічні теорії гри. Характерні особливості розвитку сучасного молодшого школяра (фізичний, психічний, психологічний та соціальний контекст). Особливості ігрової діяльності учнів початкової школи.

Тема 4. Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі

Гра як метод навчання. Гра як метод осмислення досвіду навчання та життєвого досвіду. Тематична та діяльнісна інтеграція в освіті.

Тема 5. Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання

Характеристика ключових компетентностей учнів початкової школи. Універсальні уміння для всіх компетентностей. Гра як спосіб формування універсальних умінь у школяра початкової школи. Ціннісний потенціал гри.

Модуль 2.

Тема 6. Гра та інтегроване навчання в початковій школі

Інтегрований підхід в освіті. «Навчання через гру» як реалізація інтегрованого підходу в освіті. Особливості структури інтегрованого уроку. Поняття «стан потоку» як невід'ємна умова для утримання інтересу та мотивації дітей.

Тема 7. Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в початковій школі

«Шість цеглинок» як ефективний освітній інструмент та методика навчання. Нейропсихологічні основи розвитку дитини та ігрові методи навчання. Методи впровадження «6 цеглинок» у різні освітні галузі початкової школи.

Тема 8. LEGO-технологія в навчальному процесі

Сутність та завдання LEGO-технології. Види вправ за LEGO-технологією. Основні поняття: конструктор LEGO, LEGO-педагогіка, вправи з LEGO, експериментування.

Тема 9. Роль педагога Нової української школи в освітньому просторі початкової школи

Роль вчителя у формуванні освітнього середовища в початковій школі. Гра як спосіб партнерської взаємодії дітей, батьків та педагогів. Гра як стиль мислення та поведінки педагога. Нові ролі вчителя – дизайнер, організатор, коуч, фасилітатор, модератор, менеджер, консультант. Стратегії успішності сучасного педагога.

5.2. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	Форма навчання: денна					
	Усього	у тому числі				
лекції		практичні (семінарські)	лабораторні	індивідуальна робота	самостійна	
1-й семестр						
Модуль 1.						
Тема 1. Вступ. Теоретичні основи застосування ігрових технологій в початковій школі	8	2				6
Тема 2. Роль гри у формуванні особистості дитини	10	2	2			6
Тема 3. Психологічні аспекти гри	10	2	2			6
Тема 4. Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі	10	2	2			6
Тема 5. Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання	12	4	2			6
Модульна контрольна робота						
Разом за модуль	50	12	8			30
Модуль 2.						
Тема 6. Гра та інтегроване навчання в початковій школі	12	4	2			6
Тема 7. Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в початковій школі	10	2	2			6
Тема 8. LEGO-технологія в навчальному процесі	10	2	2			6
Тема 9. Роль педагога Нової української школи в освітньому просторі початкової школи	8	2				6
Модульна контрольна робота						
Разом за модуль	40	10	6			24
Разом за семестр	90	22	14			54

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	Форма навчання: заочна					
	Усього	у тому числі				
лекції		практичні (семінарські)	лабораторні	індивідуальна робота	самостійна	
1-й семестр						
Модуль 1.						
Тема 1. Вступ. Теоретичні основи застосування	10	1				9

ігрових технологій в початковій школі						
Тема 2. Роль гри у формуванні особистості дитини	10	1				9
Тема 3. Психологічні аспекти гри	10		1			9
Тема 4. Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі	10	1				9
Тема 5. Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання	10	1				9
Модульна контрольна робота						
Разом за модуль	50	4	1			45
Модуль 2.						
Тема 6. Гра та інтегроване навчання в початковій школі	11	1	1			9
Тема 7. Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в початковій школі	10		1			9
Тема 8. LEGO-технологія в навчальному процесі	10		1			9
Тема 9. Роль педагога Нової української школи в освітньому просторі початкової школи	9	1				8
Модульна контрольна робота						
Разом за модуль	40	2	4			35
Разом за семестр	90	6	4			80

5.3. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1.	Роль гри у формуванні особистості дитини	2	
2.	Психологічні аспекти гри	2	1
3.	Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі	2	
4.	Тема 5. Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання	2	
5.	Гра та інтегроване навчання в початковій школі	2	1
6.	Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в початковій школі	2	1
7.	LEGO-технологія в навчальному процесі	2	1
	Разом	14	4

5.4. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1.	Теоретичні основи застосування ігрових технологій в початковій школі	6	9
2.	Роль гри у формуванні особистості дитини	6	9
3.	Психологічні аспекти гри	6	9
4.	Гра як інструмент та механізм освітньої діяльності учнів в початковій школі	6	9
5.	Компетентнісний потенціал ігрових методів навчання	6	9
6.	Гра та інтегроване навчання в початковій школі	6	9
7.	Методика «Шість цеглинок» як інструмент освітньої діяльності в	6	9

	початковій школі		
8.	LEGO-технологія в навчальному процесі	6	9
9.	Роль педагога Нової української школи в освітньому просторі початкової школи	6	8
	Разом	54	80

