

**МОДЕЛЬНА НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА  
ДЛЯ 1-ГО КЛАСУ  
ТА  
НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ**

**ТИЖДЕНЬ 9  
ТЕМА ТИЖНЯ:  
«ІГРИ»**

2017

**Навчально-методичні матеріали до Модельної навчальної програми для першого класу /** За ред. О. Волощенко, Н. Древняк, Л. Козак, О. Козак, М. Товкало, І. Унгурян. – 2017 р.

#### **Рецензенти:**

**Назаренко Г. А.**, доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник проректор КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради»,

**Чепурна Н. М.**, кандидат педагогічних наук, доцент, ректор КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради».

**Іванова О. С.**, учитель початкових класів середньої загальноосвітньої школи № 91 м. Львова, голова методичного об'єднання вчителів початкових класів.

В основу цих «Навчально-методичних матеріалів» покладено Модельну навчальну програму для першого класу, розроблену учасниками проекту «Нова українська школа» під керівництвом Р. Шияна та схвалену ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти» для використання в загальноосвітніх навчальних закладах, які працюють у межах дослідно-експериментальної роботи всеукраїнського рівня за темою «Розроблення і впровадження навчально-методичного забезпечення початкової освіти в умовах реалізації нового Державного стандарту початкової загальної середньої освіти».

У «Навчально-методичних матеріалах» використано ідеї регіональних тренерських груп і вчительських спільнот, що здійснюють пілотування Модельної навчальної програми для 1-го класу.

Жодна частина цієї публікації не може бути відтворена в будь-якому вигляді та будь-якими засобами без попередньої згоди.

Видання здійснено у межах реалізації проекту «*Нова українська школа – точки зростання*».

Просимо надсилати Ваші коментарі та пропозиції до цих матеріалів на електронну адресу [new.ukr.school@gmail.com](mailto:new.ukr.school@gmail.com).

## ЗМІСТ

Орієнтовні дослідницькі / проблемні запитання: .....	4
Завдання дев'ятого тижня:.....	4
Очікувані результати дев'ятого тижня:.....	4
<b>Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?.....</b>	<b>8</b>
Узагальнена таблиця .....	8
Ранкова зустріч .....	9
Розгадування ребуса для визначення теми заняття.....	10
Вправа «Попкорн» для називання улюблених ігор учнів.....	12
Ігрова діяльність учнів в осередках класу.....	12
Підведення підсумків заняття. З'ясування, яка гра є улюбленою для кожного учня.	
Рефлексія «Сонечко».....	16
<b>У які ігри грали наші батьки?.....</b>	<b>17</b>
Узагальнена таблиця .....	17
Ранкова зустріч «У які ігри грали наші батьки?».....	19
Визначення спільних і відмінних ознак між іграми.....	19
Представлення дитячої гри, у яку бавилася вчителька в 6-річному віці .....	20
Свійські тварини: що ми про них знаємо .....	22
Презентація «Іграшки наших батьків» .....	22
Демонстрування гри, у яку грали наші батьки .....	22
Написання листа-піктограми «Що мені сподобалося сьогодні». Підведення підсумків заняття.....	22
<b>Чому потрібні правила гри?.....</b>	<b>23</b>
Узагальнена таблиця .....	23
Ранкова зустріч .....	25
Бесіда «Чому потрібні правила гри?».....	26
Гра «Утвори слово» для визначення учнями ключового слова заняття .....	26
Ознайомлення учнів з буквою «и». Вправлення в її написанні.....	26
Перегляд малюнків / фотографій для визначення можливих наслідків недотримання правил гри.....	28
Створення нових правил до відомої гри («Шашки») у вигляді піктограм/ схем/ із допомогою вчителя/ вчительки .....	29
Представлення створених правил .....	29
Підведення підсумків заняття .....	30
<b>Чого навчає комп'ютерна гра?.....</b>	<b>31</b>
Узагальнена таблиця .....	31
Ранкова зустріч .....	33
Відгадування предметів, захованих у «чарівній скриньці», для обговорення призначення пристрою.....	33
Демонстрування основних можливостей цифрових пристроїв .....	34
Діалог «Моя улюблена комп'ютерна гра» .....	34
Формулювання правил безпечної гри в комп'ютерні ігри .....	35
Руханка «Очі, руки, вуха, хвіст» .....	35
Знайомство з історією створення комп'ютерних ігор .....	36
Ігрова діяльність учнів на планшетах / комп'ютерах / смартфонах.....	36
Обговорення оповідання «Найкращий друг» .....	36
Рефлексія «Що я беру із собою?» .....	38
<b>Додатки. МАТЕРІАЛИ ДЛЯ ДІТЕЙ.....</b>	<b>39</b>

## Тиждень 9

### ТЕМА ТИЖНЯ «ІГРИ»

4

#### Орієнтовні дослідницькі / проблемні запитання:

- Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?
- У які ігри грали наші батьки?
- Навіщо потрібні правила гри?
- Чого навчас комп'ютерна гра?

#### Завдання дев'ятого тижня:

1. Розвивати творче мислення учнів, ознайомлюючи їх із різними видами ігор.
2. Організовувати взаємодію в парах та групах.
3. Формувати відповідальне ставлення щодо дотримання правил гри та етичних норм.
4. Допомогати дітям зрозуміти користь від різних ігор, передбачати ризики під час гри та враховувати їх.
5. Організовувати творчу діяльність учнів у грі.

#### Очікувані результати дев'ятого тижня:

На кінець тижня учні *знатимуть*:

- чому корисно бавитися;
- у які ігри бавилися їхні батьки;

*та вмітимуть*:

- пояснювати, чого навчають ігри, зокрема комп'ютерні;
- виявляти ризики гри та враховувати їх;
- розрізняти дитячі і недитячі комп'ютерні ігри;
- перемагати у грі і програвати, спираючись на етичні норми;
- організовувати гру та брати участь у ній;
- уважно слухати один одного в умовах безпосереднього спілкування й тактовно висловлювати свою думку;
- взаємодіяти в парах і групах для досягнення цілей;
- дотримуватись запропонованих правил або складати правила гри.

