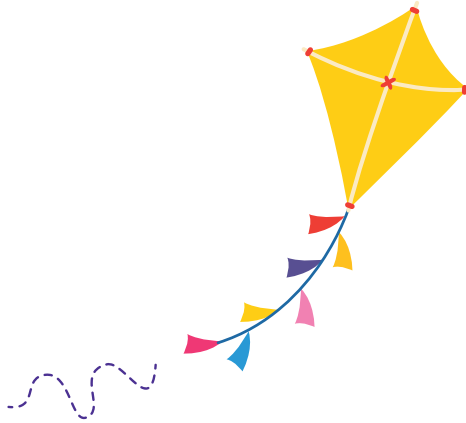


The LEGO Foundation

# РАНКОВІ ЗУСТРІЧІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

МЕТОДИЧНИЙ ПОСІБНИК



Запоріжжя  
СТАТУС  
2023

УДК 373.3.091.214.015.31(072)

P22

**P22**      **Ранкові зустрічі в початковій школі** : методичний посібник / The LEGO® Foundation. — Запоріжжя : СТАТУС, 2023. — 140 с.

**ISBN 978-617-8040-51-2**

Посібник містить розробки ранкових зустрічей для учнів I і II циклів навчання початкової школи, що можуть стати в нагоді педагогам для вибудови взаємодії з дітьми як безпосередньо в закладі освіти, так і під час онлайн-навчання.

Кожна ранкова зустріч передбачає розвиток наскрізних умінь дітей, набуття ключових компетентностей, а також організацію освітнього процесу із застосуванням діяльнісного підходу відповідно до Державного стандарту початкової освіти (2019) та концептуальних засад Нової української школи (2016). Цікаві виклики, відкриті запитання, експерименти, групова робота сприятимуть набуттю дітьми досвіду агентності, що стане фундаментом для успіху в майбутньому.

**УДК 373.3.091.214.015.31(072)**

Made by @status.zp.ua

© The LEGO® Foundation, ілюстрації, текст,

ISBN 978-617-8040-51-2

2023

LEGO®, DUPLO® є торговими марками LEGO Group

© 2023. The LEGO Group

# ЗМІСТ

Ранкові зустрічі в початковій школі .....	5
Етапи ранкової зустрічі .....	6
Корисні інтернет-ресурси .....	6
Принципи фасилітації взаємодії з дітьми .....	8
<b>Осінні ранкові зустрічі .....</b>	<b>10</b>
<i>Тиждень 1. Ми – унікальні .....</i>	<i>11</i>
<i>Тиждень 2. Фруктово-овочеві пригоди .....</i>	<i>16</i>
<i>Тиждень 3. Смайликова зустріч .....</i>	<i>21</i>
<i>Тиждень 4. Скарби бібліотеки .....</i>	<i>26</i>
<i>Тиждень 5. Дино-день .....</i>	<i>32</i>
<i>Тиждень 6. Місія кольорових баків .....</i>	<i>37</i>
<i>Тиждень 7. Ранкові хвиگی-миги .....</i>	<i>41</i>
<i>Тиждень 8. Енерджибот .....</i>	<i>46</i>
<i>Тиждень 9. Таємниці відеоігор .....</i>	<i>50</i>
<i>Тиждень 10. Уитту-уитту зерна .....</i>	<i>53</i>
<i>Тиждень 11. Атрибути настільних ігор .....</i>	<i>56</i>
<i>Тиждень 12. Запрошуємо на чаювання .....</i>	<i>61</i>
<b>Зимові ранкові зустрічі .....</b>	<b>66</b>
<i>Тиждень 13. На порозі зима .....</i>	<i>67</i>
<i>Тиждень 14. Зоряне небо .....</i>	<i>70</i>
<i>Тиждень 15. Стрілки часу .....</i>	<i>73</i>
<i>Тиждень 16. Чарівна атмосфера свята .....</i>	<i>77</i>
<i>Тиждень 17. Таємниці шкарпеток .....</i>	<i>80</i>

Тиждень 18. Коли довкола засніжило .....	83
Тиждень 19. Цікавинки від осілих птахів .....	87
Тиждень 20. У світі коміксів .....	90
Тиждень 21. Кактус і компанія .....	93
Тиждень 22. Весела Фа-Ре-Соль .....	96
Тиждень 23. Паперові перетворення .....	99
<b>Весняні ранкові зустрічі .....</b>	<b>102</b>
Тиждень 24. Млинцевий бум .....	103
Тиждень 25. Як Мавка весну закликала .....	105
Тиждень 26. Рухливий ранок .....	108
Тиждень 27. Важливі справи тварин навесні ...	112
Тиждень 28. Підкорюємо вершини світу .....	115
Тиждень 29. Закодований меседж .....	117
Тиждень 30. Пригоди Краплинки .....	120
Тиждень 31. Великодні історії .....	123
Тиждень 32. У пошуках суперсили .....	126
Тиждень 33. Мандри кличуть .....	129
Тиждень 34. Велоранок .....	131
Тиждень 35. Літні пригоди .....	134
<b>Додатки .....</b>	<b>138</b>

## Ранкові зустрічі в початковій школі

Проведення ранкових зустрічей щодня є одним із ефективних способів налаштування дітей на освітній процес, створення безпечного психологічного середовища, атмосфери взаєморозуміння, підтримки та гарного настрою, а головне – допомагає педагогам зацікавити й заохотити дітей до навчання.

Цей методичний посібник містить розробки ранкових зустрічей для початкової школи, що можуть стати в нагоді педагогам для взаємодії з дітьми і в офлайн-, і в онлайн-форматі. Кожна ранкова зустріч передбачає врахування вікових й індивідуальних особливостей дітей, зокрема в посібнику пропонуються різні активності для учнів I і II циклів навчання. Педагоги можуть використовувати матеріали цілісно чи адаптовувати, розширювати й поглиблювати їх на власний розсуд.

Запропоновані ідеї активностей сприятимуть розвитку наскрізних умінь дітей, набуттю ключових компетентностей, а також організації освітнього процесу педагогом із застосуванням діяльнісного підходу відповідно до Державного стандарту початкової освіти (2019) та концептуальних засад Нової української школи (2016). Окрім цього, такі ранкові взаємодії нададуть можливість дітям задовольнити рухову активність, творчо самореалізуватися, розвивати креативне мислення, здобувати досвід агентності й проявляти власні емоції та почуття.



## Етапи ранкової зустрічі



Привітання – час для створення оригінальних вітань і рухової активності.



Обмін інформацією – етап, коли діти знайомляться з цікавою інформацією, обмінюються думками одне з одним і дізнаються більше про тему навчального дня.



Групове заняття – спільна командна робота на основі відкритого завдання.



Спробуймо впродовж тижня – ідеї активностей, які педагог може пропонувати дітям як продовження взаємодії за темою ранкової зустрічі.

## Корисні інтернет-ресурси

У рубриці «Підказки для онлайн-взаємодії» вам будуть запропоновані інтернет-ресурси, які допоможуть ефективно фасилітувати ранкові зустрічі з дітьми в онлайн-форматі, а також ідеї для адаптації активностей.

**Miro**



**FigJam**



*Інтерактивні онлайн-дошки, на яких діти можуть разом одночасно малювати, прикріплювати зображення, писати тощо, а відтак – співпрацювати одне з одним.*

## Wordwall



## LearningApps



Сервіси, у яких можна розробляти інтерактивні завдання, ігри, вікторини тощо для дітей, щоб урізноманітнювати види їхньої діяльності.



## Принципи фасилітації взаємодії з дітьми

Для вибудови ефективної ранкової взаємодії з дітьми в реаліях сьогодення педагогу важливо враховувати ключові принципи фасилітації, які сприяють створенню комфортного, безпечного освітнього середовища, атмосфери довіри й підтримки, задоволенню їхньої потреби в соціальній взаємодії та пізнанні нового.

- \* Будьте гнучкими у вашій взаємодії з дітьми, не нав'язуйте ваші ідеї, а навпаки – допоможіть дітям **втїлити їхні власні задуми**.
- \* Залучайте дітей до **співпраці, співдії та співтворення**. У процесі спільної роботи діти радяться одне з одним, домовляються й шукають компроміси, а відтак здобувають одне з ключових умінь XXI століття – бути командним гравцем.
- \* Не акцентуйте увагу на кінцевому результаті, а заохочуйте та підтримуйте сам процес діяльності. Пам'ятайте, що всебічному розвитку дітей сприяє **творче середовище**.
- \* Пам'ятайте, що головною словесною формою взаємодії між вами й дітьми є **діалог на рівних**.
- \* Надавайте дітям **можливість приймати рішення, обґрунтовувати та відстоювати власну думку**, адже саме це є індикатором того, що вони активно ментально залучені до процесу взаємодії.
- \* Закриті запитання можуть бути ефективними лише на початку діалогу або для отримання, уточнення певної інформації. **Віддавайте перевагу відкритим запитанням**, що потребують від дитини роздумів, формування власного бачення, ставлення, думки, а не констатації фактів. Саме відкриті запитання стимулюють мислення дитини, прагнення долучатися до діалогу та створюють фундамент для розвитку вміння навчатися впродовж життя.



## П'ять характеристик діяльнісного підходу

П'ять характеристик діяльнісного навчання є чіткими орієнтирами для педагога, які допомагають вибудовувати взаємодію з дітьми у діяльнісному підході. Ці п'ять характеристик не обов'язково мають бути усі відразу присутніми в кожній активності — вони можуть бути виражені по-різному, а ступінь вираженості чергуватися.

**Значуща.** Діяльність має бути пов'язана з досвідом, життям і середовищем дитини. Значущість – це те, що знаходить відгук у дітей і допомагає вирішити певний виклик або проблему.

**Соціальна.** Діяльність відбувається у взаємодії одне з одним, у парах або в командах, діти беруть участь в обговореннях, спільно шукають рішення й компроміси.

**Активна.** Діяльність передбачає можливість для кожної дитини бути як фізично, так і ментально включеною у процес і робити свій внесок для досягнення спільної мети.

**Мотивуюча.** Діяльність, яка надає можливість шукати різні варіанти, починаючи знову з новими ідеями та припущеннями. Якщо дитина знає, що у неї не вимагають однієї правильної відповіді / результату, тоді процес для неї стає мотивуючим.

**Радісна.** Розвиток і пізнання відбуваються тоді, коли діти відчувають радість і задоволення від процесу, а відтак здатні сконцентрувати увагу, бути цілеспрямованими й активно включеними у процес.

# Осінь



## Ми – унікальні

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ пригадують / роблять припущення, які види вітань існують у світі;
- ▶ переконуються, що кожна людина є індивідуальною, унікальною та неповторною особистістю;
- ▶ перетворюють обведені долоні на креативні малюнки;
- ▶ створюють панно долонь класу.

Наскрізнi вміння, які розвиваються:

- ▶ творчість і креативність;
- ▶ співпрацювати одне з одним у парах і командах;
- ▶ висловлювати власну думку та обґрунтовувати її.

## Привітання

Педагог вітається з дітьми, запрошує всіх до рухливого привітання та пропонує відреагувати на слова рухами тіла.

*Хто спросоння потягнувся? (Потягнутися).*

*А хто сонцю усміхнувся? (Усміхнутися).*

*А хто настрій гарний має? (Показати «вподобайку»).*

*Друзів радо привітає! (Помахати «привіт»).*

Далі педагог фасилітує обговорення:

- \* Як ви зазвичай вітаєтеся з однолітками / дорослими?
- \* Як, на вашу думку, вітаються люди в різних країнах світу?
- \* Які слова привітання іноземними мовами ви знаєте?
- \* Як ви думаєте, як віталися люди в минулому?  
Продемонструйте в парах.
- \* Як за допомогою рухів тіла можна привітатися без слів?  
Продемонструйте в парах.



## Обмін інформацією

Педагог демонструє зображення (Додаток 1) і фасилітує обговорення:

- \* Скільки всього долонь на зображенні?
- \* Скільки долонь у кожному рядку?
- \* Які кольори було використано, щоб намалювати долоні?
- \* Скільки долонь жовтого / синього / зеленого / рожевого кольору?
- \* Скільки людей залишило ці відбитки? Які математичні дії допомогли вам знайти відповідь на запитання?
- \* Що ми можемо робити долонями? Напишіть за одну хвилину якомога більше дієслів.
- \* Чи однакові долоні на малюнку? Що в них спільного / відмінного?
- \* Як ви вважаєте, чи є люди з однаковими відбитками долонь? Чому?

*Педагог акцентує увагу, що кожна людина є індивідуальною, унікальною та неповторною особистістю.*



## Групове заняття



### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям обвести свою долоню фломастером / олівцем і наголошує на тому, що це можна зробити будь-яким способом: наприклад, зігнути 2–3 пальці та обвести чи показати «вподобайку», або ж спробувати обвести кулачок тощо.

Далі педагог пропонує дітям перетворити створені контури на будь-що (розфарбувати їх та додати відповідних деталей): тварину, квітку, гаджет тощо.

Педагог також може запропонувати дітям розглянути ідеї для натхнення (Додаток 2).

Щойно діти завершили, педагог пропонує об'єднатися в команди, продемонструвати створені малюнки, а іншим учасникам – відгадати, що на них зображено, та показати, якої форми долоня була на початку.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог фасилітує процес створення малюнка, а потім об'єднує дітей у сесійні зали (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує продемонструвати створені малюнки на камеру, а іншим учасникам – відгадати, що на них зображено, та показати, якої форми долоня була на початку.

### Для дітей II циклу навчання

Педагог заздалегідь готує аркуш паперу формату А3 та пропонує дітям принести до школи фарби та підготувати їх до ранкової онлайн-зустрічі.

Педагог пропонує дітям обрати улюблений колір фарби, нанести її на долоню за допомогою пензля та поставити відбиток своєї долоні на спільному аркуші А3, створюючи панно долонь класу.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Яких кольорів на нашому панно найбільше / найменше?
- \* Чому вам подобається той колір, який ви обрали?  
Що він вам нагадує?
- \* Якими ще частинами тіла можна було б зробити відбитки?
- \* Скільки тоді було б відбитків у однієї дитини / цілого класу?
- \* Чи є на нашому панно однакові долоні? Чому?
- \* Що вам нагадує створений нами малюнок з долонь?
- \* На що можна його перетворити?

Далі педагог пропонує дітям продовжити створювати дизайн спільного панно, виконавши такі кроки:

- 1 написати своє ім'я на відбитку;
- 2 намалювати смайл, який відображає настрій сьогодні;
- 3 намалювати те, що, на думку дітей, робить їх унікальними  
(наприклад: м'яч, якщо дитина любить грати у футбол;  
мікрофон, якщо дитина любить співати тощо).

Педагог пропонує розмістити панно у просторі класу та зауважує: «Люди мають спільне й відмінне не лише у своїй зовнішності, а й у характері, звичках, уподобаннях тощо. Саме це робить кожного з нас унікальним, як і відбитки наших долонь».

#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог фасилітує процес створення відбитків долонь на аркушах паперу. Для створення панно долонь класу педагог пропонує зробити фото малюнка, поділитися ним у спільноті класу, а потім створює колаж з усіх фотографій (наприклад, за допомогою Canva чи Picsart).



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Переглянути мультфільм «Той, хто живе всередині тебе» (Додаток 3), уявити та описати власне «Я».
- \* Створити анкету для однокласників із запитаннями, які б допомогли познайомитися одне з одним ближче, та запропонувати її заповнити.
- \* Зняти відео про своє улюблене хобі та поділитися у спільноті класу.

### Додатки



## Фруктово-овочеві пригоди

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ створюють креативні осінні побажання на день;
- ▶ розповідають одне одному про улюблені овочі та фрукти;
- ▶ придумують власні рецепти страв із фруктів і овочів;
- ▶ знайомляться з цікавими фактами про гарбуз;
- ▶ випробовують себе в ролі селекціонерів і вигадують власний сорт гарбуза.

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

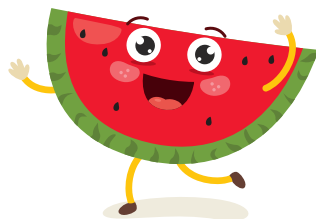
- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями та приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог пропонує дітям розпочати день з оплесків. Для цього педагог запрошує згадати фрукти та овочі, які достигають восени. Педагог називає осінні фрукти та овочі, а діти плескають у долоні: коли чують назву фруктів – плескають у долоні один раз; коли чують назву овочів – плескають у долоні двічі.

Далі педагог пропонує дітям придумати осінні побажання на день, використовуючи назви згаданих фруктів й овочів, наприклад: «Гарбузового дня!», «Бурякової бадьорості!», «Яблунового настрою!», «Грушевих вражень!», «Кавунового натхнення!».





