

The LEGO Foundation

# ПАРЦІАЛЬНА ПРОГРАМА

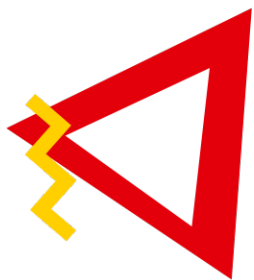
РОЗВИТКУ ДИТИНИ ВІД 2 ДО 6 РОКІВ ЧЕРЕЗ ГРУ

## «ТВОРЦІ МАЙБУТНЬОГО»

ТА МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ





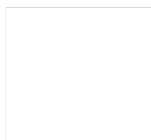
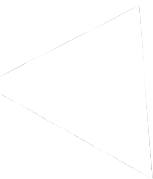


## **ПАРЦІАЛЬНА ПРОГРАМА**

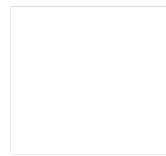
розвитку дитини від 2 до 6 років через гру

### **«ТВОРЦІ МАЙБУТНЬОГО»**

та методичні рекомендації



Київ 2023



**Схвалено для використання в дошкільних навчальних закладах**  
(лист Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти»  
Міністерства освіти і науки України від 12.01.2023 № 21/10-8)

**Керівниця авторського колективу:**

**Оксана Юріївна Рома**, кандидатка педагогічних наук, керівниця освітніх ініціатив The LEGO® Foundation в Україні.

**Авторський колектив:**

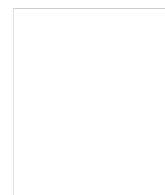
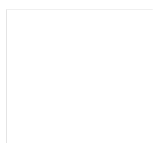
**Галина Вікторівна Малевич**, тренерка The LEGO® Foundation, керівниця гуртка ДНЗ № 655 м. Києва;

**Ірина Юріївна Піскова**, тренерка The LEGO® Foundation;

**Ганна Валеріївна Шварова**, тренерка The LEGO® Foundation;

**Олена Михайлівна Шуляк**, тренерка The LEGO® Foundation, психологиня.

**Парціальна програма розвитку дитини від 2 до 6 років через ГРУ «Творці майбутнього» та методичні рекомендації / О. Ю. Рома, Г. В. Малевич, І. Ю. Піскова, Г. В. Шварова, О. М. Шуляк; The LEGO® Foundation. — 2022. — 109 с.**



## Анотація

Програма «Творці майбутнього» створена з метою реалізації основних завдань Базового компонента дошкільної освіти та укладена відповідно до чинних вимог щодо розроблення парціальних програм для дошкільної освіти. Метою Програми є всебічний розвиток і розкриття внутрішнього потенціалу кожної дитини, формування її цілісного світогляду через ГРУ як наскрізний підхід у взаємодії з дітьми дошкільного віку, що сприятиме успішній самореалізації в умовах майбутнього дорослого життя.

До програми розроблено методичні рекомендації, у яких окреслено практичні шляхи реалізації ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти для всебічного розвитку дитини.

Ця програма є парціальною, її можна використовувати в поєднанні з чинними комплексними освітніми програмами, за якими організовується освітній процес у закладах дошкільної освіти; під час створення робочих програм навчальних дисциплін у закладах вищої освіти, програм професійного розвитку у закладах післядипломної педагогічної освіти, а також батькам дітей раннього і дошкільного віку.





## Зміст

### ПРОГРАМА

Пояснювальна записка .....	6
Концептуальні засади реалізації Програми.....	12
ГРА: переосмислення концепту.....	14
Характеристики ГРИ.....	19
Усебічний розвиток дитини через ГРУ: цілісний погляд, системний підхід.....	24
<i>Ранній вік (від 2 до 3 років).....</i>	<i>28</i>
<i>Вікові особливості розвитку .....</i>	<i>28</i>
<i>Освітні завдання .....</i>	<i>29</i>
<i>Показники успіху .....</i>	<i>30</i>
<i>Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років).....</i>	<i>32</i>
<i>Вікові особливості розвитку .....</i>	<i>32</i>
<i>Освітні завдання .....</i>	<i>33</i>
<i>Показники успіху .....</i>	<i>34</i>
<i>Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років).....</i>	<i>36</i>
<i>Вікові особливості розвитку .....</i>	<i>36</i>
<i>Освітні завдання .....</i>	<i>37</i>
<i>Показники успіху .....</i>	<i>38</i>
<i>Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років).....</i>	<i>40</i>
<i>Вікові особливості розвитку .....</i>	<i>40</i>
<i>Освітні завдання .....</i>	<i>41</i>
<i>Показники успіху .....</i>	<i>44</i>

<b>МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ.....</b>	<b>47</b>
Мистецтво фасилітації ГРИ.....	49
Проектна діяльність як інструмент усебічного розвитку дитини.....	58
ГРА і креативність.....	61
Сучасний вимір професійного розвитку педагога .....	65
Взаємодія з батьками: співтворчість, співдія, співпраця .....	69
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>71</b>
<i>Список використаних і рекомендованих джерел.....</i>	<i>107</i>



## Пояснювальна записка

Шановні дорослі, а в душі все ж таки діти!

Зараз ви розпочинаєте подорож до світу дитинства й ГРИ. Зупиніться на мить й озирніться навколо! Кого ви бачите? Мабуть, більшість одразу відповість — дітей. Придивіться до них. Що ви спостерігаєте? Можливо, скажете: вони захоплені ГРОЮ. Імовірно, ви також помітите, як вони жваво спілкуються один з одним, як ставлять собі й вам мільйон запитань і завдань — і одразу ж намагаються знайти на них відповідь; як захоплено діляться першими відкриттями, приміряють на себе ролі дорослих і старанно їх виконують; зрештою, дивують нас несподіваними рішеннями й цікавими ідеями. І все це завдяки природному безмежному прагненню до пізнання світу через ГРУ! Для дитини віком до 6 років ГРА є потужним природовідповідним механізмом становлення особистості. Вона стимулює вияв емоцій і почуттів, сприяє розвитку психічних процесів (сприйняття, уваги, пам'яті, мислення, уяви, мовлення), соціалізації особистості, формуванню цілісного світогляду, моральних якостей і лідерського потенціалу, надає можливість задовольнити рухову активність, творчо самореалізуватися, розвивати креативне мислення, здобувати досвід агентності як вміння і здатності людини до цілепокладання, рефлексії і дії для того, щоб впливати на зміни у власному житті та у світі навколо. Отже, під час ГРИ одночасно відбувається всебічний розвиток дитини й формуються життєві компетентності. ГРА – це не просто задеклароване й прописане речення в політиках, програмах і методичних посібниках, а процес, у якому дитина перебуває щомиті.

В останні декілька десятиліть дослідження демонструють, що ігровий досвід дитини – це не просто веселощі чи спосіб проведення часу, а навпаки, ГРА виконує головну роль у розвитку, навчанні й підготовці до будь-яких викликів у світі сьогодні й завтра. Динамічна реальність, епоха прискорення, нова нормальність означають, що діти зіткнуться з неперервною перекваліфікацією та потребою навчатися упродовж усього життя. Вони потребують умінь і способу мислення, які дозволять успішно навігувати у світі невизначеності й створювати можливості для себе та своїх спільнот. ГРА є потужним механізмом, який допомагає дітям не тільки бути щасливими й здоровими сьогодні, а й розвивати вміння бути креативними, вмотивованими ТВОРЦЯМИ невизначеного МАЙБУТНЬОГО.

Коли ми говоримо про ГРУ дитини, пам'ятаймо, що світ ГРИ для неї природний і цілісний. ГРА – це не п'ятихвилинка, не окремий рутинний чи сюрпризний момент, не лише фізкультхвилинка, а спосіб світобуття для дитини. Для педагога ГРА – це стиль професійної поведінки, стан свідомості, менталітет, спосіб мислення і взаємодії з дитиною та світом загалом.


Ще один аспект, на якому варто наголосити, – це поняття «гейміфікація», що сьогодні часто звучить в освітньому просторі. Але насправді це поняття не відображає істинної сутності ГРИ як цілісного й наскрізного процесу, адже «game» – це англійське слово, що означає гру з правилами, коротку гру, настільну гру, де хтось має перемогти, а хтось – програти. Програма ж розглядає ГРУ як «play», тобто наскрізний процес і спосіб взаємодії з дитиною з метою її всебічного розвитку.

Саме тому в основу Базового компонента дошкільної освіти покладено ідею про використання ГРИ для гармонійного розвитку особистості й визначено ГРУ як наскрізний принцип взаємодії педагога з дитиною.

Стандарт орієнтує на те, що «ГРА повинна стати для дорослого ефективним інструментом організації освітньої роботи закладів дошкільної освіти, а для дитини – емоційно наповненим досвідом зростаючих можливостей та почуттям задоволення від змістовної активності».

**Концептуальною основою Програми є бачення ГРИ як спектру, який включає вільну ГРУ, спрямовану ГРУ й розвивальну ГРУ.** Чинник, що лежить в основі якості й ефективності реалізації ГРИ як підходу, – це усвідомлення дорослими можливостей і вільної, і спрямованої, і розвивальної ГРИ, розуміння їх як окремих частин спектру, але водночас і їхньої взаємопов'язаності та взаємопідсилення. Основою вибудови взаємодії дорослого з дитиною слугують П'ять характеристик ГРИ (значуща, соціальна, радісна, мотивуюча, активна). Саме ГРА як безперервний циклічний наскрізний процес з переходом від однієї до іншої частини спектру з урахуванням П'яти характеристик забезпечує всебічний розвиток дитини.

**Програма «Творці майбутнього»** створена з метою реалізації вищеокреслених концептуальних засад і ключових ідей, які мають знайти своє відображення у професійних практиках педагогів, що сприятиме забезпеченню всебічного (соціального, емоційного, когнітивного, креативного, фізичного) розвитку особистості дитини як активного творця майбутнього.




У Програмі ГРА розглядається як дуже широке поняття, відкрита система, системоутворювальний механізм та пропонується переосмислити концепт «ГРА» як процес, що може мати різні прояви та форми. При цьому ключовою характеристикою є перебування в центрі процесу дитини, яка глибоко мотивована і відчувається причетною до всього, що відбувається в ГРІ. Стаючи частиною ГРІ, дитина повністю занурюється в процес, бере на себе відповідальність, стає цілеспрямованою, відчувається комфортно, радісно, а головне — має можливість ініціювати діяльність і розвивати власну ідею, активно взаємодіяти з іншими учасниками й у такий спосіб усебічно розвиватися й набувати досвід агентності.

Програма «Творці майбутнього» спонукає педагогів переосмислити сутність поняття «ГРА» й у своїй практиці в цілому взяти за основу ГРУ як наскрізний підхід, який може стати одним з універсальних інструментів усебічного розвитку дитини з урахуванням її індивідуальних потреб і уподобань.

Дитина пізнає світ на власному досвіді й у контексті, який для неї є цікавим і змістовним. ГРА передбачає пошук відповідей на відкрите запитання, завдання, проблемну ситуацію, яку вона сама собі (однолітки чи дорослий) змодельувала. Відкрите завдання викликає зацікавлення, стимулює досліджувати світ, віднаходити рішення. І саме на вершині задоволення інтересу дитини й відбувається найефективніший розвиток і навчання. Навчання тут багатостороннє: опанування певних знань, здобутих у процесі пошуку; тренування наполегливості й цілеспрямованості, вміння рухатися до цілі як самостійно, так і в команді; учитися одне в одного й у разі необхідності вправлятися в знаходженні компромісів й оптимальних рішень. Тобто дитина проходить підготовку до школи, але школи не як установи, а школи життя. Іншими словами, у дитини формуються **життєві компетентності**. А це і має бути першочерговим завданням дошкільної освіти.

Створенню Програми передували роки активної та наполегливої праці щодо імплементації проекту «Сприяння освіті» в рамках Меморандуму про взаєморозуміння між Міністерством освіти і науки України та фондом The LEGO® Foundation (Королівство Данія). Тому система роботи, запропонована й описана в Програмі, є поєднанням досвіду педагогів-практиків, психологів і спеціалістів закладів дошкільної освіти — учасників проекту, а також передових досліджень у галузі дошкільної освіти та нейронауки на теренах України й поза її межами.




Програма не є вичерпною і радше має рамковий характер, оскільки надає педагогу можливість і простір залишатися гнучким і вільним у реалізації особистісно орієнтованого підходу до дитини, спонукає враховувати реальні потреби, можливості, уміння й бажання маленької людини сьогодні, тут і зараз. Програма «Творці майбутнього» покликана сприяти не лише всебічному розвитку дошкільника як творця завтрашнього, а й становленню педагога — творця сьогоднішнього, який прагне оволодіти наукою та мистецтвом фасилітації ГРИ й відійти від педагогіки копіювання, шаблонування, практики однієї правильної відповіді й нав'язування дитині свого бачення.

**Метою Програми** є всебічний розвиток і розкриття внутрішнього потенціалу кожної дитини, формування її цілісного світогляду через ГРУ як наскрізний підхід у взаємодії з дітьми дошкільного віку, що сприятиме успішній самореалізації в умовах майбутнього дорослого життя.

Задля реалізації мети Програми визначено низку **пріоритетних завдань**, які покликані сприяти всебічному розвитку дитини:

- створення умов для задоволення потреби дитини в цілісному пізнанні світу через ГРУ, його дослідженні й співтворенні, вибудові значущих зв'язків з навколишнім середовищем;
- сприяння набуттю дитиною досвіду агентності та її особистісному зростанню як успішного громадянина, творця майбутнього;
- збагачення емоційного й чуттєвого досвіду дитини, підтримка її емоційного благополуччя, сприяння розвитку основних психічних процесів (сприйняття, пам'ять, увага, мислення, мовлення) та пізнавальних здібностей (допитливість, винахідливість, раціональність);
- формування вміння взаємодіяти один з одним, у парах або в командах, із дорослим, обговорювати ідеї, спільно шукати рішення на виклик, домовлятися, ділитися, підтримувати один одного й радіти разом;
- формування емоційно-ціннісного ставлення до роботи в команді;
- розвиток творчої уяви, уміння мислити креативно, експериментувати, розмірковувати, висловлювати й обґрунтовувати власні судження;
- уміння планувати свою діяльність і втілювати власні задуми в грі, отримувати насолоду від процесу взаємодії;
- формування оптимістичного світосприймання, самосвідомості, розвиток таких якостей особистості, як самостійність, спостережливість, наполегливість, ініціативність, креативність тощо;



- створення умов для задоволення природної потреби дитини в руховій активності.

Ключовими в побудові Програми є такі **принципи**:

- *цілісності* – усвідомлення ГРІ як наскрізного підходу в освітньому процесі та цілісний погляд на всебічний розвиток дитини;

- взаємодії педагога з дитиною, що включає *п'ять характеристик ГРІ*: значущу, активну, соціальну, радісну, мотивуючу;

- *агентності* – надання дитині можливості розвиватися в парадигмі «я – відповідальна/-ий, впливова/-ий, від мене залежить, чи відбудуться зміни у світі навколо (зокрема й зі мною)»;

- *значущості* – діяльність, до якої залучається дитина, має бути пов'язана з її досвідом, життям і середовищем, допомагати поєднувати знання, вміння й бажання і будувати цілісну картину світу;

- *доступності* – потребує включення у Програму таких знань і вмінь, які враховували б вікові й пізнавальні можливості дитини;

- *свідомості й активності* – орієнтує педагогів на використання методів, способів і форм взаємодії з дитиною, які відкривають їй можливості бути реальним учасником процесу пізнання;

- *індивідуального підходу* – ґрунтується на повазі до потреб й інтересів кожної окремої дитини.

Програма «Творці майбутнього» має чітку структуру.

Розділ **«Концептуальні засади реалізації Програми»** – включає два підрозділи. Зокрема, підрозділ **«ГРА: переосмислення концепту»** висвітлює і деталізує концептуальні засади програми та визначає ГРУ як відкриту систему, динамічний континуум, а не статичну концепцію і пропонує розглядати ГРУ як спектр, який включає вільну ГРУ, спрямовану ГРУ й розвивальну ГРУ. Динаміка даного спектру визначається тим, хто ініціює й спрямовує взаємодію в ГРІ – дорослий, дитина чи разом.

Підрозділ **«Характеристики ГРІ»** пропонує новий розширений погляд на ГРУ, розглядаючи її через призму **П'яти характеристик (активну, радісну, мотивуючу, значущу, соціальну)**, що мають знайти своє відображення в щоденній професійній практиці педагогів.

Наступний розділ Програми – **«Усебічний розвиток дитини через ГРУ: цілісний погляд, системний підхід»** наголошує на балансі розвитку соціальної, емоційної, когнітивної, креативної та фізичної сфер дитини, пропонує ключові

освітні завдання й показники успіху з урахуванням вікових особливостей розвитку.

Спеціально до Програми на допомогу педагогам і батькам розроблено **Методичні рекомендації**, у яких розкрито умови та основні практичні аспекти реалізації ГРИ як наскрізного підходу. Методичні рекомендації складаються з п'яти розділів та додатків.

Зокрема, у розділі **«Мистецтво фасилітації ГРИ»** розкрито ключові принципи й секрети педагога-фасилітатора, усвідомлене використання яких допоможе ефективно зреалізувати освітні завдання, визначені Програмою.

**«Проектна діяльність як інструмент усебічного розвитку дитини»** – розділ, який надає орієнтири для реалізації проектної діяльності в закладі дошкільної освіти.

Розділ **«ГРА й креативність»** пропонує сучасне розширене бачення поняття «креативність», описує етапи креативного процесу і розкриває необхідні умови для розвитку креативного мислення дітей через ГРУ.

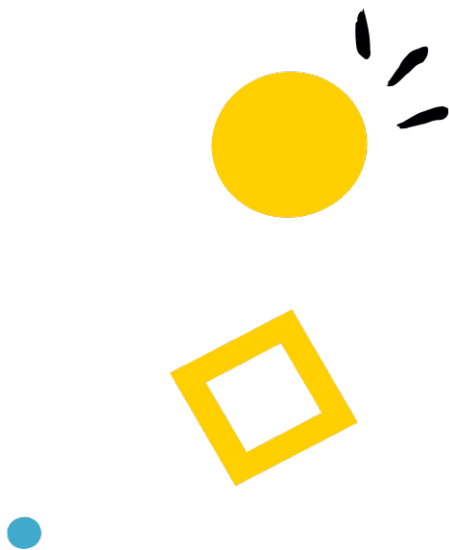
Особливості професійного розвитку педагогів задля успішної реалізації завдань Програми окреслені в розділі **«Сучасний вимір професійного розвитку педагога»**.

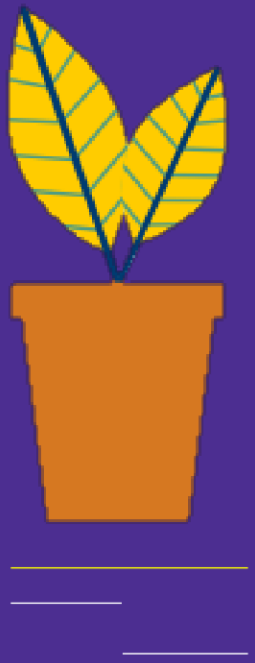
Розділ **«Взаємодія з батьками: співтворчість, співдія, співпраця»** пропонує розглядати співпрацю з батьками як цілісний процес, що об'єднує педагогів і батьків у єдину команду, у якій кожен учасник своїми засобами й способами прагне до спільної мети — забезпечити всебічний розвиток дитини.

У **Додатках** містяться практичні поради й матеріали-підказки щодо взаємодії з дітьми, педагогами й батьками, які в жодному разі не є шаблоном, а виступають орієнтиром, дороговказом, щоб допомогти дорослому усвідомити потенціал ГРИ.

Парціальна програма «Творці майбутнього» є програмою розвитку дитини віком від 2 до 6 років і може бути використана в поєднанні з чинними комплексними освітніми програмами, за якими організовується освітній процес у закладах дошкільної освіти; під час створення робочих програм навчальних дисциплін у закладах вищої освіти, програм професійного розвитку у закладах післядипломної педагогічної освіти, а також батьками дітей раннього і дошкільного віку — усіма дорослими людьми, які вважають, що дитина активно пізнає й опановує світ через ГРУ!

# Концептуальні засади реалізації Програми





## Концептуальні засади реалізації Програми

### *ГРА: переосмислення концепту*

Оскільки базовим підходом для реалізації завдань Програми є ГРА, то передусім, варто з'ясувати, який зміст і значення вкладені в це поняття.

Насправді ж Програма не намагається надати єдиного тлумачення, а пропонує розглядати ГРУ як відкриту систему, динамічний континуум, а не статичну концепцію.

Програма розглядає **ГРУ як спектр, який включає вільну ГРУ, спрямовану ГРУ й розвивальну ГРУ**. Динаміка даного спектру визначається тим, хто ініціює й спрямовує взаємодію в ГРІ – дорослий, дитина чи разом.

Секрет полягає в тому, що педагоги мають починати взаємодію з тієї точки, де діти перебувають саме зараз, і пропонувати такі виклики, щоб вони рухалися далі. Жодна окрема ігрова взаємодія самостійно не здатна досягнути цього, тому ефективним буде використання педагогом можливостей усього спектру.

Чинник, що лежить в основі якості й ефективності реалізації ГРІ як підходу, – це усвідомлення можливостей і вільної, і спрямованої, і розвивальної ГРІ, розуміння їх як окремих частин спектру, але водночас і їхньої взаємопов'язаності та взаємопідсилення.

Саме ГРА як безперервний циклічний наскрізний процес з переходом від однієї до іншої частини спектру забезпечує всебічний розвиток дитини. Це своєрідна «парасолька», яка охоплює весь спектр ГРІ.



Як усвідомлено навігувати у спектрі ГРІ розглядається у Методичних рекомендаціях до Програми.

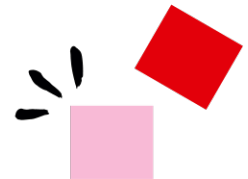
## Вільна ГРА

Вільна ГРА зосереджена навколо дитини, адже вона сама визначає цілі в ГРІ відповідно до своїх інтересів.

У вільній ГРІ дитина пізнає якості й властивості предметів, їх призначення, способи використання, усвідомлює особливості взаємин між людьми, пізнає саму себе, свої можливості й здібності. У такій ГРІ формуються вміння й навички, необхідні в дорослому житті, і випробовуються межі дозволеного в максимально безпечному середовищі.