№ з/п	Назва освітньої галузі	Очікувані результати учіння
1	Мовно-літературна	<p><b>ВЗАЄМОДІЄМО УСНО</b></p> <p>З увагою сприймає усні репліки учителя й однокласників й доречно реагує на усну інформацію в діалозі</p> <p>Сприймає монологічне висловлення (казку, вірш, розповідь про події з життя або про спостереження за чимось /кимось)</p> <p>Ставить запитання до усного повідомлення й відповідає на запитання</p> <p>Ділиться своїми почуттями та емоціями від прослуханого висловлення (казка, вірш, розповідь про події з життя або про спостереження за чимось /кимось)</p> <p>Уживає відповідну до ситуації спілкування (тематика тижня) лексику і несловесні засоби (жести, міміка тощо)</p> <p><b>ЧИТАЄМО</b></p> <p>Фантазує: створює нові правила до відомої гри</p> <p>Досліджує особливості лічилки</p> <p>Досліджує особливості забавлянки</p> <p>Висловлює думку про те, як факти, думки із прочитаного текст можуть допомогти в конкретних життєвих ситуаціях</p> <p>Моделює свою поведінку в подібній ситуації</p> <p>Пов'язує текст із власним досвідом, навколишнім світом та із раніше прочитаними текстами</p> <p><b>ВЗАЄМОДІЄМО ПИСЬМОВО</b></p> <p>Записує елементарні повідомлення за допомогою малюнквого письма, піктограм, друкованих і писаних літер</p> <p>Вправляється в написанні літер «і» та «и»</p> <p>Використовує відповідний шрифт для написання</p> <p>Підписує друкованими літерами своє ім'я та прізвище, назву на власних малюнках, на роботі, виконаній спільно в групі</p> <p>Називає букви, які впізнає в записаних словах</p> <p>Відтворює графічні знаки за зразком</p> <p><b>ДОСЛІДЖУЄМО МЕДІА</b></p> <p>Висловлює свої думки і почуття з приводу простих медіатекстів (комп'ютерна гра)</p> <p>Називає учасників спілкування (наприклад, персонажів комп'ютерної гри), їхні дії та ознаки дій; робить висновок про настрій, емоції учасників спілкування</p> <p><b>ДОСЛІДЖУЄМО МОВЛЕННЯ</b></p> <p>Розрізняє голосні (складотворчі) та приголосні звуки</p> <p>Визначає кількість складів у слові, орієнтуючись на кількість голосних звуків</p> <p>Визначає звуки в слові з опорою на задану кількість звуків</p> <p>Досліджує значення слів</p> <p>Розгадує ребуси</p> <p>Творює нові слова, замінюючи звуки у слові</p> <p>Вправляється у правильній вимові й наголошуванні слів (тематика тижня)</p> <p><b>ТЕАТРАЛІЗУЄМО</b></p> <p>Використовує голос (тембр, темп, інтонація) і мову тіла (міміку, жести, рухи) для створення образу в процесі</p>

		сюжетно-рольової гри
		Обговорює сюжетно-рольову гру, у якій брав участь (як відбувалася гра?, чи отримали задоволення від гри? якщо ні, то що цьому перешкодило)
2	Математична	<b>ЛІЧБА</b>
		Лічить до 6 в прямому і зворотному порядку
		Відтворює в різних видах діяльності ймовірні та фактичні результати лічби об'єктів, що їх оточують (малює, викладає мозаїку, створює аплікацію, співає, використовує лічилки тощо)
		<b>ЧИСЛА, ДІЇ З ЧИСЛАМИ</b>
		Читає і записує числа (1 - 6) – словами і цифрами
		Утворює числа 2 - 6 прилічуванням одиниці до попереднього і відлічуванням одиниці від наступного до нього числа
		Порівнює числа в межах 6, використовуючи знаки $>$ , $<$ , $=$
		Співвідносить кількість елементів у групі об'єктів навколишнього середовища з відповідним числом і навпаки
		Утворює рівності на основі знання про склад чисел 2 - 6
		Обирає малюнок для ілюстрування арифметичної дії додавання (віднімання)
		Знаходить помилки у математичних обчисленнях, усуває їх, виконуючи необхідні дії
		<b>ВИМІРЮВАННЯ ВЕЛИЧИН</b>
		Будує відрізок заданої довжини ( 1 - 6 см)
		Вимірює довжину предметів або відрізків (довжиною до 6 см)
		Співвідносить цифру з її зображенням
		<b>ПРОСТОРОВІ ВІДНОШЕННЯ, ГЕОМЕТРИЧНІ ФІГУРИ</b>
		Розпізнає геометричні фігури - шестикутник
		Створює моделі шестикутника з підручного матеріалу (пластиліну, глини, соломки, тощо)
		<b>РОБОТА З ДАНИМИ</b>
		Використовує зібрані (наявні) дані для спілкування щодо досліджуваної проблеми
Представляє дані за допомогою простих піктограм та схем		
3	Природнича	Використовує інформацію, отриману з відомих мені та запропонованих іншими джерел (книги, фільми тощо)
		Формулює запитання про все, що його/ її цікавить
		Описує тварину
4	Технологічна	Планує послідовність технологічних операцій (робота з папером) з допомогою дорослих
		Створює аплікацію
5	Інформатична	Складає план дій для виконавця із точними та однозначними вказівками
		Погоджується або спростовує факт досягнення результату
		Виправляє помилки у плані
		Дотримується правил безпечної роботи під час користування цифровими пристроями
		Повідомляє про своє самопочуття дорослим
		Досліджує можливості пристроїв
		Пояснює значення режиму дня для продуктивної роботи і відпочинку

6	Соціальна і здоров'язбережна	<b>БЕЗПЕКА</b>
		Пояснює, як правила та їх дотримання впливають на безпеку в докільці, зокрема вдома, у школі
		Розрізняє наслідки власної поведінки в різних життєвих ситуаціях
		Пояснює, як безпечно і без шкоди для здоров'я поводитися в мережі Інтернет
		<b>ЗДОРОВ'Я</b>
		Усвідомлює важливість рухів та активної поведінки для себе та інших
		<b>ДОБРОБУТ</b>
		Пояснює, що кожен вчинок має наслідки, спираючись на приклади героїв ігор різних видів [2 СЗО 2.2-11]
		Пояснює, що не можна оцінювати людини за її матеріальним станом
		Намагається дотримуватися правил моральної поведінки під час ігор та розваг
		Об'єднується з іншими дітьми у групу для навчання та гри
Виконує запропоновану роль у мікрогрупі (команді), погоджуюсь із рішенням команди		
7	Громадянська та історична	Представляє довільним способом свої вподобання
		Дотримується встановлених в освоєному громадському просторі (у школі, на вулиці, у парку, на дитячому майданчику тощо) правил
		Виробляє (з однокласниками) з допомогою дорослих добродесні правила взаємодії під час ігор та розваг
		Описує узвичаєні правила життя своєї сім'ї / класу, пояснює їхнє значення для себе
		Намагається дотримуватися домовленостей
8	Мистецька	Співає улюблені дитячі пісні (забавлянки)
		Створює супровід (оплесками, шумовими музичними інструментами) до забавлянки
		Описує свій задум
		Пояснює, наскільки вдалося втілити свій задум
		Малює фарбами
		Презентує результати власної творчості перед однолітками
9	Фізкультурна	Виконує різні ролі в ігрових ситуаціях
		Застосовує рухливі ігри для розвитку фізичних якостей та під час навчання, задовольняючи потребу в руховій та ігровій діяльності
		Переконує однокласників про користь від виконання фізичних вправ
		Активно вболіває за результат команди
		Дотримується правил чесної гри, вміє з честю перемагати і програвати
		Дотримується безпечної поведінки під час ігор та розваг

## Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?