## Обмін інформацією



Педагог пропонує продовжити фруктово-овочеву взаємодію та долучитися до осінньої гімнастики, відповідаючи на запитання рухами тіла й жестами:

- \* написати у повітрі плечем / ліктем / вказівним пальцем лівої руки число, яке відповідає сьогоднішній даті;
- \* пригадати, скільки місяців триває осінь, і плеснути відповідну кількість разів;
- \* пригадати найбільший / найменший осінній овоч, його форму та показати його рухами тіла.

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / команди, визначити п'ятірку смачнючих осінніх овочів і фруктів, які люблять їсти учасники команди, та зобразити їхні контури на аркуші паперу.

Команди презентують результати взаємодії на загал, а інші учасники відгадують назви цих фруктів й овочів.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Які фрукти й овочі повторювалися найчастіше?
- \* Якого кольору фруктів й овочів найбільше / найменше?
- \* Які страви можна приготувати з фруктів й овочів, що пропонували команди?





### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог фасилітує об'єднання дітей у пари / команди за допомогою сесійних зал (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує обрати одного учасника, який фіксуватиме п'ятірку найкращих фруктів й овочів. Після повернення дітей до загальної зали команди презентують результати взаємодії, а інші учасники відгадують назви фруктів й овочів.



## Групове заняття

### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям узяти участь в активності «Кулінарний шедевр»: у командах спробувати поєднати п'ятірку смачнючих фруктів і овочів, які вони визначили, в один рецепт. Педагог заохочує придумати назву страви, зобразити її подачу на аркуші паперу та обрати спікера для презентації.



Діти презентують результати командної взаємодії на загал, а педагог фасилітує обговорення:

- \* Чи доводилося вам куштувати страви, подібні до презентованих? Розкажіть детальніше.
- \* Яку із презентованих страв ви хотіли б приготувати вдома разом із дорослими?
- \* Чи можна було б додати ці страви до шкільного меню? Чому?
- \* Якби ми об'єднали всі щойно придумані страви в одне меню, то яку б назву воно мало?



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у сесійні зали (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям спробувати поєднати п'ятірку найулюбленіших фруктів і овочів, які вони визначили, в один рецепт, придумати назву страви та обговорити процес приготування.

Після повернення до загальної зали педагог може запропонувати кожній команді по черзі спільно зобразити подачу страви за допомогою інтерактивної онлайн-дошки (наприклад, Miro). Педагог фасилітує обговорення і процес презентації страв.

### Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям переглянути відео (Додаток 1) і фасилітує обговорення:



- \* Яка вага гарбуза-велетня, згаданого у відео?
- \* Гарбузи яких кольорів ви побачили на конкурсі?
- \* Як креативно можна назвати гарбуз, про який йшлося у відео?
- \* Яку форму нагадує гарбуз-велетень, представлений на конкурсі?
- \* Які форми гарбузів ви бачили в повсякденному житті?

Далі педагог запрошує дітей розгадати ребус (Додаток 2) і дізнатися назву професії людей, які займаються виведенням нових сортів овочів і фруктів.

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та уявити себе селекціонерами – вигадати новий сорт гарбуза, придумати його назву, форму, колір, смак, де б він ріс тощо.

Педагог заохочує дітей створити його зображення, коротко описати новий сорт гарбуза.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог фасилітує процес об'єднання дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує, використовуючи інтерактивну онлайн-дошку (наприклад, Miro), створити зображення та коротко описати новий сорт гарбуза.

Діти самостійно обирають спікера для презентації напрацювань від команди після повернення у загальну залу, а педагог фасилітує презентацію.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити осінню онлайн-фотогалерею: виготовити з осіннього фрукта чи овоча улюбленого героя мультфільму / казки / оповідання, зробити фото героя та поділитися світлиною у спільному чаті класу.
- \* Приготувати разом із дорослими улюблену осінню страву за родинним рецептом або ж випробувати рецепт, створений під час командної взаємодії, та продегустувати страву у класі / поділитися фото (процесу приготування, готової страви, дегустації) у спільному чаті.
- \* Зробити фото з незвичним, оригінальним гарбузом і поділитися ним у спільноті класу.
- \* Знайти відео чи статтю про цікаві факти, події, у яких згадується гарбуз, та створити рейтинг «ТОП гарбузових фактів».

## Додатки



## Смайликова зустріч

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ визначають і демонструють свої емоції різними способами: тілом, мімікою, словами та смайлами;
- ▶ беруть участь у «Танку радості»;
- ▶ діляться повсякденними радощами одне з одним у «Швидких діалогах радості»;
- ▶ створюють спільну «Скриньку радості».

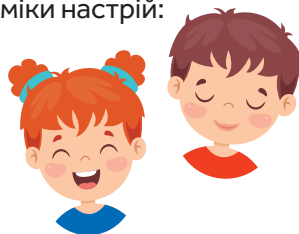
Наскрізнi вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

## Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує пофантазувати й показати за допомогою рухів тіла й міміки настроїв:

- \* дощової хмаринки;
- \* несподіваної веселки;
- \* осіннього сонця;
- \* яскравої квітки;
- \* зошита з математики.



Далі педагог пропонує продемонструвати за допомогою рухів тіла й міміки власний настрій і поміркувати над запитаннями:

- \* Якими способами ми можемо виражати свої емоції?
- \* Як інші люди можуть дізнатися, які емоції ми відчуваємо?
- \* За допомогою чого у повідомленні можна показати свій настрій, не використовуючи слова?  
(За допомогою смайликів / емодзі).

- \* Як ви вважаєте, який вигляд мав перший смайл у світі?
- \* З якою метою, на вашу думку, було вигадано смайли та емодзі?

Педагог зазначає, що 19 вересня у світі відзначається день народження смайлика – усміхненого емодзі, та пропонує його відтворити: поставити двокрапку, дефіс і дужку.



Далі педагог пропонує намалювати улюблений смайлик на аркуші паперу та показати його на загал, а потім ще один – такий, який покращив би настрої однокласникам.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує відтворити найперший смайл у світі: поставити двокрапку, дефіс і дужку в чаті.

Педагог заохочує дітей обрати улюблений емодзі та надіслати його у чат, а потім ще один – такий, який покращив би настрої однокласникам.



## Обмін інформацією

Педагог запрошує дітей поміркувати над запитаннями:

- \* Яку геометричну форму має смайл?
- \* Які предмети довкола мають таку ж форму?
- \* Що можна намалювати, використовуючи коло?
- \* Дослідіть, як звучить слово «усмішка» іншими мовами.
- \* Чому, на вашу думку, смайлик має таку назву?

Далі педагог зазначає, що ми відчуваємо радість із різних причин: коли спілкуємося з близькими людьми, насолоджуємося сонячною погодою, читаємо улюблені книжки, та пропонує взяти участь у спільному «Танку радості».



Для цього педагог вмикає радісну мелодію та пропонує дітям у незвичний спосіб «потанцювати»:

- \* очима – заплющуючи й розплющуючи їх, переводячи погляд вправо-вліво / вгору-вниз / по колу за годинниковою стрілкою і навпаки;
- \* плечима – підіймаючи та опускаючи їх / рухаючи ними вперед-назад / по колу;
- \* долонями – помахати ними / стиснути й розтиснути пальці рук тощо;
- \* будь-якими іншими частинами тіла, які пропонуватимуть діти.



Після танку педагог пропонує дітям поміркувати:

- \* Чи змінився ваш настрій після танку? Як саме?



#### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог вмикає радісну мелодію за допомогою демонстрації екрана (наприклад, у Zoom) та пропонує дітям взяти участь у спільному «Танку радості», показуючи відповідні рухи на камеру.

## Групове заняття



Педагог пропонує дітям пригадати те, що дарує гарний настрій і усмішку, та взяти участь у «Швидких діалогах радості». Діти, почувши твердження, об'єднуються в пари, діляться одне з одним своїми думками стосовно запропонованого речення, а за сигналом педагога змінюють пари.

Орієнтовні твердження:

- \* Я радію, коли смакую...
- \* Я усміхаюся, коли поруч зі мною...
- \* Мені подобається чути звуки...
- \* Мій настрій покращується від аромату...

Далі педагог пропонує дітям спільно створити «Скриньку радості», наповнивши її тими предметами з простору, які приносять їм радість, або намалювавши їх.

Після наповнення «Скриньки радості» педагог пропонує дітям поміркувати над запитаннями:

- \* Коли та з якою метою ми можемо використовувати «Скриньку радості»?
- \* Що ми можемо зробити, щоб поліпшити свій настрій / настрої друга?
- \* Чому важливо розуміти не тільки свій настрій, а й настрої людей навколо?

*Педагог разом із дітьми робить висновок, що важливо вчитися усвідомлювати свої почуття та розуміти, як ми можемо покращити настрій собі або допомогти це зробити іншим.*



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує дітям продовжити запропоновані твердження та за бажанням озвучити їх на загал.

Далі педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує створити власну «Скриньку радості», наповнивши її зображеннями відповідних предметів чи намалювавши їх (наприклад, Miro, FigJam тощо).





## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити смайл своєї родини / класу / школи / міста тощо.
- \* Переглянути мультфільм «Школа доброго настрою» (Додаток 1), знайти «добринки» у своєму звичайному дні та зафіксувати їх у власному «Щоденнику вражень».
- \* Описати свій день за допомогою смайлів, відправити «Смайлову історію» у спільний чат класу.

### Додатки



## Скарби бібліотеки

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ досліджують улюблені книжки;
- ▶ дізнаються більше про місцеві й онлайн-бібліотеки;
- ▶ випробовують свої сили у ролі бібліотекаря;
- ▶ створюють власні читацькі формуляри.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ читання з розумінням;
- ▶ висловлювати власну думку й обґрунтовувати її;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ оцінювати ризики, приймати рішення та розв'язувати проблеми;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



## Привітання

*Педагог пропонує дітям до ранкової зустрічі підготувати улюблену книжку.*

*Для дітей І циклу навчання*

Педагог запрошує дітей привітати одне одного (помахати «привіт» і подарувати усмішку однокласникам).

Далі педагог пропонує дітям показати книжки, які підготували до зустрічі, та виконати такі дії:

- \* помахати правою рукою, якщо на обкладинці книжки є зображення тварини;
- \* помахати лівою рукою, якщо на обкладинці зображені рослини / люди;
- \* плеснути стільки разів, скільки слів у назві книжки;
- \* «намалювати» в повітрі вказівним пальцем лівої руки форму, яку має книжка.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог пропонує дітям продемонструвати книжки, які вони підготували до зустрічі, на камеру, а також виконати відповідні рухи.

#### Для дітей II циклу навчання

Педагог запрошує дітей привітати одне одного (помахати «привіт» і подарувати усмішку однокласникам).

Далі педагог пропонує дітям розгорнути книжку, яку вони підготували до зустрічі, на певній сторінці (наприклад, відповідно до дати проведення зустрічі / кількості присутніх дітей на зустрічі тощо) та знайти у тексті цієї сторінки прикметник / іменник / дієслово.

Педагог пропонує дітям, використовуючи знайдений прикметник / іменник / дієслово, придумати побажання однокласникам й озвучити його на загал.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог пропонує дітям увімкнути мікрофон і озвучити побажання на загал або написати їх у чаті.

## Обмін інформацією



Педагог зазначає, що 30 вересня в Україні відзначають День бібліотеки, та фасилітує обговорення:



- \* Що таке бібліотека?
- \* Де в місті / селищі, у якому ви зараз проживаєте, знаходиться бібліотека?
- \* Що потрібно зробити, щоб стати читачем бібліотеки? (Діти можуть дослідити, що таке «читацький формуляр»).
- \* Які правила поведінки в бібліотеці ви знаєте?
- \* Що можна побачити в бібліотеці, окрім книжок?

- \* А чи існують онлайн-бібліотеки? Що ви про них знаєте?
- \* Скільки книжок у найбільшій бібліотеці світу і де вона знаходиться?



## Групове заняття

### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / трійки та поділитися одне з одним, які книжки вони мають у своїй домашній бібліотеці та які з них їм найбільше до вподоби.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Які книжки із домашньої бібліотеки однокласників ви запам'ятали?
- \* Які назви вас вразили / сподобалися вам? Чому?
- \* Чи хотіли б ви прочитати книжки, назви яких були озвучені? Чому?

Далі педагог пропонує дітям поміркувати й обрати місце у класній кімнаті, де можна було б створити класну бібліотеку з їхніх улюблених книжок.

Педагог пропонує розмістити в обраному місці книжки, які вони принесли до школи, та фасилітує обговорення:

- \* Люди якої професії працюють у бібліотеці?
- \* Чи потрібно бібліотекарю орієнтуватися у змісті книжок? Чому?
- \* Що зазвичай запитують читачі, прийшовши до бібліотеки?
- \* Як ви вважаєте, які обов'язки бібліотекаря?



Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди й обрати одного учасника, що випробує власні сили в ролі бібліотекаря, а інші учасники будуть читачами.

Далі педагог пропонує читачам уявити, що вони прийшли до бібліотеки та хочуть обрати нову книжку для читання, але не можуть визначитися. Завдання бібліотекаря – дізнатися вподобання читача та запропонувати йому відповідну книжку із класної бібліотеки. Учасники в межах команди по черзі змінюють ролі.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує дітям поділитися на загал, які книжки вони мають у своїй домашній бібліотеці та які з них їм найбільше до вподоби. Далі педагог пропонує дітям створити онлайн-бібліотеку класу: діти фотографують свої улюблені книжки, діляться ними у спільноті класу, а педагог фіксує зображення книжок на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam).

Після цього педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує обрати одного учасника, що випробує власні сили в ролі бібліотекаря, а інші учасники будуть читачами. Педагог фасилітує процес гри.

### *Для дітей II циклу навчання*

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди й дослідити книжки, які вони підготували до зустрічі, та зафіксувати результати дослідження на аркуші паперу.

Орієнтири для дослідження:

- \* обчислити загальну кількість сторінок книжок команди;
- \* обчислити загальну довжину всіх книжок;
- \* поміркувати, якої довжини необхідна полицка, щоб поставити всі книги на неї;
- \* визначити жанри книжок команди;
- \* скласти алфавітний перелік назв книжок команди тощо.



Далі педагог фасилітує обговорення:

- \* Як ви вважаєте, кому і навіщо необхідна детальна інформація про книжку (наприклад, кількість сторінок, імена авторів тощо)?
- \* Які дані необхідні бібліотекарю, щоб заповнити читацький формуляр?

Педагог пропонує дітям створити власний читацький формуляр, зазначивши ті книжки, які вони прочитали чи хочуть прочитати впродовж вересня-жовтня. Діти можуть використати матеріали довкола для створення формуляра, задекорувати його, зробити відповідні записи та презентувати його на загал.



#### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms), пропонує дослідити книжки, які вони підготували до зустрічі, та зафіксувати результати дослідження в чаті. Діти створюють читацькі формуляри та демонструють їх на камеру.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Дослідити, як книжка з'являється на світ.
- \* Переглянути відео «Прадавня абетка» (Додаток 1) та створити власну «наскельну» азбуку.
- \* Влаштувати «загадковий обмін» книжками з однокласниками, запропонувавши дітям обмінятися ними «наосліп».
- \* Переглянути відео «Бібліотеки України» (Додаток 2), визначити п'ятірку найцікавіших фактів про бібліотеки України та поділитися ними з однокласниками.

### Додатки



## Дино-день

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ беруть участь у ранковій «Дино-руханці»;
- ▶ створюють привітання «динозаврячою» мовою;
- ▶ дізнаються більше про динозаврів і палеонтологію;
- ▶ випробовують себе в ролі палеонтологів.

Наскрізні вміння, які розвиваються:

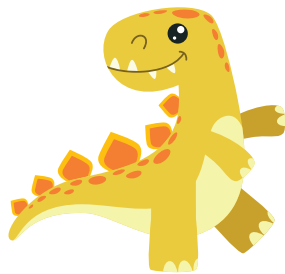
- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість та ініціативність;
- ▶ розв'язувати проблеми;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог вітається з дітьми, пропонує долучитися до ранкової «Дино-руханки» та показати відповідні рухи.

*Динозавр раненько встав,  
Живота полоскотав,  
Руки вгору підійняв,  
Прудко рухатись почав.  
Покрутився вправо-вліво,  
Доторкнувся до коліна,  
І щасливий сів за діло.*



Далі педагог пропонує привітати одне одного «динозаврячою» мовою, додаючи у слова-вітання якомога більше звука [P] (наприклад, «Прррривіт!», «Пррвітаюрр!», «Добррррий ррранок!» тощо).