5.5. Індивідуальна робота

1. Проаналізуйте сучасні наукові дослідження та методичні праці з проблеми організації ігрової діяльності учнів початкової школи.
2. Проаналізуйте фактори розвивальної, соціальної функції гри для школярів початкової школи.
3. Підготуйте реферат на тему «Сучасні ігрові технології на уроках у початковій школі».
4. Підготуйте ігрові завдання для використання на різних етапах уроку математики.
5. Розробити по 5 он-лайн ігор засобами ресурсів LearningApps.
6. Розробіть педагогічні ситуації, що стимулюють ігрову діяльність учнів початкової школи.
7. Опишіть методичні прийоми, які використовує вчитель для створення проблемної ситуації на уроках у початковій школі.
8. Наведіть приклади використання технології «Щоденні 3» на уроках математики в початковій школі.
9. Підготуйте конспект уроку з освітньої галузі за вибором студента із застосуванням ігрових технологій, продемонструйте окремі фрагменти уроку на практичному занятті.
10. Розробіть методичні рекомендації стосовно оцінювання роботи учнів на інтерактивному уроці.
11. Охарактеризуйте ефективні методи і форми ігрової діяльності учнів початкової школи за технологіями ЛЕГО.
12. Запропонуйте не менше 5 завдань математичного змісту з використанням ігрових технологій.
13. Підготуйте конспект уроку з освітньої галузі за вибором студента для учнів початкової школи, який має спрямованість на використання Лего в навчальному процесі.
14. Запропонуйте 5 завдань з використанням конструкторів Lego.
15. Складіть математичну казку для учнів 1 класу.

6. ІНСТРУМЕНТИ, ОБЛАДНАННЯ ТА ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ ЯКИХ ПЕРЕДБАЧАЄ НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА

Обладнання: мультимедійний проектор, ноутбук.

Програмне забезпечення: інформаційні технології та засоби електронного навчання: Microsoft Office; система електронного навчання Moodle; сервіси Google: Gmail, Meet, Drive, Chat та інші; корпоративна електронна пошта УжНУ тощо.

7. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Основна література:

1. Авраменко К. Б. Теоретико-методичні засади підготовки учителів початкової школи до запровадження освітніх технологій в умовах сучасного освітнього середовища: монографія / за заг. ред. К. Б. Авраменко. Миколаїв: Іліон, 2016. 172 с.
2. Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упор. О. Рома – The LEGO Foundation. Київ, 2018. 44 с.
3. Дидактичні ігри з математики / упор. Антип Т. М., Кропта М. М. Чернігів: ЧНПУ імені Т. Г. Шевченка, 2015. 36 с.
4. Дидактичні ігри з математики / упор. Трегуб І. В. Чернігів: ЧНПУ імені Т. Г. Шевченка, 2014. 32 с.
5. Коваленко А. В. НУШ: перші сходинки : навч.-метод. посібник. Чернігів, 2018. 67 с.

6. Навчальний потенціал гри з Lego на уроках математики: збірник матеріалів для початкової школи / [упорядники: Пацюк І. М., Решотко А. С., Кочубей Ю. М., Саннікова А. В.]; за заг. ред. Н. М. Кириленко. Чернігів : НУЧК імені Т. Г. Шевченка, 2020. 68 с.
7. Нова українська школа: poradnik dla vchytelja / за заг. ред. Н. М. Бібік. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.
8. Моделювання педагогічного середовища / укл. Микола Люшин. Харків : Основа, 2012. 126 с.
9. Федорчук В.В. Педагогічні технології в початковій школі. Кам'янець-Подільський: Видавець ПП Зволейко Д.Г., 2014. 268 с.
10. Шість цеглинок : методичний посібник / упор. О. Рома – The LEGO Foundation. Київ, 2018. 35с.
11. Шість цеглинок в освітньому просторі школи: методичний посібник / упор.О. Рома – The LEGO Foundation. Київ, 2018. 32 с.

Допоміжна література:

1. Концепція Нової української школи. URL : <https://mon.gov.ua/ua>
2. Модельні програми та навчальні матеріали. URL : <https://nus.org.ua/articles/vchyteli-ne-propustit-31-i-32-tyzhni-modelnoyi-navchalnoyi-programy/>
3. Нова українська школа : poradnik dla vchytelja / за заг. ред. Н. М. Бібік. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.
4. Перші кроки в Нову українську школу. Poradnik dla vchytelja початкової школи. Методичні рекомендації / упор. Бурнос В.В., Красногор Т.Ф., Шоколенко Л.М., Чернігів, 2018. 118 с.

Інформаційні ресурси в мережі Інтернет

1. Державний стандарт початкової освіти. URL: <https://mon.gov.ua/ua>
2. Електронна бібліотека підручників. URL: <http://studentam.kiev.ua/>
3. Електронні бібліотеки. URL: <http://dir.meta.ua/ua/science-education/e-libraries/>
4. Методичні розробки, навчальні програми, олімпіади. URL: <http://edu.ukrsat.com/>
5. Національна бібліотека України ім. В. І. Вернадського. URL: <http://nbuv.gov.ua/>
6. Освітній портал – каталог освітніх ресурсів, новини освіти, вищі навчальні заклади України. URL: <http://osvita.org.ua>
7. Портал, присвячений проблемам впровадження нових технологій в галузі початкової, середньої освіти України (Інформатика, підручники, матеріали, застосування комп'ютерів на уроках математики, іноземної мови, деяка інформація з Міністерства освіти та науки України, олімпіади, періодика). URL: <http://school.kiev.ua/>
8. Початкова школа. Вчитель – вчителю. Вчитель – учню. Вчитель – батькам. Поради шкільного психолога. URL: <http://teacher.at.ua/>
9. Сайт Міністерства освіти та науки України з новими правовими документами, які регламентують діяльність сучасної школи. URL: Ed-Era.ua; НУШ; mon.go.ua
10. Типова освітня програма початкової освіти / керів. Р. Б. Шиян. URL: <http://nus.org.ua/news/opublikuvaty-typovi-osvitni-programy-dlya-1-2-klasiv-nush-dokumenty>
11. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти. URL: <http://nus.org.ua/news/opublikuvaty-typovi-osvitni-programy-dlya-1-2-klasiv-nush-dokumenty>