### Узагальнена таблиця

8

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати учіння	Індекс конкретного очікуваного результату
I.	Ранкова зустріч.	Уживає відповідну до ситуації спілкування лексику	2 МОВ 1.7-1
	I. Привітання.	Підтримує аргументами власні думки або спростовує їх	2 МОВ 1.6-4
	II. Створення у класі позитивного настрою.	Лічить об'єкти навколишнього світу	2 МАО 3.1-1
	Гра «Кубик запитань»	Читає і записує числа 1–6 словами і цифрами Утворює рівності на основі знання про склад чисел 2 - 6	2 МАО 2.1-1 2МАО 2.1-1
II.	Розгадування ребуса для визначення теми тижня	Розгадує ребуси, експериментує з мовними одиницями	2 МОВ 4.2-1
		Визначає звуки у слові	2 МОВ 4.1-1
		Визначає кількість складів у слові, орієнтуючись на кількість голосних звуків	2 МОВ 4.1-2
		Позначає голосний звук [i] буквою на письмі	2 МОВ 4.1-4
III.	Вправа «Попкорн» для називання улюблених ігор	Лічить об'єкти навколишнього світу	2 МАО 3.1-1
		Співвідносить числа з числівниками від одного до п'яти	2 МАО 2.1-1
		Досліджує особливості лічилки, використовує її у грі	2 МОВ 2.2-7
		Дотримується домовленостей	2 ГІО 8.1-2
IV.	Ігрова діяльність учнів в осередках класу	Утворює рівності на основі знання про склад чисел 2 – 6	2МАО 2.1-1
		Описує тварину	2ПРО 3.1- 8
		Сприймає монологічне висловлення	2 МОВ 1.1-1
		Дотримується безпечної поведінки під час ігор та розваг	2 ФІО 3.2-1
		Складає план дій для виконавця із точними та однозначними вказівками	2 ІФО 2.2-1
		Малює фарбами	2 МІО 1.1-5
		Описує свій задум	2 МІО 3.1-3
		Пояснює, наскільки вдалося втілити свій задум	2 МІО 3.1-4
		Розпізнає шестикутник	2 МАО 4.2-2
		Дотримується правил безпечної поведінки в різних ситуаціях	2 СЗО 2.4-2
		Визнає свою поразку, поважає тих, хто програв, дякує за гру супротивникові	2 ФІО 3.3-3
V.	Підведення підсумків заняття. Рефлексія «Сонечко»	Розповідає про те, що його / її вразило, схвилювало	2 МОВ 1.6-3
		Описує зміни власних емоцій, почуттів, настрою	2 СЗО 2.2-8
		Створює аплікацію	2 МІО1.1-5





## Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?

### I. Ранкова зустріч

#### 1. Привітання

Привітайтеся. Запитайте в дітей, чи люблять вони бавитися? Якщо так, то скажіть, що маєте для них приємну новину – сьогодні гри буде більше, ніж звичайно. Роздайте кожному по одній картці, на якій записано цифру 1 або 2 або 3 або 4 або 5.

9



#### Матеріали для дітей. Додаток 1

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---


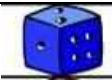

Запропонуйте дітям об'єднатися у пари так, щоб сума двох чисел дорівнювала 6. Попросіть дітей привітатися, коли відшукали свою пару.




#### 2. Створення у класі позитивного настрою. Вправа «Кубик запитань»

- Принесіть до класу великий гральний кубик. Пограйтеся з дітьми в колі у гру «Кубик запитань»

*Учитель розпочинає гру: кидає кубик в центр кола і, відповідно до комбінації, що випала на верхній грані кубика, читає запитання й дає відповідь на нього, а потім називає ім'я дитини, яка продовжує гру.*

*Гра продовжується доти, поки всі діти не кинуть кубик і дадуть відповідь на одне запитання.*

	Чому ти любиш бавитися?
	Яка твоя улюблена лічилка?
	Яка твоя улюблена гра? Чому

	Чим ти любиш займатися у вільний час?
	У які ігри ти любиш гратися сам, а в які – з друзями?
	Яка твоя улюблена пора року для того, щоб грати в різні ігри? Чому?

## II. Розгадування ребуса для визначення теми заняття

Пригадайте з дітьми правила розгадування ребусів. Запропонуйте визначити тему тижня, розгадавши ребус.



### Матеріали для дітей. Додаток 2



- Після визначення теми заняття проведіть з дітьми роботу на називання звуків у слові – відгадці, поділ їх на голосні та приголосні, визначення кількості складів.
- Ознайомте учнів із буквою «І» ( можна скористатися відеопрезентацією проекту «Віртуальна школа», режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=YBoE6MyDJio> )

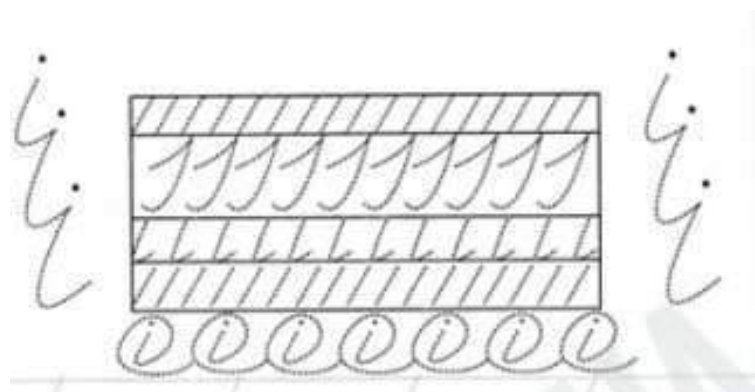




- Запропонуйте їй написати у повітрі, пальчиком на піску або на манній крупі (що насипана в коробці з-під цукерок) та на аркуші.



**Матеріали для дітей. Додаток 3**



### III. Вправа «Попкорн» для називання улюблених ігор учнів

Повідомте учням, що в наступній вправі вони будуть «попкорном»: після запитання вчителя «Яка ваша улюблена гра / ігри?», учні дають відповідь, підстрибуючи догори. Учитель записує відповіді дітей на великому аркуші паперу або на дошці.

Поділіться з учнями, яка Ваша улюблена гра. Навчіть їх Вашої улюбленої лічилки, наприклад, «нескінченної»:

**Раз і два** — росла трава,  
**три, чотири** — покосили,  
**п'ять** — на сонечку сушили,  
**шість** — в копичку поскладали,  
**сім** — корівку годували,  
**вісім** — молочко давала,  
**дев'ять** — діток напувала,  
**десять** — привела телятко,  
починаймо все спочатку.

**Раз і два** — росла трава...

(Леся Вознюк)

Попросіть, щоб вони записали числа, які почують у лічилці, а ще продемонстрували рухами ті дії, про які почули.

Запропонуйте встати тим, кому дісталася одиниця, плеснути в долоні тих, хто одержав номер «два», підстрибнути догори «трійкам» і т.д.

### IV. Ігрова діяльність учнів в осередках класу

Запропонуйте дітям погратися в ігри в кожному з осередків.

*Приклади ігор в осередках класу:*

#### Математичний осередок. Гра «Бінго»

Кожна пара дітей отримує ігрове поле й набір фішок. Учитель проголошує математичну умову (напр.,  $4 + 2$ ), а діти на ігровому полі закривають фішкою відповідний результат. Гра триває доти, поки одна пара дітей не викладе на ігровому полі горизонталь / вертикаль / діагональ. Переможці вигукують слово «Бінго».