## Обмін інформацією



### Для дітей I циклу навчання

Педагог фасилітує обговорення:

- \* Де ви бачили динозаврів?
- \* У яких мультфільмах / іграх зображувалися динозаври? Який динозавр вразив вас найбільше? Чому?
- \* Які види динозаврів вам відомі? Якою інформацією про них ви можете поділитися (як вони виглядали, чим харчувалися тощо)?

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / команди, пофантазувати й продовжити речення: «Якби я мав / мала друга-динозавра...»

### Для дітей II циклу навчання

Педагог фасилітує обговорення:

- \* Хто такі динозаври?
- \* Коли мешкали динозаври?
- \* Які динозаври вам відомі?
- \* Які характерні ознаки відомих вам динозаврів ви знаєте?

Далі педагог пропонує дітям, використовуючи ґаджети, дослідити, яка наука вивчає динозаврів, а також, хто такі палеонтологи.



*Палеонтологія – наука, яка вивчає вимерлі організми, намагається за знайденими рештками реконструювати їхній зовнішній вигляд, біологічні особливості, способи живлення, розмноження тощо.*

Діти разом із педагогом формулюють визначення, хто такий палеонтолог (*науковець, який вивчає викопні рештки рослин і тварин минулого*).

Після цього педагог демонструє зображення (Додаток 1) і пропонує поміркувати над запитанням:

\* Яка людина може стати палеонтологом?

Педагог заохочує дітей назвати різні риси характеру, навички, які необхідні людям цієї професії, та фіксує їхні ідеї на дошці.  
*Наприклад: людина, яка любить знаходити цікаві речі в землі, досліджувати їх, цікавиться історією, уміє аналізувати, допитлива, розумна, наполеглива тощо.*



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Діти озвучують власні ідеї на загал, а педагог фіксує їх, створюючи хмару слів (наприклад, за допомогою застосунку Wordart).



## Групове заняття

### *Для дітей I циклу навчання*

Педагог пропонує дітям переглянути трейлер мультфільму «Добрий динозавр» (Додаток 2).

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та поміркувати, як змінилося б життя динозаврів і людей, якщо б метеорит не влучив у планету Земля, а пролетів повз.

Після цього педагог пропонує дітям пофантазувати, уявляючи, що динозаври стали частиною нашого світу, та розіграти в парах діалог між динозавром і дитиною в різних ситуаціях:

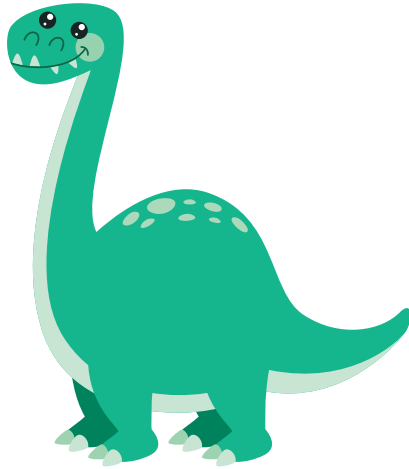
- \* під час шопінгу;
- \* у кінотеатрі;
- \* у бібліотеці;
- \* у кав'ярні чи піцерії.

## Для дітей II циклу навчання

Педагог попередньо друкує зображення рештків динозаврів (Додаток 3) та розрізає їх на пазли, відповідно до кількості дітей.

Педагог пропонує дітям уявити себе в ролі палеонтологів і відшукати рештки динозаврів. Для цього потрібно знайти частини пазла та об'єднати їх у спільне зображення рештків динозавра. У такий спосіб педагог фасилітує об'єднання дітей у команди.

Далі педагог пропонує дітям пофантазувати та уявити, як би виглядав динозавр, зображення рештків якого вони склали в пазл. Педагог пропонує виконати такі завдання: намалювати динозавра, дати йому назву, обговорити, де він міг би жити, чим міг би харчуватися тощо. Діти презентують результати командної взаємодії на загал.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) та пропонує кожній команді розглянути зображення рештків динозаврів. Далі педагог пропонує пофантазувати та уявити, як би виглядав динозавр, зображення рештків якого вони розглянули: намалювати його за допомогою інтерактивної онлайн-дошки (наприклад, Migo, Mentimeter), дати йому назву, обговорити, де він міг би жити, чим міг би харчуватися тощо.

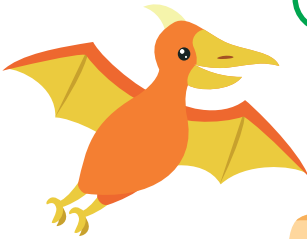


## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити серію наліпок для зошита «Зустріч із динозавром».
- \* Переглянути мультфільм «Добрий динозавр» і написати історію про те, яким могло би бути його продовження.
- \* Створити комікс на тему: «Пригоди динозаврів у сучасному світі».



## Додатки



## Місія кольорових баків

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ дізнаються про проблему перевантаження Землі сміттям;
- ▶ досліджують процес сортування та переробки сміття й усвідомлюють його важливість;
- ▶ вчать сортувати сміття;
- ▶ створюють мотиваційну кампанію щодо сортування сміття.

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ читання з розумінням;
- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ оцінювати ризики та приймати рішення;
- ▶ розв'язувати проблеми;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує приєднатися до руханки-привітання. Для цього педагог пропонує уважно слухати та показувати відповідні рухи:

*Класні хлопці та дівчата (показати «клас»),  
Рада всіх я вас вітати (помахати рукою).  
Ті, хто бачать мене й чують (показати очі й вуха),  
Хай ногами потупцюють (потупати ногами).  
Разом усміхаємося (усміхнутися),  
З друзями вітаємося!*

### Обмін інформацією

Педагог демонструє дітям аркуш паперу формату А4 та запитує:

- \* Що можна зробити з цим аркушем?

Далі педагог зминає цей аркуш і запитує в дітей:

\* Що тепер ми можемо зробити з цим папером?

Педагог акцентує увагу: те, що вийшло з ужитку, ми викидаємо до смітника – та пропонує дітям переглянути відео «Забруднення сміттям» (Додаток 1).

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Як сміття може зашкодити природі?
- \* Як впливає забрудненість навколишнього середовища на життя людей?
- \* Чи потрібно сортувати сміття? Чому?

Педагог пропонує дітям відсканувати QR-код (Додаток 2) та виконати вправу в застосунку LearningApps, посортувавши сміття. Педагог фасилітує процес виконання завдання та заохочує дітей аргументувати свій вибір.



## Групове заняття

*Для дітей I циклу навчання*

Педагог повідомляє, що для сортування сміття важливо розуміти, з чого зроблений предмет. Педагог фасилітує об'єднання дітей у три команди та пропонує дітям у просторі навколо знайти предмети, які виготовлені з певного матеріалу:

- команда 1 – предмети з пластику;
- команда 2 – предмети з паперу;
- команда 3 – предмети зі скла.

Дітям у командах пропонується зафіксувати знайдені предмети (записати назви або намалювати) та поділитися своїми «знахідками» на загал.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у пари / команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Діти виконують завдання та презентують свої напрацювання після повернення у спільну залу.

### *Для дітей II циклу навчання*

Педагог пропонує дітям у командах поміркувати та обговорити, як заохочувати людей сортувати сміття, наприклад, знайти інформацію про сортувальні центри та створити мотиваційний білборд.

Педагог пропонує дітям презентувати напрацювання команд на загал і фасилітує обговорення:

- \* Чи могли б ми реалізувати запропоновані ідеї у нашій громаді? Як саме?
- \* З якими складнощами ми можемо зіткнутися в ході реалізації запропонованих ідей?
- \* Які конкретні кроки ми можемо зробити вже зараз, щоб розпочати сортування сміття у класі / школі / вдома?



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у пари / команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Діти виконують завдання та презентують свої напрацювання після повернення у спільну залу.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити соціальну рекламу «Сортувати сміття важливо!» (це може бути плакат, колаж, відеоролик тощо) та поділитися у спільному чаті класу.
- \* Створити план дій щодо того, як змінити власні звички щодо сортування сміття.
- \* Зіграти в диджитал-гру про сортування: «Україна без сміття» (Додаток 2).
- \* Завантажити застосунок у Google Play чи AppStore «Сортуй» і дослідити, яке сміття можна переробити, а яке – ні.

### Додатки





## Ранкові хви́ги-ми́ги

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ складають солодкі привітання;
- ▶ дізнаються значення римованого словосполучення «хви́ги-ми́ги»;
- ▶ беруть участь у «Хви́ги-ми́ги-вікторині»;
- ▶ створюють незвичайне печиво;
- ▶ розробляють концепцію власної кав'ярні.

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує скласти солодкі привітання. Для цього педагог демонструє зображення (Додаток 1) та пропонує поєднати слово з назвою смаколика (наприклад, «Рахат-лукумного ранку!», «Шоколадного спілкування!» тощо). Педагог ситуативно запрошує дітей озвучити свої побажання на загал.

### Обмін інформацією

Для дітей / циклу навчання

Педагог пропонує дітям зробити припущення / поміркувати, що означає римоване словосполучення «хви́ги-ми́ги», скориставшись словами-підказками: «ласувати», «смакувати» (солодоці).



Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Які солодощі ви готували разом із дорослими або допомагали готувати?
- \* Що запам'яталося вам найбільше у процесі приготування?
- \* Які продукти / інгредієнти ви використовували для їх приготування?
- \* Що таке рецепт? Для чого він потрібен?

Педагог демонструє Додаток 2 та пропонує обговорити рецепт й визначити послідовність приготування печива, пронумерувавши зображення.

### Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям зробити припущення / поміркувати, що означає римоване словосполучення «хви́ги-ми́ги», та дібрати відповідні:

- \* синоніми (*смаколики, лакітки, ласощі*);
- \* дієслова (*смакувати, ласувати*);
- \* прикметники (*смачні, яскраві, неймовірні*);
- \* вигуки (*«Вау!», «Смакота!»*).

Далі педагог запрошує дітей узяти участь у «Хви́ги-ми́ги-вікторині»:

- \* З яким, на вашу думку, продуктом пов'язують початок історії виготовлення солодощів, а в його виробництві беруть участь бджоли? (*Мед*).
- \* Як ми називаємо продукт, який давні римляни називали «медом з очерету», давні китайці – «кам'яним медом», а стародавні єгиптяни називали «індійською сіллю»? В Україні цей продукт виробляють з буряка, і він є інгредієнтом для виготовлення солодощів. (*Цукор*).



- \* Кондитери голландської компанії «Mieke Stortelder» у 2004 році створили найдовший льодяник у світі – полуничну цукерку висотою 2 метри. Яку дію треба виконати, щоб дізнатися, на скільки цей льодяник вищий від кожного з вас? (Віднімання).
- \* На вашу думку, чи існують корисні хвиگی-миги? Які саме? Чому вони корисні? (Халва, пастила, мармелад, мед, зефір, чорний шоколад, сухофрукти).

## Групове заняття



Для дітей І циклу навчання

Педагог попередньо пропонує дітям принести до школи пластилін / модулін.

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, уявити себе в ролі кондитерів і спробувати створити незвичайне печиво з пластиліну / модуліну.

Педагог заохочує дітей попередньо домовитися, якого кольору, форми буде печиво, а також, які елементи декору вони додадуть.

Команди презентують створене печиво, а педагог фасилітує обговорення:

- \* Яку форму / колір має печиво вашої команди? Які предмети в нашому просторі мають таку ж форму / колір?
- \* Який декор ви обрали для печива? Які геометричні фігури він вам нагадує?
- \* Якби це було справжнє печиво, то які інгредієнти вам знадобилися б для його приготування? Яке воно було б на смак?





### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у пари / команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Діти домовляються, якого кольору, форми буде печиво, а також які елементи декору вони додадуть, і кожен учасник створює печиво індивідуально.

Після повернення до загальної зали команди презентують своє печиво, а педагог фасилітує обговорення та пропонує знайти спільне та відмінне в печиві команди / класу.

### *Для дітей II циклу навчання*

Педагог пропонує дітям поміркувати над запитаннями:

- \* З чого виготовляють солодощі?
- \* Які продукти / страви вам піднімають настрій? Чому?
- \* Де ви можете їх придбати / скуштувати?
- \* Що таке меню?

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та уявити, що в них є можливість відкрити власну кав'ярню, але для цього потрібно поміркувати над концепцією закладу та придумати:

- 1 назву кав'ярні;
- 2 рекламний слоган;
- 3 меню.



Команди презентують свої напрацювання на загал, а педагог фасилітує обговорення.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Діти можуть зафіксувати результати командної роботи на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, Padlet тощо).

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Приготувати разом з дорослими улюблені солодощі та поділитися фото готової страви у спільноті класу.
- \* Переглянути мультфільм (Додаток 3) і дослідити виникнення цукерок.
- \* Дослідити історію виникнення улюблених солодощів і створити комікс.

### Додатки



## Енерджибот

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ беруть участь у руханці «Активуй робота!»;
- ▶ створюють креативні побажання для підзарядки роботів;
- ▶ дізнаються більше про роботів;
- ▶ придумують власного робота та його функції.

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість та ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує уявити, що вони – роботи, які перебувають у стані спокою, тобто вимкнені.

Педагог пропонує активувати роботів, виконавши такі дії:

- \* помахати «привіт» однокласникам;
- \* нахилити голову вправо-вліво;
- \* доторкнутися 5–6 разів почергово руками до кінчика носа;
- \* підняти 5–6 разів почергово ноги;
- \* поєднати два попередні рухи;
- \* сказати «До-бро-го ран-ку!» голосом робота.

Далі педагог зазначає: «Роботи потребують живлення».

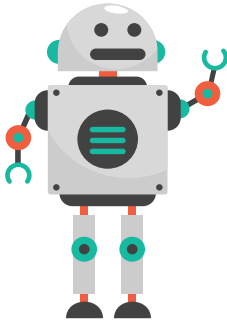
Для цього педагог пропонує озвучити побажання, які зможуть підзарядити роботів (наприклад, «Енергійного ранку!», «Драйвового дня!», «Заряду позитиву!»).

## Обмін інформацією



Педагог пропонує дітям поміркувати над запитаннями та фасилітує обговорення:

- \* Яких роботів ви знаєте? Чим вони відрізняються один від одного?
- \* Де ви бачили / зустрічали роботів?
- \* Для чого потрібні роботи? Де їх використовують?
- \* Що спільного / відмінного в роботів і людей?



Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / трійки, переглянути трейлер до мультфільму (Додаток 1) і поділитися в парах:

- \* Чи хотіли б ви мати такого друга-робота? Чому?
- \* Чим, на вашу думку, відрізняються справжні друзі та друзі-роботи?



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у сесійні зали (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям обговорити запитання в парах / трійках.

## Групове заняття



### *Для дітей / циклу навчання*

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди і пропонує пофантазувати та придумати нового робота: дати йому ім'я, описати його функції, намалювати його зовнішній вигляд.

Педагог пропонує дітям презентувати напрацювання команд на загал.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Педагог може запропонувати виконати завдання за допомогою інтерактивної онлайн-дошки (наприклад, Miro, FigJam тощо).

### *Для дітей II циклу навчання*

Педагог пропонує дітям поміркувати над запитаннями:

- \* Люди яких професій, на вашу думку, створюють роботів?
- \* Як ви думаєте, що потрібно для створення роботів?

Педагог пропонує уваяти себе командою винахідників центру проєктування роботів та створити робота, який буде допомагати в навчанні.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Діти виконують завдання та презентують свої напрацювання після повернення до загальної зали.





## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити комікс про пригоди робота, якого створили, та поділитися у спільноті класу.
- \* Створити робота з підручних матеріалів, сфотографувати та поділитися у спільноті класу.
- \* Запропонувати дітям переглянути мультфільми про роботів, намалювати ілюстрації та створити вернісаж «Мій улюблений мультиплікаційний робот».
- \* Разом із батьками дослідити новітні розробки роботів.

### Додатки



## Таємниці відеоігор

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ вітаються одне з одним від імені улюблених персонажів відеоігор;
- ▶ дізнаються, у які відеоігри грають їхні однокласники;
- ▶ складають історію про те, що відбувається з персонажами відеоігри, коли вимикається гаджет.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує взяти участь у руханці-привітанні (Додаток 1) і поміркувати, де вони зустрічали персонажів із руханки.

Далі педагог пропонує дітям пригадати свого улюбленого персонажа з відеоігри та привітатися від його імені з однокласниками (наприклад, Стів із Minecraft говорить вам: «Привіт!», Поко з Brawl Stars передає: «Доброго ранку» тощо).