### **Вільна ГРА — це діяльність, яка:**

- виникає в результаті внутрішньої мотивації дитини;
- обрана дітьми самостійно, адже вони самі вирішують, коли, де і в який спосіб будуть грати;
- спрямована на самих гравців, тому що діти самостійно встановлюють правила й розподіляють ролі.



Тому вільна ГРА (free play) — це не послідовність раніше продуманих дій або наявність певних ролей, що ведуть до програвання певного сюжету, а ГРА заради ГРІ. Вільна ГРА виникає за особистою ініціативою дітей. У ній вони реалізують власні задуми, по-своєму діють, змінюють за своїм уявленням реальне життя. Свобода й самостійність дитини виявляється у виборі ГРІ, її змісту, у добровільному об'єднанні з іншими дітьми, у вільному входженні в ГРУ і виході з неї. Маючи цікавість і потребу краще зрозуміти життя дорослих, дошкільник активно наслідує їхні дії та стосунки, оволодіває здатністю взаємодіяти з однолітками в рольових іграх.

### **Вільна ГРА дає можливість дитині:**

- відчувати насолоду від виявлення власної самостійності й активності (вивільняється й розвивається творча ініціатива);
- оволодіти здатністю фантазувати, творити, спираючись на власний досвід;
- відкривати нові закономірності, оволодівати нестандартними способами використання предметів і речей у результаті вільного пошуку, вчитися об'єктивно оцінювати ризики;

- задовольняти потребу у визнанні серед однолітків і дорослих, проявляти лідерські якості;
- розвивати вміння взаємодіяти (поважати дорослих і товаришів, працювати разом, допомагати одне одному, ділитися);
- знайомитися з ідеями й мотивами інших, надавати їм сенсу й практикувати навички створення нових рішень, набувати досвід вирішення конфліктів;
- розвивати виконавчі функції мозку, саморегуляцію;
- формувати позитивну самооцінку;
- розвивати базові якості особистості: самостійність, цілеспрямованість, наполегливість, уміння доводити розпочате до кінця, креативність.

Унікальною вільну ГРУ робить те, що діти можуть слідувати своїм власним інтересам та створювати ігрове середовище, що відповідає їхньому досвіду й потребам.

Залученість дітей до вільної ГРИ сьогодні дозволяє їм ставати ініціаторами й ТВОРЦЯМИ змін завтра.



### **Розвивальна ГРА**

Спектр ГРИ неодмінно включає розвивальну ГРУ, яка передусім спрямована на досягнення освітніх цілей.

Така ГРА, окрім визначених цілей, має чітку структуру, правила організації та взаємодії, що зумовлюються контекстом і можливостями середовища, де вона відбувається. За умов належної фасилітації такої ГРИ педагогом вона має значний вплив на розвиток усіх компетентностей за різними освітніми напрямками. Розвивальна ГРА містить завдання-виклик, виконання якого є потужним інструментом для одночасного розвитку декількох умінь. Така ГРА є дієвим засобом для розвитку мислення, мовлення, уваги, але водночас і механізмом розвитку оперативної пам'яті, самоконтролю й ментальної гнучкості, що вкрай необхідні для подальшого навчання в школі та протягом дорослого життя.

Оперативна пам'ять, зокрема, допомагає нам утримувати інформацію й опрацювати її. Це вміння знадобиться дитині, коли вона навчатиметься читати в школі, оскільки в процесі читання треба пам'ятати початок речення, щоб зрозуміти зміст цілого висловлювання.

Здатність до самоконтролю — це вміння протидіяти спокусам, не відволікатися, добре все обміркувати, перш ніж почати діяти. Це стосується також уміння конструктивно керувати емоціями, коли людина засмучена чи розлючена, але має залишатися сфокусованою на виконанні завдання.

Ментальна гнучкість дає змогу швидко реагувати на зміни, що відбуваються навколо, і адаптуватися до потреб, що виникають. Гнучкість мислення передбачає наявність кількох ідей одночасно, погляд на ситуацію з різних точок зору й перегляд планів з огляду на обставини. Використовуючи вміння самоконтролю, людина здатна не втрачати фокусу. Але без вміння адаптуватися, бути ментально гнучкими, рух далі унеможлиблюється.

Розвивальна ГРА спрямована на розвиток важливих соціальних навичок, зокрема вміння співпрацювати в команді, уболівати за досягнення спільної мети, пропонувати ідеї, обґрунтовувати їх.

Розвивальна ГРА має **кілька особливостей**, про які варто пам'ятати дорослому, а саме:

- дорослі ініціюють ГРУ з урахуванням освітніх цілей;
- дорослі надають значну допомогу дітям у тому, щоб розпочати ГРУ, озвучуючи правила та її послідовність;
- будь-яку розвивальну ГРУ можна адаптувати відповідно до віку, умінь, потреб конкретної дитини (наприклад, змінивши складність завдання чи відвівши інший час на його виконання);
- кожна розвивальна ГРА надає можливість дитині вправлятися у виконанні того самого завдання знову й знову й у такий спосіб набувати впевненості у своїх силах;
- розвивальна ГРА передбачає можливість відкритого закінчення, коли дитина може запропонувати кілька варіантів виконання, і кожен з них буде правильним. Головне — дати можливість дитині пояснити своє бачення та вміло профасилітувати цей процес;



- така ГРА виконує роль своєрідного тренажера гнучкості мислення не лише для дитини, а й для дорослого, адже сприяє формуванню вміння реагувати на потреби й ситуації, що виникають.

### Спрямована ГРА

Особливе місце в спектрі ГРИ належить спрямованій ГРІ, адже вона знаходиться на перетині вільної та розвивальної ГРИ і є точкою врівноваження ініціатив дитини і дорослого. Саме такий баланс є ключовою ідеєю взаємодії у спрямованій ГРІ, що полягає в координації діяльності дитини, але без керівництва й контролю над її діями. Розгортання сюжету ГРИ, узгодження ролей і прийняття рішень у процесі ГРИ розподіляються між дітьми та дорослими.

Дорослий створює ігровий старт, окреслює простір можливостей, устанавлює ігровий контекст з інтегрованим освітнім фокусом, але саме діти вирішують, що відбуватиметься у ГРІ далі.

Під час спрямованої ГРИ дорослі підтримують дітей у досягненні однієї чи декількох освітніх цілей. Такі цілі є як запланованими педагогом заздалегідь, так і можуть виникати ситуативно під час співпраці. Приєднуючись до ГРИ в ролі партнера, дорослі можуть розширити освітні можливості через відкриті питання, завдання, ситуації, а також ініціювати ГРУ, спираючись на інтереси дітей у ситуації «тут і зараз».

Безперечно, роль ігрового досвіду є цінною, фундаментотворчою в дошкільному віці. Увесь спектр ГРИ покликаний сприяти всебічному розвитку дитини. Незалежно від того, у якій частині спектру знаходиться ГРА (від вільної до розвивальної), вона має включати П'ять характеристик (радісна, значуща, соціальна, мотивуюча, активна) і надавати простір для набуття дитиною досвіду агентності.



## Характеристики ГРИ

Оскільки сьогодні на часі переосмислення ролі ГРИ для всебічного розвитку дитини не як окремого виду діяльності, а як наскрізного й ключового підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, то для глибокого усвідомлення сутності поняття ГРА в сучасному контексті важливо орієнтуватися на характеристики, що мають знайти своє відображення в щоденній професійній діяльності педагогів.

Нещодавні дослідження й висновки наукової спільноти The LEGO Foundation пропонують новий розширений погляд на ГРУ, розглядаючи її через призму **П'яти характеристик**. П'ять характеристик розглядаються як концептуальна основа взаємодії педагога з дітьми.

Такими **П'ятьма характеристиками** є:

- Радісна
- Значуща
- Соціальна
- Мотивуюча
- Активна



### Радісна

**Задоволення, насолода, мотивація, захоплення, піднесення, радість**

Радість є центром ГРИ. Ми визначаємо радість у широкому сенсі: як задоволення, відчуття насолоди, мотивацію, захоплення й будь-які позитивні емоції — незалежно від того, спостерігалися вони впродовж короткого періоду або ж під час усього процесу ГРИ. Іншими словами, радість розглядається одночасно як задоволення від виконання завдання, так і як миттєві відчуття захоплення, відкриття або успіху після вирішення виклику. Для дитини, яка залучена до ГРИ з однолітками, радість є ключовим аспектом. Але це не означає,

що у процесі ГРІ у дитини не виникатиме жодних негативних або нейтральних емоцій. Іноді потрібен виклик, щоб відчути радість від успіху.

Радість напряму пов'язана із зацікавленістю й мотивацією, адже активує хімічний процес вироблення в організмі нейромедіатора допаміну. Саме допамін відповідає за наполегливість, когнітивну діяльність, уміння перемикає увагу, творчість, мотивацію, а якщо рівень допаміну є недостатнім, дитина відчуває перенапругу й стрес, сповільнюються й загальмовуються когнітивні процеси, обмежується рухова активність. Коли діти відчувають радість, вони здатні сконцентрувати увагу, бути цілеспрямованими й активно включеними у процес.



### **Значуща**

***Поєднання фактів та ідей з попереднім досвідом, важливість і актуальність чогось для дитини***

Значущість — це осмислення нового досвіду дитиною й поєднання його з тим, що вона вже знає чи вміє. У ГРІ дитина часто відображає й досліджує те, що вона вже бачила чи робила, збагачуючи власний досвід через взаємодію з іншими.

Для розширення й поглиблення досвіду дитини важлива активна розбудова нового розуміння, заснованого на тому, що вже є для неї відомим, актуальним і значущим. Значущість — це поєднання нових інсайтів з тим, що дитина вже знає та як вона розмірковує. Це стимулює нейронні зв'язки в мозку, які відповідають за важливі процеси мислення.

Значущість – це те, що знаходить відгук і допомагає вирішити певний виклик або проблему, це важливість й актуальність чогось для кожної окремої дитини.

ГРА може допомогти дитині використовувати вже набуті знання й вибудовувати зв'язки між теорією і практикою, таким чином формувати життєві компетентності й поглиблювати розуміння світу навколо.

## Соціальна

### ***Взаємодія з іншими, розвиток соціальних навичок***

Діти прагнуть соціальної взаємодії. Завдяки обміну думками, обговоренню ідей, спільному пошуку рішення на виклик, розумінню інших через безпосередню взаємодію та спілкування діти отримують не лише задоволення від перебування з оточенням, а й вибудовують більш глибокі взаємини. Співдія з іншими не просто сприяє розвитку дітей, а є ключем до нього.

Соціальна взаємодія є особливо важливою для розвитку більш складних умінь, зокрема критичного мислення. Вміння критично мислити краще розвивається тоді, коли діти працюють у групах, ніж коли вони працюють окремо. Подібний позитивний вплив від роботи у групах характерний також і для розвитку мови, креативних умінь та соціальних навичок загалом.

Соціальні взаємодії в ранньому й дошкільному віці закладають підґрунтя для навчання впродовж усього життя. До того ж, здатні сприяти розвитку гнучкості мозку, що є необхідним для подолання викликів у майбутньому, активізують нейрони мозку, пов'язані з комунікативними вміннями, що є невід'ємною складовою розвитку дитини.



## Мотивуюча

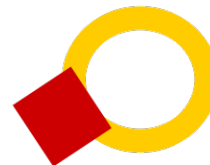
### ***Тестування та перегляд гіпотез, вміння пробувати знову й знову***

Коли дитина перебуває у процесі пошуку, пропонує власні рішення, досліджує й відкриває нове для себе, тоді діяльність для неї стає мотивуючою.

ГРА – це безпечне середовище, яке заохочує дитину спрямовувати власну діяльність, надає можливість експериментувати й випробовувати свої ідеї та рішення, проявляючи агентність у такий спосіб. ГРА надає можливість дитині не боятися помилок і пробувати знову й знову.

Під час ГРИ активізуються нейронні мережі, пов'язані з вмінням бачити й розуміти ситуацію з різних точок зору, ментальною гнучкістю, креативністю, наполегливістю, що необхідні для тестування гіпотез. Дослідження явищ і процесів та перевірка гіпотез не тільки допомагає дітям пізнавати й краще

розуміти світ навколо, а й розвиває їхнє критичне мислення та наукову грамотність. Коли діти залучені до ГРИ, вони використовують ті самі вміння, що й науковці, коли перевіряють певні теорії, наприклад, досліджуючи, що станеться за певних обставин.



### **Активна**

***Фізична й ментальна активність, залученість дитини, свідоме розуміння світу навколо***

ГРА – це процес, який передбачає активну ментальну й фізичну залученість дитини. Активне ментальне включення необхідне для того, щоб діти могли зосереджено працювати над завданням, не відволікаючись.

Коли дитина активно включена в процес, має можливість спрямовувати власну діяльність, може досліджувати нове й набувати досвіду, це сприяє глибшому й більш свідомому розумінню світу навколо.

Нейронаука засвідчує, що активна залученість до ГРИ поліпшує запам'ятовування, дозволяє мозку створювати нейронні мережі, що відповідають за самоконтроль, наприклад, уміння не відволікатися, що є необхідним для процесу пізнання загалом. Навіть коли є чітко визначена освітня мета у взаємодії педагога з дітьми, то інформація краще запам'ятовується ними через ГРУ. Це відбувається завдяки ментальній залученості дитини до процесу, що рідше трапляється, коли інформацію отримано в більш пасивній формі. Саме тому важливо, щоб кожна дитина була активним учасником процесу пізнання, а не пасивним спостерігачем. Це необхідна умова всебічного розвитку дитини.

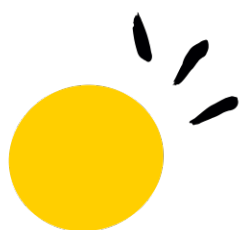
Наукові докази засвідчують, що взаємодія зі світом в ігровий спосіб є надзвичайно важливою умовою для розвитку наскрізних умінь у дошкіллі, що створює фундамент для подальшого навчання впродовж усього життя.

Разом із відчуттям власної *агентності, радості, значущості, соціальна взаємодія, мотивація й активна залученість* – важливі складові взаємодії дитини з однолітками, дорослими та світом загалом. Зазначені П'ять характеристик є концептуальною основою вибудови ігрової взаємодії педагога з дітьми.

Зауважимо, що присутність усіх П'ятох характеристик одночасно не обов'язкова в кожній взаємодії. Вони можуть бути виражені по-різному, а ступінь вираженості чергуватися, але ключовим є те, що діти мають відчувати радість і здивування, значущі зв'язки, бути активно залученими й умотивованими, мати можливість взаємодіяти з іншими.



# Усебічний розвиток дитини через ГРУ: цілісний погляд, системний підхід





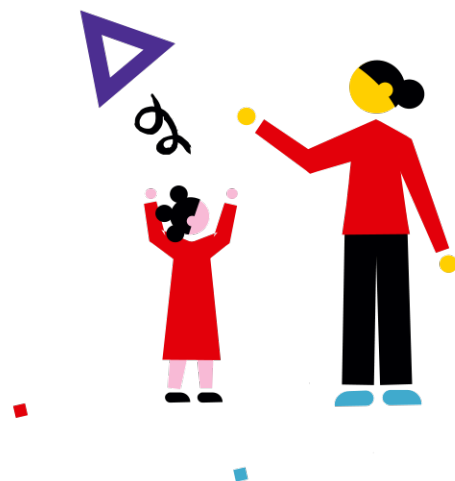
## Усебічний розвиток дитини через ГРУ: цілісний погляд, системний підхід

Діти – це майбутні лідери, винахідники, науковці, митці, педагоги й державотворці. Дитина, яка зараз досліджує, експериментує, грає, мріє, може стати науковцем, який здійснить новий нанопрорив, якому вдасться урбанізувати інші планети, або стане педагогом, який надихатиме наступне покоління новаторів, що творитиме світ, де соціальна взаємодія успішно відбуватиметься між людьми і роботами, де емпатія, креативність, самосвідомість, метапізнання будуть не термінами майбутнього педагогіки й психології, а щоденною реальністю кожного.

Неймовірний пейзаж майбутнього відповідно впливає на освітній ландшафт теперішнього, допомагаючи педагогічній і батьківській спільноті побачити горизонт освітніх завдань й усвідомити, що єдиною константою в цій мінливості вимог є вектор на всебічний розвиток особистості дитини.

Зростання й розвиток дітей – надзвичайно прекрасний, динамічний і комплексний у своїй багатовимірності процес, що передбачає цілісний погляд і системний підхід до розвитку фізичної, соціальної, когнітивної, емоційної й креативної сфер. Нещодавні дослідження в галузі нейронауки свідчать, що згадані сфери розвитку значно більше пов'язані між собою, ніж вважалося раніше – вони не є ізольованими одна від одної, а навпаки, є взаємопов'язаними, адже розвиток уміння чи навички в одній сфері може впливати чи стимулювати процеси в іншій.

ГРА є тим середовищем і механізмом, який дозволяє ефективно зреалізувати цілісне бачення розвитку дитини й трансформувати роль педагога у світлі глибинних змін в освіті.



Важливо, щоб у фокусі професійної уваги педагога перебували всі сфери в балансі, без домінування однієї з них. Не можна робити акцент на когнітивному розвитку, при цьому забуваючи або нівелюючи соціальний та емоційний. Саме навігування дорослими у спектрі ГРИ й усвідомлена реалізація ГРИ як наскрізного підходу у взаємодії з дітьми забезпечує баланс розвитку всіх сфер і сприяє тому, що дитина розвивається всебічно і цілісно.



Програма визначає низку освітніх завдань відповідно до сфер розвитку дитини: соціальної, емоційної, когнітивної, креативної, фізичної. Реалізація освітніх завдань, окреслених Програмою, передбачає врахування вікових й індивідуальних особливостей кожної дитини та сприяє реалізації основних завдань Базового компонента дошкільної освіти.

Програма наголошує на тому, що розвиток уміння чи навички в одній сфері може впливати чи стимулювати процеси в іншій, адже вони є взаємопов'язаними та підсилюють одна одну.

## **Ранній вік (від 2 до 3 років)**

### **Вікові особливості розвитку**



За перші два роки життя дитина долає величезний шлях у своєму фізичному розвитку: оволодіває прямоходінням, простими діями з предметами, елементарними навичками із самообслуговування, набуває певної фізичної самостійності і намагається її відстоювати, проте не завжди їй це вдається. Саме тому дуже важливою є підтримка і допомога дорослого.

У цьому віці у дитини з'являється неабияке прагнення до пізнання навколишнього світу в практичний спосіб. Усі предмети навколо їй потрібно обстежити, потримати у руках, понюхати, скуштувати. У такий спосіб дитина пізнає якості предметів та зв'язки між ними, робить свої перші відкриття. Дитину радше цікавить процес маніпулювання яскравими предметами, аніж результат. Діючи з іграшками та предметами, вона мимовільно дізнається про основні сенсорні еталони — розмір, форму, колір. В умовах предметно-маніпулятивної діяльності відбувається розвиток наочно-дійового мислення, яке безпосередньо пов'язане із практичними діями та такими мисленневими операціями як аналіз, синтез, порівняння.

Поступово на основі набутого досвіду предметної діяльності, спостережень, а також спілкування з дорослими у дитини з'являються предметно-відображувальні ігрові дії, під час яких вона намагається відтворити найпростіші життєві ситуації. Цікаво, що дитина цього віку готова по кілька разів поспіль повторювати ту саму дію, адже їй цікавить сам процес, а не результат.

Розвиток психічних процесів характеризується ситуативністю та змінністю. Увага має мимовільний характер, тож зосереджено займатись одним видом діяльності дитина може не більше 7–10 хвилин. Запам'ятовування і пригадування предметів, подій пов'язані з яскравими емоціями. Стрімко розвивається мовлення, збагачуються пасивний і активний словники на основі встановлення зв'язків між словами і предметами, між словом і дією чи явищем.

Поведінка малюка цього віку емоційно нестійка — на фоні емоційного підйому (радість, сміх) він може раптово заплакати. Ще дуже сильною є залежність від емоційного спілкування з рідними і близькими. Хоча і з'являється інтерес до однолітків як до об'єкта пізнання невідомого.

## **Освітні завдання**

### ***Соціальна сфера***

- Спонукає до спільних ігор з педагогом та іншими дітьми.
- Розвивати вміння добирати разом з дорослими іграшки та матеріали для гри.
- Формувати елементарні навички мовленнєвого спілкування з дорослими та однолітками.
- Залучати до діалогу під час виконання спільних дій та гри.
- Заохочувати дітей до програвання сюжету знайомих творів (потішки, забавлянки, пісеньки, віршики).

### ***Емоційна сфера***

- Розвивати емоційну чутливість.
- Створювати умови для відчуття дітьми емоційно піднесеного настрою в процесі гри.
- Надавати можливості дітям виявляти позитивні емоції під час гри.
- Сприяти розвитку вміння радіти своєму успіху.
- Розвивати бережливе ставлення до іграшок, інших предметів навколо.

### ***Когнітивна сфера***

- Розвивати пам'ять, увагу, сприйняття відповідно до віку.
- Розвивати сенсорне сприймання.
- Збагачувати чуттєвий досвід дітей, розширюючи знання про речі навколо.

- Викликати бажання пізнавати предмети, маніпулювати ними, використовувати у грі.
- Вчити розрізняти іграшки та предмети навколо за назвами.
- Розвивати вміння об'єднувати іграшки та предмети навколо за певними ознаками, знаходити схоже.
- Збагачувати словник дітей новою лексикою та активізувати його під час гри.
- Стимулювати до розповідного мовлення.
- Сприяти розвитку зосередженості та наполегливості.

### ***Креативна сфера***

- Формувати вміння використовувати в іграх набутий життєвий досвід та будувати нескладний ігровий сюжет.
- Створювати умови для розвитку вміння фантазувати та імпровізувати у грі.
- Розвивати уміння самостійно займати себе грою, добирати іграшки для гри.

### ***Фізична сфера***

- Сприяти оволодінню дітьми у грі життєво необхідними рухами.
- Розвивати дрібну та загальну моторику, здатність координувати рухи різних частин свого тіла.
- Запобігати психічній і фізичній перевтомі.
- Розвивати активність і самостійність дітей у процесі виконання дій з іграшками та іншими предметами.

### **Показники успіху**

### ***Соціальна сфера***

- Виявляє інтерес до спільної ігрової діяльності з іншими дітьми та / чи педагогом.
- Разом із дорослими добирає іграшки та матеріали для гри, активно досліджує їх.
- Охоче бере участь у програнні сюжетів знайомих творів (потішок, забавлянок, пісень, віршів).