## Матеріали для дітей. Додаток 4

**Б І Н Г О**

4

2

3

5

6

3

4

2

2

6

3

5

4

5

4

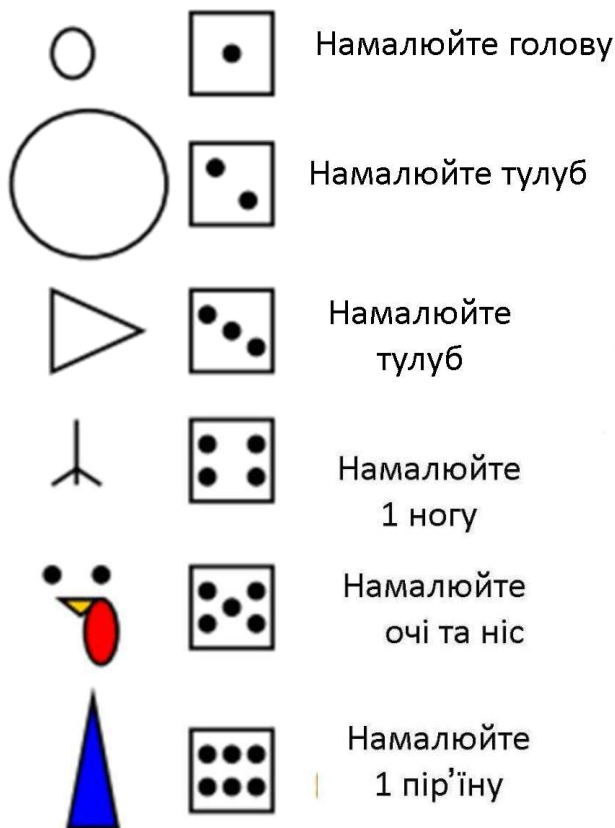
6

### Осередок відкриттів. Гра «Впізнай тварину»

Розподіліть дітей на групи, запропонувавши дітям використати їхні улюблені лічилки. Кожній групі дайте гральний кубик та інструкцію до гри. Діти по черзі кидають кубик і, відповідно до комбінації, що випала на верхній грані кубика, малюють певну частину тіла тварини. Гра продовжується доти, поки одна з груп першою не намалює тварину.



## Матеріали для дітей. Додаток 5



- Попросіть дітей презентувати свою роботу та описати тварину. Введіть поняття «чесна гра», пояснивши, що в житті важливо вміти перемагати і програвати.

### Спортивний осередок. Гра «Чарівник і зачаровані звірі»

Один із гравців – «чарівник», а всі решта – «зачаровані звірі». Чарівник стає на середину майданчика і 3 рази підкидає м'яч угору. В цей час «зачаровані звірі» розбігаються подалі від чарівника, але не перебігають меж майданчика. Спіймавши м'яч після 3-го кидка, «чарівник», не сходячи з місця, намагається влучити м'ячем в одного із зачарованих звірів. Якщо він не влучить, то піднімає м'яч і знову кидає його в будь-кого з гравців. Гравець, у кого «чарівник» влучив м'ячем, стає його помічником. Помічник піднімає м'яч, кидає його «чарівникові». Якщо «чарівник» кине м'яч помічникові, той сам кидає м'яч у зачарованих звірів. Гра закінчується, коли чарівник «відчаровує» усіх звірів.

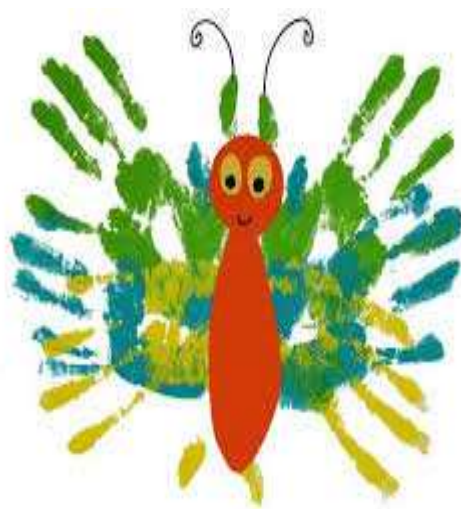
### Конструкторський осередок. Гра «Я – конструктор»

- Роздайте дітям деталі конструктора («LEGO»/ «Мозаїка»/ конструктор із дерева/ металевий конструктор/ магнітний конструктор)(на вибір).

- Запропонуйте дітям відтворити (створити) сюжетну гру, героєм якої є персонаж, створений із шести деталей конструктора.
- Попросіть дітей продемонструвати свою гру однокласникам.

### Творчий осередок. Гра «Живі долоньки»

- Запропонуйте дітям обрати будь-яку фарбу і нанести її пензликом на долоню і пальці, а потім залишити відбиток на аркуші паперу. При цьому пальчики можуть займати різне положення, тобто бути зведеними або розведеними.
- Попросіть дітей уважно вдивитися у свій відбиток і спробувати побачити якийсь образ. За допомогою пензлика й фарб надайте образу завершений вигляд.
- Запропонуйте учням створити шестикутник за допомогою відбитків пальців. Запитайте, які особливості шестикутника. (Так само можна попросити учнів намалювати шестикутник у коробці з манною крупою.)



- Попросіть дітей придумати фантастичну історію, головним героєм якої міг би бути створений ними образ. Послухайте дитячі розповіді.



## VII. Підведення підсумків заняття. З'ясування, яка гра є улюбленою для кожного учня. Рефлексія «Сонечко».

Запитайте в дітей, які ігри бувають? Чи є в них улюблені ігри й улюблені лічилки? Які вони? Чи хтось із дітей готовий показати свою улюблену гру або пояснити, як її виконувати.

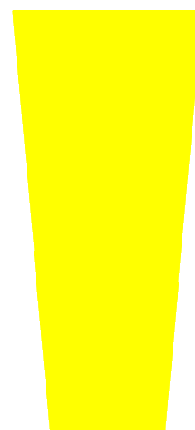
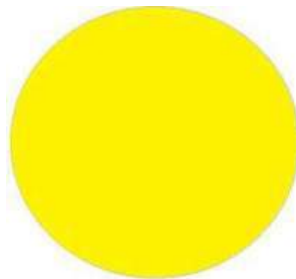
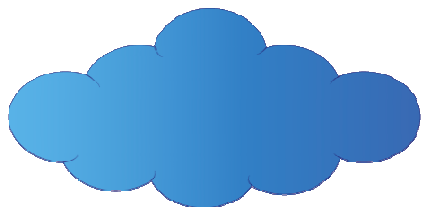
- Прикріпіть на дошці круг жовтого кольору. Скажіть дітям, що це – сонечко, але воно розгубило свої промінчики на учнівських партах (на парті перед кожною дитиною покладіть «промінчик» та «хмаринку»)
- Попросіть дітей прикріпити на «сонечко» «промінчик», якщо заняття їм сподобалось. Якщо не сподобалось – «хмаринку». Запропонуйте дітям пояснити свій вибір.

[Джерело: <http://faqukrs.xyz/osvita/serednju-osvitu-i-shkoli/113296-refleksija-v-kinci-uroku-prikladi-po-fgos.html#i-7>]

Попросіть дітей вдома розпитати дорослих членів своєї сім'ї (батьків / дідусів або бабусь/ старших братів та сестер, хрещених тощо), у які ігри вони бавились у віці 6 – 7 років. Нехай учні попросять дозволу принести до школи свої улюблені іграшки, а ще краще – улюблені іграшки своїх батьків, якщо вони збереглися вдома. Обов'язково запропонуйте дітям розпитати в батьків, якими іграшками вони любили бавитися й чому.