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує дітям написати в чаті привітання від імені улюбленого персонажа з відеоігри або увімкнути мікрофон й озвучити його на загал.

## Обмін інформацією



Педагог пропонує дітям дістати свої гаджети (телефон чи планшет), знайти та порахувати всі завантажені відеоігри. Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари та на аркуші паперу зафіксувати кількість ігор не сумою, а порядковими числами (наприклад, усього 5 ігор, тому записуємо: 1, 2, 3, 4, 5).



Після цього педагог пропонує дітям узяти участь в обговоренні у форматі «Швидкі діалоги». Один учасник обирає будь-яке число на аркуші паперу, а інший – називає, яка гра відповідає цьому числу на його гаджеті, а також чим ця відеогра його зацікавила. Потім учасники за сигналом педагога змінюють пари.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Які відеоігри повторювалися найчастіше?
- \* Яка відеогра вас зацікавила і ви хочете спробувати в неї пограти? Чому?
- \* Чи можна у відеоіграх об'єднувати зусилля з іншими гравцями, щоб досягати кращих результатів? Яким чином?
- \* Чому, на вашу думку, не можна весь свій вільний час витратити на відеоігри?



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у пари (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям озвучити суму відеоігор на їхніх гаджетах. Один учасник обирає будь-яке число, а інший – називає, яка гра відповідає цьому числу на його гаджеті, а також чим ця відеогра його зацікавила. Педагог фасилітує процес обговорення.



## Групове заняття

Педагог пропонує дітям у командах домовитися й обрати одну відеогру, пригадати її персонажів і головні етапи її проходження. Далі педагог пропонує дітям уявити, що може відбуватися з персонажами цієї відеогри, коли ми вимикаємо гаджет, і скласти про це історію у форматі «Storytelling». Один з учасників розпочинає історію, зазначаючи одне речення, а інші учасники по черзі її продовжують.

Команди презентують складені історії на загал, а педагог фасилітує обговорення:

- \* Про що б персонажі обраної відеогри могли поговорити з персонажами з інших презентованих ігор?
- \* Якби ми об'єднали презентовані відеоігри в одну, як змінилися б умови гри?



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити відеогру «Кіт та миша» у застосунку Scratch за допомогою відеоінструкції (Додаток 2).
- \* Узяти інтерв'ю у членів родини, у які цифрові ігри вони грали в дитинстві та на яких гаджетах. Дослідити, чи можливо в них зіграти зараз і як саме.
- \* Дослідити ігрові консолі (приставки) минулого, створити онлайн-експозицію цих пристроїв на інтерактивній дошці (наприклад, Miro, Padlet) та поділитися з однокласниками.

### *Додатки*



## Їмту-їмту зерна

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ створюють незвичайні вітання з назвами зернових культур;
- ▶ продовжують «ланцюжок» дієслів і беруть участь в активності «Їмту-їмту зерна»;
- ▶ придумують історії та малюють креативні зерняткові ілюстрації.

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

*Педагог пропонує дітям попередньо підготувати до зустрічі один вид зерна, наприклад: жито, пшеницю, овес, кукурудзу, рис тощо.*

Педагог пропонує дітям привітатися в цікавий спосіб: згадати назву зерна, яке вони підготували до зустрічі, та додати цю назву до щоденних слів привітання. *Наприклад: «Вітання від жита!», «Доброго ранку від пшениці!», «Гарного дня від рисового зернятка!» тощо.*

Педагог запрошує дітей показати за допомогою рухів, як зростає зерно:

- \* скопаємо землю й сіємо зерно;
- \* поливаємо;
- \* зерно проростає;
- \* вітер його хитає;
- \* сонечко пригріває;
- \* врожай дозріває.





## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям узяти в руки зерно, яке вони підготували до зустрічі, і дослідити його.

### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям поміркувати та дати відповіді на запитання:



- \* Хто у природі любить ласувати зерном? Покажіть відповідь за допомогою жестів та рухів.
- \* Що можна приготувати із зерна, яке ви підготували?
- \* Як ви гадаєте, чи корисні ці страви? Чому?
- \* У якому вигляді зерно потрапляє до домівок людей?
- \* Під час цієї «подорожі» які перетворення відбувалися із зерном?
- \* Як люди зберігають зерно?

### Для дітей II циклу навчання

Педагог фасилітує дітей у пари / трійки та пропонує поміркувати над запитаннями:

- \* Що треба зробити, щоб зерно перетворилося на готову страву?
- \* Як ви гадаєте, чи буде ця страва смачною і корисною? Чому?

Педагог запрошує дітей узяти участь в активності «Yummy-yummy зерна» та говорить про те, що «Yummy-yummy» в перекладі з англійської означає «смакота». Педагог пропонує описати процес перетворення зерна на смачну страву за допомогою щонайменше десяти дієслів (наприклад, *рисова каша: промити, засипати, посолити, залити, зварити, помастити, додати, змішати, помилуватися, насипати, пригостити, посмакувати, подякувати*).

## Групове заняття



Педагог пропонує дітям за одну хвилину намалювати зернятко й поміркувати над запитаннями:

- \* Якої форми ваше зерно?
- \* Якого кольору?
- \* Які особливості має ваше зерно?

Далі педагог пропонує дітям «оживити» зерна, домалювавши будь-які елементи за власним задумом. Після цього педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та розповісти одне одному про створених персонажів, а також скласти одне спільне речення / історію про них.

Команди презентують свої напрацювання, а педагог фасилітує обговорення:

- \* Які історії вразили / підняли настрої? Чому?
- \* Як ще можна використати зерна? *(Наприклад: щоб погодувати птахів, виростити рослину, створити поробку, прикрасити предмети, використати в косметології чи для виготовлення ліків тощо).*

## Спробуймо впродовж тижня



- \* Проростити зерно, використавши незвичні предмети як ємність для пророщування, наприклад: ячну чи горіхову шкаралупу, паперову склянку – та поділитися світлинами у спільноті класу.
- \* Приготувати разом із батьками страву із зернових культур і поділитися рецептом з однокласниками.
- \* Дослідити, що таке Всесвітнє сховище насіння, та поділитися з друзями, взявши участь у челенджі «А ти знаєш, що...».

## Атрибути настільних ігор

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ дізнаються більше про настільні ігри;
- ▶ діляться одне з одним улюбленими настільними іграми;
- ▶ створюють і випробовують власну гру «Хто я?» або «Доббль».

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ оцінювати ризики та приймати рішення;
- ▶ розв'язувати проблеми;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

*Педагог готує до зустрічі гральний кубик.*



Педагог пропонує дітям привітатися в незвичний спосіб: кинути гральний кубик і сказати стільки слів-привітань, скільки крапок випало на кубіку.

Далі педагог пропонує дітям поміркувати, у яких іграх можна зустріти гральний кубик, і назвати ці ігри.





### Підказки для онлайн-взаємодії

Для привітання педагог використовує цифровий гральний кубик (доступ до ресурсу за покликанням).



## Обмін інформацією



Педагог пропонує дітям розглянути зображення (Додаток 1) і фасилітує обговорення:

- \* Що, на вашу думку, об'єднує всі ці зображення?
- \* З яких ще елементів можуть складатися настільні ігри? У яких саме настільних іграх ви зустрічали ці елементи?
- \* Які ще настільні ігри вам відомі? З чого вони складаються?



Далі педагог зазначає, що з 20 до 26 листопада у світі відзначають тиждень настільних ігор. Педагог пропонує об'єднатися в пари / трійки та поділитися одне з одним інформацією про ті настільні ігри, які їм подобаються найбільше.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог може об'єднати дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).

## Групове заняття



*Для дітей І циклу навчання*

Педагог заздалегідь готує до зустрічі стикери.

Педагог пропонує дітям розгадати ребус (Додаток 2), щоб дізнатися назву настільної гри, яку вони разом випробують.

Далі педагог демонструє зображення (Додаток 3) і фасилітує обговорення:

- \* Які правила гри «Хто я?» вам відомі?
- \* Які відповіді на запитання передбачені правилами цієї гри? («Так» чи «Ні»).
- \* Чи хотіли б ви пограти в цю гру? Чому?

Педагог пропонує дітям у командах створити картки до гри «Хто я?». Для цього діти беруть стикери, малюють зображення чи пишуть назву певного предмета / тварини / професії тощо. Далі педагог збирає всі стикери в мішечок чи коробку, а потім учасники по черзі дістають стикер і прикріплюють до лоба своєму сусідові праворуч / ліворуч. Завдання всіх учасників – ставити запитання, на які можна дати відповідь «Так» чи «Ні», щоб здогадатися, ким вони стали у грі.

*Педагог наголошує, що потрібно використовувати лише слова-іменники.*



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).

Педагог пропонує дітям пограти у гру «Хто ми?»: один із учасників команди стає ведучим, переходить за покликанням у чаті або сканує QR-код і відкриває першу картку (на ній, наприклад, зображено рюкзак).



Завдання інших учасників – ставити запитання ведучому, на які можна відповісти лише «Так» чи «Ні», щоб дізнатися, ким вони стали у грі. Діти домовляються та обирають ведучого по черзі.

## Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям переглянути відео (Додаток 4) про настільну гру «Доббль» і фасилітує обговорення:

- \* Яка особливість карток для гри «Доббль»?
- \* Які правила гри ви запам'ятали?
- \* Чи хотіли б ви пограти в цю гру? Чому?

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та створити набір карток для гри в «Доббль». Для цього дітям потрібно:

- 1 вирізати щонайменше по три картки кожному учаснику;
- 2 по черзі «наповнювати» картки символами так, щоб лише один повторювався на двох картках (приклад набору карток – у Додатку 5).

Педагог пропонує командам випробувати створений набір для гри в командах. Для ускладнення завдання педагог може запропонувати командам об'єднатися між собою.

### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог попередньо створює інтерактивну онлайн-дошку (наприклад, Miro) із кількістю сторінок, яка відповідає кількості команд, і завантажує туди Додаток 5 із набором карток для гри в «Доббль».

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і зауважує, що необхідно запам'ятати номер сесійної зали. Далі педагог пропонує дітям перейти за покликанням чи відсканувати QR-код і обрати той номер сторінки інтерактивної онлайн-дошки, який відповідає номеру сесійної зали. Завдання команди – якомога швидше віднайти та обвести елементи, що повторюються на картках.

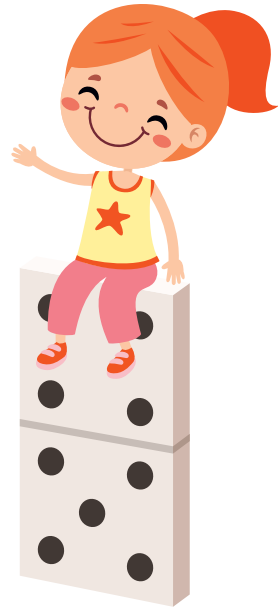




## Спробуймо впродовж тижня

- \* Узяти участь у челенджі «Тиждень настільних ігор»: принести до школи улюблену настільну гру та пограти з однокласниками.
- \* Створити у класі ігротеку настільних ігор власними руками.
- \* Зняти TikTok-огляд улюбленої настільної гри.
- \* Провести у класі / школі чемпіонат з настільних ігор.

## Додатки



## Запрошуємо на чаювання

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ створюють «теплі» привітання;
- ▶ дізнаються цікаві факти про найпопулярніші види чаю;
- ▶ досліджують чайні вподобання одне одного;
- ▶ беруть участь в інтерактивній грі «Асоціації чаювання»;
- ▶ пропонують «секретний інгредієнт» до чаю і закодовують його;
- ▶ пропонують ідеї оформлення інтернет-сторінки магазину чаю.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям створити оригінальні «теплі» привітання: згадати свій улюблений теплий напій, подумати, якими словами можна його описати, і додати ці слова до привітання (*наприклад: «Теплого ранку!», «Солодкого настрою!», «Запашного дня!» тощо*).

Далі педагог запрошує дітей до руханки:

Вранці поглядом шукаєм (*подивитися вправо / вліво*)  
 На столі тепленький чай. (*Потерти долоні*).  
 Всіх бадьорить, (*показати силу в м'язах*)  
 Усім смакує, (*усміхнутися*)  
 Гарний настрій гарантує! (*Показати вподобайку*).



## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям поміркувати та дати відповіді на запитання:

- \* Що ви знаєте про чай?
- \* Яка користь від споживання чаю?
- \* Який чай ви любляете?
- \* Що потрібно для приготування чаю?

Далі педагог пропонує дітям переглянути відео «Цікаві факти про найпопулярніші види чаю» (Додаток 1) і поділитися, які факти для них були новими.



Педагог пропонує дітям дослідити чайні вподобання одне одного, створивши діаграму: діти на стикері пишуть вид свого улюбленого чаю (*зелений, фруктовий, чорний, квітковий, м'ятний тощо*) і клеять його на дошку у відповідний стовпчик. Педагог ситуативно фасилітує обговорення.

Також педагог може запропонувати дітям узяти участь в інтерактивній грі «Асоціації чаювання»: знайти слова, що пов'язані з чаюванням, і аргументувати свою думку.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог попередньо створює покликання на опитування щодо улюбленого виду чаю в цифровому застосунку (наприклад, Mentimeter). Діти сканують QR-код і голосують, а педагог ситуативно фасилітує обговорення.

## Групове заняття



### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям у командах поміркувати та запропонувати «секретний інгредієнт» до чаю, щоб утворився новий смак, а назву компонента закодувати цифрами відповідно до порядкового числа літери в алфавіті (Додаток 2).

Педагог фасилітує процес презентацій закодованих інгредієнтів.



#### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Після повернення в загальну залу команди пишуть у чаті закодований інгредієнт, а педагог пропонує іншим учасникам відгадати його.

### Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям поміркувати та поділитися своїми думками щодо того, де можна придбати чай. Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та поміркувати, яке може бути оформлення інтернет-сторінки магазину чаю.

Орієнтовні завдання:

- \* придумати назву магазину;
- \* створити логотип;
- \* скласти список асортименту чаю та його властивостей.



#### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).

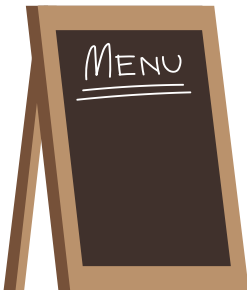
Діти фіксують свої ідеї та створюють логотип магазину на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam тощо).



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Приготувати разом із батьками свій улюблений чай і поділитися його світлиною у спільноті класу.
- \* Дослідити разом із батьками історію виникнення чаю. Зафіксувати три факти, які здивували найбільше, та поділитися з однокласниками.

### Додатки







# Зима



## На порозі зима

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ знаходять ознаки зими за вікном;
- ▶ створюють зимову інсталяцію;
- ▶ вчаться регулювати свій емоційний стан.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям поміркувати, якими словами можна описати зиму, та додати ці слова до ранкового вітання (наприклад, «Зимовий привіт!», «Сніжного доброго ранку!», «Морозні вітання!» тощо).

Далі педагог пропонує дітям переглянути відео (Додаток 1) та заспівати пісню, показуючи дії рухами тіла.

### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям поглянути у вікно, знайти щонайменше три ознаки зими та озвучити їх на загал.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Які ще ознаки зими ви знаєте?
- \* Які зміни відбуваються в навколишньому середовищі?
- \* Як ваша родина готується до приходу зими?
- \* Що ви любляете робити взимку?

Далі педагог пропонує дітям зобразити на стикерах будь-що, що асоціюється із зимою (наприклад: сани, мандарини тощо). Після цього педагог пропонує дітям поділитися своїми асоціаціями у форматі «Швидкі діалоги» (діти обмінюються інформацією в парах, які змінюють за сигналом педагога).



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).



## Групове заняття

*Педагог попередньо пропонує дітям підготувати до ранкової зустрічі модулін / пластилін.*

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та створити зимову інсталяцію за допомогою модуліну / пластиліну, зліпивши те, що їм приносить радість і задоволення взимку.

Педагог фасилітує процес створення інсталяцій і пропонує презентувати їх у незвичний спосіб: учасники розглядають інсталяції інших команд і продовжують речення «Коли мені взимку сумно / нудно / хочеться порадіти, я можу...» на основі побаченого. Наприклад, «Коли мені сумно, я можу пограти з друзями у сніжки» (якщо в інсталяції є сніжинка).

*Педагог зауважує, що інсталяція може дарувати нам зимовий і святковий настрій упродовж усієї зими, незважаючи на погоду за вікном.*



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) та пропонує продовжити речення: «Коли мені взимку сумно / нудно / хочеться порадіти, я можу...» (наприклад, «Коли мені сумно, я можу пограти з друзями у сніжки»). Педагог пропонує дітям у команді обрати три найулюбленіші дії, які вони озвучать на загал після повернення в загальну залу.