### ***Емоційна сфера***

- Виявляє власні уподобання під час гри.
- Отримує задоволення від процесу гри.
- Щиро радіє власним відкриттям та успіхам.
- Намагається користуватися іграшками акуратно і бережливо, скласти і повернути їх на місце після гри.

### ***Когнітивна сфера***

- Задумує просте ігрове завдання та намагається реалізувати його.
- Має бажання пізнавати предмети, маніпулювати ними, використовувати у грі.
- Здатна порівнювати предмети між собою, групує їх за розміром, кольором, формою, видом.
- Доречно використовує нові слова під час ігрової взаємодії.
- Здатна на незначний час зосереджуватися на процесі ігрової взаємодії, виявляє при цьому зацікавленість.

### ***Креативна сфера***

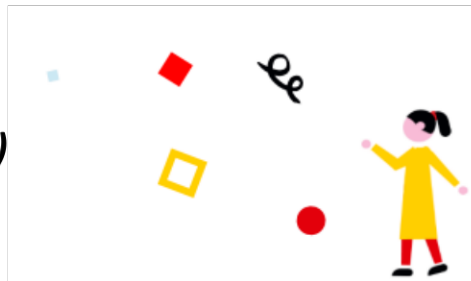
- Використовує в іграх набутий життєвий досвід і будує нескладний ігровий сюжет відповідно до нього.
- Намагається фантазувати та імпровізувати у грі.
- Вміє гратися на самоті, добирати іграшки для гри.
- Використовує у грі предмети-замінники, зокрема, виготовлені власноруч.

### ***Фізична сфера***

- Має сформовані фізичні якості відповідно до віку.
- Доцільно використовує наявний руховий досвід у різних ігрових ситуаціях.
- Зацікавлено маніпулює різними предметами, намагається координувати рухи різних частин свого тіла під час гри.
- Виявляє активність та самостійність у виконанні дій з іграшками та іншими предметами.

## Молодший дошкільний вік (від 3 до 4 років)

### Вікові особливості розвитку



У цьому віці дитина відрізняється підвищеною руховою активністю. З огляду на те, що рухи її тіла стають скоординованішими, у неї виникає потреба постійно випробовувати свої нещодавно набуті вміння — стрибати, бігати, швидко підніматись та опускатись сходами, робити що завгодно, аби лиш не сидіти на одному місці.

Характерним є швидкий темп розвитку мовлення. Дитина цього віку розуміє словесні доручення дорослого і залюбки їх виконує. Обсяг активного словника постійно зростає, збільшується не лише кількість іменників та дієслів, а й інших частин мови.

У цей віковий період вдосконалюються сенсорні можливості. Це стосується усіх без винятку відчуттів, особливо зорових, слухових та кінестетичних. Пам'ять ще не має довільного характеру. Дитині у цьому віці легко запам'ятати наочні об'єкти та яскравий матеріал або те, що справило на неї сильне враження. Поступово підвищується стійкість та збільшується обсяг уваги. Проте увага дитини ще не здатна тривалий час утриматись на якомусь одному предметі, а швидко переключається. Уява, така важлива для творчості, має мимовільний характер. Образи уяви нестійкі, швидко змінюються під впливом зовнішніх вражень, але водночас надзвичайно яскраві.

В емоційній сфері характерні різкі зміни настрою. Емоційний стан залежить від фізичного комфорту. Дитина у цьому віці чутлива до тону, настрою і ставлення з боку дорослих та до емоційного стану однолітків, легко переймає їхні настрої.

У віці від 3 до 4 років дитина починає засвоювати правила взаємин у групі однолітків, прагне до спільних з ними ігор. Основні спонукання до спілкування з дорослими переходять від сфери суто практичної (спільне виконання дій) до пізнавальної. У цьому віці розвивається самосвідомість і формується образ Я, що стимулює розвиток цілісної особистості й індивідуальності дитини.

Ігрова діяльність дитини цього віку характеризується тим, що у неї відсутня певна сюжетна мета, вона не прагне реалізувати власний задум, оскільки його ще може не бути. Дитина з інтересом створює, експериментує, намагаючись розгорнути ігрову ситуацію. У цьому віці ігрова ситуація розгортається на основі

тих вмінь, які були набуті дитиною у спільних іграх з дорослим. Поступово дитина все більше спілкується з однолітками заради спільної гри, починає узгоджувати свої дії, домовлятися у процесі гри. Важливо пам'ятати, що дитині все ще потрібна підтримка та увага дорослого.

## **Освітні завдання**

### ***Соціальна сфера***

- Залучати до колективної взаємодії.
- Формувати культуру ігрової взаємодії, зокрема, вміння попросити необхідну іграшку чи предмет і позитивно сприймати інших дітей – учасників гри.
- Розвивати вміння вести розмову з дорослими та однолітками, відповідати на їхні звернення та запитання, підтримувати дружні доброзичливі стосунки.
- Заохочувати до висловлювання власних думок і вражень від спільної ігрової взаємодії.

### ***Емоційна сфера***

- Сприяти формуванню власних смаків і вподобань.
- Заохочувати отримувати задоволення від ігрової взаємодії та власних відкриттів.
- Спонукаати дітей виявляти допитливість, сміливість, ініціативу.
- Сприяти розвитку вміння радіти своєму успіху.
- Розвивати дбайливе ставлення до іграшок і предметів навколо.

### ***Когнітивна сфера***

- Продовжувати розвивати інтерес до предметів найближчого оточення, об'єктів і явищ природного довкілля, світу людей. Спонукаати відображати отримані знання та враження в грі.
- Розвивати пам'ять, увагу, сприйняття відповідно до віку.
- Сприяти розвитку зосередженості та наполегливості, здатності доводити розпочату справу до кінця.
- Заохочувати до поєднання різних видів продуктивної діяльності в грі.
- Сприяти збагаченню та активізації словника під час ігрової взаємодії.
- Спонукаати висловлювати свої ідеї, орієнтуючись на запитання дорослого.

## **Креативна сфера**

- Формувати вміння використовувати в іграх набутий життєвий досвід та розгортати ігровий задум.
- Розвивати індивідуальні творчі здібності, заохочувати допитливість, сміливість, ініціативність, відходячи від зразка, шаблону.
- Заохочувати до дослідження, обігрування предметів світу навколо, їхніх можливостей та пошуку нестандартних способів їх застосування.
- Стимулювати вигадкування та виготовлення предметів, які можуть бути використані у процесі гри.
- Спонукає виявляти оригінальний підхід під час реалізації ігрового задуму.

## **Фізична сфера**

- Формувати фізичні якості, розвивати дрібну та загальну моторику дітей у грі.
- Продовжувати розвивати активність і самостійність дітей у процесі виконання дій з іграшками та іншими предметами.
- Створювати умови покращення показників фізичного розвитку дітей під час ігрової взаємодії.

## **Показники успіху**

## **Соціальна сфера**

- Охоче бере участь у колективній взаємодії.
- Має навички культурної ігрової взаємодії, зокрема, вміє попросити необхідну іграшку чи предмет і позитивно сприймає інших дітей – учасників гри.
- Долучається до розмови з дорослими та однолітками, відповідає на їхні звернення та запитання, підтримує дружні доброзичливі стосунки.
- Висловлює власні думки і враження від спільної ігрової взаємодії.

## **Емоційна сфера**

- Виявляє власні смаки і вподобання.
- Із задоволенням долучається до ігрової взаємодії з дорослими та однолітками.

- Виявляє допитливість, сміливість, ініціативу, полюбляє робити по своєму, пишається власними досягненнями.
- Дивується власним відкриттям, радіє своїм успіхам.
- Дбайливо ставиться до іграшок і предметів навколо.

### ***Когнітивна сфера***

- Виявляє інтерес до предметів найближчого оточення, об'єктів і явищ природного довкілля, світу людей.
- Намагається передавати отримані знання і враження в грі.
- Зацікавлено досліджує іграшки та предмети з найближчого оточення, вирізняє властиві їм ознаки (форма, розмір, призначення, матеріал, з якого виготовлені тощо), дізнається про нові характеристики вже відомих предметів.
- Проявляє інтерес до експериментування з різними предметами та іграшками, знаходить способи їхнього використання для реалізації ігрового задуму.
- Поєднує різні види продуктивної діяльності в грі.
- Виявляє зосередженість та наполегливість, здатність доводити розпочату справу до кінця.
- Охоче висловлює свої ідеї, орієнтуючись на запитання дорослого.

### ***Креативна сфера***

- Використовує набутий життєвий досвід під час розгортання ігрового задуму.
- Охоче виявляє індивідуальні творчі здібності, відходячи від зразка, шаблону.
- Досліджує предмети світу навколо, їхні можливості, шукає нестандартні способи їх застосування та використання під час гри.
- Вигадує та виготовляє предмети, які можуть бути використані у процесі гри.
- Під час розгортання ігрового задуму намагається пропонувати власні вподобання.

### ***Фізична сфера***

- Має сформовані фізичні якості відповідно до віку.

- Прагне бути фізично активною.
- Доцільно використовує наявний руховий досвід у різних ігрових ситуаціях.
- Виявляє активність та самостійність у виконанні дій з іграшками та іншими предметами.



## **Середній дошкільний вік (від 4 до 5 років)**

### **Вікові особливості розвитку**

У цьому віці дитина вже має добре розвинену моторику, вправно координує рухи свого тіла, виявляє високу рухову активність, починає добре орієнтуватись у просторі.

Розвиток пізнавальних процесів характеризується осмисленим, цілеспрямованим сприйманням, оволодінням повним набором еталонів форм предметів, появою довільного відтворення та запам'ятовування.

Можливості довільної уваги ще дуже обмежені. Дитина здатна займатися цікавою для себе грою впродовж 15–20 хвилин, а потім прагне кардинально змінити діяльність. У цьому віці дитину цікавить не сам предмет, а його внутрішня будова, спосіб його використання, механізм та призначення. Тому дошкільники цього віку постійно намагаються щось досліджувати, проводити експерименти. У них з'являється постійна потреба ставити запитання та жага до отримання відповідей на них.

Для розвитку уяви важливе значення має будь-яка продуктивна діяльність. Саме в ній найліпше виявляється здатність до творчості з різними матеріалами, що стає засобом вираження перших дитячих уподобань та прагнень.

В емоційній сфері спостерігається неврівноваженість, часто трапляються емоційні крайнощі. У цьому віці дитина глибоко переживає невдачі. Натомість успіхам радіє щиро та відверто.

Інтенсивними темпами відбувається соціальний розвиток. Дитина вже має кількох друзів, з якими залюбки грається. У цей віковий період дитина стає відповідальнішою, намагається дотримуватися правил культурної поведінки, брати участь в іграх з розподілом ролей і прийняттям групових рішень.

Для дитини цього віку гра стає одним із засобів самовираження. У своїх ігрових задумках вона більш усвідомлено відтворює різні життєві ситуації.

У цьому віці дитина починає виділяти мету ігрової діяльності, намагається добирати необхідні матеріали для її реалізації, прагне досягти результату. Значно збагачується тематика ігрових сюжетів, творчість стає осмисленою. Тож дорослим залишається лише надати можливість дитині безмежно творити, експериментувати й самостійно грати.

## **Освітні завдання**

### ***Соціальна сфера***

- Розвивати вміння до налагодження взаємодії в колективі.
- Формувати розуміння того, що кожен виконує частину завдання і в такий спосіб докладає зусиль для досягнення спільного результату.
- Створювати умови для формування відповідальності за свої вчинки, поведінку, рішення, дії.
- Розвивати вміння вести розмову з однолітками та дорослими, відповідати на їхні звернення та запитання, підтримувати дружні доброзичливі стосунки.
- Заохочувати дітей до діалогу та співпраці одне з одним, формувати ціннісне ставлення до взаємодії з однолітками.
- Створювати умови для взаємодії дітей в парах під час реалізації ігрового задуму.

### ***Емоційна сфера***

- Створювати умови та надавати можливості дітям отримувати задоволення від процесу ігрової взаємодії.
- Формувати емоційно-ціннісне ставлення до процесу й результату власної або спільної діяльності.
- Заохочувати дітей дивуватися власним відкриттям.
- Мотивувати дітей радіти успіхам власним та інших, вміти переживати невдачі та продовжувати діяти.
- Розвивати впевненість у своїх силах.

### ***Когнітивна сфера***

- Продовжувати розвивати інтерес до предметів найближчого оточення, об'єктів і явищ природного довкілля, світу людей.
- Відображати отриманий життєвий досвід в ігровій взаємодії.
- Сприяти розвитку гнучкості мислення та ініціативності.
- Спонукає обмірковувати ігровий задум, обирати необхідні матеріали та предмети для його реалізації.
- Розвивати пам'ять, увагу, сприйняття відповідно до віку.
- Спонукає складати невеликі розповіді-описи під час ігрової взаємодії, надавати розповіді емоційного забарвлення, вносити елементи передбачення.

### ***Креативна сфера***

- Заохочувати створювати образи та предмети, необхідні для обігрування конкретних сюжетів, фрагментів літературних або фольклорних творів, проведення рухливих ігор, розваг.
- Заохочувати цікавитися світом навколо, бути спостережливою.
- Розвивати творчу уяву, індивідуальні творчі здібності та нахили, сприяти саморозкриттю та самовизначенню.
- Спонукає до пошуку різних варіантів вирішення викликів і підходів у різних ситуаціях.

### ***Фізична сфера***

- Мотивувати дітей до рухової активності під час гри.
- Сприяти збереженню здоров'я дітей, покращенню показників їхнього фізичного розвитку.
- Стимулювати бажання разом з дорослими брати участь у плануванні ігрової рухової активності.
- Створювати умови для розвитку витривалості, спритності, рішучості під час фізичної активності.

### **Показники успіху**

### ***Соціальна сфера***

- Налагоджує активну взаємодію з однолітками та дорослими під час гри.
- Прагне бути залученою до колективної роботи.

- Усвідомлює необхідність нести відповідальності за свої вчинки, поведінку, рішення, дії.
- Охоче веде розмову з однолітками та дорослими, відповідає на їхні звернення та запитання, підтримує дружні доброзичливі стосунки.
- Уміє просити про допомогу, дякувати за неї, прагне турбуватися про інших.

### ***Емоційна сфера***

- Зацікавлено та сміливо втілює враження від навколишнього світу під час гри.
- Отримує задоволення від процесу ігрової взаємодії, дивується власним відкриттям.
- Намагається розпізнавати власні емоції та інших, проявляє свій емоційний стан.
- Вміє надавати емоційне забарвлення своїм висловлюванням щодо процесу та результату власної або спільної діяльності.
- Радіє успіхам власним та інших, вміє переживати невдачі, не зупинятися й продовжувати діяти.
- Намагається долати труднощі, відчуває власні сили, пишається своїми досягненнями.

### ***Когнітивна сфера***

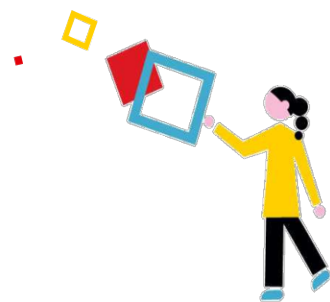
- Виявляє інтерес до пізнання предметів найближчого оточення, об'єктів і явищ природного довкілля, світу людей.
- Вміє відображати отриманий життєвий досвід в ігровій взаємодії.
- Проявляє інтерес до експериментування з різними предметами та іграшками, знаходить способи їхнього використання для реалізації ігрового задуму.
- Виявляє гнучкість мислення та ініціативність під час ігрової взаємодії з дорослими та однолітками.
- Обмірковує ігровий задум, обирає необхідні матеріали та предмети для його реалізації.
- Складає невеликі розповіді описового та сюжетного характеру під час ігрової взаємодії, надає розповіді емоційного забарвлення, вносить елементи передбачення.

## **Креативна сфера**

- Вміє створювати образи та предмети, необхідні для обігрування конкретних сюжетів, фрагментів літературних або фольклорних творів, проведення рухливих ігор, розваг.
- Цікавиться світом навколо, вміє бути спостережливою.
- Активно фантазує, уявляє, імпровізує.
- Виявляє інтерес до пошуку нестандартних рішень і підходів у різних ситуаціях.
- Висловлює власні оригінальні ідеї, що є новими і значущими для самої дитини.

## **Фізична сфера**

- Прагне бути фізично активною.
- Має сформовані фізичні якості відповідно до віку.
- Активно використовує наявний руховий досвід у різних ігрових ситуаціях.
- Розуміє важливість фізичної активності, здорового способу життя, безпечної поведінки, догляду за тілом.
- Виявляє рішучість, вправність, витривалість під час фізичної активності.
- Виявляє бажання разом з дорослими планувати ігрову рухову активність.



## **Старший дошкільний вік (від 5 до 6 років)**

### **Вікові особливості розвитку**

У цьому віці поступово відбувається зміцнення кістково-м'язової системи й удосконалюються рухи — стають більш різноманітними, координованими, сильнішими. У старшого дошкільника добре розвинена дрібна моторика, тож не дивно, що його вправні пальчики здатні створити що завгодно.

Пізнавальний розвиток характеризується зростанням довільності й цілеспрямованості сприймання, пам'яті. У цьому віці дитина вже здатна одночасно сприймати три предмети, із достатньою повнотою та деталізацією. Активно формуються просторові та часові уявлення, відчутно зростає стійкість уваги, з'являється цілеспрямоване планування власної діяльності.

Для старшого дошкільника властиві кілька типів мислення: наочно-дійове, наочно-образне й логічне. Наочно-дійове мислення влітається у практичну діяльність, під час якої дитина оперує предметами, а під час наочно-образного мислення спирається на образи предметів чи уявлення. Логічне мислення ґрунтується на перетворенні понять і побудованих на їх основі суджень.

У віці від 5 до 6 років розвивається не лише репродуктивна уява, а й зароджується творча! А ще, у зв'язку з формуванням внутрішнього світу — образу Я, самооцінки та інших новоутворень — виникає мрія.

Дитина старшого дошкільного віку має достатньо високий рівень емоційного розвитку — володіє здатністю відчувати чужий настрій, проявляє співчуття до інших, пропонує свою допомогу, контролює власну поведінку, за потреби виявляє певні вольові зусилля.

На шостому році життя образ Я є функціонально стабільним, а разом з ним і самооцінка. Із цими новоутвореннями тісно пов'язане формування установки на досягнення бажаного результату.

У процесі комунікативної діяльності у дитини формується здатність до рефлексії — вона починає оцінювати себе з погляду інших людей. Зі здатністю до рефлексії пов'язане й таке новоутворення як передбачення можливих дій та оцінок з боку інших.

У старшому дошкільному віці гра дитини набуває розквіту. Дитина постійно прагне вдосконалити і розширити власний ігровий задум, не зупиняється на досягнутому, фантазує, активно долучається до взаємодії з однолітками. Важливим також є обговорення та узгодження дітьми правил взаємодії під час гри. У грі дитини відображаються індивідуальні особливості, інтереси, уявлення маленького творця. Діти охоче вибудовують діалог з однолітками та дорослими. Тож, дорослим залишається просто разом з дитиною творити й насолоджуватися грою.

## **Освітні завдання**

### ***Соціальна сфера***

- Заохочувати дітей до діалогу та співпраці, формувати ціннісне ставлення до взаємодії з іншими.

- Формувати здатність до налагодження соціальної взаємодії: розвивати вміння вести розмову з дорослими й однолітками, відповідати на їхні звернення й запитання, підтримувати дружні доброзичливі стосунки.
- Залучати до роботи в парі, команді, заохочувати до розподілу ролей, розвивати вміння висловлювати своє погодження / непогодження у відповідний і прийнятний спосіб.
- Розвивати вміння прислухатися одне до одного, домовлятися, співвідносити свої інтереси з бажаннями інших, приймати спільні рішення, допомагати одне одному, вибудовувати взаємодію з однолітками й дорослими відповідно до ситуації.
- Створювати умови для формування відповідальності за свої вчинки, поведінку, рішення, дії.
- Формувати розуміння значимості свого внеску для досягнення спільної мети й розуміння того, що кожен виконує частину завдання й у такий спосіб докладає зусиль для одержання спільного результату.
- Заохочувати висловлювати свої думки, враження, переживання від спільної діяльності.

### ***Емоційна сфера***

- Формувати емоційно-ціннісне ставлення до процесу й результату власної або спільної діяльності.
- Заохочувати отримувати задоволення від власних відкриттів і спільної діяльності.
- Розвивати емоційну чутливість, уміння сприймати навколишній світ, знаходити образні засоби вираження почуттів від нього.
- Формувати вміння не боятися перепон і долати виклики, бути наполегливим та завзятим.
- Формувати вміння співпереживати з приводу невдач однолітків чи радіти їхнім досягненням.
- Розвивати самостійність мислення.
- Створювати умови для розвитку самоконтролю.
- Сприяти формуванню власних смаків і вподобань.
- Розвивати впевненість у своїх силах під час виконання індивідуальних і спільних завдань та відчуття гордості від відкриттів і досягнень.

## ***Когнітивна сфера***

- Розвивати інтерес до світу предметів, людей і природи, спонукати досліджувати світ навколо.
- Розвивати пам'ять, увагу, сприйняття, уяву, мислення відповідно до віку.
- Заохочувати дітей ставити питання до себе, однолітків, дорослого, бути спостережливим.
- Сприяти формуванню цілісної картини світу й розуміння себе в ньому.
- Розвивати вміння аналізувати інформацію, розмірковувати про факти, формувати власні судження.
- Заохочувати встановлювати й пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між явищами у світі навколо.
- Спонукати висловлювати свої ідеї – самостійно чи орієнтуючись на запитання дорослого; надавати розповіді емоційного забарвлення, вносити елементи передбачення.
- Спонукати обмірковувати власні й спільні задуми та заохочувати покроково планувати їх втілення.
- Сприяти розвитку зосередженості, наполегливості, здатності доводити розпочату справу до кінця й радіти своєму успіху.
- Спонукати використовувати набуті знання в реальних життєвих ситуаціях.
- Заохочувати оцінювати якість, розуміти важливість, користь результатів власної чи спільної діяльності.

## ***Креативна сфера***

- Викликати інтерес до експериментування, дослідження, пошуку нестандартних рішень.
- Заохочувати цікавитися парадоксами, прогнозувати, вдаватися до аналогій, швидко мислити.
- Розвивати творчу уяву, індивідуальні творчі здібності й нахили, сприяти саморозкриттю й самовизначенню.
- Розвивати допитливість, самостійність, ініціативність, сміливість діяти, не чекаючи готового рішення.
- Сприяти розвитку гнучкості мислення й формуванню вміння адаптувати свою діяльність з урахуванням умов світу навколо.
- Надавати можливість творити й діяти за власним вибором.
- Спонукати до пошуку різних варіантів виконання однакових завдань, пробувати знову й знову з новими ідеями й припущеннями, не боятися помилок.