### Матеріали для дітей. Додаток 6





## У які ігри грали наші батьки?

### Узагальнена таблиця

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати учіння	Індекс конкретного очікуваного результату
I.	Ранкова зустріч. I. Привітання. II. Створення в класі позитивного настрою. Гра «Я знаю»	Бере участь у сюжетно-рольовій грі Уживає відповідну до ситуації спілкування (тематика тижня) лексику і несловесні засоби (жести, міміка тощо) Розпитує дорослих (родичів) і розповідає про минуле своєї родини, зокрема ігри, іграшки Лічить до 6 в прямому і зворотному порядку	2МОВ 1.7-3 2 МОВ 1.7-1 2 ГІО 8.3-3 2 МАО 3.1-2
II.	Визначення спільних та відмінних ознак між іграми	Лічить до 6 в прямому і зворотному порядку Порівнює числа в межах 6, використовуючи знаки $>$ , $<$ , $=$ Представляє зібрані відомості доступними виражальними засобами	2 МАО 3.1-2 2 МАО 3.1-2 2 ГІО 4.2-2
III.	Представлення дитячої гри, у яку бавилася вчителька в 6-річному віці	Обговорює гру, в якій брав/-ла участь (як відбувалася гра?, чи отримали задоволення від гри? Якщо ні, то що цьому перешкодило?) Називає букви / звуки, які розпізнає в записаних словах Лічить до 6 в прямому порядку Досліджує значення слова Розгадує ребуси, експериментує з мовними одиницями	2 МОВ 2.5-6 2 МОВ 4.1-2 2 МАО 3.1-2 2 МОВ 4.1-4 2 МОВ 4.2-1
IV.	Свійські тварини: що ми про них знаємо?	Розпізнає на малюнку свійські тварини Наводить приклади свійських тварин Імпровізує засобами пантоміми (міміка, жести), рухами Пояснює, чому треба берегти природу, зокрема доглядати за тваринами	2 ПРО 4.3-7 2 ПРО 4.3-7 2 МІО 1.2-3 2ПРО 4.4-2
V.	Презентація «Іграшки наших батьків»	З увагою сприймає усні репліки учителя й однокласників й доречно реагує на усну інформацію в діалозі Розпитує дорослих (родичів) про минуле своєї родини і розповідає про нього	2МОВ1.1-1 2 ГІО 8.3-3

VI.	Демонстрування гри, у яку грали наші батьки	Бере участь у сюжетно-рольовій грі	2МОВ 1.7-3
		Обговорює сюжетно-рольову гру, в якій брав/-ла участь (як відбувалася гра?, чи отримали задоволення від гри? Якщо ні, то що цьому перешкодило?)	2 МОВ 2.5-6
		Об'єднується з іншими дітьми у групу для навчання та гри	2 СЗО4.4-6
		Виконує запропоновану роль у мікрогрупі (команді), погоджуючись із рішенням команди	2 СЗО 4.4-7
		Виробляє з однокласниками дорослих добродішні правила взаємодії під час ігор та розваг	2 ГІО 8.1-1
VII.	Написання листа, зокрема й за допомогою піктограм, малюнквого письма. Підведення підсумків заняття	Записує елементарні повідомлення за допомогою малюнквого письма	2 МОВ 3.1-1
		Передає своє враження від побаченого через малюнки, у листах - подяках	2 МОВ 3.1-5



## У які ігри грали наші батьки?

### I. Ранкова зустріч «У які ігри грали наші батьки?»»

#### 1. Привітання

- Попросіть учнів встати у коло. Познайомте учнів зі своєю улюбленою іграшкою, яку, можливо, зберігаєте з дитинства. Поясніть, що вона дорога Вам, бо нагадує приємні дитячі роки. Запитайте в учнів, чи мають вони свою улюблену іграшку. Запропонуйте дітям коротко представити свою іграшку або ж іграшку своїх батьків.

19

#### 2. Створення в класі позитивного настрою. Гра «Я знаю...»

- Запропонуйте учням пограти у гру «Я знаю...»  
Учитель розпочинає гру: починає бити м'яч рукою об землю, промовляючи по одному слову на кожен удар: “Я знаю шість ігор: шахи – один, футбол – два ...” І так до шести. Потім використовуються різні категорії: назви тварин, квітів, дерев, птахів тощо. Якщо хтось збився або впустив м'яча, хід переходить до наступного гравця. Виграє той, хто перший упорався із завданням.

### II. Визначення спільних і відмінних ознак між іграми

- Проведіть бесіду за рисунками:

#### *Орієнтовні запитання для бесіди:*

- Які ігри ви бачите на рисунках? Що в них спільного? Що відмінного?
- Скільки дівчаток зображено на першому/ другому рисунку?
- Скільки хлопчиків зображено на першому/ другому рисунку?
- Кого більше: дівчаток чи хлопчиків? На скільки?
- Скільки дітей зображено зі скакалкою?
- Скільки дітей зображено з гумкою?
- Кого більше: дітей зі скакалкою чи з гумкою? На скільки?
- Визначте спільні та відмінні ознаки між іграми?



Матеріали для дітей. Додаток 7

Рис. 1

20

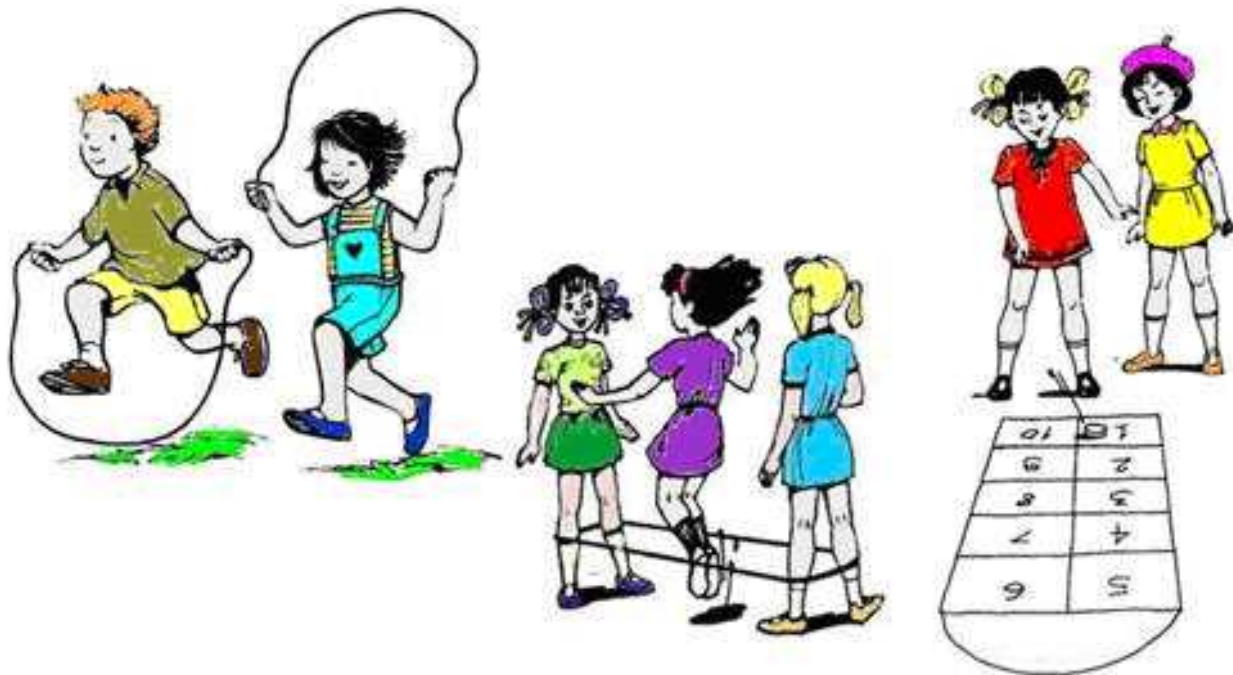


Рис.2



Рис. 3

**III. Представлення дитячої гри, у яку бавилася вчителька в 6-річному віці**

Запропонуйте учням відгадати назву гри, прочитавши таємний код. Для цього запишіть на дошці текст із кодом і попросіть дітей розташувати числа в порядку зростання. Попросіть прочитати слово – назву гри, у яку сьогодні будуть бавитися діти. Попросіть назвати звуки/ відомі букви у слові-відгадці. (ДОМІНО)