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Придумати завдання для онлайн-челенджу «Привіт, Зимо!», поділитися ними у спільноті класу. Взяти участь у виконанні запропонованих однокласниками завдань.
- \* Намалювати картину «Зима за моїм вікном», сфотографувати її та поділитися світлинами у спільноті класу.
- \* Провести тематичну зустріч (онлайн чи офлайн) «Зустріч в новорічних шапках», «Зустріч-маскарад», «День білого кольору» тощо.

### Додатки



## Зоряне небо

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ вирушають у віртуальну мандрівку космосом;
- ▶ виражають свій настрій, малюючи власну зірку;
- ▶ створюють сузір'я в командах.

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує скласти «космічні» привітання. Педагог демонструє зображення (Додаток 1) та пропонує поєднати слова із назвою космічних об'єктів (наприклад: «Зіркового настрою!», «Сонячного дня!», «Космічних відкриттів!» тощо).



### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям заплющити очі й уявити, що вони вирушають у мандрівку космосом.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Що, на вашу думку, можна побачити в космосі?
- \* Чи хотіли б ви вирушити у справжню космічну мандрівку? Чому?
- \* Який вид транспорту ви б обрали? Чому?

Далі педагог пропонує дітям переглянути відео (Додаток 2) та в парах поділитися одне з одним, що їх найбільше вразило / здивувало.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог може об'єднати дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).

## Групове заняття



Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, взяти аркуш паперу формату А3 і кожному учаснику намалювати власну зірку, яка б відображала його настрій сьогодні.

Далі педагог пропонує дітям у командах поглянути та поміркувати, що їм нагадує створене зоряне небо. Після цього педагог пропонує об'єднати всі зірки в сузір'я, придумати йому назву та презентувати на загал.

### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) та пропонує виконати завдання на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam тощо). Після повернення в загальну залу команди презентують сузір'я на загал.



## Спробуймо впродовж тижня



- \* Дослідити разом із дорослими, які пристрої допомагають спостерігати за зорями, та поділитися з однокласниками.
- \* Створити родинне сузір'я та поділитися світлинами у спільноті класу.

- \* Дослідити, які сузір'я можна побачити в Україні та створити їхню мапу.
- \* Знайти разом із дорослими цікаві легенди про сузір'я, створити комікс та поділитися у спільноті класу.



## Додатки





## Стрілки часу

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ долучаються до «годинникової» руханки;
- ▶ досліджують інформацію про незвичайні способи для вимірювання часу;
- ▶ створюють дизайн годинника;
- ▶ створюють «Годинниковий сторітелінг».

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

## Привітання

Педагог пропонує дітям привітатися одне з одним будь-яким вітальним рухом (наприклад, помахати рукою, кивнути головою, плеснути в долоні тощо).

Далі педагог пропонує дітям поміркувати, скільки часу знадобилося, щоб привітатися у такий спосіб, та за допомогою якого пристрою можна це визначити (годинник, таймер).

Педагог пропонує дітям долучитися до руханки та виконувати такі рухи під час перегляду відео (Додаток 1):

- \* коли чують слово «годинник» – плеснути в долоні;
- \* коли чують слово «тік-так» – потупати ногами;
- \* коли чують слово «ого» – підстрибнути.





## Обмін інформацією

### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / трійки та поділитися одне з одним у парах:

- \* Які годинники є у вас удома?
- \* Які цікаві годинники ви зустрічали в житті?
- \* Де ми в повсякденному житті можемо зустріти числа 12 і 24 та як вони пов'язані з годинником?
- \* Які години доби є для вас найрадіснішими / найсмачнішими / найграйливішими?



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує обмінятися інформацією одне з одним. Педагог попередньо може надіслати запитання в чат, щоб усі учасники їх бачили.

### Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / трійки та за допомогою гаджетів дослідити інформацію про незвичайні способи вимірювання часу.

Далі педагог пропонує дітям подумати та відповісти на запитання:



- \* Для чого вимірюють час?
- \* Що потрібно знати для того, щоб визначати час за годинником?
- \* Які годинники називають електронними / механічними?
- \* Чому сучасні годинники називають смартгодинниками?



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям дослідити інформацію про незвичайні способи вимірювання часу. Після повернення до загальної зали педагог фасилітує обговорення.

## Групове заняття



### *Для дітей I циклу навчання*

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, пофантазувати та придумати унікальний дизайн годинника з незвичайними чарівними функціями для улюблених мультиплікаційних героїв або героїв комп'ютерних ігор тощо. Для цього педагог може запропонувати дітям на вибір:

- \* намалювати ескіз годинника на аркуші паперу формату А3;
- \* зліпити модель годинника з модуліну чи пластиліну;
- \* виготовити модель годинника із матеріалів довкола.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує намалювати ескіз годинника на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam). Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації годинників команд.

### *Для дітей II циклу навчання*

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди та пропонує пограти у гру «Годинниковий сторітелінг»:

- 1 намалювати на аркушах паперу формату А4 годинники з різним часом;
- 2 придумати історію про улюбленого мультиплікаційного героя чи героя комп'ютерних ігор;

- 3** додати до історії одиниці часу, зображені на намальованих годинниках, а також такі слова: *секунда, хвилина, година, доба, місяць, рік.*



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям намалювати годинники на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam) та придумати історію. Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації історій команд.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Переглянути відео «Котра година? Вчимо час разом з гавою» (Додаток 2).
- \* Організувати фотоквест «Знайди годинник»: знайти 3–5 годинників різної форми / кольору / дизайну, сфотографувати їх та поділитися світлинами у спільноті класу.
- \* Переглянути відео «Незвичні зовнішні годинники світу» (Додаток 3) та дослідити, які цікаві зовнішні годинники є в Україні.

## Додатки



## Чарівна атмосфера свята

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ беруть участь у новорічній руханці;
- ▶ за допомогою рухів тіла та міміки показують атмосферу новорічного свята;
- ▶ винаходять пристрій для вимірювання святкового настрою;
- ▶ створюють «Рецепт святкового настрою».

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ оцінювати ризики та приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям пригадати улюбленого зимового персонажа та привітатися від його імені. Педагог починає «ланцюжок вітань» першим (наприклад: «Зимовий привіт від Грінча!», «Снігопаду приємностей від сніговика Олафа!» тощо).

Далі педагог пропонує взяти участь у новорічній руханці «New Year's Party» (Додаток 1).

### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям у парах за допомогою рухів тіла й міміки показати атмосферу новорічного свята та відгадати те, що вони побачать.

Орієнтир для виконання:

- \* намалювати в повітрі улюблений святковий смаколик;
- \* показати, які емоції виникають під час новорічних свят;
- \* показати рухами тіла, як вони готуються до свята.

Педагог пропонує змінювати пари після кожного завдання.



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог може об'єднати дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).



## Групове заняття

### *Для дітей I циклу навчання*

Педагог зазначає, що звуки, аромати та інші атрибути свята сприяють створенню чарівної атмосфери навколо. Далі педагог фасилітує об'єднання дітей у команди, пропонує пофантазувати й вигадати пристрій для вимірювання святкового настрою та намалювати його / зліпити / зробити з матеріалів довкола.

Педагог фасилітує процес презентацій команд:

- \* Чому саме такий вигляд має ваш пристрій?
- \* Як працює ваш пристрій?

Педагог пропонує дітям протестувати створені пристрої, вимірявши настрій команди.



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) та пропонує намалювати пристрій для вимірювання святкового настрою на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro). Після повернення до загальної зали педагог пропонує протестувати створені пристрої, вимірявши настрій команди.



## Для дітей II циклу навчання

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди та пропонує скласти «Рецепт святкового настрою» за орієнтирами нижче:

- \* взяти ...;
- \* досипати ...;
- \* додати ...;
- \* перемішати з ...;
- \* спробувати ...

Педагог заохочує дітей дібрати відповідні асоціації до новорічного настрою, намалювати їх і презентувати на загал.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) та пропонує виконати завдання на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam). Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації «Рецептів святкового настрою».

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити колаж зі святкових світлин усього класу.
- \* Поміркувати, що потрібно встигнути зробити перед Новим роком, і намалювати комікс «Передноворічна метушня».
- \* Створити ТікТок-привітання із зимовими святами й поділитися у спільноті класу.



### Додатки



## Таємниці шкарпеток

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ дізнаються цікаву інформацію про шкарпетки;
- ▶ розв'язують математичні завдання;
- ▶ створюють «Шкарпеткові лайфхаки».

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

*Педагог заздалегідь готує новорічний чобіток або шкарпетку з різними предметами, які асоціюються з новорічними святами (наприклад, новорічна іграшка, цукерка, мандарин, листівка, паперова сніжинка тощо).*

Педагог пропонує дітям пригадати / поміркувати, який предмет одягу став атрибутом новорічного свята і в нього можна класти подарунки.

Далі педагог зазначає, що існує така різдвяна традиція: вивішувати на камін чи сходи чобітки або шкарпетки і класти туди подарунки. Педагог пропонує дітям у колі об'єднатися в пари з тими, хто стоїть навпроти, та витягти з «чарівного» чобітка / «чарівної» шкарпетки будь-який предмет, придумати з ним вітання й озвучити на загаль.

Далі педагог пропонує продовжити взаємодію та виконати такі рухи:

- \* підняти руки тим, у кого на ногах є шкарпетки;
- \* плеснути в долоні тим, у кого є малюнок на шкарпетках;
- \* тупнути ногами тим, хто без шкарпеток;
- \* показати серце руками тим, хто полюбляє шкарпетки із зображеннями героїв мультфільмів.





### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог пропонує дітям поміркувати, що в них асоціюється з новорічними святами, та скласти привітання з назвами цих предметів (наприклад, «Мандаринового настрою!», «Сюрпризного ранку!»).

## Обмін інформацією



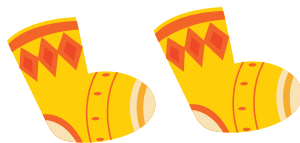
Педагог демонструє зображення (Додаток 1) та пропонує поміркувати над запитаннями:

- \* Що можна купити в цьому автоматі?
- \* Як би ви назвали цей автомат?

*Український бренд шкарпеток Samty Icon встановив перший в Україні носкомат.*

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари та розв'язати математичні завдання:

- \* Скільки шкарпеток знадобиться, щоб усі члени ваших родин їх одягнули?
- \* Скільки буде потрібно шкарпеток, якщо до вас завітають бабусі та дідусі?
- \* Скільки шкарпеток знадобиться вашому домашньому улюбленцю?
- \* Скільки шкарпеток потрібно павуку? А пар шкарпеток?



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у пари (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms), надсилає математичні завдання в чат, а після повернення до загальної зали фасилітує обговорення результатів.



## Групове заняття

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди і пропонує дітям придумати кілька «Шкарпеткових лайфхаків» (у разі потреби, педагог може обговорити з дітьми значення слова «лайфхак» – певна хитрість або корисна порада, яка допомагає ефективно розв'язувати побутові проблеми, тим самим заощаджуючи час):

- \* Що можна зробити, аби шкарпетки завжди залишалися в парі?
- \* Як можна використати шкарпетку, яка залишилася без пари?
- \* На що можна перетворити шкарпетки, які зіпсувалися?

Педагог фасилітує процес презентації лайфхаків від команд.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Дослідити разом із батьками історію виникнення шкарпеток.
- \* Створити з підручних матеріалів «Креативну новорічну шкарпетку» та поділитися світлинами у спільноті класу.
- \* Зробити сніговика зі шкарпеток, скориставшись відеоінструкцією за покликанням (Додаток 2).

## Додатки



## Коли довкола засніжило

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ беруть участь у «зимовій» руханці;
- ▶ діляться інформацією про улюблені розваги зі снігом;
- ▶ складають вірш чи скоромовку зі «сніговими» словами;
- ▶ досліджують геометричні фігури, малюючи сніговика;
- ▶ складають спільну «зимову» історію.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ читання з розумінням;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

## Привітання

Педагог вітається з дітьми і пропонує згадати, як називаються явища природи взимку, та додати ці назви до слів привітання (наприклад, «Снігопадіві вітання!», «Заметілі сніжних вітань!», «Завірюхового доброго ранку!» тощо).

Далі педагог пропонує продовжити взаємодію, виконати руханку, щоб зігрітися зимовим ранком, і потерти:

- \* долоні одна об одну;
- \* передпліччя;
- \* вуха;
- \* щоки;
- \* коліна.

## Обмін інформацією

*Для дітей I циклу навчання*

Педагог демонструє зображення (Додаток 1) та пропонує поміркувати, яке слово закодоване в ньому.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Як можна описати сніг?
- \* З чого складається сніг?
- \* Які цікаві факти про сніг ви знаєте?
- \* Що ми можемо зробити зі снігу?
- \* Які ваші улюблені сніжні забави?

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари, пригадати й розповісти одне одному про улюблені розваги зі снігом.

#### Для дітей II циклу навчання

Педагог демонструє зображення (Додаток 2) та пропонує поміркувати, яке слово закодоване в ньому.

Далі педагог пропонує дітям поміркувати та назвати:

- \* спільнокореневі слова до слова «сніг»;
- \* зменшено-пестливі слова, утворені від слова «сніг»;
- \* прикметники, якими можна описати сніг.

Педагог пропонує дітям у парах об'єднати слова, які вони назвали, у вірш чи скоромовку.



#### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог може об'єднати дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).



## Групове заняття

#### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує переглянути відео (Додаток 3) «Сніговик-рекордсмен» та поділитися враженнями.

Далі педагог пропонує дітям намалювати сніговика так, щоб на малюнку були: один трикутник, два квадрати, три кола тощо.

Педагог об'єднує дітей у команди і пропонує такі завдання:

- \* розповісти одне одному про створених сніговиків;
- \* показати, якими деталями малюнку стали геометричні фігури.



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Педагог може запропонувати зробити спільне фото створених сніговиків, запросивши дітей показати малюнки на камеру.

#### *Для дітей II циклу навчання*

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди та пропонує дітям придумати спільну «зимову» історію, використовуючи вірш чи скоромовку, яку вони склали в парах.

Орієнтири для роботи:

- \* придумати героїв історії та намалювати їх;
- \* поєднати вірші чи скоромовки так, щоб історія мала зачин, основну частину й кінцівку.

Педагог пропонує презентувати складені «зимові» історії на загал.



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації команд.





## Спробуймо впродовж тижня

- \* Зробити світлину засніженої природи та поділитися нею у спільноті класу.
- \* Знайти нові цікаві факти про сніг і розробити «снігову» вікторину для однокласників.
- \* Створити сніговика / снігову скульптуру, зробити фото та поділитися світлиною у спільноті класу.



## Додатки



## Цікавинки від осілих птахів

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ вітаються одне з одним так, як би це зробили птахи;
- ▶ дізнаються більше про осілих птахів;
- ▶ стають героями пташиної пригоди;
- ▶ складають план допомоги осілим птахам.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям поміркувати, які птахи їм відомі, та створити привітання, додавши назви птахів (наприклад: «Доброго ранку від снігурів!», «Привіт від синички!», «Лелечі вітання українцям!»).

Далі педагог пропонує перетворитися на птахів і спробувати привітатися так, як би це зробили птахи, наприклад: «Курлик-курлик!», «Кар-кар!», «Цінь-цвірінь!» тощо.

Педагог ситуативно запрошує дітей озвучити свої привітання на загал.

### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари й обговорити:

- \* Які птахи зимують в Україні? Чому їх називають «осілими»?
- \* Що означає слово «вирій»?
- \* Які птахи відлітають до вирію?

- \* Якби птахи могли говорити, про що вони б спілкуватися з людьми?
- \* Які мультфільми / книжки про птахів ви знаєте? Чим вони вам запам'яталися?



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог може об'єднати дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).



## Групове заняття

### *Для дітей I циклу навчання*

Педагог пропонує дітям подивитися трейлер до мультфільму «Пташині пригоди» (Додаток 1).

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, уявити, що вони стали героями цієї захопливої мультиплікаційної пригоди, та створити історію про пригоди пташеняти, що намагається долетіти до вирію. Діти розподіляють ролі між собою та інсценізують пригоди.



### *Для дітей II циклу навчання*

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди й стати супергероями для пташок, які зимують у їхньому місті / селищі / біля школи. Далі педагог пропонує дітям поміркувати, як можна допомогти птахам перезимувати, та скласти план дій.