## **Фізична сфера**

- Формувати позитивну мотивацію до активної рухової діяльності.
- Формувати й розширювати уявлення про основні чинники збереження здоров'я: рухова діяльність, правила здорового харчування, дотримання питного режиму, безпечна поведінка, догляд за тілом.
- Сприяти формуванню рухових умінь і навичок.
- Створювати умови для розвитку координації рухів і вміння орієнтуватися в просторі.
- Сприяти формуванню навичок здоров'язберезувальної поведінки.
- Ініціювати закріплення навичок безпечної поведінки в різних життєвих ситуаціях.
- Підтримувати вияв вольових зусиль у руховій діяльності.
- Спонукає до застосування рухового досвіду в різних життєвих ситуаціях.

## **Показники успіху**

### **Соціальна сфера**

- Розуміє цінність командної (спільної) роботи.
- Вступає у невимушену розмову з дітьми й дорослими, виявляє активність у діалогах, монологах, перемовинах, налагоджує та підтримує доброзичливі дружні стосунки.
- Здатна до співпраці та взаємодії з однолітками, може долучатися й ініціювати роботу в парі, у команді, залучається до співтворчості й співавторства.
- Уміє регулювати соціальну поведінку. Має розвинені навички міжособистісної взаємодії: уміє домовлятися, розподіляти ролі, дослухатися до інших, розуміти різні точки зору.
- Уміє просити про допомогу й дякувати за неї, прагне турбуватися про інших, пропонувати свою підтримку, здатна співчувати й співпереживати.
- Уміє розв'язувати проблемні відкриті завдання самостійно й разом, ділитися ідеями, прагне бути відповідальною в різних ситуаціях, здатна оцінювати ризики й ухвалювати спільні рішення.
- Отримує насолоду від взаємодії з дорослими й однолітками, розуміє важливість внеску кожного.
- Висловлює свої думки, переживання від спільної діяльності.

## **Емоційна сфера**

- Має мотивацію: ставить мету й працює над її досягненням. Має відповідне ставлення до процесу і результату власної або спільної діяльності.
- Отримує задоволення від діяльності, до якої вона залучена, уміє дивуватися відкриттям.
- Розпізнає власні емоції та інших, проявляє власний емоційний стан, може керувати ним, розуміє, коли емоції є помічними й корисними, а коли шкодять. Уміє екологічно вибудовувати стосунки з навколишнім світом і з самим собою.
- Володіє навичками самоорганізації й самоконтролю, здатна протистояти імпульсивним реакціям, уміє самостійно мислити та реагувати відповідно до ситуації.
- Щиро радіє успіхам власним та інших, уміє переживати невдачі, не зупинятися й продовжувати діяти.
- Уміє надавати емоційне забарвлення своїм висловлюванням щодо процесу й результату власної або спільної діяльності.
- Упевнена в собі і своїх силах, не боїться викликів, здатна долати труднощі, відчуває власні сили, пишається досягненнями.

## **Когнітивна сфера**

- Прагне пізнавати навколишній світ, помічає його розмаїття, проявляє допитливість, інтерес і бажання до експериментування й дослідження.
- Має розвинені пам'ять, увагу, сприйняття, уяву, мислення відповідно до віку.
- Може зрозуміти побачене, почуте, прослухане й використати цю інформацію у власній діяльності. Здатна формувати поняття й ідеї, розуміти й пояснювати їх.
- Установлює зв'язки між поняттями «причина-наслідок». Вчиться об'єднувати знання з досвідом, розуміючи наслідки, тим самим закладаючи основи для формування глибокого мислення.
- Може вирішувати проблемні завдання, шукає рішення, справляється з викликами, планує власну діяльність, докладає зусиль для реалізації задуму, визначає кроки задля його досягнення й прогнозує результати власної діяльності.
- Може бути наполегливою, зосередженою і доводити розпочате до кінця.

- Уміє використати знання й інформацію в реальних життєвих ситуаціях.
- Рефлексує про власні вчинки та вчинки інших, події у світі навколо.

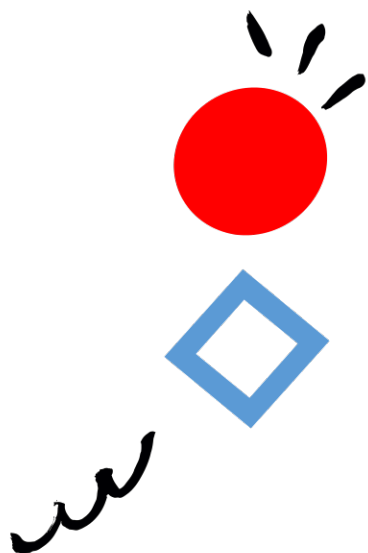
### ***Креативна сфера***

- Цікавиться світом навколо, уміє бути спостережливою.
- Виявляє інтерес до пошуку нестандартних підходів і рішень у різних ситуаціях.
- Активно фантазує, уявляє, мріє, імпровізує, винаходить і віднаходить.
- Виявляє ініціативу, творчу самостійність, не боїться робити по-своєму, здатна поєднувати непоєднуване і сміливо втілювати власні й спільні ідеї в життя.
- Висловлює власні оригінальні ідеї, що є новими й значущими для самої дитини, перевіряє можливості їх реалізації з урахуванням умов середовища.
- Розуміє, що невдача – це можливість спробувати знову й знову з новими ідеями й припущеннями.

### ***Фізична сфера***

- Прагне бути фізично активною.
- Розуміє важливість фізичної активності, здорового способу життя, зокрема здорового харчування, безпечної поведінки, догляду за тілом.
- Має сформовані фізичні якості відповідно до віку.
- Розуміє рухи й простір навколо.
- Володіє навичками фізичної саморегуляції.
- Виявляє рішучість, вправність, витривалість і сміливість в ігровій взаємодії.
- Доцільно використовує наявний руховий досвід у різних ситуаціях, зокрема у командній активній взаємодії.

# Методичні рекомендації





## Методичні рекомендації

Пропоновані методичні рекомендації розкривають умови та основні практичні аспекти реалізації завдань Програми. Розділи методичних рекомендацій становлять цілісний комплекс, системна реалізація якого, зокрема в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, дозволяє упровадити ГРУ як наскрізний підхід у взаємодії з дитиною з метою її всебічного розвитку.

### Мистецтво фасилітації ГРИ

Метаморфози у світі та в освіті сьогодні спонукають кожного педагога оволодіти мистецтвом і наукою фасилітації ГРИ. Педагог-фасилітатор – це усвідомлений практик-дизайнер, який вибудовує взаємодію з дітьми відповідно до їхніх інтересів і потреб з урахуванням освітнього контексту. Основою такої взаємодії є ГРА як наскрізний підхід в освітньому процесі. Дизайн взаємодії з дітьми вибудовується відповідно до П'яти характеристик ГРИ, що надає простір для всебічного розвитку дитини та набуття нею досвіду агентності. У своїй діяльності педагог-фасилітатор послуговується такими **ключовими принципами**:

- **Єднання.** Педагог-фасилітатор спрямовує свої дії відповідно до потреб, прагнень й уподобань дітей у ситуації «тут і зараз»: відчуває їхній стан, уважно слухає, що вони говорять, намагається зрозуміти те, що є зараз актуальним і значущим для них.
- **Сприяння.** Педагог-фасилітатор підтримує, спрямовує, пояснює й допомагає зрозуміти, чому один вид поведінки чи мислення є прийнятним, а інший – ні, і яким чином дитині ефективно навігувати в соціальному середовищі.
- **Підтримка.** Педагог-фасилітатор сприймає дітей такими, які вони є, та допомагає їм досягати власних цілей. Таким чином, діти почуваються компетентними, креативними й більш відповідальними за свою діяльність.
- **Взаємодія.** Педагог-фасилітатор забезпечує відчуття важливості кожної дитини, залучає дітей до співпраці, сприяє діалогу, розвиває вміння вибудовувати взаємодію з однолітками й дорослими відповідно до ситуації.

Ураховуючи зазначені принципи, які є визначальними для успішного проживання педагогом ролі фасилітатора, Програма пропонує низку універсальних секретів ефективної взаємодії з дітьми, адже у фокусі професійної уваги завжди є дитина як творець майбутнього. Усвідомлене використання секретів у щоденних практиках допоможе ефективно зреалізувати освітні завдання, визначені Програмою.



Отже, **секрети педагога-фасилітатора:**

- Будьте **поруч із дітьми**, уважно спостерігайте за їхньою самостійною ГРОЮ та взаємодією з однолітками, адже це допоможе швидко відреагувати на їхні потреби та краще зрозуміти, що їх цікавить та мотивує. Такий досвід дасть вам змогу ефективніше організувати вашу взаємодію з дітьми надалі. Спостереження за дітьми, які поглинуті ГРОЮ, дадуть можливість поглянути на декого з них по-іншому. І, що важливо, ви зможете зрозуміти, який потужний потенціал закладений у кожній дитині.
- Організуючи середовище для ГРИ дошкільників чи пропонуючи їм будь-яку ГРУ, дотримуйтеся **правила «легкого старту»**, тобто складність пропонованого дітям завдання має відповідати рівню впевненості кожного з них у своїх силах, адже це створює ситуацію успіху. А вірячи в успіх, дитина відчуває впевненість і готова крок за кроком виконувати все складніші й складніші завдання, більшість із яких вона далі ставить собі сама. У разі, якщо завдання занадто складне, дитина втратить віру в себе й бажання просуватися далі; якщо ж занадто легке – їй буде нецікаво, і, як результат, вона не зможе перебувати в стані «потoku» (від англ. «flow»).

**Потік** — стан, коли людина зливається в єдине ціле з тим, що робить, отримує задоволення від самореалізації, підвищеної та обґрунтованої впевненості в собі, здобуває здатність чітко й зрозуміло формулювати свої думки, переконувати, розв'язувати проблеми будь-якої складності, часто знаходячи нестандартні, креативні способи. Стан потоку виникає, коли людина робить те, що їй подобається, та має чіткий баланс між власними вміннями й складністю завдання. Для цього стану характерні глибока концентрація, почуття легкості, радості й упевненості в собі. Зусилля педагога мають бути спрямовані на створення та підтримку саме такого балансу.

• **Будьте гнучкими** у вашій взаємодії з дітьми, не нав'язуйте їм ваших ідей. Навпаки, допоможіть кожній дитині втілити власний задум.

• **Давайте дітям час** для реалізації цих задумів і насолоди самим процесом ГРІ. Діти самостійно можуть визначати, упродовж якого часу вони хочуть виконувати ту чи іншу діяльність.

• Не акцентуйте увагу на кінцевому результаті, заохочуйте та підтримуйте сам процес діяльності. Пам'ятайте, що вільному розвитку сприяє **творче середовище**.

• Пам'ятайте, що одне із завдань Програми – закласти основу для вміння дитини **вчитися впродовж життя**, тому це природно, якщо в неї щось не виходить. Допоможіть дитині зрозуміти, що невдача — це не привід кидати розпочате, а можливість пробувати знову й знову. Поміркуйте разом, із чим саме пов'язані її труднощі. Наприклад, можна запитати: «Що в тебе не виходить?», «Поміркуймо, чому не виходить?», «Що заважає?», «Чого бракує?» тощо. У такий спосіб ви стимулюєте вміння дитини справлятися із ситуаціями, які виникатимуть на шляху її становлення, а також допомагаєте їй відчувати впевненість у власних силах і спонукаєте до самостійності.

• Не робіть за дитину те, що вона може зробити чи вирішити сама. Ліпше **допоможіть їй запитанням**, підказкою, підбадьорюйте корисною порадою чи ідеєю.

• Надайте дитині більше **свободи й самостійності** в процесі пошуку відповіді на виклик. У такий спосіб ви навчите її вирішувати будь-які життєві ситуації, і це стане міцною цеглиною у фундаменті, який ми закладаємо.

• Розгортайте взаємодію з дитиною таким чином, щоб усе, що відбувається з нею і навколо неї, було значущим і знаходило **внутрішній відгук**.

• Поважайте думку дитини, навіть якщо вона вам здається безглуздою. Ніколи не говоріть: «Та він не так робить, думає, говорить», адже у ГРІ дітей немає понять «правильно» й «неправильно». Те, що нам, дорослим, які живуть за певними правилами й усталеними нормами, здається неправильним, не означає, що варіант, запропонований дитиною, не має права на існування. Навпаки, попросіть пояснити своє бачення. Завжди давайте дітям можливість зробити **власний вибір**.

- Пам'ятайте, що головною словесною формою взаємодії між вами й дитиною є **діалог на рівних**.

- Завжди пропонуйте дітям **зворотний зв'язок**, адже таким чином ви показуєте свою зацікавленість їхньою діяльністю й виявляєте бажання дізнатися ще більше або навіть стати частиною цієї діяльності. Така поведінка не є оцінюванням того, що зробили діти, а радше – визнанням зусиль, які вони докладають для досягнення мети, а також їхньої наполегливості й старанності на шляху до успіху.

- **Довіряйте можливостям дітей**. Не пропонуйте їм готових рішень. Дуже часто ми навіть не підозрюємо, який потужний потенціал закладений у наших дітях. Дайте можливість їм розкрити цей потенціал. Просто наберіться терпіння й зачекайте.

- Пам'ятайте, що діти вчаться ліпше, коли почувуються відповідальними за сам процес, розуміють та усвідомлюють, чому вони щось роблять, знаходять **власні сенси**.

- **Заохочуйте й підтримуйте** будь-які старання дітей, давайте корисні й слушні поради виваженим і спокійним тоном, який буде додавати дітям упевненості у своїх силах.

- Різними способами **залучайте дитину до співпраці, співдії та співтворення**. Наприклад, застосуйте прийом «Допоможи мені щось зробити», як-от: викласти доріжку, намалювати промінчики сонечка, краплинки дощу тощо. Але попередньо запитайте в дітей: «Чого бракує сонечку, хмаринці, вулиці?..», — і лише після цього разом розпочинайте діяти.

- Будьте готові до того, що під час ГРИ завжди пануватиме шум дитячої творчості, створений дітьми, які в процесі спільної роботи над чимось радяться один з одним, домовляються й шукають компроміси. Не вимагайте від дітей цілковитої тиші. Навпаки, **заохочуйте їх до спілкування**. Адже саме в такий спосіб діти здобувають одне з ключових умінь нашого століття — бути командним гравцем.

- У разі виникнення конфліктної ситуації, наприклад, під час розподілу дітьми ролей, іграшок між собою, не пропонуйте готовий спосіб розв'язання ситуації,

ліпше спробуйте допомогти запитаннями, аби діти **самостійно знайшли рішення**.

- **Чергуйте завдання** таким чином, щоб дітям було цікаво, але не перевантажуйте дошкільників їх надмірною кількістю.

- Намагайтеся задовольняти **ініціативу дітей**, адже проігнороване прохання спричинить демотивацію наступного разу. Заохочуйте, підтримуйте та позитивно реагуйте на самостійні спроби дитини щось зробити, висловлюйте довіру її можливостям, спонукайте спостерігати, досліджувати.

- Позитивно реагуйте навіть на найменші **успіхи дітей** у ГРІ — це допоможе викликати в них стійке прагнення до подальшої ігрової взаємодії.

- Показуйте дитині, як ви співпереживаєте за успіх інших, і завдяки цьому саме від вас вона перейме вміння виявляти це почуття. Підтримуйте **прагнення дитини допомагати іншим**, спонукайте позитивно й доречно висловлюватись щодо успіхів чи невдач один одного.

- Залучайте якомога більше дітей до **спільної ГРІ**, допомагайте в розширенні сюжету, а за необхідності – у розподілі ролей. Допомагайте дітям координувати особисті інтереси з інтересами команди.

- Завжди намагайтеся задовольнити безмежну цікавість дітей, даючи відповіді на їхні запитання або пропонуючи **поміркувати** над ними разом з вами чи іншими дітьми.

- Часто діти втрачають інтерес до того, що вони роблять, адже бояться викликів на шляху до успіху, тому допоможіть їм **подолати ці труднощі** й просунутися далі, запропонувавши наступний крок або заінтригувавши цікавим запитанням.

- **Будьте винахідливими**. Удосконалюйте своє вміння ставити запитання, робити часткові підказки, вносити уточнення, роз'яснення, які спонукають до пошуку.

- Пропонуйте в процесі ГРІ ситуації, які потребують від дітей самостійності в судженнях, пошуку творчих рішень і **застосування набутих навичок і вмінь**.



- Надавайте дітям можливість приймати рішення, обґрунтовувати та відстоювати власну думку, адже саме це є індикатором того, що вони активно **ментально залучені** до процесу взаємодії.

- Пропонуйте в процесі ГРИ робити припущення, висувати креативні ідеї та спонукайте до їх реалізації, схвалюйте спроби дітей проявляти оригінальність, **гнучкість мислення**. Заохочуйте знаходити суперечності, обходити перешкоди, починати діяти з незвичної позиції, використовувати знайоме по-новому, осмислювати процес і результат взаємодії, зіставляти задумане з реально досягнутим.

- Надавайте дітям можливість самостійно вигадувати ігри та правила до них, придумувати сюжети й розподіляти ролі. Не забувайте, що не всі одночасно хочуть бути залученими до однієї ГРИ. **Поважайте думку** й право вибору дитини.

- Віддавайте перевагу **відкритим запитанням**. Відсутність відкритих запитань і ситуацій у вашій взаємодії гальмує розвиток розумових процесів, зокрема, мовлення. У разі постановки винятково закритих запитань, тобто таких, що потребують від дитини стверджувальної чи заперечної відповіді, ви не створите умов для розкриття її індивідуальності. Пам'ятайте, що не існує єдиної правильної відповіді на запитання.

### ***Відкриті запитання й відкриті завдання***

***Закриті запитання*** — запитання, на які можна дати відповідь одним словом («так» або «ні»), одним реченням («Київ – столиця України»). Прикладом таких запитань є: «Як ти вважаєш, чи треба намалювати дерево, щоб левеняті була тінь?». Дитина може дати відповідь: або «так», або «ні».

У спілкуванні закриті запитання можуть бути ефективними на початку діалогу або для отримання, уточнення певної інформації, щоб використати її в подальшій взаємодії. Але ГРА як підхід передусім передбачає використання педагогом відкритих запитань.

***Відкриті запитання*** — це запитання, на які не можна дати відповідь одним словом і які потребують від дитини роздумів, формулювання власного бачення, ставлення, думки, а не констатації фактів. Наприклад: «Що необхідно зробити, щоб у будинку було більше світла?». Дитина може запропонувати безліч власних варіантів і потім матиме змогу спробувати їх реалізувати й визначитися,

наскільки оптимальним було обране нею рішення. Саме такі запитання стимулюють мислення дитини, прагнення долучатися до діалогу й створюють фундамент для розвитку вміння навчатися упродовж життя.

Палітра відкритих запитань насправді є досить широкою. Для старту опанування **мистецтвом відкритих запитань** пропонуємо **орієнтири**:

- Що ти можеш мені розказати про...?
- Звідки ти знаєш, що...?
- Що ти думаєш...?
- Покажи мені, як ти...?
- Мені цікаво, чому...?
- Що ти зробив спершу...?
- Як ти...?
- Чому ти...?
- Звідки ти знаєш ...?
- Подумай про інший спосіб/ Як ти можеш по-іншому...?
- Що ти можеш мені сказати про..?
- Як ти думаєш, що могло трапитися, якби...?
- Що ти зробив би натомість?
- Як тобі це вдалося?
- Про що це тобі нагадує?
- Що ти можеш зробити наступного разу...?
- Розкажи мені, що трапилось?
- Як ти називаєш речі, які використовуєш?
- Як ти збираєшся це зробити?
- Що ще ти можеш використати/застосувати?
- Як ти думаєш, що буде далі?
- Що можна додати?
- Чому так відбувається/сталося?
- Для чого ще це може бути використано?
- На що ще це схоже?
- Що саме ти маєш на увазі?
- Які приклади ти можеш навести?



Діалог і взаємодія дорослого з дітьми відбувається відповідно до контексту, що й визначає варіанти й напрямки запитань.

Відкриті запитання стимулюють мисленнєвий, зокрема креативний процес у мозку дітей і допомагають їм навчитися самим ставити запитання до будь-чого, з чим вони взаємодіють чи що їх оточує. Уміння ставити відкриті запитання є невід'ємною складовою юристів, адвокатів, освітян, державних управлінців, лідерів у будь-якій сфері. Якщо цього вміння не закладати з дитинства, то дітям у майбутньому буде складніше розкрити й реалізувати власний потенціал.

Так само, як відкриті запитання, відкриті завдання надають простір і можливості дитині поміркувати, запропонувати ідею чи рішення, яке є актуальним і значущим саме для неї.

Згадані секрети педагога-фасилітатора потребують осмислення і активного застосування у власних професійних практиках.

Перш ніж розпочати взаємодію з дітьми за Програмою, замисліться над тим, що ви розвиваєте творців майбутнього, які вміють мислити, обґрунтовувати свою думку й готові вчитися впродовж життя. А ви є дизайнером умов і комфортного середовища, де перебувають діти, і стиль, у якому ви взаємодієте, має назву «ГРА». ГРА може розвиватися як за ініціативою дитини, так і за ініціативою дорослого. Важливо віднайти розумний баланс ініціатив, адже ГРА — це не конспект і не шаблон, а динамічний процес, який сприяє набуттю дітьми досвіду *агентності*.

***Агентність*** – це вміння й здатність людини до цілепокладання, рефлексії й дії для того, щоб впливати на зміни у власному житті та у світі навколо. Це ще один невід'ємний інгредієнт усебічного розвитку дитини і її успішної реалізації в майбутньому. Сутність поняття «агентність» полягає в тому, що діти постійно живуть і розвиваються в парадигмі: «я – впливовий/-а, від мене залежить, чи відбудуться зміни на краще, зокрема зі мною». Для дитини це означає, що «я хочу, я вмію, я можу, я буду, я – відповідальна/-ий».