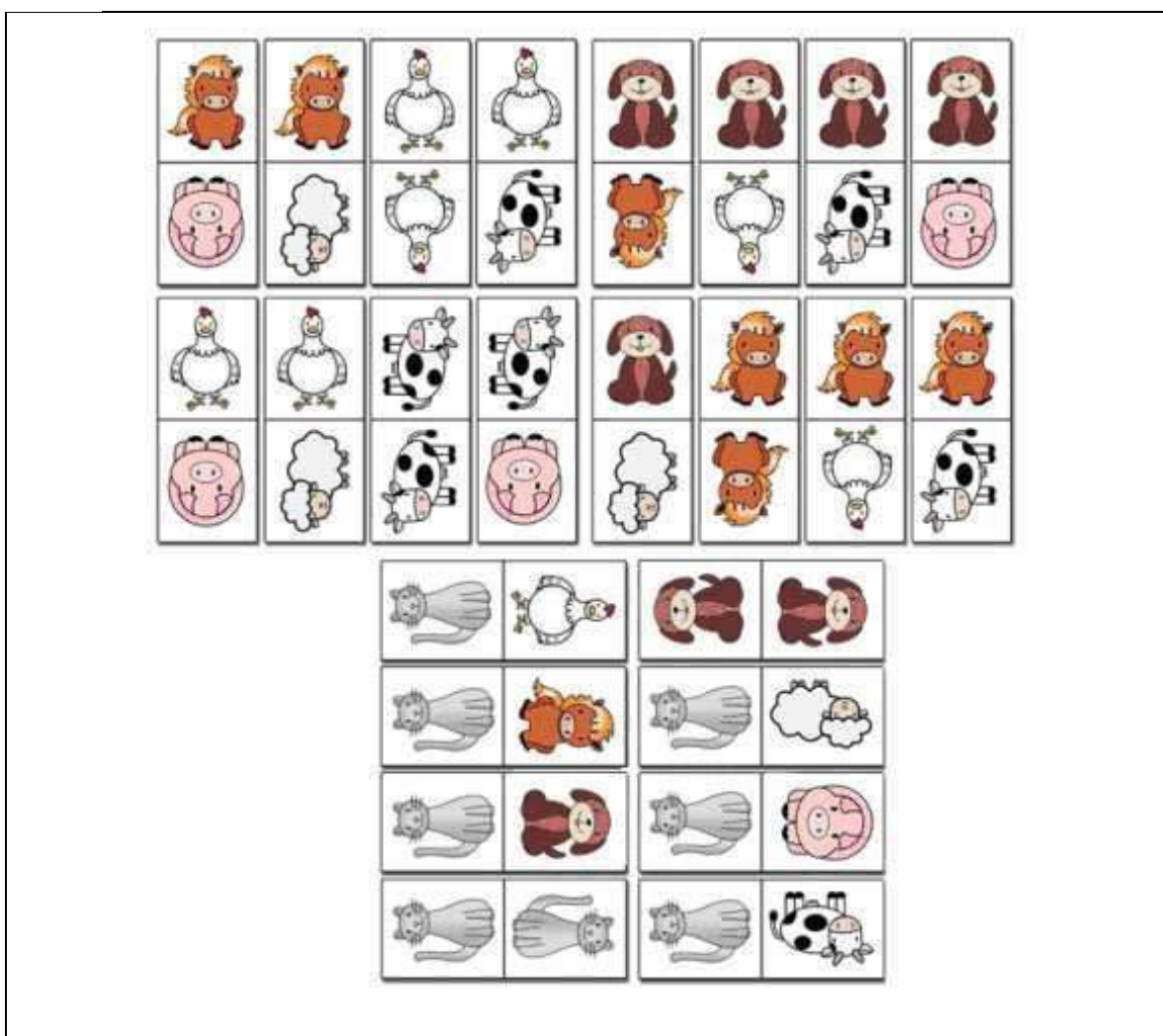
О	І	Н	О	М	Д
2	4	5	6	3	1

Запитайте в дітей, чи знають вони правила гри в «Доміно». Якщо не знають, то розкажіть їм.

- Викладіть доміно малюнками вниз.
  - Перемішайте і роздайте кожному гравцеві по 5 карток.
  - Решта доміно відкладіть убік – це «базар».
  - Першим ходить той гравець, у кого є доміно з парним зображенням, наприклад: «індик - індик». Якщо цієї фішки немає на руках у гравців, то обирають першого гравця за допомогою лічилки.
  - Усі учасники по черзі викладають свої доміно так, щоб зображення на одній з крайніх збіглося із зображенням на фішці. Якщо у когось немає потрібного доміно – він/ вона може взяти її з відкладених на «базарі». Якщо і «базару» вже немає, то гравець пропускає свій хід.
- Виграє той, хто першим викладе всі свої доміно.



### Матеріали для дітей. Додаток 8



#### IV. Свійські тварини: що ми про них знаємо

- Назвіть тварин, зображених на доміно.
- Де вони живуть?
- Як називають тварин, які живуть біля людини?
- Наведіть власні приклади свійських тварин.
- Пограйте у гру «Хто живе на моєму подвір'ї / у квартирі / коло будинку?»

Запропонуйте учням за допомогою жестів, міміки зобразити свійську тварину, яка живе поблизу. А решта учнів повинні відгадати цю тварину.

22

Нагадайте учням, що свійські тварини потребують нашого догляду, а деякі з них – наші друзі, про яких ми повинні турбуватися, наприклад, бездомні котики коло наших будинків.

#### V. Презентація «Іграшки наших батьків»

Представте Вашу іграшку. Розкажіть її історію, чому Ви її любите. Попросіть учнів, щоб і вони спробували розказати про іграшку своїх батьків, яку вони принесли до класу (наприклад, це – лялька Маруся, моя мама дуже любила бавитися з нею, мама одержала цю ляльку на Миколая, у неї була розкішна сукня; це – екскаватор, мій тато хотів бути майстром, тому він любив цю іграшку).

#### VI. Демонстрування гри, у яку грали наші батьки

- Об'єднайте учнів у групи.
- Кожну із груп очолює один учень/ учениця, які зголосилися навчити цікавої гри. Учня/ ученицю – лідера групи можна обрати жеребкуванням. Так само можна попросити кількох батьків (тата, маму, бабусю чи дідуся) завітати до класу, щоб навчити дітей цікавих ігор.
- Потім кожна група демонструє гру, яку навчилася.

#### VII. Написання листа-підтограми «Що мені сподобалося сьогодні».

##### Підведення підсумків заняття

Запропонуйте дітям написати листа «Що мені сподобалося сьогодні».  
Попросіть презентувати написані листи і розмістити їх у класній галереї.