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Після повернення в загальну залу команди презентують напрацювання команд на загал.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Реалізувати командний план допомоги осілим птахам.
- \* Створити комікс про пригоди найменшого / найбільшого / найцікавішого / найяскравішого птаха, який зимує в Україні.
- \* Зробити власними руками екогодівничку (ідея для натхнення – Додаток 2).

### Додатки



## У світі коміксів

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ дізнаються більше про комікси;
- ▶ діляться інформацією про улюблені комікси та їхніх героїв;
- ▶ стають співавторами власних коміксів.

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог пропонує дітям пригадати героїв із коміксів і привітатися від їхнього імені з однокласниками. Наприклад: «Привіт від Людини-павука!», «Доброго ранку від Леді Баг!», «Супервітання від Супермена!», «Повітряний привіт від Бетмена!» тощо.



### Обмін інформацією

Педагог демонструє дітям зображення (Додаток 1) та пропонує поміркувати над запитаннями:

- \* Які серії коміксів вам відомі?
- \* Хто створює комікси? Одна людина чи команда? Чому?
- \* Люди яких професій беруть участь у створенні коміксів? (Сценарист, художник, колорист, шрифтист, ілюстратор, редактор тощо).
- \* Які риси характеру потрібно мати або розвивати в собі, щоб співпрацювати в команді, що розробляє комікси?
- \* Чи подобається вам читати комікси? Чому?
- \* Чим комікси вирізняються з-поміж інших літературних творів?

- \* З чого складається комікс? (Герої, сюжет, місце дії, звуки, мова, кадри, послідовність тощо).
- \* Чому, на вашу думку, є комікси без тексту? Як ми їх розуміємо?
- \* Як ви гадаєте, що таке «булька» в коміксі?

За потреби педагог може пояснити дітям невідомі поняття.



#### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог може об'єднати дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms).

## Групове заняття

### Для дітей I циклу навчання

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди, пропонує дітям розглянути кадри коміксу (Додаток 2) і вигадати історію відповідно до цих кадрів. Педагог може запропонувати дітям інсценізувати історію / змінити фінал / показати цю історію пантомімою.



### Для дітей II циклу навчання

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди, пропонує дітям розглянути кадри коміксу (Додаток 2), розставити їх у бажаній послідовності та придумати історію відповідно до цих кадрів, додавши один кадр до коміксу.



#### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації історій.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити власний комікс на обрану тему та поділитися ним у спільному чаті класу.
- \* Придумати та реалізувати рекламу створеного коміксу: афішу / відеоролик / білборд.
- \* Створити відеотеку мультфільмів та фільмів, які були створені на основі коміксів (разом із батьками знайти такі фільми, мультфільми, поділитися ними у спільному чаті класу або на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Padlet)).



### Додатки



## Кактус і компанія

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ беруть участь у привітанні-руханці;
- ▶ дізнаються більше про принти;
- ▶ у команді створюють власні принти.

Наскрізнi вміння, які розвиваються:

- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ оцінювати ризики та приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям почати ранок із привітання з несподіваними персонажами (Додаток 1) за допомогою рухів.

Педагог промовляє слова, демонструє персонажів і разом із дітьми виконує відповідні рухи:

*Ми з друзями зустрічі дуже чекали,  
Компанію класну сьогодні зібрали.  
**Кактус** щасливий вітає гостей (помахати привіт),  
**Динозавр** киває, що настрій о'кей (показати о'кей),  
**Авокадо** всміхається – шле друзям привіт  
(намалювати посмішку в повітрі),  
**Єдиноріг** танцює та запрошує всіх (імітувати танець).*

### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям поміркувати та відповісти на запитання:

- \* Який персонаж вам найбільше до вподоби? Чому?
- \* Що, на вашу думку, спільного в кактуса й динозавра / авокадо і єдиногога?

- \* Де в повсякденному житті можна зустріти таких персонажів чи їхні зображення? (Наприклад, у мультфільмах, іграшках, на принтах чохлів для мобільного телефону / футболках / рюкзаках / зошитах тощо).

Педагог звертає увагу дітей, що зображення, малюнок, напис або фото, нанесені на тканину, папір або іншу поверхню, називають принтом.

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / трійки й поділитися одне з одним, які принти є їхніми улюбленими. Після цього педагог пропонує знайти поглядом у просторі предмети, на яких зображені принти, і назвати їх.



## Групове заняття

Педагог пропонує дітям намалювати на аркуші паперу формату А4 чохол для телефона (обвести по контуру телефон / намалювати контур самостійно) та створити на «чохлі» принт з одним із героїв ранкового привітання: кактусом, авокадо, динозавром чи єдинорогом.

Після цього педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, показати одне одному створені ескізи чохлів із принтами, розказати про свій принт, порівняти їх, порахувати кількість кактусів / єдинорогів / динозаврів / авокадо в команді, а також придумати назву колекції. Команди презентують свої колекції, а педагог ситуативно фасилітує обговорення.

Педагог також може запропонувати дітям створити цілу колекцію продукції з принтом відповідного персонажа, наприклад: одяг, шкільне приладдя, посуд, солодощі тощо.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Після повернення в загальну залу команди презентують свої напрацювання на загал.

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Знайти за допомогою гаджетів і разом із дорослими випробувати різні способи нанесення принтів на поверхні.
- \* Дослідити принти найвідоміших брендів і поділитися думками у спільноті класу, чому вони стали популярними.
- \* Обрати компанію харчових продуктів і дослідити, які елементи були використані для створення логотипа, брендові кольори та їхнє значення.



## Весела Фа-Ре-Соль

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ вітаються одне з одним за допомогою музичних нот;
- ▶ дізнаються, яка музика подобається їхнім однокласникам;
- ▶ беруть участь у музичній «гімнастиці»;
- ▶ складають нові слова за допомогою назв нот.

Наскрізнi вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог пропонує дітям згадати назви нот і запрошує долучитися до музичного привітання: додати до слова-привітання назву будь-якої ноти (**ДО**-Привіт! **РЕ**-Доброго ранку! **СОЛЬ**-Вітаю!) або замінити перший склад слова-привітання на назву однієї з нот (*наприклад: ДОВіт! РЕброго ФАнку! СОЛЬтаю! СІлоу! МІбрий день!*).



### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям поміркувати та дати відповідь на запитання:

- \* Для чого потрібні ноти?
- \* Яка буває музика? Яка ваша улюблена?
- \* Де найчастіше можна почути музику? Яку саме?
- \* У яких словах зустрічаються назви нот? (Наприклад: поДорожник, деРЕво, каМінь, соФА, параСОЛЬка, квасоЛЯ, Сіль тощо).



Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари / трійки та поділитися одне з одним, які музичні композиції вони слухають, коли їм радісно / спокійно / сумно / під час виконання домашнього завдання / прибирання тощо.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у пари (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям поділитися одне з одним улюбленими музичними композиціями.

## Групове заняття



### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям назвати всі ноти в музиці у висхідному / низхідному порядку («До», «Ре», «Мі», «Фа», «Соль», «Ля», «Сі» – «Сі», «Ля», «Соль», «Фа», «Мі», «Ре», «До»).

Педагог запрошує дітей до музичної «гімнастики» – відтворити звукоряд різними способами:

- \* повільно;
- \* вимовити, як це зробив би робот;
- \* швидко;
- \* зачитати, як реп;
- \* проспівати ноти, пропускаючи їх через одну тощо.

Педагог може ускладнити завдання, запропонувавши додати різні рухи під час виконання музичної «гімнастики» (наприклад: плескати в долоні, тупати, стрибати тощо).



## Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, скласти нові слова (від двох до п'яти) за допомогою назв нот і пояснити, що ці слова могли б означати (наприклад: сідоляфамі – марка автомобіля; сольсідоля – назва шоколадки; дофареля – страва з риби тощо). Команди також можуть намалювати зображення-підказки, що ці слова означають.

Далі команди озвучують вигадані слова й демонструють зображення-підказку, а інші – відгадують їхні значення.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у сесійні зали (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms), а після повернення до загальної зали фасилітує процес презентації слів.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Спільно з друзями та дорослими придумати казку про ноти. Наприклад, «Де живуть ноти?», «Країна нот» тощо та намалювати ілюстрації до неї.
- \* Узяти участь у фотоквесті «Де сховалися ноти?». Для цього зробити фото предметів, у назві яких «міститься» назва будь-якої ноти. Поділитися світлинами у спільному чаті класу.
- \* Поміркувати, якими предметами можна відтворювати різні звуки та ритми, і спробувати зіграти улюблену мелодію.



## Паперові перетворення

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ беруть участь у «паперовій» розминці;
- ▶ фантазують, граючись у паперові перетворення;
- ▶ створюють у командах загадки-описи предметів.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ конструктивно керувати емоціями;
- ▶ приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям поділитися власним настроєм одне з одним: намалювати смайлик, який відображає їхній настрій, і показати зображення сусіду праворуч / ліворуч.

Далі педагог запрошує дітей узяти участь у «паперовій» розминці:

- \* утримати аркуш на долоні, піднявши його високо над головою;
- \* перекласти аркуш паперу з однієї долоні на іншу над головою;
- \* спробувати підкинути аркуш паперу і спіймати його;
- \* утримати аркуш паперу по центру почергово: великими пальцями обох рук, вказівними, мізинцями обох рук;
- \* спробувати покрутити аркуш, утримуючи його двома долонями;
- \* плеснути в долоні, утримуючи аркуш між ними.

Педагог фасилітує обговорення:

- \* Які емоції ви відчули під час виконання «паперової» розминки?
- \* Чи змінився ваш настрій? Чому?



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог пропонує дітям зробити спільне фото, показавши створені смайли на камеру.

Педагог робить знімок екрану або фото на телефон і ділиться світлиною у спільному чаті класу.



## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям пофантазувати, на що можна перетворити аркуш паперу, та реалізувати цю ідею, наприклад:

- \* на клавіатуру (імітувати друк);
- \* на смартфон (зробити селфі);
- \* на мольберт (імітувати малювання).

Далі педагог запрошує «перетворити» аркуш на бінокль / підзорну трубу (скрутити аркуш так, щоб форма нагадувала бінокль / підзорну трубу), подивитися в нього, знайти у просторі предмети, виготовлені з паперу, та назвати їх.



## Групове заняття

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди та пропонує виконати завдання:

- \* розказати одне одному про предмети, виготовлені з паперу, які знайшли у просторі навколо, порівняти їх за формою, кольором, вагою та створити загадку-опис обраного паперового предмета для інших команд;
- \* відгадати предмет за описом (учасники однієї команди описують один предмет, а учасники інших команд – відгадують, що це за предмет) та скласти з назвою цього предмета найдовше / найцікавіше / найвеселіше речення;
- \* обрати декілька паперових предметів від команди, пофантазувати та назвати ідеї незвичного використання цих предметів.

Також педагог може запропонувати дітям у командах порахувати загальну кількість знайдених предметів, виготовлених із паперу; скласти приклади / вирази / задачі про знайдені предмети тощо. Педагог ситуативно фасилітує презентації команд і обговорення.



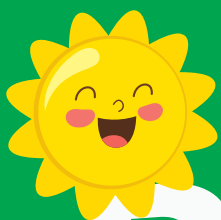
## Спробуймо впродовж тижня

- \* Продовжити паперові «перетворення» разом із дорослими: у техніці оригамі створити будь-яку модель, сфотографувати її та поділитися світлиною у спільному чаті класу.
- \* Провести дослід: визначити рекордну кількість дрібних предметів, яку може втримати аркуш паперу. Для проведення дослідів знадобляться два предмети однакового розміру — основа для містка (кубики, коробки, паперові склянки тощо), аркуш паперу, дрібні предмети.

### Орієнтир для проведення дослідження

1. Поставити два обрані предмети на відстані 20 сантиметрів один від одного.
2. Покласти зверху аркуш паперу, щоб вийшов «місток».
3. Покласти предмет на аркуш і спостерігати, чи витримає «місток» навантаження.
4. Поступово додавати предмети на «місток» для визначення рекордної кількості, зафіксувати результат.
5. Скласти аркуш паперу «гармошкою» і повторити дослід спочатку, зафіксувати результат.
6. Порівняти результати двох дослідів і зробити висновок.

За бажанням діти можуть зробити відео / фото досліду й поділитися ними у спільному чаті класу.



# Весна



## Млинцевий бум

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ вітаються апетитними словами-побажаннями;
- ▶ дізнаються більше про смакові вподобання своїх однокласників;
- ▶ розробляють власний дизайн млинців.

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

## Привітання

Педагог демонструє зображення (Додаток 1) і пропонує придумати апетитні слова-побажання, наприклад: «Соковитого ранку!», «Медового настрою!» тощо.

## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари та обговорити запитання:

- \* Коли ви куштували млинці востаннє? Які вони були на смак?
- \* Яка ваша улюблена начинка для млинців?
- \* Які млинці готують у вашій родині?

Далі педагог пропонує дітям поміркувати над цікавим фактом: «Американець Ріс Маккенді – кухар і власник американського ресторану – є рекордсменом із приготування млинців за годину. Рісу вдалося за 60 хвилин спекти 1092 млинці».

Педагог пропонує поміркувати, що допомогло кухарю так швидко випікати млинці, і показати рухами тіла, як це робив Ріс Маккенді.



## Групове заняття

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, взяти будь-який предмет і обвести його контур. Далі педагог пропонує дітям уявити, що шеф-повар спік млинець саме такої форми, а завдання дітей – придумати дизайн млинця (його назву, колір, декор, начинку тощо). Педагог може продемонструвати зображення (Додаток 2) з ідеями для натхнення.

Далі педагог пропонує дітям у командах домовитися, кого б вони хотіли пригостити такими млинцями, обрати спікера та презентувати спільні напрацювання на загал.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує дітям індивідуально обвести будь-який предмет довкола та створити дизайн млинця. Педагог фасилітує процес презентації та обговорення.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Разом із дорослими спекти млинці за цікавими рецептами з мережі Інтернет і поділитися рецептами та світлинами у спільноті класу, створивши спільну «Книгу млинцевих ідей».
- \* У командах дослідити види / рецепти / традиції приготування млинців у різних країнах світу та презентувати результати дослідження на загал.
- \* Дослідити, які «млинцеві» рекорди існують, і поділитися ними з однокласниками.

### Додатки





## Як Мавка весну закликала

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ беруть участь у весняній гімнастиці;
- ▶ дізнаються більше про постать Мавки в українській міфології;
- ▶ уявляють, як виглядало б шкільне подвір'я після візиту Мавки, та створюють панно.

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям разом пригадати та назвати, який сьогодні день тижня, місяць, пора року та скласти з цими словами вітання одне одному, наприклад: «*Березневого сонечка!*», «*Продуктивного понеділка!*», «*Весняного настрою!*» тощо.

Далі педагог пропонує дітям узяти участь у весняній гімнастиці для створення атмосфери гарного настрою:

- \* відчути весняний вітерець і допомогти йому здути сніг;
- \* згадати, як розкриваються бруньки, та показати це долоньками;
- \* потягнутися вгору, як тягнеться весняна трава до сонця;
- \* показати, які рухи роблять птахи своїми крилами, коли повертаються з вирію;
- \* уявити, як гріє тепле сонечко, і посміхнутися одне одному.





## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям переглянути уривок із мультфільму «Мавка. Лісова пісня» (Додаток 1) і фасилітує обговорення:

- \* Про що йдеться у пісні, яку ви щойно прослухали?
- \* Чому, на вашу думку, ця композиція називається «Веснянка»?
- \* Чи чекаєте ви приходу весни? Чому?
- \* Як ви вважаєте, чому наші предки закликали весну?
- \* Які ще традиції весняного циклу свят ви знаєте?

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари та поділитися одне з одним, що їм найбільше подобається робити навесні.



## Групове заняття

Педагог зазначає:

*«В українській міфології Мавка – це провісник весни. Наші предки вірили в те, що коли приходив березень, Мавка прокидалася із зимового сну й виходила на мальовничі галявини лісу, і там, де крокувала, сніги танули, а трава ставала зеленішою та яскравішою. Вона висаджувала багато квітів, а також пробуджувала всіх лісових мешканців».*

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, поглянути у вікно й уявити, що Мавка завітала на шкільне подвір'я.

Педагог пропонує командам зобразити шкільне подвір'я так, як би воно виглядало після візиту Мавки.

Команди презентують зображення шкільного подвір'я на загал, а педагог фасилітує обговорення.

### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у сесійні зали (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям уявити, як би виглядала одна з вулиць їхнього міста / селища після візиту Мавки.