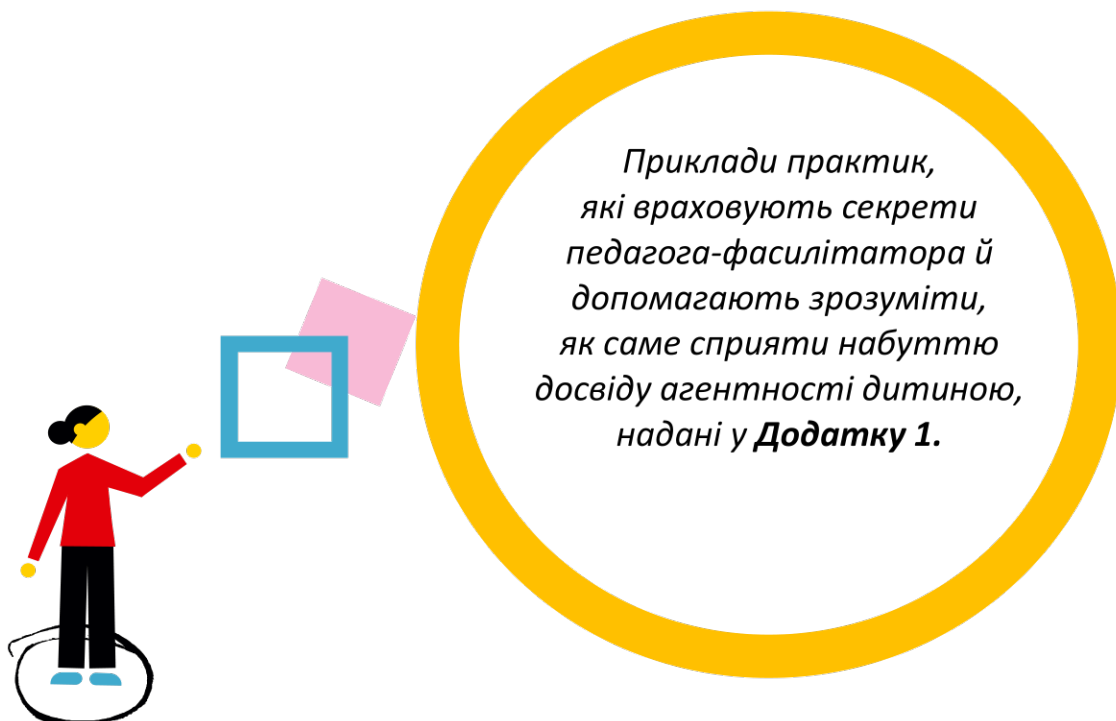
Саме тому взаємодія дорослих з дітьми має вибудовуватися на принципах дитиноцентризму, на ідеї, що діти вже є активними, впливовими людьми, які готові формувати світ, що постійно змінюється, робити внесок у покращення свого життя й життя своєї спільноти. Тобто сприймати дитину такою, яка здатна й спроможна до розвитку та пізнання, а не як чистий аркуш паперу, що треба заповнити.

Коли під час взаємодії з дорослим дитина вільно висловлює свою думку, ініціює активність, пропонує власні рішення, саме тоді вона відчуває себе важливою, почутою й набуває досвіду агентності.

Агентність — це насамперед про баланс ініціативи у взаємодії між дітьми і дорослими: чи дослухаються дорослі до інтересів дітей? Чи ініціюють діти активності й запрошують дорослих долучитися до них у процесі ГРИ та прийняття рішень? Інакше кажучи, які можливості мають діти, щоб втілити свої задуми та дії? Ключ до такої взаємодії – це підтримка, а не контроль від дорослих.

ГРА є природним середовищем для набуття дітьми досвіду агентності, і це доводять наукові дослідження. Адже діти, які мають можливість впливати на особливості й перебіг діяльності, приймати рішення й самостійно робити вибір, є більш умотивованими.

Програма визначає досвід агентності як надзвичайно цінний для успішної реалізації дитини в майбутньому. Людина, яка має цей досвід, здатна не чекати готового алгоритму дій, а пропонувати своє бачення. Така людина має власні, уже вибудовані внутрішні психологічні опори – це і є особистість, творець майбутнього.



## Проектна діяльність як інструмент усебічного розвитку дитини

Одним зі способів підтримання й стимулювання ментальної активності, розвитку творчої самостійності, креативності й агентності дітей є залучення їх до проектної діяльності. Відкриття, дослідження, експерименти в проєктах спонукають дітей до нових усвідомлень і набуття необхідних умінь, а не лише використання вже наявних у них знань і навичок.

**Проектна робота** сприяє розширенню знань дітей про різні сфери дійсності, надає дітям простір для самоорганізації, спонтанності, співпраці, незвичних шляхів пізнання та помилок. Замість інструкцій і готових рішень – горизонт можливостей для досліджень через взаємодію, ідеї та натхнення. Діти не просто залюбки долучаються до діяльності, а й набувають необхідних соціальних навичок — стають уважнішими одне до одного, починають керуватися не лише власними мотивами, а й цілями, завданнями усієї команди, установленими в ній правилами.

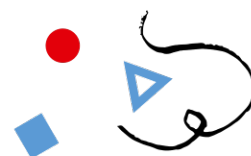
Для успішної реалізації проектної діяльності важливою є роль педагога, його вміння пропонувати цікаві теми, фасилітувати за допомогою відкритих запитань, сприяти трансформуванню ідей і підтримувати дітей у процесі творення.

Програма спонукає педагога покеровуватися *П'ятьма характеристиками ГРИ* під час реалізації проектної діяльності:

- запропоновані дітям проєкти мають бути важливими й *значущими* для них, стимулювати *ментальну залученість*, передбачати співпрацю, дослідження;
- проектна діяльність передбачає *командну співпрацю*, де роль педагога полягає у фасилітації процесу й створенні позитивної *соціальної взаємодії*;
- успішна й продуктивна командна робота викликає *радість* і задоволення під час роботи над проєктом;
- проектна робота надає можливість не тільки створювати, а й осмислювати, аналізувати, змінювати, що *мотивує*, зменшує страх помилки й підвищує впевненість у власних силах та дозволяє отримувати задоволення від процесу.

Програма передбачає використання **моделі «5П+1П»** для ефективної організації проектної роботи в закладі дошкільної освіти. Такими етапами є:

- **проблема,**
- **планування,**



- пошук інформації,
- продукт,
- презентація,
- підведення підсумків та продовження.

**Проблема.** Почати роботу варто з визначення кола дослідницьких запитань. На першому етапі проектної діяльності учасники можуть досліджувати проблемні питання щодо теми проекту. Тема проектної роботи має бути актуальною, реалістичною для виконання, значущою й цікавою для дітей. Важливо віддавати ініціативу дітям, прислухатися до їхніх думок та інтересів під час визначення кола дослідницьких питань.


Етап **планування** передбачає узагальнення інформації, систематизацію раніше здобутих знань і власного життєвого досвіду.

На наступному етапі проектної роботи відбувається **пошук** інформації (дослідження). Педагог може запропонувати дітям переглянути відео до теми, зробити творчу роботу разом із батьками, відвідати цікаві місця, провести інтерв'ю, опитування, спостереження, експерименти, дослідити тощо.

На четвертому етапі проектної діяльності створюється **продукт**: це може бути командна робота дітей, спільна діяльність з батьками й іншими дорослими.

Продуктами проекту можуть бути: книга, виставка малюнків, лепбук, колективне панно, колаж, комп'ютерна презентація, реклама, віртуальний музей, скульптура, фотоальбом, вистава, розвага, рольова гра, екскурсія, дослідницька робота тощо. Саме під час цього етапу дослідники мають можливість відобразити зміст набутих у проекті досвіду й знань, таким чином надаючи йому особливої значущості.

Педагог може створювати траєкторію руху проектної діяльності відповідно до освітніх завдань, потреб й інтересів дітей. При цьому, важливими є гнучкість і ситуативність педагога, вміння йти за запитом, потребами та вподобаннями дітей. Тобто, якщо на початку проекту планувалося створення певного продукту, а в ході реалізації діти запропонували зовсім інший його формат, то така ситуація



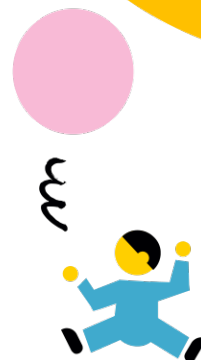
*У Додатку 2 надано Рамку аналізу процесу взаємодії дорослого з дитиною, що може слугувати орієнтиром для більш системного і усвідомленого аналізу практик педагогів.*

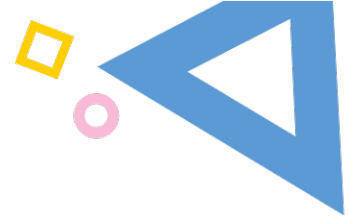
буде можливістю для педагога проявити якості фасилітатора й підтримати ініціативи дітей.

На п'ятому етапі проектної роботи відбувається **презентація** проекту. На цьому етапі дослідники мають можливість презентувати власний продукт відповідно до формату, у якому він створений: розміщують у групі, у холі або на сайті садочка спільне панно чи фотоальбом, роблять прем'єрний показ вистави чи відео, проводять екскурсії до власноруч створених артоб'єктів тощо. Невід'ємною складовою цього етапу є можливість для дітей висловити власні думки, висновки, інсайти, адже в проектній діяльності важливим є не сам продукт, а процес, до якого залучені діти.

Заключний етап проектної діяльності – **підбиття підсумків і продовження**. На цьому етапі дослідники рефлексують, діляться своїми враженнями, емоціями, думками та мають можливість планувати продовження проекту або запропонувати тему для наступної проектної роботи. На етапі продовження педагогу потрібно взяти за правило якомога частіше цікавитися думками дітей про те, які теми вони хотіли б дослідити ще.

**У Додатку 3**  
*та Додатку 4 запропоновано приклад проекту за моделлю «5П+1П» та Навігаційну карту реалізації проекту у закладі дошкільної освіти.*





## ГРА і креативність

Програма «Творці майбутнього» акцентує увагу на всебічному розвитку дитини, однією з невід’ємних складових якого є креативність. Переосмислюючи сформовані погляди й існуючі думки щодо розвитку креативності дітей дошкільного віку, Програма пропонує сучасне розширене бачення цього поняття, що ґрунтується на дослідженнях, зконсолідованих науковою спільнотою The LEGO Foundation.

Поряд з визначенням креативності як якості особистості сьогодні **креативність** розглядають як уміння, яке варто розвивати й практикувати, як «ментальний м’яз», що потрібно тренувати, а не як статичну рису, з якою народжуються. Тобто, креативність не є вродженою характеристикою чи вмінням, не є даром чи талантом. До того ж, сучасні дослідження доводять, що діти й дорослі є однаково креативними.

Програма пропонує розглядати розвиток **креативності** як *ітеративний, динамічний та цілеспрямований процес* поєднання, дослідження, трансформації світу й середовища в новий і значущий спосіб. Іншими словами, – це дія, яка є ітеративною, цілеспрямованою за своєю природою, це циклічний процес, який складається з трьох взаємопов’язаних етапів: **взаємозв’язок, дослідження й трансформація**.

Першим етапом процесу креативності є **взаємозв’язок**. Взаємозв’язок – це етап поєднання уже наявного досвіду дитини з новими ідеями й думками. Під час креативного процесу відбувається взаємовплив простору й середовища, у якому живе дитина, на її нові думки й навпаки – думок та ідей дитини на той досвід, середовище й простір, у якому вона перебуває.

**Взаємозв’язок** може відбуватися під впливом двох факторів: *внутрішніх і/або зовнішніх*. *Внутрішні фактори* – це коли дитина виявляє власну зацікавленість чи допитливість до чогось або до когось у її оточенні. Наприклад, дитина знаходить картонну коробку. У цей момент вона переживає перший досвід внутрішнього інтересу до цього предмета, і їй стає цікаво, яким чином можна взаємодіяти з цією коробкою далі.

Взаємозв’язок також може відбуватися під впливом *зовнішніх факторів*. Зовнішніми чинниками можуть бути об’єкти, ідеї або інші люди навколо. Наприклад, коли дитина грає з коробкою, досліджуючи її, помічає, що діти поруч

створюють місто. Ця ГРА поруч чинить зовнішній вплив на дитину, адже спонукає її замислитись, чим коробка, з якою вона взаємодіє, може бути в ГРІ з іншими дітьми. І таким чином розвивається процес креативності.

Саме за такими двома сценаріями може відбуватися входження дитини у власний процес креативності.

Наступним є етап **дослідження**, який передбачає тестування, випробування ідей, їх адаптацію, практичну дію, дослідження нових думок і бачень.

На цьому етапі дитина може приєднатися до ГРІ інших дітей, пропонуючи залучити до спільної ГРІ коробку, із якою вона експериментувала до цього сама. У цей момент відбувається тестування й випробування ідей дитини, із якими вона долучилася до ГРІ. Наприклад, дитина уявляла, що коробка може бути будинком. З цією ідеєю вона намагається приєднатися до ГРІ, але події можуть розгортатися за різними сценаріями: коли пропозиції радо приймаються, або коли вони не сприймаються, що може стати викликом для дитини. Але й у тому, і в іншому випадку відбувається подальше тестування, доповнення ідей дитини. Зрештою, або вона цю коробку продовжує далі максимально інтегрувати в ГРУ, або трансформує власну ідею, частково чи зовсім змінюючи її в новий спосіб, зважаючи на зворотний зв'язок від інших дітей; або спостерігає, які ідеї запропонують щодо використання, застосування цієї коробки.

Третій етап – це **трансформація**. Трансформація – це реакція і дія дитини на отриману інформацію, думки, зворотний зв'язок із приводу її ідей. Трансформація допомагає зрозуміти наступну можливість, яку потрібно дослідити, випробувати, або запитання, яке потрібно задати, щоб рухатися далі. Для трансформації ідей дитина внутрішньо знаходить відповіді на питання: «Що я ще можу зробити з цієї коробки? Як я можу її використати по-іншому?» Якщо узагальнити, то трансформація – це процес рефлексії, презентації, обговорення й зміни тих ідей, які існували до цього.

На етапі трансформації для дитини дуже важливим є розповісти, поділитися своїми думками з іншими. У реаліях закладу дошкільної освіти варто забезпечити дитині час, місце й простір для рефлексії й обміну ідеями та досвідом. Педагогу важливо надати зворотний зв'язок дитині, який відбуватиметься не у формі оцінювальних суджень, а у формі відкритих запитань, вербальної й невербальної підтримки, оскільки це може стати імпульсом для продовження процесу креативності. Запитання дорослого



запускають внутрішній процес постановки запитань у самої дитини, що дозволяє їй відчувати свою агентність і відповідальність.

Креативність, передусім, – це про розвиток мислення. Процес креативності поєднує два типи мислення – **дивергентне і конвергентне**.

**Дивергентне мислення** більш притаманне дітям і передбачає генерування ідей, пропонування нестандартних думок, ментальну гнучкість, вміння експериментувати, досліджувати й ризикувати. Водночас **конвергентне мислення** передбачає самоконтроль, цілеспрямованість і наполегливість, вміння оцінювати ситуацію, логічно мислити, концентруватися й фокусуватися.

Мислення дітей можна охарактеризувати словом «оригінальність». Мислення дорослих – словом «відповідність»: відповідність ситуації, умовам, обставинам. Утілення оригінальної ідеї у відповідному контексті і є способом реалізації креативних ідей.

Сьогодні світ потребує тісної взаємодії між педагогами, батьками, освітніми політиками, виробниками й дітьми. Діти мають вміння генерувати ідеї й сміливість пропонувати їх, а дорослі розуміють контекст і більше знають про те, як ці ідеї втілювати. Дорослим сьогодні потрібно заново розвивати дивергентне мислення, щоб думати нестандартно й помічати те, чого до цього не бачили. І саме діти можуть стати рольовими моделями в цьому.

Для розвитку дивергентного мислення можуть бути запропоновані такі завдання, які спонукають уявити, що могло б бути, якби Баба Яга стала доброю, що б вона зробила в першу чергу; якби рукавичка у казці не тріснула; якби лисичка була не хитрою, а сором'язливою; якби батьки стали дітьми; якби світ навколо став шоколадним та ін. Наведені вище запитання є один з прикладів ігрових активностей, які можна практикувати з дітьми та педагогами.

Саме через активне залучення дитини до ГРИ відбувається розвиток креативності. Креативний процес безпосередньо пов'язаний з характеристиками ГРИ, оскільки не може відбуватися без активного ментального включення дитини, без взаємодії з соціальним середовищем навколо, без тестування, спроб і головне – без усвідомлення, розуміння значення того, що дитина створює.

Креативність передбачає вміння ризикувати й розширювати існуючі рамки. Але якщо говорити про креативну ідею, яка буде чинити шкоду світу чи людям навколо, то важливими стають розвинені соціально-емоційні вміння, які не

дозволять це зробити. Саме тому Програма акцентує не лише на креативності, а на всіх сферах розвитку для того, щоб дитина могла зреалізувати власні креативні ідеї в соціумі.

Процес розвитку креативності дитини має бути усвідомленим передусім батьками й освітянами, адже вони відіграють ключову роль у забезпеченні для дітей можливостей практикувати їхню креативність у щоденних ситуаціях. Такі прості, на погляд дорослих, речі, як уміння фантазувати, уявляти, мріяти, бути уважним до світу навколо, уміння співпрацювати є критично важливим інструментом для дітей у формуванні їхнього креативного мислення.

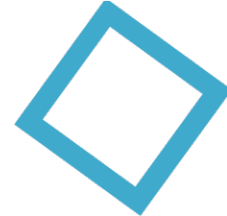
Варто зазначити, що в процесі креативності важливим є не фінальний продукт, а процес трансформації думок і дій. Те, що створюється в результаті процесу, необов'язково буде мати цінність для суспільства чи середовища, у якому перебуває дитина. Передусім це повинно мати значення для неї самої. Але в довготривалій перспективі, у дорослому житті, завдяки розвиненому креативному мисленню людина буде здатна продукувати ідеї, речі та досвід, які будуть значущими вже не лише для неї, а матимуть значну цінність для культури чи суспільства загалом. Якщо в дитинстві хтось малював капелюхи, сумки чи інші аксесуари, то на той час ці малюнки, можливо, не мали значення для суспільства, історії чи культури. Але коли дитина, у якої «натренований м'яз креативності», дорослішає і стає дизайнером – то її малюнки з сумками, капелюхами, аксесуарами вже є надбаннями світу моди, цінністю й гордістю для всієї країни.

Тож увага з боку дорослих до ГРИ як інструменту й природнього середовища для розвитку креативності є визначальною для успішної реалізації й становлення творців майбутнього.

*Більше порад та рекомендацій  
щодо розвитку креативності у  
вебінарі «Креативність:  
розставляємо акценти»*



## Сучасний вимір професійного розвитку педагога



Динамічна реальність, епоха прискорення передбачає необхідність постійного розвитку й трансформацій у всіх сферах життя, зокрема в професійній площині.

Для освітян **професійний розвиток** – це процес, у ході якого педагог переглядає, оновлює, розширює свої переконання, розвиває професійне мислення, аналізує власний досвід, усвідомлює сильні сторони й зони розвитку. Такий процес має циклічний, безперервний характер, ґрунтується передусім на внутрішній мотивації та повинен мати супровід і підтримку на різних рівнях.

Програма покликана підтримати педагогів на шляху професійного зростання, адже успішна реалізація програмових завдань потребує від освітян переосмислення концепту «ГРА», усвідомлення ГРИ як феномену, а також опанування мистецтвом фасилітації ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти й укорінення його в щоденній педагогічній взаємодії з дітьми.

Готовність педагогів до реалізації Програми передбачає вирішення таких завдань:

- розвиток **ціннісного компонента** готовності як ціннісного, вмотивованого ставлення до ГРИ;
- формування **когнітивного компонента** готовності як системи комплексних, дієвих і наукових знань про ГРУ, її динамічний спектр та мистецтво її фасилітації;
- формування **конструктивного компонента** готовності як системи проєктувальних, конструктивних, дослідницьких, комунікативних, фасилітативних, організаційних та рефлексивних умінь.

За умови цілісного підходу у формуванні готовності педагога до впровадження ГРИ професійна діяльність стає водночас і мистецтвом, і наукою.

Одним із найефективніших способів реалізації вище окреслених завдань є **використання форм роботи, які передбачають безпосереднє залучення педагогів до ГРИ, професійного діалогу й рефлексії**. У результаті цього педагоги глибше, не лише на теоретичному, а й на практичному рівні, отримують

можливість усвідомити потужний потенціал ГРИ для всебічного розвитку дитини як творця майбутнього.

Через **залучення і занурення до активного навчання** педагоги мають можливість стати безпосередніми учасниками процесу ГРИ, можуть пройти той шлях, який проходить дитина, і проаналізувати вже з позиції дорослого істинне значення ГРИ для дитини. Саме це сприяє формуванню ціннісного ставлення до ГРИ, що є системоутворювальною основою для подальшого професійного розвитку. Такі форми роботи не лише сприяють більш глибокому й ґрунтовному усвідомленню сутності поняття «ГРА», а й допомагають відійти від педагогіки копіювання, шаблонування й практики однієї правильної відповіді та надають можливість і простір змінити роль педагога-виконавця на роль педагога-дизайнера.

Програма передбачає вибудову системи методичної роботи як у рамках закладу дошкільної освіти, так і курсів підвищення кваліфікації. Важливою умовою організації такої роботи є те, що педагоги не просто сприймають освітню програму як готовий продукт, а розуміють, які підходи лежать в її основі і як їх реалізувати на практиці.

У рамках закладу дошкільної освіти в межах реалізації завдань Програми щодо імплементації ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі ЗДО можна провести будь-яку з відомих у методичній літературі та практиці форм роботи з педагогічними працівниками, як-от: засідання педагогічної ради, зустрічі творчої групи, семінари-практикуми, майстер-класи, індивідуальні чи групові консультації, обмін досвідом, педагогічні кав'ярні, пікніки, фестивалі, ділові ігри, воркшопи, творчі години, креатив-лабораторії, коучингові сесії тощо.

У **Додатку 5** запропоновано **оригінальні багаторівневі концепції**, які були апробовані і успішно зреалізовані у рамках упровадження проекту «Сприяння освіті», як-от:

- *Play Mate («Друзі по ГРИ»)*
- *Play Bridge («ГРА як місток між дошкільною та початковою освітою»)*
- *Play Concept («Концепція реалізації ГРИ як наскрізного підходу у ЗДО»)*
- *Play Book («Книга рефлексії і цілісного бачення ГРИ як наскрізного підходу»).*



**Вибір концепції або заходу зумовлюється контекстом** кожного закладу й передусім ініціативою педагогічної спільноти або/та актуальністю певної теми за визначених обставин.