## Чому потрібні правила гри?

### Узагальнена таблиця

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати учіння	Індекс конкретного очікуваного результату
I	Ранкова зустріч. I. Привітання. II. Руханка-забавлянка «Ми йдемо шукати друга»	Досліджує особливості забавлянки, використовує її у грі	2МОВ 2.2-7
		З увагою сприймає усні репліки учителя і однокласників і доречно реагує на інформацію в діалозі	2МОВ 1.1-1
		Обговорює гру, у якій брав участь (як відбувалася гра?, чи отримали задоволення від гри? якщо ні, то що цьому перешкодило)	2 МОВ 2.5-6
		Порівнює свої почуття та почуття інших людей в одній і тій самій ситуації	2СЗО 2.2-4
		Намагається дотримуватися домовленостей	2 ГІО 8.1-2
II	Бесіда «Чому потрібні правила гри»	З увагою сприймає усні репліки учителя й однокласників й доречно реагує на інформацію в діалозі	2 МОВ 1.1-1
		Використовує інформацію, отриману з відомих та запропонованих іншими джерел (книги, фільми тощо)	2 ПРО 2.1-1
III	Гра «Утвори слово» для визначення ключового слова	Утворює нове слово із відомих складів	2МОВ 4.1.1
		Вправляється у правильній вимові й наголошуванні слів	2 МОВ 4.1-2
IV	Ознайомлення учнів з буквою «и». Вправлення в її написанні	Вправляється в написанні літери «и»	2 МОВ 3.1-2
		Позначає голосні звуки буквами на письмі	2 МОВ 4.1-3
V	Перегляд сюжетних малюнків / фотографій для визначення можливих наслідків недотримання правил гри	Пояснює, як правила та їх дотримання впливають на безпеку в докільці	2 СЗО 3.3-2
		Пояснює, що кожен вчинок має наслідки, спираючись на приклади героїв ігор різних видів	2 СЗО 2.2-11
		Ставить запитання до усного повідомлення й відповідає на запитання	2МОВ 1.2-1
		З увагою сприймає усні репліки учителя й однокласників й доречно реагує на усну інформацію в діалозі	2МОВ 1.1-1
VI	Створення нових правил до відомої гри («Шашки») у вигляді піктограм/схем/ з допомогою вчителя / вчительки	Фантазує, створюючи нові правила	2 МОВ 2.7-1
		Записує елементарні повідомлення за допомогою малюнкового письма, наприклад, піктограми з правилами гри	2 МОВ 3.1-1
		Об'єднується з іншими дітьми у групу для навчання та гри	2 СЗО 4.4-6
		Виконує запропоновану роль у мікрогрупі (команді), погоджуюсь із рішенням команди	2 СЗО 4.4-7

		Виробляє (з однокласниками) з допомогою дорослих добросесні правила взаємодії під час ігор	2 ГІО 8.1-1
		Лічить об'єкти навколишнього світу	2 МАО 3.1-1
		Читає і записує числа 1–6 словами і цифрами	2 МАО 2.1-1
		Утворює рівності на основі знання про склад чисел 2 - 6	2МАО 2.1-1
		Описує свій задум	2 МІО 3.1-3
		Пояснює, наскільки вдалося втілити свій задум	2 МІО 3.1-4
		Знаходить суму (додає), різницю (віднімає) в межах 6, користуючись предметами або засобами, які їх замінюють (наприклад, на шашках)	2 МАО 3.3-2
VII	Представлення створених правил	Ставить запитання до усного повідомлення й відповідає на запитання	2 МОВ 1.2-1
		Ділиться своїми почуттями та емоціями від прослуханого висловлювання (розповідь про спостереження за чимось/кимось)	2 МОВ 1.8-1
		Презентує результати власної творчості перед однолітками	2 МІО 3.1-4
VIII	Підведення підсумків заняття	Ділиться думками та емоціями, визначає гру, яка найбільше сподобалася.	2 МОВ 1.6-3





## Чому потрібні правила гри?

### I. Ранкова зустріч

#### 1. Привітання

Привітайтеся з учнями, запропонуйте побавитися у гру з пальчиками за допомогою такого віршика-забавлянки:

Старший встав — не лінувався.  
Вказівний за ним піднявся —  
Розбудив сусід його.  
Той — свого, а той свого.  
Встали вчасно всі брати —  
На роботу треба йти.

(На початку треба стиснути пальчики в кулачок. По черзі розгинати їх, починаючи з великого. А зі словами: „Встали вчасно всі...” широко розставити пальці).

Наприкінці нехай учні потиснуть руки один одному. Розкажіть учням, що таке віршики-забавлянки.

#### 2. Руханка-забавлянка «Ми йдемо шукати друга»

Попросіть дітей стати в коло. Зі словами «*Ми йдемо шукати друга, ми йдемо шукати друга, ми йдемо шукати друга*» діти рухаються по колу. Говорячи куплет забавлянки, зупиняються й через одного повертаються лицем до сусіда:

*Зупинились – подивились.*

І далі виконують команду:  
*«Долоньки – до долоньок»*

Продовжують рух в інший бік, повторюючи слова і команди:

*Ми йдемо шукати друга (3 рази).*

*Зупинились - подивились.*

*Долоньки до долоньок*

*Ми йдемо шукати друга (3 рази).*

*Зупинились - подивились.*

*Плече до плеча*

*Ми йдемо шукати друга (3 рази).*

*Зупинились – подивились.*

*П'ятки до п'яток*

*Ми йдемо шукати друга (3 рази).*

*Зупинились – подивились.*

*Вушко до вушка.*

*Ми йдемо шукати друга (3 рази).  
Зупинились – подивились.  
Носик до носика.*

## II. Бесіда «Чому потрібні правила гри?»

Покладіть у центрі класної кімнати м'яч (скакалку, пляшку з водою тощо) й запропонуйте учням пограти з ними в ігри. Підведіть учнів до того, що для проведення будь-якої гри нам потрібні правила.

Проведіть з дітьми бесіду на тему «Чому потрібні правила гри?». (Можна візуалізувати отримані відповіді, щоб скористатися ними пізніше).

26

## III. Гра «Утвори слово» для визначення учнями ключового слова заняття

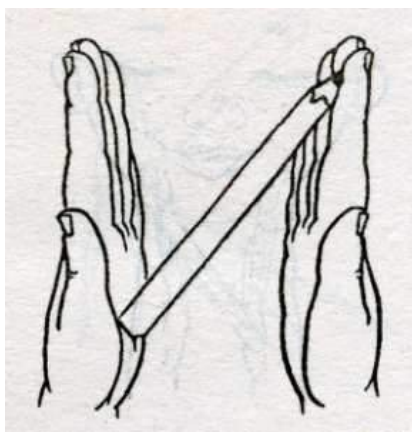
- Запропонуйте дітям утворити ключове слово заняття, виконуючи такі дії:
  - з першого слова «правда» взяти перший склад;
  - з другого слова «новина» – другий склад;
  - зі слова «купила» – третій склад.
- Запитайте в дітей, яке слово вони утворили? (правила). Поцікавтесь, чи всі вони знають його значення.
- Попросіть дітей визначити наголошений склад у слові «правила», голосні звуки ([а], [и], [а]) та букви, які їх позначають. Запитайте, чи кожний голосний звук, який діти назвали, вони вміють позначити буквою? З яким звуком виникли труднощі?