Педагог пропонує дітям зобразити вулицю за допомогою інтерактивної онлайн-дошки (наприклад, Migo, FigJam тощо). Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації робіт команд.

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Переглянути український мультфільм «Мавка. Лісова пісня».
- \* Дослідити українські традиції весняного циклу свят і поділитися найцікавішими у спільноті класу.
- \* Створити щоденник «Весняні явища природи» і фіксувати, які зміни відбуваються у природі щодня навесні.

### Додатки



## Рухливий ранок

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ беруть участь у ранковому рухливому привітанні;
- ▶ діляться одне з одним своїми улюбленими видами спорту;
- ▶ дізнаються, що таке «асани», і випробовують власні сили в йозі.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог пропонує дітям створити рухливе ранкове привітання, у якому до звичайних слів привітання потрібно додати рух зі своєї ранкової зарядки. Педагог запрошує дітей озвучити та продемонструвати ранкове рухливе вітання.



### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям переглянути мультфільм (Додаток 1). Далі педагог зазначає різні твердження Солі, Славка й Маленького Бу і пропонує дітям продемонструвати за допомогою рухів тіла, чи погоджуються вони з ними (плеснути в долоні), чи не погоджуються (тупнути ногами).

Орієнтовні твердження:

- \* Якщо ми відчуваємо, що у нас мало енергії, то робимо зарядку.
- \* Лише професійним спортсменам потрібно робити зарядку щодня.

- \* Найкращий спорт – це відпочинок.
- \* Після спортивних вправ самопочуття стає краще.
- \* Після спорту тіло завжди болить, тому не потрібно на це витрачати свій час.
- \* Щоб бути сильним і гнучким, потрібно регулярно займатися спортом.
- \* Найкраще заняття перед сном – перегляд кіно.
- \* Щоденна рухова активність гарантує гарний настрій і самопочуття.



Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в пари та поділитися одне з одним, яким спортом їм подобається займатися найбільше і чому.



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує дітям продемонструвати за допомогою рухів тіла, чи погоджуються вони з твердженнями Солі, Славка й Маленького Бу (плескають у долоні), чи не погоджуються (підняти обидві руки вгору). Далі педагог об'єднує дітей у пари / трійки (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям поділитися одне з одним, яким спортом їм подобається займатися найбільше і чому.

## Групове заняття

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, витягнути з мішечка / коробки картки із зображеннями різних видів спорту, якими люди часто займаються зранку (Додаток 2), і розкодувати їхні назви: *біг, йога, пілатес, стретчинг*.

Команди презентують назви видів спорту на загал, а педагог фасилітує обговорення.



Далі педагог пропонує командам визначити спорт, у назві якого є лише чотири літери, та випробувати його на собі.

Педагог зазначає: «Йога – це унікальний вид спорту, у якому люди намагаються не якомога більше рухатися, а розвивають витривалість. Основа йоги – це розміщення тіла в певному положенні (у йозі вони називаються „асанами“) і затримання тіла впродовж 3–5 хвилин. При цьому дуже важливо виконувати ці рухи повільно та плавно, а також зосереджуватися на глибокому диханні».

Педагог заохочує дітей у командах вибрати картку з певною асаною (Додаток 3) з мішечка / коробки та спільно продемонструвати її. Діти по черзі демонструють відповідні положення тіла, а педагог пропонує придумати цим асанам креативні назви, щоб краще їх запам'ятати.

#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує дітям перейти за покликанням чи відсканувати QR-код, щоб розкодувати назви різних видів спорту, якими люди часто займаються зранку.

Далі педагог пропонує дітям розглянути картки із зображенням асан, продемонструвати відповідні положення тіла, а також придумати цим асанам креативні назви, щоб краще їх запам'ятати.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Провести дослід, як довго можна залишатися повністю нерухомим (сидячи, лежачи, стоячи), зафіксувати час і поділитися результатами досліджень у спільноті класу.
- \* Скласти план дій, щоб корисна звичка займатися спортом щодня стала рутиною.
- \* Організувати та провести спортивний челендж у класі: по черзі пропонувати ідеї для ранкової руханки та передавати естафету щодня іншому однокласнику.

### Додатки



## Важливі справи тварин навесні

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ вітаються, пригадуючи тварин, які прокидаються навесні;
- ▶ дізнаються більше про життя тварин навесні;
- ▶ укладають список важливих весняних справ для тварини.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ читання з розумінням;
- ▶ виявляти ініціативність;
- ▶ приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог пропонує дітям згадати тварин, які навесні прокидаються, та спробувати привітатися, як це могли б зробити вони, повторюючи разом відповідні рухи:

- \* прокинулись ведмеді та потягнулися;
- \* черепахи витягли шиї, подивилися праворуч і ліворуч;
- \* метелики розправили свої крильця та помахали ними;
- \* їжаки розім'яли лапи, посопіли носами.



### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям повторити назви тварин, яких щойно згадували (ведмідь, черепаха, метелик, їжак), і визначити:

- \* найбільшу тварину;
- \* найменшу тварину;
- \* яка має голки;
- \* хто є хижаком;
- \* яка носить на спині свою «хатинку»;
- \* всеїдну тварину;
- \* хто є комахою.



Далі педагог пропонує дітям пригадати, який вигляд мають ці тварини, їхні особливості, та за допомогою рук показати:

- \* голки їжака;
- \* крила метелика;
- \* очі ведмедя;
- \* панцир черепахи.



## Групове заняття



Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, обрати назву тварини з мішечка / коробки (їжак, метелик, ведмідь, черепаха) і пригадати / знайти за допомогою ґаджетів інформацію про те, що робить навесні ця тварина після пробудження.

Далі педагог пропонує дітям у командах створити список важливих весняних справ для обраної тварини. Наприклад, список важливих весняних справ метелика може містити:

1. Прокинутися.
2. Розім'яти крильця.
3. Знайти квіти.
4. Насолодитися нектаром тощо.

Команди презентують свої напрацювання на загал, а педагог фасилітує обговорення.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у сесійні зали (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям створити список важливих весняних справ для обраної тварини за допомогою інтерактивної онлайн-дошки (наприклад, Miro, FigJam тощо). Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації робіт команд.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Поспостерігати за життям тварин у світі довкола, зафіксувати цікаві моменти власних спостережень за допомогою світлин або нотаток.
- \* Написати казку про їжачка, використовуючи слова з «чарівної» мови їжачка: «фур-фур» / «фир-фир» / «уф» / «ф-ф-ф-ф».
- \* Знайти цікаві факти про інших тварин, які прокидаються навесні, та створити лепбук / комікс.
- \* Пограти з однокласниками / друзями / дорослими у гру-пантоміму «Відгадай тварину» (показати жестами, звуками, мімікою певну тварину).



## Підкорюємо вершини світу

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ створюють «гору привітань»;
- ▶ дізнаються більше про вершини світу;
- ▶ створюють мініатюри найвищих гір світу й досліджують цікаві факти про них.

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ читання з розумінням;
- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ оцінювати ризики та приймати рішення;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям створити «гору привітань», використовуючи будь-які предмети довкола. Для цього потрібно сказати привітання та покласти предмети один на одного, створюючи якомога вищу «гору».



*Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог пропонує дітям створити власну «гору привітань» з предметів. Діти озвучують вітання на загал і кладуть предмети один на одного.

### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям переглянути відео «ТОП 8 найвищих гір світу» (Додаток 1) і фасилітує обговорення:

- \* Назва якої гори найбільше запам'яталася / сподобалася / викликала усмішку / здивувала?
- \* На яких материках знаходяться ці вершини світу?
- \* Про яку гору ви хотіли б дізнатися більше? У який спосіб?

- \* Про яку гору ви хотіли б дізнатися більше? Як це можна зробити?
- \* Який вид спорту пов'язаний зі сходженням на вершини гір? Чи хотіли б спробувати свої сили у цьому спорті? Чому?
- \* Що, на вашу думку, потрібно, щоб стати альпіністом?



## Групове заняття

Педагог попередньо готує до ранкової зустрічі модулін або пластилін та коробку / мішечок з картками, на яких написані назви різних вершин світу (відповідно до кількості команд).

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, обрати картку з коробки / мішечка та за допомогою ґаджетів дослідити інформацію про обрану найвищу гору світу. Педагог заохочує дітей переглянути її фотографії та створити мініатюру з модуліну / пластиліну.

Далі педагог пропонує обрати найцікавіші факти про вершину для презентації.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) й надсилає кожній команді назву однієї з найвищих гір світу в чат. Педагог пропонує за допомогою ґаджетів дослідити інформацію про обрану найвищу гору світу, переглянути її фотографії та намалювати її мініатюру на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam).

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити кросворд або ребус для однокласників з назвами найбільших гір України / світу.
- \* За допомогою Google Maps прокласти маршрут до підніжжя гори, яку хотілося б підкорити, і зафіксувати види транспорту, відстань, час подорожі тощо.

## Закодований меседж

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ дізнаються більше про способи спілкування та види зв'язку;
- ▶ показують різні твердження за допомогою міміки й жестів;
- ▶ закодують текст, використовуючи емоді.

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість та ініціативність;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

## Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує їм розпочати взаємодію, привітавшись у цікавий спосіб за допомогою слова «привіт»:

- \* показати слово «привіт» жестом;
- \* сказати «привіт», не розкриваючи рот;
- \* сказати «привіт», клацнувши язиком замість усіх приголосних у слові та протяжно промовивши голосні звуки;
- \* промовити «привіт» разом і плеснути в долоні сусіду праворуч і ліворуч.

## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям поміркувати та відповісти на запитання:

- \* У який спосіб ми спілкуємося одне з одним зазвичай?
- \* Які технології допомагають нам спілкуватися навіть на відстані?



Педагог зауважує, що під час спілкування ми часто використовуємо жести й міміку, що підсилюють наші висловлювання або навіть повністю замінюють їх. Педагог пропонує дітям показати твердження за допомогою жестів і міміки:

- \* мені подобається / не подобається;
- \* я знаю / не знаю;
- \* мені холодно / спекотно;
- \* я погоджуюсь / не погоджуюсь;
- \* мені цікаво / нецікаво.

Педагог зауважує: *«Жести й міміка також часто виражають наші емоції, коли ми можемо бачити співрозмовника. Однак у текстових повідомленнях ми використовуємо емодзі, щоб показати, як нам приємно / весело / радісно тощо».*

Далі педагог пропонує дітям спробувати розкодувати речення (Додаток 1) й озвучити його на загал: *«Привіт, друзі! Сьогодні сонячний ранок, але після обіду може бути дощ, тож візьміть парасольку».*



## Групове заняття

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, витягнути з мішечка / коробки картку із текстом (Додаток 2) та передати його зміст у спільноті класу (або на аркуші паперу), замінивши якомога більше слів за допомогою емоджі (смайлів, піктограм тощо). Педагог може самостійно підібрати текст або використати запропоновані на вибір.

Далі педагог пропонує командам презентувати закодований текст на загал, а іншим командам – розкодувати його.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди і надсилає текст кожній команді у сесійних залах, а діти кодують його зміст у чаті. Після повернення до загальної зали педагог пропонує дітям надіслати закодований текст у загальний чат, а іншим командам – розкодувати його.

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Разом з дорослими чи однокласниками зіграти у гру «Крокодил».
- \* Дослідити, якими соціальними мережами користуються друзі й рідні, та проаналізувати, яка соціальна мережа найпопулярніша серед них і чому.
- \* Створити повідомлення-привітання за допомогою емодзі та надіслати його рідним або друзям / поділитися ним у спільноті класу.

### Додатки



## Пригоди Краплинки

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ беруть участь у розминці від Краплинки;
- ▶ дізнаються більше про колообіг води у природі;
- ▶ створюють власного персонажа Краплинку й історії про її пригоди.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ здатність логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог пропонує розпочати ранок з оригінальних привітань і додати до звичних слів краплинку свого імені – це може бути перша літера чи перший склад імені. Педагог розпочинає привітання першим, наприклад: *Алла+Добридень = Алдобридень! Алпривіт! Алвітання!*

Педагог запрошує дітей долучитися до розминки від Краплинки. Для цього педагог пропонує дітям уявити теплий весняний дощ і відтворити такі рухи:

- \* пальцями правої руки відбити стукіт дощу в такт до слів привітань: «Привіт!», «Добридень!», «Доброго ранку!»;
- \* пальцями лівої руки відбити стукіт дощу до запитань: «Як справи?», «Як настрій?»;
- \* показати пальцями обох рук, як можуть краплини дощу падати на пелюстки квітів;
- \* потягнутися вгору, як тягнуться квіти й трава до сонця після дощу;
- \* підстрибнути так, як це могла б зробити краплинка на парасольці;



- \* перестрибнути через калюжу;
- \* уявити природу після дощу, набрати повні груди свіжого повітря та видихнути.

## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям пригадати та розказати, де вони бачили краплини води, який вони мали колір і форму. Далі педагог пропонує розглянути зображення (Додаток 1) і поміркувати над запитаннями:

- \* Як ви вважаєте, що демонструє це зображення?
- \* Чи доводилося вам спостерігати, як лід чи сніг перетворюється на воду? Як ви думаєте, чому це відбувається?
- \* Що вам відомо про колообіг води у природі?

Педагог пропонує дітям пофантазувати й намалювати уявну краплину води на аркуші паперу. Колір, форма та все довкола краплини також можуть бути уявними. Після створення малюнків педагог пропонує дітям придумати ім'я своїй Краплинці.

## Групове заняття

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, розповісти одне одному про свої Краплинки та скласти спільну історію про них, обравши одну із запропонованих нижче умов.

*Орієнтовні умови для складення спільної історії Краплинки:*

- \* мандрують до хмар;
- \* потрапили на лісову галявину;
- \* зустрілися в морі;
- \* впали на пелюстку квітки.

Команди презентують створені історії про пригоди Краплинок на загал, а педагог фасилітує виступи спікерів.





### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms). Відповідно до віку й можливостей дітей педагог може запропонувати вибрати умову для створення спільної історії або надіслати умову кожній команді в чат. Після повернення до загальної зали педагог пропонує дітям презентувати історію Краплинок на загал.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Створити разом із батьками «музику весняного дощу», використовуючи воду та будь-які предмети довкола, записати аудіоповідомлення й поділитися ним у чаті класу.
- \* Провести дослідження калюжі: виміряти її довжину та ширину кроками / нитками; глибину – паличками та зафіксувати дані. Спостерігати два дні, чи змінюється з часом форма, глибина, довжина, ширина калюжі та зробити припущення, як і чому змінилася калюжа.
- \* Знайти і провести цікавий дослід з водою, зняти відео про це й поділитися у спільноті класу.
- \* Переглянути відео (Додаток 2) «Корисні підказки. Вода».



## Додатки



## Великодні історії

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ «оживляють» історію про весняний ранок;
- ▶ дізнаються більше про Великдень і традиції святкування;
- ▶ створюють «Великодні історії».

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям «оживити» історію про весняний ранок за допомогою зображень і рухів. Педагог розповідає історію, демонструючи зображення (Додаток 1), та пропонує виконати відповідні рухи разом.

Весняне **сонце** (діти посміхаються) зазирнуло у вікно та запросило всіх прокинутися. Ранок зустрів нас теплим **вітерцем** (помахати руками над головою) і духмяним ароматом весняних **квітів** (вдихнути аромат квітів).

У садах з'являються маленькі зелені **паростки** (показати руками, як проростають паростки) і все стає яскраво-зеленим. У ранковій тиші чути веселе цвірінькання **птахів** (показати рухи крил), які сповіщають, що наближається свято світлого Христового Воскресіння.

Приємно зустрічати ранок весни, **настрій** відразу покращується (намалювати в повітрі свій настрій сьогодні)!

Після того, як діти «оживили» весняну історію, педагог пропонує згадати та відтворити закодовані у зображеннях рухи. Для ускладнення активностей педагог може змінити послідовність і кількість зображень.



## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям поміркувати над запитаннями:

- \* Чи можна історію, яку ми щойно «оживили» за допомогою рухів, назвати весняною? Чому?
- \* Які весняні свята ви знаєте?

Педагог зазначає, що наближається весняне свято – Великдень, і фасилітує обговорення:

- \* Які асоціації викликає у вас це свято?
- \* Які символи має свято Великодня в Україні та світі? (*Писанки, дряпанки, крапанки, крашанки, паски, заєць, курча*).
- \* Які великодні традиції ви ще знаєте?



## Групове заняття

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди та створити власні «Великодні історії». Кожна команда отримує однаковий набір зображень (Додаток 2). Далі педагог пропонує дітям у командах обговорити зображення, які вони отримали, визначити послідовність і відповідно до них скласти «Великодню історію».