**У фокусі уваги** окресленого комплексу заходів, безперечно, **є педагог** і формування його нової професійної поведінки в умовах реальної фахової діяльності щодо реалізації ГРИ як наскрізного підходу у закладі дошкільної освіти.

Ефективний професійний розвиток педагога передбачає дві взаємопідсилювальні умови – **досвід і рефлексію**. Рефлексія є рушійною силою професійного зростання, адже лише постійний аналіз власного досвіду, усвідомлення поступу, трансформація змісту й форм професійних практик дають можливість педагогу постійно вдосконалювати свою майстерність.

**Педагоги активно навчаються** й розширюють власні горизонти не лише завдяки методичним заходам і формальним програмам професійного розвитку, а передусім **аналізуючи власну діяльність і набутий досвід**. Культура рефлексії підсилює професійну відповідальність і є невід’ємною частиною дизайну освітнього процесу.

*Додаток 6 надає  
Орієнтовну схему аналізу для  
рефлексії власних практик, як  
дієвий апробований інструмент,  
який покликаний активізувати  
рефлексивну діяльність педагога*



Також для професійного розвитку надзвичайно важливими є **співпраця, співтворчість педагогів у професійних спільнотах**, які можуть створюватися на різних рівнях: закладу, району, міста, області, країни тощо. Спілкування в них може відбуватися як безпосередньо, так і опосередковано, онлайн та офлайн. Формування професійних спільнот – це не локальна точкова й спорадична ініціатива, а стала й системна культура організації роботи. Найближчою для кожного педагога є спільнота закладу освіти, у якому він працює.

Професійна спільнота закладу освіти – це **команда педагогів, які системно працюють над власним професійним розвитком** і роблять внесок у професійний розвиток колег, адже саме культура обміну, підтримки й зворотного зв'язку допомагає консолідувати зусилля на досягненні спільної мети. Завдяки професійній спільноті створюється безпечне середовище, де є можливість мислити ширше й глибше, мати сміливість помилятися та поєднати цінності й дії.

Професійна спільнота дозволяє перетворити застиглий спосіб мислення й обмежувальні ментальні моделі на динамічний відкритий процес взаємодії, де кожен педагог може створювати незвичні креативні комбінації ідей, розвивати власні дослідницькі навички й творчо реалізовувати свій потенціал.

Щоб подолати виклики, які потенційно можуть виникнути в педагогів під час упровадження Програми, потрібні **спільні й взаємозалежні зусилля всіх гравців** команди закладу з урахуванням сильних сторін та інакшості кожного.

У глобальному світі сьогодні успіху досягають у будь-яких сферах життя саме командні гравці й команди, які функціонують вчасно, професійно й злагоджено, співпрацюючи, а не конкуруючи один з одним.


*Facebook спільнота «Сприяння освіті» як приклад професійної спільноти, де запропоновані додаткові поради, матеріали, практичні кейси реалізації ГРИ як наскрізного підходу.*



## Взаємодія з батьками: співтворчість, співдія, співпраця

Трансформаційні зміни, що відбуваються в сучасній дошкільній освіті, є більш дієвими й ефективними, коли базуються на засадах педагогіки партнерства. Тобто батьки не повинні залишатися осторонь освітнього процесу й переосмислення ролі ГРИ в ньому, а мають стати активними учасниками, агентами, драйверами змін.

У взаємодії з батьками для педагога важливо:

- 
- сприяти формуванню в батьків позитивного й ціннісного ставлення до ГРИ;
  - допомогти батькам глибше усвідомити, що ГРА для дошкільника — це природне середовище;
  - сприяти переосмисленню ГРИ як способу, за допомогою якого дитина розвивається всебічно;
  - сприяти усвідомленню ГРИ як способу взаємодії дорослого з дитиною та дитини зі світом;
  - надихати батьків займати проактивну позицію щодо підтримки й укорінення ГРИ в освіті та в суспільстві;
  - бути носієм ідеї ГРИ як способу світобуття та демонструвати це на власному прикладі.


З метою реалізації вищезазначеного педагоги закладу дошкільної освіти можуть ініціювати заходи щодо промоції й популяризації ГРИ для батьківської спільноти.

На часі впровадження інтерактивних форм роботи з родинами, де батьки будуть не просто слухачами, а активними учасниками, які висловлюють і доводять власну думку, випробовують запропоновані методи й прийоми на практиці, обмінюються досвідом, проявляють ініціативу. До таких форм співпраці з батьками належать тренінгові заняття, майстер-класи, семінари-практикуми, клуби батьків, студії усвідомленого батьківства, діалог-сесії, родинні лабораторії ГРИ, батьківські кав'ярні, флешмоби, тематичні дні, академії ГРИ для

батьків, дизайн-бюро тощо. Важливо наповнювати ці форми роботи з батьками ігровою практичною діяльністю та емоціями, що допоможе їм усвідомити безмежний потенціал ГРИ для розвитку дитини.

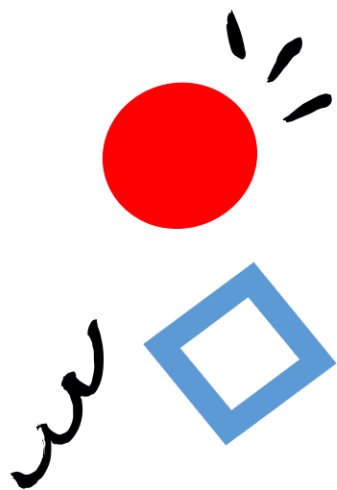
Залученню батьків до освітнього процесу сприяє організація проектної діяльності, фестивалів, челенджів, у яких взаємодіють усі: педагоги, батьки, діти. Така взаємодія допоможе батькам ліпше пізнати своїх дітей, зрозуміти особливості їхнього характеру й поведінки, згуртуватися, а головне — самим повернутися в дитинство, у світ ГРИ, радості й відкриттів.

Робота з батьками в закладі дошкільної освіти повинна мати цілісний характер, об'єднувати педагогів і батьків у єдину команду, у якій кожен учасник своїми засобами й способами прагне до спільної мети — забезпечити всебічний розвиток дитини.



**Додаток 7** пропонує ідеї та рекомендації щодо організації і проведення у закладі дошкільної освіти Дня ГРИ з родинами «**Family Play Day**».

# Додатки





## Додатки

У **Додатках** містяться практичні поради й матеріали-підказки щодо взаємодії з дітьми, педагогами й батьками. Запропоновані матеріали є джерелом натхнення, а не готовими планами чи інструкціями, які передбачають сталий алгоритм виконання. Кожен з додатків є окремою самоцінною ідеєю, яка виступає орієнтиром, дороговказом, щоб допомогти дорослому усвідомити потенціал ГРИ. Кожна з ідей може бути адаптована, розширена чи поглиблена відповідно до потреб та контексту.

### Додаток 1. Фасилітуємо гру: практикум

#### *Смак осені*

##### *Під час взаємодії діти:*

- закріплюють і розширюють уявлення про осінь, фрукти, їхню різноманітність, користь для здоров'я, місце вирощування, способи збору та зберігання;
- закріплюють навички усного рахунку, поняття «більше-менше»;
- вправляються у вмінні генерувати й пропонувати власні ідеї, обґрунтовувати свою думку;
- розвивають уміння вирішувати проблемні завдання, шукати відповіді на запитання, творчо підходити до виконання завдань;
- вправляються в умінні працювати в команді.

##### *Починаємо взаємодію:*

1. Перед розгортанням взаємодії педагог може запропонувати дітям спостереження за осінніми змінами в природі, навколишньому середовищі та в одязі людей, пригадати й порівняти, як було влітку і як стало зараз.

2. Педагог може запропонувати обговорити побачене під час спостереження.

### Орієнтовні запитання до дітей:



- Яких кольорів стає більше в природі?
- Що шарудить під ногами та чому?
- Що змінилося в одязі людей? Чому?
- Чому з собою потрібно брати парасольку або дощовик?
- Якими словами ми можемо описати погоду?



Педагог може запропонувати дітям подумати про те, що найбільше вразило/здивувало/викликало захоплення та намалювати це. Далі пропонує дітям розказати в парах про свій малюнок і таким чином обмінятися враженнями. Створені малюнки діти розміщують у просторі, на стіні «Осінніх вражень». Педагог створює умови для обміну враженнями між дітьми й батьками в зручний час і в зручному форматі.

3. Пригадуючи спостереження та звертаючись до стіни «Осінніх вражень», педагог разом із дітьми робить висновок, що зміни, які вони спостерігали, відбулися з приходом осені. Осінні зміни можна спостерігати в містах і селах, у парках, на вулицях, у садах і на городах.

Педагог пропонує дітям розглянути кошик з осінніми фруктами (груші, яблука, сливи).

### Орієнтовні запитання до дітей:



- Як ми можемо назвати те, що знаходиться в кошику, одним словом?
- Як ви думаєте, де я взяла ці фрукти? А де вони ростуть?

Педагог може запропонувати створити в командах осінній сад, використовуючи будь-які матеріали для творчості, конструктор тощо.

Педагог фасилітує об'єднання дітей у три команди (можна запропонувати дітям об'єднатися в команди за уподобаннями фруктів тощо).

Учасники першої команди створюють яблука для саду, другої – груші, третьої – сливи (відповідно до обраних фруктів). Діти за бажанням можуть розфарбувати свої вироби або виготовити їх із конструктора чи кольорового паперу/картону.

Створені фрукти педагог пропонує розмістити на деревах, виготовлених заздалегідь з картону, фетру, деревини. Зробити такі дерева можна як у групі разом із дітьми, так і вдома з батьками.

Також педагог може запропонувати дітям удома разом з батьками виготовити з будь-яких матеріалів листя для створеного осіннього саду й принести його до групи, щоб доповнити композицію.

4. Педагог може запропонувати розглянути створену композицію «Осінній сад».

#### **Орієнтовні запитання до дітей:**



- Які фруктові дерева є у створеному нами саду?

- Скільки всього дерев? Скільки на кожному з них фруктів? Яких фруктів найбільше/найменше? Яких фруктів більше, ніж слив?

- Які ще фруктові дерева ви знаєте?

- Які з фруктових дерев ви бачили і де?

- Який фрукт ваш улюблений?



- Що ще ми можемо зібрати з дерев восени?

- Кого можна пригостити цими плодами?

- Яке ще дерево ви хотіли б посадити в нашому саду?

Педагог разом із дітьми може обговорити особливості збору й зберігання фруктів і пропонує провести дослідження, порівнявши, яка кількість фруктів (наприклад, яблук) може міститися в різних ємностях. Для цього можна використовувати як справжні фрукти, так і муляжі. Також педагог може запропонувати дослідити різні ємності для зберігання фруктів: коробки, корзини, банки, торбинки – визначити матеріал, зробити припущення про те, скільки і яких фруктів у ній можна зберігати тощо.

Педагог фасилітує об'єднання дітей у три команди за смаковими уподобаннями: груші/яблука/сливи. Кожна команда виготовляє власну ємність для збору певних фруктів (контейнер, ящик, відро, корзину тощо), враховуючи їх розміри.

#### **Варіанти продовження активності:**

1. Педагог може запропонувати зібрати фрукти (муляжі, предмети-замінники), влаштувавши естафету «Фруктові перегони», де кожна команда має зібрати свої фрукти. Головною умовою є те, що один учасник може перенести лише один плід за раз. *(Таку естафету за бажанням можна ускладнювати, запропонувавши різні способи перенесення фруктів: на зворотній стороні долоні, на ложці, на ракетці для тенісу, тримаючи двома олівцями, долаючи смугу перешкод тощо).*



Особливістю фасилітації цієї активності є об'єднання дітей задля досягнення спільної мети (у даному випадку – назбирати фрукти якнайшвидше) і створення атмосфери співпраці, а не конкуренції.

2. Педагог може запропонувати дітям уявити себе справжніми кухарями й пригадати чи придумати різноманітні корисні страви, які можна приготувати з фруктів (*сік, варення, повидло, джем, пиріг, компот тощо*). Пригадані/придумані страви можна намалювати, виготовити з різних матеріалів чи приготувати зі справжніх продуктів, а потім розказати про їхню користь. Така активність передбачає командну роботу або роботу в парах. Обов'язковою складовою має бути взаємодія дітей один з одним і можливість для кожного з них розказати про свою страву, висловити власні думки й емоції.

3. Педагог може запропонувати дітям уявити себе справжніми акторами й показати мімікою та жестами різні ситуації :

- ви з'їли кисле яблуко;
- ви посмакували солодкою грушею;
- ви зібрали великий кошик улюблених фруктів;
- ви намагаєтеся зірвати сливу з верхівки дерева;
- ви даруєте другу кошик смачних фруктів;
- ви їсте яблуко й помітили всередині черв'яка;
- ви – великий крокодил, який намагається з'їсти виноград;
- ви – маленька пташка, яка хоче зірвати найбільше яблуко на дереві.



Таких ситуацій може бути велика кількість. Важливо зазначити, що пропонувати їх мають як педагоги, так і діти.

### **Хвилинка рефлексії**

Запропонований практикум окреслює проєктування взаємодії з дітьми та пропонує добірку тематичних вправ як орієнтир для натхнення, а не готовий план чи інструкцію. Ці активності враховують секрети педагога-фасилітатора й передбачають усвідомлену фасилітацію освітнього процесу через увесь спектр ГРИ, тобто навігування й рух між вільною, спрямованою й розвивальною ГРОЮ в процесі взаємодії з дітьми.

Запропоновані активності можуть бути використані окремо, разом у зазначеній послідовності, а також можуть бути адаптовані, розширені, поглиблені.

Обов'язковими умовами для вибудови взаємодії є сприяння набуттю дітьми досвіду агентності та врахування П'яти характеристик ГРИ.

**Значуща.** Активності допомагали будувати місточок між власним досвідом, захопленнями, настроєм й опануванням нових знань й умінь. Дослідження змін у природі й світі навколо, обговорення особливостей збору врожаю та користі фруктів, дослідження осіннього листа, розмірів і форм фруктів – усі ці активності безпосередньо пов'язані з досвідом і середовищем, у якому перебувають діти. Саме це допомагає створювати актуальність і значущість для дітей.

**Соціальна.** Активності передбачають можливість обмінюватися власними спогадами й думками, емоціями й враженнями. Діти діляться думками, взаємодіють один з одним або з дорослими (педагогами чи батьками), обговорюють ідеї, спільно шукають рішення на виклик, домовляються, підтримують один одного й разом радіють.

**Активна.** Взаємодія передбачає створення умов, коли діти є ментально залученими активними учасниками процесу, а не пасивними спостерігачами чи слухачами. Діти мають можливість обговорювати, спостерігати, відповідати на питання, порівнювати, клеїти, малювати, рухатись, досліджувати на запах, смак, дотик осінь – доторкнутися до дарів осені, поспостерігати за змінами, побачити цілий світ в осінніх калюжах.

**Мотивуюча.** Запропонована діяльність є мотивуючою, адже в дітей є можливість пробувати знову й знову, шукати власне рішення, віднаходити своє бачення, не слідувати одному правильному зразку чи шаблону. Наприклад, коли в дітей не було шаблону створення малюнку осінніх вражень, коли їм пропонували відкриті запитання й завдання, вони самі шукали відповідь, спосіб творення, осмислювали їх у процесі, удосконалювали.

Діяльність має надавати можливість дітям шукати різні варіанти, експериментувати, змінювати, не фокусуватися на кінцевому результаті, надавати перевагу саме процесу.

**Радісна:** ігрова взаємодія, до якої залучені діти, захоплює їх на рівні емоцій, дарує задоволення, надає можливість відчути захоплення, радість творення й ситуацію успіху, бо дитині вдалося й вона змогла.



## Казкова Слоноляндія

### Під час взаємодії діти:

- закріплюють та розширюють уявлення й знання про тварин, їхні особливі ознаки й будову тіла;
- вчаться комунікувати та вибудовувати діалог із педагогом й іншими дітьми, розвивають зв'язне мовлення;
- шукають відповіді на запитання, мають можливість творчо підходити до виконання завдань;
- вправляються у вмінні працювати в команді.

### Починаємо взаємодію:

1. Педагог може запропонувати дітям прослухати аудіозапис звуків тварин, спробувати повторити ці звуки й показати жестами, що це за тварина. Діти відгадують і називають тварин.



### Орієнтовні запитання до дітей:

- Як ви здогадалися, що це за тварина? Чому ви так думаєте?
- Що ви знаєте про цю тварину?
- Навіщо слону хобот?
- Чому кішка муркає?
- Як собака може показати свою дружбу людині?
- Навіщо жабеняті довгий язик?
- Що думає кінь, коли везе на собі людину?

Педагог разом із дітьми після спільного обговорення роблять висновок, що в кожній тварини на землі є власна мова, що всі тварини: і дикі, і свійські – важливі в природі.

2. Педагог може запропонувати дітям розповісти про їхніх домашніх тварин, за можливості показати фото чи принести їх у садочок, поспостерігати за улюбленцями, які живуть у куточку природи групи.

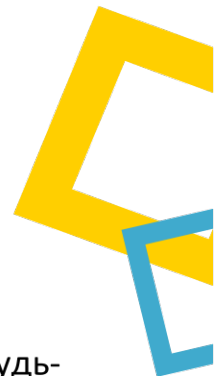
Педагог фасилітує розповіді дітей запитаннями.



### Орієнтовні запитання до дітей:

- Як звати вашого домашнього улюбленця?
- Який характер та звички він має?
- Яка була найкумедніша історія з твариною?

- Чи є у вашого улюбленця власне місце в оселі? Як воно облаштовано?
- Що любить найбільше смакувати?
- Якого догляду потребує ваша тваринка?
- Хто у вашій родині доглядає за нею?



3. Педагог може запропонувати дітям намалювати, виготовити з будь-яких матеріалів для творчості, конструктора тощо модель домашнього улюбленця, який уже є або якого хотіли б мати. Потім педагог запрошує дітей презентувати створену модель у **Кріслі автора**, передаючи слово наступній дитині, промовляючи речення: «А кого покажеш ти, Оксанко (Іринко, Оленко, Микитко)?»

### **Варіанти продовження активності:**

1. Педагог може запропонувати дітям поміркувати про те, чи всюди у світі живуть однакові тварини.

#### **Орієнтовні запитання до дітей:**



- Які тварини живуть у нашій країні? Які в інших?
- Де можна побачити тварин, які не живуть у нашій країні?

Для візуалізації можна використати відео, презентації, карту «Тварини світу» тощо.

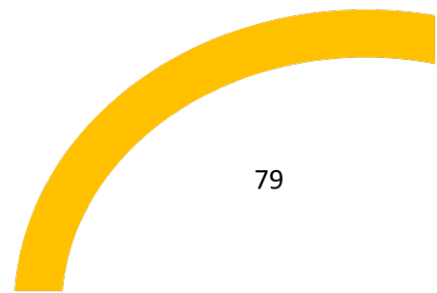
2. Педагог може запропонувати дітям з'ясувати, що ж таке зоопарки, й переглянути мультфільм «Тварини в зоопарку».

#### **Орієнтовні запитання для обговорення відео:**



- Яка тварина тобі найбільше сподобалася й чому?
- Хто доглядає й годує тварин у зоопарку?
- Які тварини живуть у воді?
- Яка тварина була найменшою/найвищою/найбільшою за розміром?
- А що ви ще знаєте про слонів? Де живуть ці величні тварини?
- Як ви думаєте, чому слон махає вухами?
- Скільки годин спить слон?
- Як ви гадаєте, чи є в слонів стоматолог?
- Навіщо слону такі великі вуха?
- Якби слон вас побачив, як ви гадаєте, щоб він зробив?

Відкрийте мультфільм «Тварини в зоопарку», скориставшись QR кодом



3. Педагог може запропонувати дітям створити **казкову країну Слоноляндію** та поміркувати, хто буде мешкати в цій країні.

Педагог пропонує дітям у парах створити моделі слонів із різноманітних матеріалів і фасилітує процес за допомогою відкритих запитань.

Діти за бажанням можуть створеному слону придумати ім'я, описати його, уявити й намалювати, де він живе, придумати сюжет розповіді на тему: «Знайомтеся, це моє неповторне Слоненятко». Педагог запрошує дітей поділитися своїми історіями в Кріслі автора, а також розповісти про країну Слоноляндію батькам у зручному форматі та в зручний час.

4. Педагог може запропонувати дітям уважно подивитися на модель слона, створеного педагогом, і запросити поміркувати й пофантазувати.



**Орієнтовні запитання до дітей:**

- Мій слон зараз засмучений. Як ви думаєте, що його могло засмутити? Що можна зробити, щоб покращити слону настрій?
- Мій слон іноді свариться й може ображати інших. Яку пораду ви можете йому дати?
- Мій слон час від часу не хоче збирати іграшки. Як ми можемо переконати слона, що прибирати важливо?

Педагог фасилітує обговорення, заохочує дітей обґрунтовувати власні думки, пропонує об'єднуватися в пари чи команди для пошуку спільного рішення.

5. Педагог може запропонувати дітям у командах створити **Смугу перешкод** для слонів і їхніх господарів з будь-яких предметів навколо (*скакалки, стільчики, хула-хупи та інші підручні матеріали*). Після створення учасники можуть повправлятися у швидкості й спритності, проходячи смугу перешкод.

.....

.....

.....

.....

## Веселковий експериментаріум



### Під час взаємодії діти:

- закріплюють і розширюють уявлення про кольори та їхні відтінки;
- розвивають уміння досліджувати, експериментувати, аналізувати отриманий результат;
- шукають відповіді на запитання, мають можливість творчо підходити до виконання завдань;
- вправляються у вмінні працювати в команді.

### Починаємо взаємодію:

1. Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари й назвати кольори, якими забарвлено їхній одяг.

Після цього педагог запрошує дітей стати разом, утворивши коло, і пропонує помінятися місцями тим, у кого одяг має червоний/синій/жовтий колір. Важливо, щоб кольори та їхні відтінки для цієї активності називав не тільки педагог, а й діти.

Педагог пропонує дітям озирнутися навколо й відшукати в просторі предмети названого кольору, доторкнутися до них.

2. Педагог запрошує дітей переглянути відео, послухати пісню «Співаємо разом про веселку», за бажанням танцювати й підспівувати

Один з варіантів –  
відео «Веселка»



### Орієнтовні запитання до дітей:



- Яке явище природи ви побачили у відео?
- Чи бачили ви веселку в небі? Розкажіть, де й коли?
- Як ви гадаєте, де ховається веселка, коли ми її не бачимо?
- Для чого потрібна веселка?
- Як ви гадаєте, без чого не може бути веселки?
- Чи пам'ятаєте ви кольори веселки та їхню послідовність? Назвіть їх по черзі.

Педагог може запропонувати переглянути відео про кольори веселки, запрошує підспівувати.

Один з варіантів -  
відео «Пісня про  
веселку»



Після перегляду діти можуть ще раз згадати усі кольори веселки й назвати предмети різних барв, які побачили у відео.

3. Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди відповідно до кількості кольорів веселки: червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий.

Кожній команді пропонується пофантазувати й намалювати предмети відповідного кольору. Діти можуть малювати будь-яким способом (олівцями, фломастерами, кольоровими ручками та ін.). Під час такої активності важливо надати дітям простір і можливість фантазувати, знаходити власні рішення й пояснювати свої ідеї.

Педагог пропонує кожній команді розповісти про ті предмети, які вони намалювали, і порахувати їх. А після цього створити «Веселковий простір/стіну/куточок», розташувавши всі малюнки від команд за кольорами веселки.

Команди можуть презентувати свої малюнки один одному, дітям з інших груп або батькам у зручний час та у відповідному форматі.

4. Педагог разом із вихованцями може провести серію дослідів у групі або запропонувати поекспериментувати батькам із дітьми вдома.

Щоб провести **дослід зі створення веселки** знадобляться склянка з водою, дзеркало, ліхтар; у кімнаті, де проходить експеримент, має бути темно.

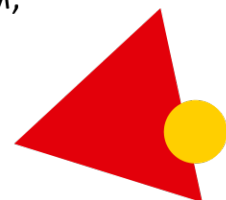
#### **Починаємо експеримент:**

- візьміть склянку з водою й помістіть туди дзеркало;
- візьміть ліхтар і підсвітіть дзеркало, яке знаходиться у склянці з водою;
- візьміть аркуш паперу А4 й піднесіть його на світло;
- чи змогли ви побачити веселку? Скільки кольорів ви бачите?

Щоб провести **експеримент «Веселкові квіти»**, знадобляться будь-які квіти з білими пелюстками (наприклад, білі гвоздики), ємності для води й вода, харчові барвники різних кольорів.

#### **Починаємо експеримент:**

- наповніть ємності водою й додайте в кожную з них харчовий барвник певного кольору;
- перед зануренням у воду дорослий відрізає частину стебла та робить надріз навскоси;
- помістіть по одній квітці в кожную ємність з барвником;



- чекайте, поки забарвлена вода підніметься стеблами рослин і зафарбує пелюстки в різні кольори. За часом це займе близько 24-х годин.

Щоб провести **експеримент «Цукрова веселка»** знадобляться вода, цукор, будь-які водорозчинні фарби, піпетка, шприц або чайна ложечка, 8 прозорих склянок.

**Починаємо експеримент:**

- візьміть 7 склянок заповнених на  $\frac{1}{3}$  водою;
- додайте пензликом фарби, які відповідають кольорам веселки, та розмішайте до повного розчинення;
- додайте цукор у склянки з фарбами в такій кількості:
  - у склянку з червоним розчином не потрібно додавати цукор взагалі;
  - у склянку з оранжевим розчином додати 1 чайну ложку цукру;
  - у склянку з жовтим розчином додати 2 чайні ложки цукру;
  - у склянку з зеленим розчином додати 3 чайні ложки цукру;
  - у склянку з блакитним розчином додати 4 чайні ложки цукру;
  - у склянку з синім розчином додати 5 чайних ложок цукру;
  - у склянку з фіолетовим розчином додати 6 чайних ложок цукру.
- перемішайте до повного розчинення цукру;
- наберіть у шприц (без голки) або піпетку декілька мілілітрів розчину з найбільшою кількістю цукру (фіолетовий розчин) і налейте його на дно порожньої склянки;
- візьміть розчин з меншою концентрацією та обережно, притуливши шприц до стінки склянки, внесіть по крапельно. Повторіть цю процедуру з іншими розчинами (згідно кольорів веселки від фіолетового до червоного);
- якщо всі кроки будуть виконані досить акуратно, вийде гарна різнокольорова веселка.

Щоб провести **експеримент «Кольори, що втікають»**, знадобляться вода, водорозчинні фарби, прозорі склянки, бинт або вологі серветки.

**Починаємо експеримент:**

- у трьох склянках розчиніть різні фарби, наприклад, жовту, синю й червону;
- в інші три склянки налейте чисту воду;
- розмістіть склянки по колу, чергуючи чисту й зафарбовану воду;
- з'єднайте всі склянки по колу шматочками бинта або вологими серветками, укладаючи їх так, щоб один кінець серветки був у чистій воді, а інший – у розчині фарби;

- залишіть цю конструкцію на кілька годин;
- спостерігайте, як вода в склянках з чистою водою забарвиться кольором, який є сумішшю двох поруч розміщених кольорів.

Щоб провести **експеримент «Змішування кольорів»**, знадобляться вода, прозорі склянки, акварельні фарби, шприц, піпетка або ложечка.

**Починаємо експеримент:**

- у три склянки налейте рівну кількість води, у кожній розчиніть один з трьох основних кольорів — жовтий, синій і червоний;
- змішуйте кольори в порожніх склянках, отримуючи
  - помаранчевий (жовтий + червоний);
  - зелений (синій + жовтий);
  - фіолетовий (синій + червоний);
  - додавайте до кольорів воду або білу фарбу й спостерігайте за зміною яскравості.

5. Педагог може запропонувати обговорити проведені досліди, їх хід і результати.

**Орієнтовні запитання до дітей:**



- Який експеримент вам найбільше запам'ятався? Чому?
- Який експеримент ви хотіли б повторити? Чому?
- Чому в експериментах використовувалася саме вода? Про яку її властивість це говорить?
- Який з експериментів викликав у вас найбільше здивування?
- Що було складним? Як вам удалося це вирішити?
- Що нового ви дізнались?

.....

.....

.....

.....

## Додаток 2

### Рамка аналізу процесу взаємодії дорослого з дитиною

Характеристики ГРИ	Ступінь вираження характеристики	Способи/шляхи зміни ступеня вираженості характеристики
<p><b>Значуща</b>  <i>Наскільки запропонована взаємодія допомагала дитині встановлювати зв'язки між темою та власним досвідом?  Наскільки отриманий досвід знадобиться дітям у повсякденному житті?</i></p>	<p>○ ○ ○ ○  ○ ○ ○ ○  ○ ○</p>	
<p><b>Соціальна</b>  <i>Наскільки вираженою була взаємодія дітей один з одним, обмін думками, спілкування в парах, робота в команді, вирішення спільних завдань?</i></p>	<p>○ ○ ○ ○  ○ ○ ○ ○  ○ ○</p>	
<p><b>Активна</b>  <i>Чи були діти активними учасниками взаємодії – висловлювали власні думки та ідеї, аргументували власне бачення, впливали на процес, пропонували рішення на відкриті запитання й завдання?</i></p>	<p>○ ○ ○ ○  ○ ○ ○ ○  ○ ○</p>	
<p><b>Мотивуюча</b>  <i>Наскільки діти були вмотивовані до пошуку власного рішення? Чи мали діти можливість пробувати знову і знову, експериментувати, досліджувати, а не шукати одну «правильну», на думку педагога, відповідь?</i></p>	<p>○ ○ ○ ○  ○ ○ ○ ○  ○ ○</p>	
<p><b>Радісна</b>  <i>Наскільки процес взаємодії був радісним для дітей? Чи були ситуації успіху, моменти відкриття, захоплення від власної діяльності й спілкування?</i></p>	<p>○ ○ ○ ○  ○ ○ ○ ○  ○ ○</p>	

# Характеристики ГРИ



Дізнайтеся більше у  
Білій книзі  
«Фасилітація гри»



Перегляньте відео  
«Характеристики  
ГРИ»



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Додаток 3

### Проект «Здорова їжа – це здорово!»

#### Питання для дослідження:



- Чому потрібно правильно харчуватися?
- Як обрати корисні продукти для харчування?

**Дослідники:** діти старшого дошкільного віку.

**Тип проекту:** короткотривалий, дослідницький, творчий.



#### Під час роботи над проектом дослідники

- називають основні групи продуктів харчування, відрізняють корисну їжу від шкідливої;
- визначають можливі наслідки вживання шкідливих харчових продуктів для організму людини, установлюють елементарну залежність між здоровим розвитком людського тіла й повноцінним харчуванням;
- учаться проявляти турботу про власне здоров'я;
- ілюструють, моделюють, створюють, описують, пояснюють, презентують те, про що дізналися в процесі пізнання нового;
- набувають досвіду агентності, учаться приймати рішення й брати відповідальність;
- учаться працювати в команді, розподіляти ролі, домовлятися;
- розвивають креативне мислення.

#### Роль педагога для успішної реалізації проекту:

- створення умов для дослідження впливу правильного харчування з метою збереження й зміцнення здоров'я вихованців;
- дотримання правила «легкого старту»;
- надання дослідникам часу й простору для реалізації задумів, для спроб та помилок; гнучкість у взаємодії з дітьми;
- заохочення ідей, задумів, власного бачення дослідників;
- зосередження уваги на процесі, а не на результаті;
- стимулювання дослідницького процесу відкритими запитаннями.

## Опис проєкту

### I. Проблемні питання:

- Чому потрібно правильно харчуватися?
- Як обрати корисні продукти для харчування?

Діти спільно з педагогом визначають коло дослідницьких інтересів щодо вивчення корисності продуктів харчування.

### Вправа «Смачне інтерв'ю»



- Що ми називаємо їжею?
- Яка їжа вам подобається найбільше? Чому?
- Чи може людина жити без їжі? Чому?
- Що необхідно вам, щоб зрости сильними, швидко бігати, весело грати?
- Чи все у світі можна з'їсти?

Педагог пропонує дітям обговорити тему «Їстівне й неїстівне».

### Вправа «Їстівне-неїстівне»

Педагог запрошує дітей розміститися колом на килимку й домовитися про рухи, які вони виконуватимуть під час класифікації продуктів «їстівне й неїстівне» (наприклад, їстівне/неїстівне – лайк/дизлайк, плескаємо/тупаємо, присідаємо/підстрибуємо тощо).

Педагог називає предмети й об'єкти навколишнього світу (наприклад, яблуко, сонце, молоко...), діти виконують відповідні рухи. Дітям пропонується продовжити гру, по черзі називаючи інші назви предметів та об'єктів.

Вправа закінчується спільним висновком про те, що їжа (харчові продукти) – це все, що споживає людина для підтримання життєдіяльності. Їжа є будівельним матеріалом для організму, джерелом енергії й сили, що так необхідні для розвитку, бігу, гри...

### Вправа «Смаколики»

Педагог пропонує дітям пригадати те, що вони обговорювали у вправі «Смачне інтерв'ю», а саме, що вони люблять їсти найбільше. Дітям пропонується намалювати улюблений смаколик, об'єднатися в пари й розказати один одному про свій малюнок.

Педагог пропонує розмістити всі малюнки у просторі, створивши «Лавку Смаколиків», роздивитися всі зображення та знайти найбільший, найсолодший, найменший, найяскравіший, найкорисніший смаколик серед зображених.

Запитання для обговорення:



- Що ви запам'ятали про смаколик друга?
- Чи є схожі або однакові смаколики серед намальованих? Які саме?
- Який із намальованих смаколиків ви хотіли б скуштувати? Чому?

## II. Планування

*Діти разом із педагогом узагальнюють інформацію про корисну та шкідливу їжу, систематизують раніше здобуті знання та власний життєвий досвід, визначають вплив корисної й шкідливої їжі на здоров'я, аргументують свій вибір.*

### Вправа «Мікс зі смаколиків»

Педагог обирає декілька варіантів із намальованих дітьми раніше «смаколиків» та пропонує такі запитання:



- Чи корисні ці продукти для дитячого організму? Чому?
- Як можна дізнатися про корисність чи шкідливість харчових продуктів для здоров'я людини?
- Навіщо така інформація потрібна людям?

Важливо зацентувати увагу дітей на тому, що люди можуть отримувати інформацію про предмети, об'єкти, навколишній світ, зокрема продукти харчування, із різноманітних джерел, тим самим перетворюючи процес пізнання на цікаву нескінченну подорож.

### Вправа «Ревізор»

Діти об'єднуються в команди.

Команди отримують продуктові набори з корисними й шкідливими для дитячого організму продуктами (фрукти, овочі, жуйка, газовані й негазовані напої, упаковки з-під молока, чипсів, солодоців тощо). Педагог пропонує дітям у командах визначитися з безпечністю продуктів та провести сортування їжі,



розклавши продукти в кошики для корисної та шкідливої їжі, аргументуючи свій вибір.

### Вправа «З користю для себе»

Педагог пропонує дітям об'єднатися у дві команди та створити

- 1. Колаж на тему «Шкідлива їжа», використовуючи упаковки від шкідливої їжі, відповідні картинки/вирізки з журналів/газет, матеріали для творчості. Дати йому назву та презентувати.
- 2. Рекламу корисної їжі, використовуючи набір продуктів харчування з кошика та матеріали для творчості.

*Під час командної взаємодії педагог підтримує дітей та, у разі потреби, надає допомогу у створенні командного продукту.*

*Педагог фасилітує презентацію створених колажів і реклам.*

Для отримання додаткової інформації педагог пропонує дослідникам переглянути мультфільм «Корисні підказки. Смачні та корисні» або надає батькам посилання для спільного перегляду разом із дітьми.

Відкрийте мультфільм «Смачні та корисні», скориставшись QR кодом



### III. Пошук (дослідження)

*Дослідники спільно з педагогом добирають матеріали та виконують дизайн-проекування.*

#### Вправа «Дизайнери корисних страв»

Педагог пропонує дітям запитання для обговорення:



- Що таке рецепт?
- Які рецепти ви знаєте?
- Хто розробляє рецепти? Навіщо?
- Рецепт якої страви ви хотіли б розробити? Чому?



Педагог пропонує в командах розробити рецепт і створити модель корисної страви, використовуючи кольоровий папір, намистинки, ґудзики, серветки, конструктор тощо. Під час командної взаємодії педагог фасилітує створення й допомагає дітям, використовуючи відкриті запитання:



- Яку корисну страву ви домовилися створити? Чому ви вважаєте її корисною?
- Які інгредієнти ви вже використали? Які ще хотіли б додати?
- Чи всі інгредієнти корисні? Чим можна замінити шкідливі інгредієнти?

Далі педагог запрошує дітей спробувати себе в ролі шеф-кухаря та презентувати страву, аргументуючи її корисність.

#### IV. Продукт

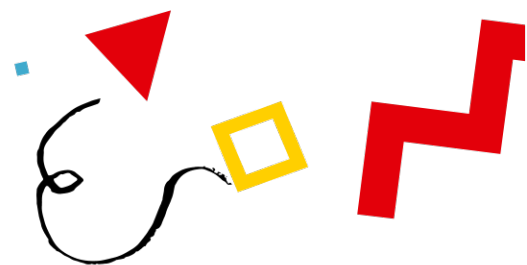
**Завдання для самостійної роботи** (виконується вдома разом з батьками)

##### Вправа «Майстер-шеф»

Педагог пропонує дослідникам удома разом із дорослими за власною рецептурою або за збірником рецептів приготувати смачний і корисний сніданок.

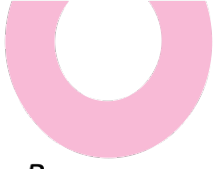
##### Check-list для шеф-кухаря:

- визначитися зі стравою для приготування;
- визначити перелік необхідних інгредієнтів;
- закупити необхідні продукти;
- приготувати страву та подати відповідно до правил сервірування;
- скуштувати приготовану страву;
- створити сторінку для спільної книги «Food book корисних страв» на аркуші паперу, розмістивши фото, назву та компоненти страви, а також фото команди, яка її готувала.



#### V. Презентація проєктів

*Дослідники презентують створені сторінки, розказуючи про враження від процесу приготування та дегустації страв (обговорення фасилітує педагог).*



Використовуючи створені сторінки, діти спільно з педагогом оформлюють книгу **«Food book корисних страв»**.

Книгу розміщують для перегляду в просторі групи, закладу освіти, на сайті закладу тощо.

## VI. Підбиття підсумків та продовження

Педагог пропонує дітям поміркувати над власними дослідженнями.

Орієнтовні запитання:



- Що вам найбільше запам'яталося? Чому?
- Що вас вразило? Що здивувало?
- Що викликало посмішку?
- Які враження ви отримали від роботи в команді з однолітками й батьками? Чому?
- Інші запитання відповідно до контексту на розсуд педагога.

Продовження проекту можливе у форматі «Буккросинг» – передача створеної книги між родинами дітей групи чи кількох груп, які є учасниками проекту.

.....

.....

.....

.....

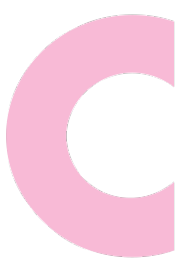
.....

.....

.....

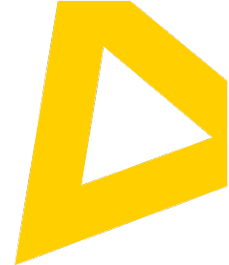
.....

.....



## Додаток 4

### Навігаційна карта реалізації проєкту «Книга, що оживає»



**Час:** 6 місяців/ 1 навчальний рік.

**Місце:** заклад освіти, онлайн-простір, місця та локації, які надихають і сприяють зануренню в тему проєкту.

**Мета:** поглиблення розуміння актуальності й важливості проєктної роботи в закладах освіти, сприяння формуванню наскрізних умінь та всебічному розвитку дитини; вибудовування педагогіки партнерства як запоруки успіху в діяльності закладу освіти. Проєкт покликаний формувати креативне мислення дітей і вміння працювати в команді, зокрема в умовах дистанційної реальності.

**Головне завдання проєкту:** допомогти учасникам переосмислити значення, важливість, роль книги в нашому житті, її трансформаційний вплив на особистісну й професійну траєкторію життя кожного з нас.

Робота над проєктом передбачає такі напрямки:

- занурення в тему шляхом використання різних інформаційних джерел, зокрема інтернет-ресурсів, зустрічей, інтерв'ю, діалогів із цікавими людьми, дотичними до світу книги, інфлюенсерами; співпраця з видавництвами, бібліотеками, книжковими виставками та форумами, які можуть надихнути, поділитися досвідом, дати поштовх до розвитку ідеї проєкту;
- розкриття теми шляхом створення дизайн-моделі, яка б відображала зміст і ключову ідею проєкту. Важливим є не створення єдиного правильного бачення дизайн-моделі, а глибоке залучення до теми й реалізації власного її розуміння. Це може бути скульптура, архітектурний витвір чи модель, власна казка, історія, книга, вистава, фільм, відеоролик, презентація, мультфільм – будь-який продукт, що відображатиме ідею проєкту й процес її втілення.

Такий арсенал можливостей для створення продуктів проєкту допоможе найбільш творчо зреалізувати ідею, віднайти те, що є дійсно значущим, актуальним для команди.

**Учасники:** до реалізації проєкту долучаються діти, батьки, педагоги, усі, хто виявляє бажання.

Для ефективної координації роботи може бути обрано куратора, який буде драйвером проєкту, консолідуватиме й узагальнюватиме думки, ідеї, дії, фасилітуватиме взаємодію учасників задля реалізації проєкту.



## Основні орієнтири навігаційної карти:

### 1. Занурення

- Обрати коло дослідницьких інтересів і визначити підтему проекту, над якою буде працювати заклад. *(Чому ви обрали саме цю тему? Що спонукало до цього? У чому полягає її новизна й актуальність?)*
- Розробити дорожню карту реалізації проекту, запропонувати її оригінальне оформлення.

### 2. Співпраця

Співпраця з видавництвами, бібліотеками, книжковими виставками та форумами, які можуть надихнути, поділитися досвідом, дати поштовх до розвитку ідеї проекту.

### 3. Розкриття теми

Команда закладу самостійно обирає шляхи реалізації проекту, визначає форми роботи, час і місце їх проведення, добирає відповідний контент, залучає експертів тощо. Ключовим є те, що процес розкриття теми має бути унікальним, креативним, значущим і радісним для всіх учасників проекту. Важливо пам'ятати, що у світі сьогодні більше не існує одного правильного рішення для всіх.

### 4. Презентація проекту

Для того, щоб висвітлити ключові інсайти, здобутки, результати, отримані під час реалізації проекту, команда закладу створює презентацію. Це може бути відео про процес втілення ідеї проекту, рекламний ролик і презентація книги, мультфільм чи відеовистава про відкриття учасників, здійснені під час роботи над проектом, відеоісторія про те, як книга змінила думки та вплинула на світ навколо.

Важливо висвітлити значення цього проекту для учасників (їхні емоції, успіхи, відкриття, розмірковування, висновки), взаємодію в команді, залученість батьків до процесу роботи над проектом і роль проекту в житті закладу загалом. Така презентація – це рефлексія закладу над проектом.

### 5. Обмін досвідом

Для обміну досвідом команда закладу може долучитися до Facebook спільноти «Play Fest» і надихнутися досвідом інших, поділитися власними ідеями, відкриттями, думками й усвідомленням із колегами усю країну.

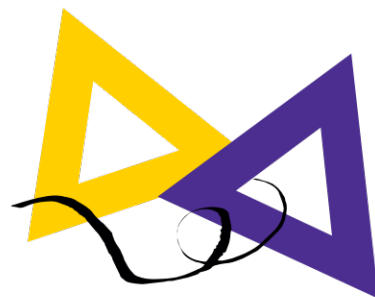
Долучіться до спільноти «Play Fest», скориставшись QR кодом



*Запрошуємо фантазувати, мислити широко поза шаблонами, не боятися уявляти, бути сміливими й оригінальними!*

## Додаток 5

### Багаторівневі концепції взаємодії з педагогічними працівниками.



#### Концепція ініціативи «Play Mate» у закладах дошкільної освіти

**Термін реалізації ініціативи:** протягом 2-х/3-х/6-ти місяців.

**Мета:** сприяти створенню міцної професійної спільноти педагогів закладів дошкільної освіти; обмін досвідом упровадження ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу.