Педагог пропонує дітям пофантазувати й надати персонажам історії незвичайних властивостей (*наприклад: чоботи, які змінюють колір; паросток, який росте від посмішки, тощо*).

Педагог пропонує дітям у командах самостійно домовитися та обрати спікера для презентації історії. Педагог також може запропонувати дітям презентувати історію різними способами (*наприклад: проспівати історію, показати пантомімою, розказати від імені героїв, інсценізувати, розподіливши ролі, тощо*).



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог надсилає зображення (Додаток 2) у спільний чат класу і пропонує відповідно до зображень створити власні «Великодні історії».

## Спробуймо впродовж тижня

- \* Узяти інтерв'ю у дорослих щодо великодніх традицій їхньої родини чи місцевості та поділитися результатами у спільноті класу.
- \* Разом із дорослими поекспериментувати та пофарбувати яйця натуральними барвниками:
  1. гарячим відваром з лушпиння цибулі;
  2. натуральним соком моркви / червоного буряка;
  3. розчиненою в гарячій воді куркумою.
- \* Дослідити, яка писанка є найбільшою у світі та де вона знаходиться.



## У пошуках суперсили

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ згадують улюблених супергероїв;
- ▶ беруть участь у ранковій руханці від супергероїв;
- ▶ вигадують суперсилу та логотип для власної команди супергероїв.

*Наскрізнi вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



### Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує згадати улюблених героїв мультфільмів, казок, фільмів та привітатися так, як би це зробили ці герої.

Педагог запрошує дітей разом із улюбленими героями виконати ранкову руханку:

- \* нахилитися вперед для привітання, як Панда Кунг Фу або його вчитель Шифу;
- \* підняти руку вгору і приготуватися до польоту, як би це міг зробити Супермен;
- \* приготуватися до стрибка, як Леді Баг;
- \* напружити м'язи, підняти праву руку та тупнути лівою ногою так, як би це міг зробити Котигорошко, тримаючи булаву;
- \* присісти, як Суперкіт;
- \* подарувати усмішку одне одному, як сніговик Олаф.



## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям відповісти на запитання про свого улюбленого супергероя:

- \* Чому обрали саме цього героя?
- \* Чим він вам подобається?
- \* Якою силою володіє цей герой?
- \* Яким чином ця сила допомагає герою справлятися з викликами? Яку користь вона має для інших?
- \* Чи хотіли б ви стати супергероєм? Чому? Якою б суперсилою ви володіли?

## Групове заняття

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди та пропонує пофантазувати, обговорити та визначити, якою чарівною суперсилою хотіла б володіти їхня команда. Педагог заохочує дітей сміливо уявляти та фантазувати, вигадуючи суперсили та логотип своєї команди супергероїв, та обрати найкращі ідеї для презентації на загал. *Наприклад: суперсила перетворювати усмішки на цукерки, космічний пил – на квіти тощо.*

Педагог зазначає, що під час обговорення та визначення суперсили команда має звернути увагу на те, яку користь принесе така суперсила команді, класу, місту, країні та світу загалом.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у сесійні зали (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) і пропонує дітям створити логотип своєї команди супергероїв за допомогою інтерактивної онлайн-дошки (наприклад, Miro, FigJam тощо). Після повернення до загальної зали педагог фасилітує процес презентації робіт команд.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Вигадати нові пригоди улюбленого супергероя, намалювати комікс і поділитися ним у спільноті класу.
- \* Вигадати свого супергероя, намалювати його, придумати ім'я, суперсилу та історію, яка могла б з ним відбутися. Намалювати портрет свого супергероя, сфотографувати та поділитися світлиною у спільному чаті класу.
- \* Разом із дорослими чи друзями виконати зарядку для супергероїв від Трикуті та Кружка.

*Відео для натхнення:*





## Мандри кличуть

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ дізнаються слова-привітання з різних країн світу;
- ▶ пригадують відомих мандрівників та історії про них;
- ▶ розробляють власний чекліст підготовки до мандрівки.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ логічно обґрунтовувати позицію;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

### Привітання

Педагог пропонує дітям поміркувати, які слова-привітання ми можемо почути в різних країнах світу, та привітатися цими словами одне з одним. Педагог також може:

- \* продемонструвати зображення зі словами-привітаннями різними мовами й запропонувати дітям спробувати прочитати ці слова (Додаток 1);
- \* запропонувати дітям знайти за допомогою гаджетів слова-привітання різними мовами та озвучити їх.

### Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари. Далі педагог демонструє зображення (Додаток 2) і пропонує дітям поміркувати, що об'єднує ці зображення, аргументувавши свою думку.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Чи подобається вам мандрувати? Чому?
- \* Хто такі мандрівники і яка в них мета?
- \* У яких книжках, мультфільмах тощо описані мандрівки?
- \* Про яких відомих мандрівників ви знаєте? Завдяки чому вони стали відомими?



## Групове заняття

### Для дітей I циклу навчання

Педагог фасилітує об'єднання дітей у команди, пропонує розглянути зображення (Додаток 3), поміркувати та спільно зробити припущення:

- \* Куди прямують ці мандрівники? Які необхідні речі вони взяли з собою у мандрівку?
- \* Які активності вони запланували на час мандрівки?
- \* Кого вони можуть зустріти в подорожі?

### Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, уявити себе мандрівниками, пофантазувати над тим, у яку мандрівку хотіла б відправитися їхня команда, та скласти чекліст підготовки до мандрівки.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Намалювати скетч до сюжету мультфільму чи книжки про улюбленого мандрівника та придумати продовження його пригод. Поділитися своїми напрацюваннями в онлайн-спільноті класу.
- \* Пофантазувати та створити комікс «Незвичайна мандрівка», поділитися ним в онлайн-спільноті класу, об'єднати всі комікси у спільну книжку класу.

### Додатки



## Велоранок

*Під час ранкової зустрічі діти:*

- ▶ дізнаються більше про екологічні види транспорту та вподобання своїх однокласників;
- ▶ беруть участь у «Веловікторині»;
- ▶ створюють «Велопам'ятку» з правилами дорожнього руху велосипедистів.

*Наскрізні вміння, які розвиваються:*

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ оцінювати ризики та приймати рішення;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.

## Привітання

Педагог вітається з дітьми та пропонує їм розгадати ребус (Додаток 1). Далі педагог пропонує описати велосипед за допомогою прикметників і додати ці слова до ранкових вітань, наприклад: «Швидкісного дня!», «Яскравого настрою!» тощо.

## Обмін інформацією

Педагог пропонує дітям об'єднатися в пари та поділитися одне з одним, чи катаються вони на велосипеді / самокаті / скейтборді тощо, та розказати про це детальніше.

Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Чому велосипед, ролики, самокат тощо називають екологічними видами транспорту?
- \* Які ще екологічні види транспорту ви знаєте?
- \* Чому варто надавати перевагу екологічним видам транспорту?

Далі педагог пропонує дітям узяти участь у «Веловікторині», використовуючи інтерактивний застосунок Wordwall.



## Групове заняття

Педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, за допомогою гаджетів дослідити, які ще правила потрібно знати велосипедистам, щоб безпечно пересуватися містом. Далі педагог пропонує дітям створити «Велопам'ятку», закодувавши за допомогою малюнків / символів / піктограм правила дорожнього руху велосипедистів.

Команди презентують пам'ятки на загал, а інші – відгадують їхнє значення.



### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms) та пропонує дітям створити «Велопам'ятку», закодувавши за допомогою малюнків / символів / піктограм правила дорожнього руху велосипедистів на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam тощо).

Після повернення до загальної зали педагог пропонує дітям презентувати пам'ятки на загал, а іншим – відгадати їхнє значення.



## Спробуймо впродовж тижня

- \* Дослідити види велосипедного спорту та поділитися найцікавішими у спільному чаті класу.
- \* Знайти в інтернеті фотографії незвичайних велосипедів і зробити припущення, як вони рухаються і з якою швидкістю.
- \* Визначити власну швидкість їзди на велосипеді, виконавши такі кроки:
  1. обрати дистанцію та виміряти цю довжину кроками (1 крок = 50 сантиметрів);
  2. зробити припущення, скільки знадобиться часу, щоб подолати цю відстань на велосипеді;
  3. увімкнути секундомір і перевірити своє припущення;
  4. поділитися результатами у спільному чаті класу.

### Додатки



## Літні пригоди

Під час ранкової зустрічі діти:

- ▶ дарують одне одному «літні» вітання;
- ▶ беруть участь у «літній» руханці;
- ▶ створюють розповідь / сценарій про літні пригоди Олафа.

Наскрізні вміння, які розвиваються:

- ▶ висловлювати власну думку;
- ▶ творчість й ініціативність;
- ▶ оцінювати ризики та приймати рішення;
- ▶ критично та системно мислити;
- ▶ розв'язувати проблеми;
- ▶ співпрацювати з іншими людьми.



## Привітання

Педагог вітається з дітьми, озвучує слово «літо» різними мовами: «été» [éті] (французькою), «lato» [láто] (польською), «лятото» (болгарською), «estate» [естáте] (італійською), «verano» [верáно] (іспанською), «summer» [сáме] (англійською) та пропонує дітям зробити припущення, що означають ці слова.

Далі педагог пропонує дітям подарувати одне одному «літні» привітання (наприклад: «Сонячного дня!», «Теплих усмішок!», «Енергійних друзів!», «Радісних емоцій!», «Незабутніх вражень!»).



## Обмін інформацією

Педагог запрошує дітей долучитися до «літньої» руханки та відтворити слово «літо» рухами тіла:

- \* поставити ноги на ширині плечей, утворивши літеру «Л»;
- \* підняти руки вгору – потягнутися до сонця, утворивши літеру «І»;

- \* витягнути руки в сторони, потягнутися вліво-вправо, утворивши літеру «Т»;
- \* зігнути й дістати долонями пальці ніг, утворивши літеру «О».

Далі педагог пропонує продовжити руханку – плескати в долоні, збільшуючи кількість оплесків після кожної літери на один раз (після літери «Л» – плескаємо один раз, після літери «І» – два рази, після літери «Т» – три рази, після літери «О» – чотири рази) і в кінці слова підстрибнути, утворюючи «!».

Педагог також може запропонувати дітям змінити оплески на інші рухи, наприклад: підстрибнути, підморгнути, показати вподобайки тощо.

Після цього педагог пропонує продовжити взаємодію і зазначає:  
*«Літо – це час для насолоди природою і свіжим повітрям, час для відпочинку, спілкування та корисних справ».*



Орієнтовні запитання для обговорення:

- \* Які справи ми завершуємо напередодні літа?
- \* А які справи можна запланувати на літо?
- \* Скільки днів залишилося до літа?
- \* Скільки місяців триватиме літо? Назвіть їх.
- \* Які асоціації викликає у вас літо?

Далі педагог пропонує дітям візуалізувати свої літні асоціації на аркуші паперу за допомогою малюнків / символів / піктограм тощо.



#### *Підказки для онлайн-взаємодії*

Після обговорення педагог пропонує дітям створити панно літніх асоціацій на інтерактивній онлайн-дошці (наприклад, Miro, FigJam тощо).



## Групове заняття

### Для дітей I циклу навчання

Педагог пропонує дітям пригадати казкового персонажа – сніговика Олафа з мультфільму «Крижане серце», який мріяв побачити літо, та переглянути відео для натхнення (Додаток 1).

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, поміркувати над тим, що потрібно знати Олафу про літо, перш ніж він розпочне свої пригоди, та скласти розповідь, використовуючи свої малюнки-асоціації.

Діти самостійно обирають спікера та презентують розповіді на загал, а педагог фасилітує обговорення:

- \* Що нового міг би дізнатися Олаф про літо з ваших розповідей?
- \* Як Олаф міг би весело проводити час влітку?

### Для дітей II циклу навчання

Педагог пропонує дітям пригадати казкового персонажа – сніговика Олафа з мультфільму «Крижане серце», який мріяв побачити літо, та переглянути відео для натхнення (Додаток 1).

Далі педагог пропонує дітям об'єднатися в команди, поміркувати, яким може бути продовження цього відеоролика, вигадати й написати короткий сценарій мультфільму «Літні пригоди Олафа». Педагог пропонує дітям використовувати свої малюнки-асоціації як орієнтир для створення сценарію.

Діти самостійно обирають спікера та презентують сценарії на загал, а педагог фасилітує обговорення.



### Підказки для онлайн-взаємодії

Педагог об'єднує дітей у команди (відповідно до можливостей обраного сервісу, наприклад, за допомогою Zoom Breakout Rooms), а після повернення до загальної зали пропонує дітям презентувати розповіді / сценарії на загал.



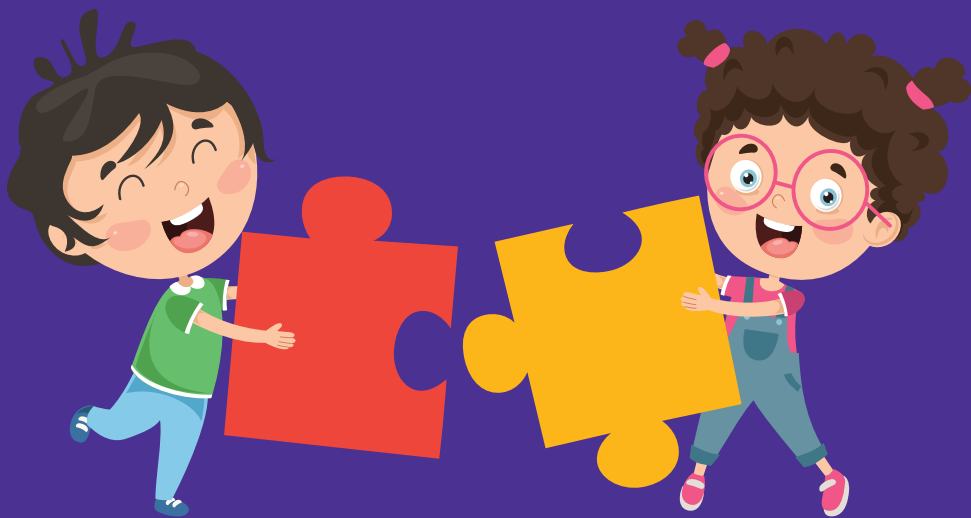
## Спробуймо впродовж тижня

- \* Пофантазувати й вигадати лайфхаки, які допоможуть Олафу не розтанути в літню спеку, наприклад: термостійкий комбінезон для Олафа, лосьйон для тіла, що зберігає прохолоду, та поділитися ідеями у спільному чаті класу.
- \* Спільно з однокласниками / друзями створити список «Десять найважливіших справ, які потрібно зробити влітку».
- \* Взяти участь у літніх фоточеленджах, наприклад: «Схід і захід сонця» / «Зелений на зеленому» / «Поєднання червоного й зеленого у природі» / «Смаколики літа» тощо.
- \* Провести дослід-спостереження за будь-якою рослиною на вибір дітей упродовж літа. За результатами спостережень створити презентацію чи відео про зміни, які відбулися з рослиною.

### Додатки



# Додатки



**Осінь**



**Зима**



**Весна**



Методичне видання

# РАНКОВІ ЗУСТРІЧІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

*Методичний посібник*

Коректори: Наталія Олександрівна Систерова, Ірина Юріївна Письменна  
Дизайн обкладинки: Ольга Іванівна Рижова  
Відповідальний за видання: Володимир Миколайович Систеров

Видавець: ТОВ «Видавництво „СТАТУС“»  
Адреса редакції: Україна, 69057, м. Запоріжжя,  
Соборний просп., буд. 158, оф. 249.  
моб. +38 (068) 448-11-28, mail@status.zp.ua  
<https://status.zp.ua>

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до державного реєстру видавців,  
виготовлювачів і розповсюджувачів видавничої продукції  
серія ДК № 5316 від 03.04.2017

Здано в набір 06•IX•2023. Підписано до друку 17•XI•2023.  
Формат 60x84 1/16. Папір крейдований. Гарнітура Effra. Друк офсетний.  
Ум. друк. арк. 8,14. Обл.-вид. арк. 3,75. Друк. арк. відбиток 162 750.  
Загальний наклад 20 000 прим. Замовлення № 10 987/09.2023-А.  
Ціна договірна. Термін придатності книжки необмежений.

Макет розроблений: ТОВ «Видавництво „СТАТУС“»

Макет віддрукований:  
Фізична особа-підприємець Систеров Володимир Миколайович  
тел.: +38 (068) 448-11-28

Гарнітура Effra використовується відповідно  
до придбаної ліцензії.  
© 2007–2008 Jonas Schudel and Dalton Maag Ltd.  
All rights reserved.