**Учасники:** педагоги ЗДО в межах закладу, району, міста, регіонів України, інших країн.

**Формат проведення:** online/offline відповідно до контексту реалізації.

#### Етапи реалізації ініціативи:

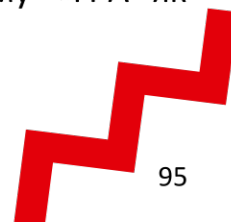
##### I. Організаційний етап:

1. Ознайомлення педагогів закладу з концепцією, особливостями проведення ініціативи.
2. Визначення закладу(-ів)-партнера(-ів).
3. Знайомство з Play Mate-партнером(-ами).
4. Визначення кількості та формату зустрічей, днів та зручного часу їх проведення. До початку зустрічей заклади консолідують власний досвід, ключові успіхи й виклики, а також ідеї, шляхи, наступні кроки щодо реалізації ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі закладів дошкільної освіти.

##### II. Основний етап

#### Орієнтири для взаємодії Play Mate-партнерів:

- презентації груп/закладів, знайомство з командою;
- тур освітнім простором закладу;
- висвітлення традицій та «родзинок» групи/закладу;
- спілкування вихованців закладів-партнерів між собою на спільно обрану тему;
- обмін досвідом між педагогами закладів-партнерів на тему «ГРА як наскрізний підхід у закладі дошкільної освіти: як це зробили ми»;



- пошук щонайменше 10 цікавих, оригінальних фактів, які об'єднують Play Mate-партнерів;

- міцна професійна спільнота як запорука успіху: яким чином професійна спільнота вибудовується саме у вашому закладі;

- обмін думками щодо важливості ГРІ як наскрізного підходу в дошкільлі;

- у процесі взаємодії Play Mate-партнери можуть додавати власні ідеї, які будуть актуальними та значущими.

#### Орієнтири для організації взаємодії дітей:

- найцікавіші проекти, у яких ми брали участь;

- наші улюблені іграшки;

- ми – юні дослідники;

- наше місто/селище/село;

- чудові події в закладі;

- наші улюблені мультфільми тощо.

### **III. Етап консолідації досвіду взаємодії в рамках ініціативи**

Опис та рефлексія досвіду, здобутого в рамках ініціативи шляхом створення історії знайомства закладів-партнерів за допомогою методу Storytelling, колажу/постеру/інтерактивної книги/презентації або будь-чого іншого, на вибір команди закладу. Стиль, зміст, формат обирається самостійно кожним учасником ініціативи.

Play Mate-партнери обмінюються історіями у форматі online/offline.

### **IV. Продовження ініціативи (за бажанням)**

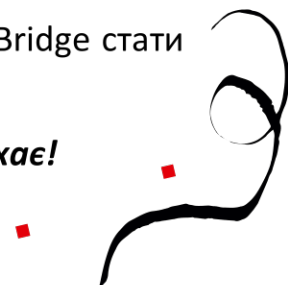
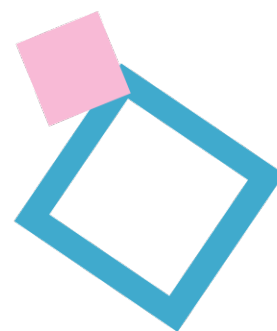
Play Mate-партнери, за бажанням, обирають актуальний варіант продовження ініціативи (зйомки відеороликів, спільні проекти між закладами, флешмоби, співпраця з батьками Play Mate-партнерів тощо).

Одним із варіантів продовження ініціативи є **Play Bridge**.

**Play Bridge** – це взаємодія, що спрямована на створення платформи для співпраці закладу дошкільної освіти й початкової школи з метою підтримки наступності в їхній діяльності та створення цілісної освітньої подорожі дитини в системі формальної освіти. Саме ГРА як наскрізний підхід у ЗДО й діяльнісний підхід в освітньому процесі початкової школи є дієвими та ефективними механізмами досягнення цієї мети.

Такий досвід взаємодії допоможе партнерам ініціативи Play Bridge стати справжньою командою та сприяти всебічному розвитку дитини.

***Бажаємо всім змістовного спілкування, що надихає!***



## Play Concept

### Концепція впровадження ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

**Мета:** вибудова цілісної системи впровадження ГРИ як наскрізного підходу в закладі дошкільної освіти, осмислення педагогами «відправної точки», окреслення необхідних дій і кроків для досягнення стійких та системних змін в освітньому процесі закладу.

#### Орієнтири реалізації Концепції:

1. Контекстуальний аналіз як «відправна точка» закладу.

*Кількісний та якісний аналіз готовності педагогів закладу до впровадження ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі ЗДО (проведення опитування чи анкетування для кількісного аналізу).*

2. Можливості простору для впровадження ГРИ як підходу.

*Яким чином приміщення й територія закладу загалом сприяє впровадженню ГРИ як наскрізного підходу в закладі? Проаналізуйте й визначте, що вже є дієвим, а що потребує додаткової уваги.*

3. Кількісний і якісний аналіз підтримки батьками впровадження ГРИ як наскрізного підходу в освітньому просторі закладу дошкільної освіти.

*Опитування/анкетування серед батьків.*

*Які форми співпраці з батьками можуть бути зреалізовані в закладі задля покращення й поглиблення усвідомлення ними важливості ГРИ для всебічного розвитку дитини.*

4. Основні бар'єри/виклики для впровадження ГРИ як наскрізного підходу та шляхи вирішення.

	Основні бар'єри/виклики для впровадження підходу	Шляхи вирішення
1		
2		
3		

Конкретні кроки для впровадження ГРИ як наскрізного підходу та способи їх реалізації.

	Конкретні кроки для наскрізного впровадження ГРИ як підходу	Спосіб реалізації
1		
2		
3		

5. Забезпечення стійкості, сталості й довготривалості здійснених трансформацій щодо впровадження ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу.

*Які кроки й дії допоможуть досягти цієї мети?*

6. Роль ГРИ як підходу у вибудові наступності між дошкільною та початковою освітою.

*Яким чином ідеї Нової української школи знаходять відгук в освітньому процесі закладу дошкільної освіти?*



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Концепція ініціативи «Play Book»

«Play Book» – це книга – цілісне бачення ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі ЗДО.

**Терміни реалізації:** протягом 3-х/6-ти місяців або навчального року.

**Мета:** створення дієвого ефективного інструменту для осмислення діяльності закладу дошкільної освіти щодо впровадження ГРИ як наскрізного підходу в освітньому процесі; створення можливостей для згуртування професійної спільноти закладу, творчої реалізації педагогів, поєднання цінностей і діяльності закладу.

### Умови реалізації:

1. Команда закладу дошкільної освіти впродовж визначеного періоду створює та наповнює змістом власну книгу (Play Book).

2. Уся інформація, зібрана в книзі, має не просто інформативний характер, як огляд подій чи опис заходів щодо впровадження ГРИ як підходу, а обов'язково містить аналіз і рефлексію відповідно до кожного розділу книги. Саме такий аналіз допоможе віднайти відправну точку та побудувати подальшу траєкторію руху організації освітнього процесу в закладі.

3. Створення Play Book передбачає реалізацію креативних ідей і задумів учасників щодо формату, вигляду, виду, матеріалу, з якого створена книга, кількості сторінок, її оздоблення й оформлення.

4. Важливим і цінним етапом є обмін досвідом, ідеями й висновками з іншими командами щодо успіхів реалізації концепції «Play Book».

### Орієнтовний зміст Play Book:

- місія закладу;
- цінності закладу;
- традиції й «родзинки» закладу;
- заклад як територія гри;
- команда закладу (діти, батьки, педагоги; реалізація принципу партнерської взаємодії учасників освітнього процесу);
- професійна спільнота закладу;
- простір закладу, що оживає;
- мрії, плани, перспективи;
- рухаємося далі (окреслені кроки в реалізації перспектив);
- досягнення, перемоги, успіхи;



- виклик як можливість;
- маємо ще додати... (власні ідеї/«родзинки»/досягнення).

**Успіх реалізації концепції:** створення Play Book (книга/журнал/альбом), що висвітлює панорамну картину життя закладу протягом відповідного терміну й слугує дієвим інструментом для аналізу, осмислення та вибудови власної діяльності.

Концепція – це «жива» книга, робота з якою є безперервним циклічним процесом відслідковування динаміки розвитку закладу, відповідної трансформації думок і дій щодо наскрізного й системного впровадження ГРИ як підходу.

Це відкрита система, де кожна сторінка візуалізує, проявляє те, що було непомітним і неусвідомленим. Play Book допомагає реалізувати велику мету переосмислення концепту «ГРА» як наскрізного підходу в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, визначаючи зрозумілі, конкретні, досяжні кроки, які не виснажують, а додають ресурсу й натхнення.

***Пам'ятаймо: ця книга оживає завдяки нам!***



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Додаток 6

### Орієнтовна схема аналізу для рефлексії власних практик

1. Чи було дотримане правило «легкого старту» у взаємодії з дітьми (чи відповідали запропоновані завдання рівню впевненості дітей)?  
*так* \_\_\_\_\_  
*ні* \_\_\_\_\_  
*інше* \_\_\_\_\_
2. Чи було надано дітям простір, час, місце для пошуку й реалізації власних задумів?  
*так* \_\_\_\_\_  
*ні* \_\_\_\_\_  
*інше* \_\_\_\_\_
3. Чи прислухалися Ви до дитячих думок й ідей?  
*так* \_\_\_\_\_  
*ні* \_\_\_\_\_  
*інше* \_\_\_\_\_
4. Чи була в дітей можливість самостійно приймати рішення, набувати досвіду агентності? Як саме було надано таку можливість? Чи пропонувалися готові рішення?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. Якою була Ваша позиція як педагога?  
*поряд з дітьми* \_\_\_\_\_  
*над дітьми* \_\_\_\_\_  
*інше* \_\_\_\_\_
6. Який вид спілкування у Вашій взаємодії з дітьми переважав?  
*діалог на рівних* \_\_\_\_\_  
*Ваш монолог* \_\_\_\_\_  
*інше* \_\_\_\_\_

7. Чи були використані відкриті питання, відкриті завдання? Наведіть щонайменше один приклад:

---

---

---

---

8. Що було у фокусі Вашої уваги як педагога?

*процес* \_\_\_\_\_

*результат* \_\_\_\_\_

*інше* \_\_\_\_\_

9. Який підхід у взаємодії з дітьми переважав?

*директивний* \_\_\_\_\_

*ігровий/ діяльнісний* \_\_\_\_\_

*інше* \_\_\_\_\_

10. Які труднощі виникали в дітей? Як Ви на них реагували?

---

---

---

---

11. Яким чином були враховані П'ять характеристик ГРИ у Вашій взаємодії з дітьми? (для більш детального аналізу взаємодії відповідно до П'яти характеристик зверніться до **Додатку 2**)

---

---

---

---

12. Яким чином відбувалася рефлексія Вашої взаємодії з дітьми?

*закрите запитання «Вам сподобалось?»* \_\_\_\_\_

*закрите запитання та лаконічна оцінка «Вам сподобалось? Добре, молодці»* \_\_\_\_\_

*можливість осмислення, проговорення важливого для дитини* \_\_\_\_\_

*інше* \_\_\_\_\_

### Family Play Day

#### *День ГРИ з родиною – безмежний сімейний простір ГРИ, розваг і пригод*

Концепція заходу передбачає участь дітей, їхніх родин, педагогів.

Family Play Day покликаний об'єднати всіх учасників, залучити до спільної ГРИ, що сприятиме створенню атмосфери радості, взаємопідтримки, спілкування, що надихає. Такий захід допоможе глибше усвідомити, що ГРА — це спосіб розвивати дитину всебічно, готувати її до викликів майбутнього. Запропонований формат взаємодії сприятиме формуванню в батьків позитивного й ціннісного ставлення до ГРИ, а також вибудові педагогіки партнерства в закладі.

#### **Навігаційна карта Family Play Day**

Усі охочі можуть долучитися до ГРИ протягом дня, стати її активними учасниками, а головне – отримати радість і задоволення від процесу.

Ключовими складовими Family Play Day є:

- **Ранкова зустріч «Play Start»** («Починаємо грати») для всіх учасників Family Play Day. Ідеями такої взаємодії можуть бути Play Dance, обмін компліментами, побажаннями на день, гра «Настрій мого ранку», ранкове інтерв'ю з вихователем, Smart-зарядка, тизер дня тощо.

Ранкова зустріч «Play Start» допоможе створити позитивний настрій, налаштувати на співпрацю, спілкування і взаємодію, надасть імпульс для активної участі протягом дня.

• **Простір спільної вільної гри «Play Space».** Це простір, де діти й дорослі разом мають можливість поринути у світ ГРИ, створити казкові сюжети, утілити найдивовижніші задуми, отримати радість від спілкування. Батьки, залучені до процесу, до співтворчості з дітьми, матимуть можливість поглянути на світ ГРИ по-іншому й зрозуміти, яким чином допомогти дитині здобути досвід агентності.

Важливо зазначити, що ігрова діяльність, яка розгортається в цьому просторі, фасилітується педагогом. Педагог-фасилітатор надихає й залучає учасників до ГРИ, створює середовище з безмежною кількістю варіантів ігрової взаємодії й адаптує свою діяльність відповідно до потреб і ситуацій, які виникають.





Простір спільної вільної ГРИ може бути організований будь-де: у приміщенні або на подвір'ї.

- **Майстер-класи від батьків** «Місто професій»/«Веселі досліди»/«Мое хобі»/«Неймовірне поруч»/«Смаколики нашої родини: готуємо разом» тощо.

Важливо долучити батьків до освітнього процесу в ЗДО в якості активних учасників і партнерів, викликати інтерес до співпраці з дітьми й надати батькам можливість виявити власні ініціативи та реалізувати ідеї, поділитися досвідом і лайфхаками щодо розвитку й виховання дитини, секретами з професійного життя й навіть хобі.

- **Освітні Play-сесії від педагогів** «Дитинство й ГРА»/«Безмежний світ ГРИ»/«Нейронаука: важливо знати про ГРУ»/«Створюю із чогось»/«ГРА як дієвий спосіб розвитку наскрізних умінь дітей»/«ГРА й креативність» тощо.

Під час інтерактивного ігрового майстер-класу для родин мами, тата, братики, сестрички поринуть у світ ГРИ, емоцій, вражень і відкриттів. А педагоги допоможуть батькам по-іншому подивитися на світ дитячої ГРИ та дізнатися, що говорить нейропсихологія про ГРУ та її цінність для дитини.

- **Квест для батьків** «ГРА як інструмент усебічного розвитку дитини».

Інтерактивна взаємодія з батьками щодо розуміння викликів сучасного світу й ролі ГРИ в підготовці дитини сьогодні до світу завтра.

- **«Крейда фест» або/і «Pencil Fest»** – створюй, малюй і фантазуй.

Це відкритий простір для тих, хто дуже любить малювати й хоче поринути у світ спільної творчості, це можливість реалізувати власний задум без шаблонів і зразків.

- **«Create the Future»** – створи майбутнє.

Локація, де кожен охочий дорослий чи дитина може пофантазувати, помріяти і стати дотичним до створення майбутнього, візуалізуючи своє бачення за допомогою малюнка, колажа, дизайн-проєкту, моделі, побудови тощо.

- **Інтерв'ю** «Скажи «Так» ГРІ».
- **Флешмоб** «Моя улюблена іграшка».
- **Танцювальний батл** для дітей, батьків, педагогів.
- **Фотоквест/фотоконкурс** «Спіймай посмішку».
- **Стіна думок** «Гра – це...».





# PLAY



## **Список використаних і рекомендованих джерел**

1. Біла І. Повернімо дитині дитинство // Дошкільне виховання. – 2013. – № 7. – С.17-18.
2. Біла книга «Навчання через гру та діяльнісний підхід: огляд доказів». Дж.М.Зош, Ем.Дж.Хопкінс, Х.Дженсен, Кл.Лю, Д.Ніл, К.Пірш-Пасек, С.Ліннет Соліс, Д.Вайтбрейд. -LEGO-Торгова марка LEGO Group.-2017.-39 с.
3. Впровадження проектної технології в навчальний процес. [Навчальний посібник]/О.В.Юрчик.-Хмельницький: НВО №5 ім. С.Єфремова, 2015.-88 с.
4. Галанов О. Психічний і фізичний розвиток дитини від трьох до п'яти років: посібник для працівників дошкільних освітніх закладів і батьків – Х.: Ранок, 2009. – 96 с.
5. Двадцять важливих навичок, які допоможуть підготувати дитину до життя./С.Єфременкова -Х.: Вид. група “Основа”, 2019.-96 с.
6. Державний стандарт дошкільної освіти, затверджений наказом Міністерства освіти і науки України від 12 січня 2021 р. №33.
7. Державний стандарт дошкільної освіти: особливості впровадження / Упоряд. : О.Г. Косенчук, І.М. Новик, О.А. Венгровська, Л.В.Кузенко. – Харків: Вид-во «РАНОК», 2021. – 240 с.
8. Державний стандарт початкової освіти, затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. №87 (зі змінами від 24 липня 2019 р. №688).
9. Дитина. Освітня програма для дітей від двох до семи років/ наук. кер. Огнев'юк В.О., авт.кол.: Беленька Г.В., Богінч О.Л., Вертутіна В.М [та ін.], наук. Редактор Беленька Г.В – К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. – 440 с.
10. Досягнення максимуму. Брайан Трейсі./Переклав з англ.- Г.Фролов.-Трасу В, Create Your Future. How to Master the 12 Critical Factors of Unlimited Success / Brian Tracy.-New York: John Wiley & Sons, Inc., 2002.-276 р.
11. Загальна психологія / За ред. Скрипченко О.В., Долинської Л.В., Огороднійчук З.В. та ін. – К.: Либідь, 2005 – 464 с.
12. Ібука М. Після трьох вже пізно. – К.: Сварог і К, 2020. – 152 с.
13. Концепція Нової української школи. URL : <https://mon.gov.ua/ua>
14. Ладивір С. О. Розвивальний потенціал гри: використовуємо сповна // Практичний психолог: Дитячий садок. – 2015. – №2 – С.4-8.
15. Ладивір С. О. Стимулювання дітей до самостійної творчої гри. // Практичний психолог: Дитячий садок. –2015. – №2 – С.9-14. 137
16. Максименко Д. Розвиток розумової діяльності дітей дошкільного віку. – Центр навчальної літератури, 2020. – 192 с.

17. Максименко Д. Гра-ключ до душі дитини. Гармонізація відносин дитини з навколишнім світом. – Центр навчальної літератури, 2020. – 240 с.
18. Навчання через гру та діяльнісний підхід: огляд доказів / Дж. Зош та ін. Біллунд: LEGO Fonden, 2019. 39 с.
19. Нечипорук Н. Розвивальні ігри для дошкільників / Н.І. Нечипорук, О.П. Томей. – Х: Основа, 2007. – 192 с.
20. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник за ред. Г.С. Тарасенко, Київ: Слово, 2010. – 340 с.
21. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Авт.-упор. А.П. Бурова, Тернопіль: Мандрівець, 2010. – 296 с.
22. Освітня програма «Впевнений старт» для дітей старшого дошкільного віку / [Н. В. Гавриш, Т. В. Панасюк, Т. О. Піроженко, О. С. Рогозянський, О. Ю. Хартман, А. С. Шевчук]; За заг. наук. ред. Т. О. Піроженко. – К. : Українська академія дитинства, 2017. – 80 с.
23. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка – К.: Академвидав, 2004. – 456 с.
24. Проценко О. Розвиток здібностей та обдарувань у дошкільників / Оксана Проценко. – К.: Шкільний світ, 2011. – 128 с.
25. Розвиток креативних здібностей у дітей дошкільного віку / упор. Молодушкіна І.В. – Х.: Основа, 2011. – 204 с.
26. Рома О. Конструктори LEGO Education як засіб формування пізнавальної сфери дітей дошкільного віку // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – №2. – С. 10-17.
27. Рома О. Логіко-математичний розвиток дошкільників засобами конструктора LEGO: тренінг для педагогів // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2014. – №5. – С.14-19.
28. Українське дошкілля. Програма розвитку дитини дошкільного віку, О.І. Білан, за заг.ред О.В. Низковської. - Тернопіль: Мандрівець, 2017. – 256 с.
29. Фасилітація гри: мистецтво та наука про залучення дітей дошкільного віку до навчання через гру / Х. Дженсен та ін. Біллунд: LEGO Fonden, 2019. 43 с.
30. Elkind D. The Wisdom of Play: How Children Learn to Make Sense of the World / D. Elkind.
31. Fatai I.A. Children's Active Learning Through Unstructured Play in Malaysia/ I.A. Fatai, A. Faqih, W/K/ Bustan // Journal of the Association for Childhood Education International. – Jul/Aug 2014 – Vol.90 (№ 4). – Pp. 259-264.
32. Gonzalez-Mena. Infants, Toddlers and Caregivers: A Curriculum of Respectful, Responsive Care and Education/Janet Gonzalez – Mena, Dianne Widmeyer Eyer. – 8th ed. – McGrawHill, 2009 – 370 p.

33. Lee S. *The Best Advice I Ever Got: A Parents Guide*/ Sally Lee. – Hinkler Books, 2006. – 468 p. 138
34. *Lifelong Kindergarten: cultivating creativity through projects, passion, peers and play* / Mitchel Resnick; foreword by Sir Ken Robinson. Cambridge, MA : MIT Press, [2017]
35. O. Roma. Theoretical principles of introducing the play-based methods to teachers' training in the system of postgraduate education. *SCIENCERISE: Pedagogical education* 2020. № 3(36). P. 62-67.
36. Pyle A., Daniels E. A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*. 2017. № 28 (3). 274-289.
37. The Future We Want.-OECD.-2019.-8 c.  
[https://www.oecd.org/education/2030-project/contact/E2030\\_Position\\_Paper\\_\(05.04.2018\).pdf](https://www.oecd.org/education/2030-project/contact/E2030_Position_Paper_(05.04.2018).pdf)
38. The LEGO Foundation (2019). *Creating Creators. How can we enhance creativity in education systems?*  
[https://www.legofoundation.com/media/1664/creating-creators\\_full-report.pdf](https://www.legofoundation.com/media/1664/creating-creators_full-report.pdf)
39. The LEGO Foundation (2020). *What we mean by: Creativity*  
<https://www.legofoundation.com/media/2312/what-we-mean-by-creativity.pdf>
40. *The Whole Child Development Guide*. – LEGO Group, 2004. – 238 p.
41. Whitebread D. *The importance of Play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations*/D. Whitebread, M. Basilio, M. Kvalja, M. Verma. – University of Cambridge, April 2012.