## IV. Ознайомлення учнів з буквою «и». Вправлення в її написанні.

Ознайомте учнів з написанням букви «и»



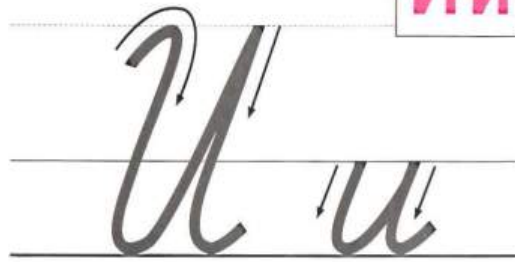
Матеріали для дітей. Додаток 9



Ця літера навскоси  
Приміря собі паска.  
Догори його тягнула  
І до ніжки пристебнула.

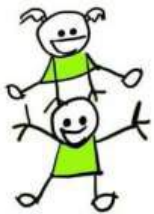
*Г.Ванюхіна*

Ии

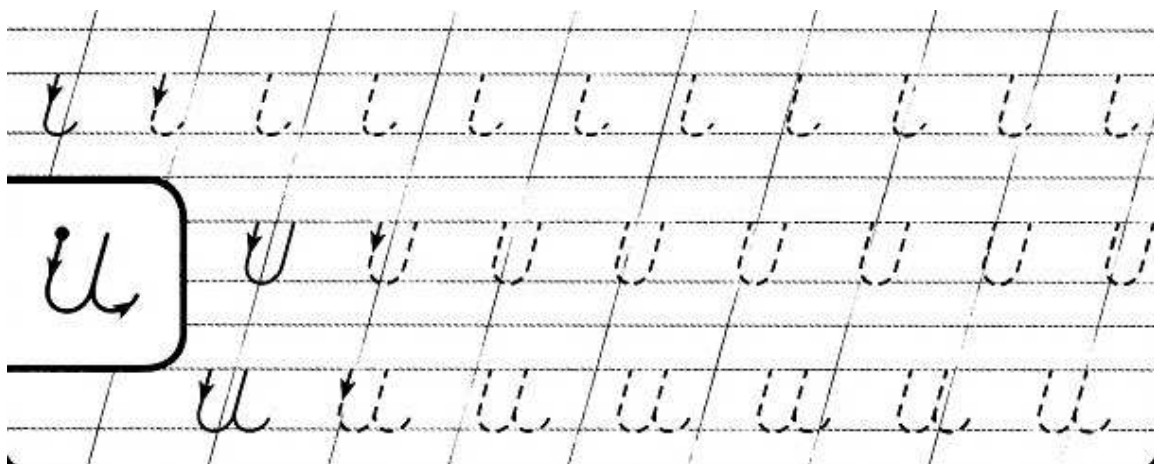


Запропонуйте написати спочатку елементи букви, а потім і саму букву «и» в повітрі; у коробці з піском (або манною крупою), на індивідуальній картці. Попросіть також учнів написати число «6» й намалювати шестикутник.

27



Матеріали для дітей. Додаток 10





## V. Перегляд малюнків / фотографій для визначення можливих наслідків недотримання правил гри

Розгляньте з учнями малюнки та фотографії і поцікавтеся, чому корисно бавитися в ігри.

Запитайте в учнів, як безпечно бавитися в рухливі ігри і що може бути небезпечного в них.

Обговоріть можливі наслідки недотримання правил кожної гри.



Матеріали для дітей. Додаток 11



## VI. Створення нових правил до відомої гри («Шашки») у вигляді піктограм/ схем/ із допомогою вчителя/ вчительки

Запитайте учнів, чи знають вони, як називається ця гра. Запропонуйте комусь з учнів розповісти правила гри.



Поставте учням проблемне запитання «Чи можна зіграти в цю гру за іншими правилами?». Погрупуйте учнів зручним для них способом у декілька груп (4-5 груп) і запропонуйте їм створити нові правила для уже відомої їм гри «Шашки». У кожній групі на столах кольорові олівці, фломастери, папір, картон, гральні кубики, фігурки Кіндерсюрприз, клей, ножиці тощо. Група може зображувати правила за допомогою піктограм або схем. Не варто обмежувати учнів.

Крім цього, можна запропонувати учням полічити шашки, викласти можливі конфігурації складу числа «6», укладати стовпчики із шашок, спостерігаючи, що стовпчик із шести більший за стовпчик із п'яти шашок. Для пропедевтики можна запропонувати поділити один великий стовпчик на два рівні стовпчики/ три рівні стовпчики, а потім зробити таке ж завдання із рядочків шашок.

Так само можна пограти в таку гру в парах. Дати по 6 шашок для кожної пари і запропонувати одному з учнів сховати якусь кількість шашок. Нехай другий учень відгадає, скільки шашок сховано за спиною сусіда.

Для розвитку моторики рук можна запропонувати учням обмалювати 5-6 шашок у такій конфігурації, щоби вийшла квітка.

Ще одне цікаве завдання на розвиток творчого мислення – запропонувати учням обмалювати шашки в довільному порядку і створити з намальованих кіл розмаїті фігури, домалювавши їх – «побачити» м'ячик, сонечко тощо.

## VII. Представлення створених правил

Далі клас працює за технікою «Світова кав'ярня». Один учасник із групи залишається біля столу. Решта учнів рухаються по класу від столу до столу. Біля кожного столу представник групи пояснює правила, і учні грають нову створену гру. Кожен тур гри триває приблизно 5 хвилин. Цей етап гри триває доти, доки кожна група не повернеться до свого столу.

- Запропонуйте учням проголосувати за кожну гру, оберіть разом з учнями переможців. Домовтеся про те, що ця гра залишається у класі й учні будуть мати можливість у вільний час пограти її.

### **VIII. Підведення підсумків заняття**

Поцікавтесь, чи сподобалося учням навчатися через гру. Запропонуйте обвести одну шашку олівцем на папері й домалювати обличчя, яке б характеризувало настрій дитини.

## Чого навчає комп'ютерна гра?

### Узагальнена таблиця

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати учіння	Індекс конкретного очікуваного результату
I	Ранкова зустріч 1. Привітання 2. Гра «Крокодил»	З увагою сприймає і доречно реагує на усні репліки учителя й однокласників Дотримується норм спілкування з ровесниками, використовує ввічливі слова Правильно звертається до однокласників та вчителя/ вчительки Описує узвичаєні правила життя своєї сім'ї / класу, пояснює їхнє значення для себе	2 МОВ 1.1-1 2 МОВ 1.8-2 2 МОВ 1.6-3 2 ГІО 7.1-2
II	Відгадування предметів, захованих у «чарівній скриньці» для обговорення призначення пристрою	Досліджує значення слів Ставить запитання до усного повідомлення й відповідає на запитання Уживає відповідну до ситуації спілкування лексику	2 МОВ 4.1-4 2 МОВ 1.2-1 2 МОВ 1.7-1
III	Демонстрування основних можливостей цифрових пристроїв	Досліджує можливості пристроїв Експериментує з їхніми функціями Уживає відповідну до ситуації спілкування лексику	2 ІФО 3.1-2 2 ІФО 3.1-3 2 МОВ 1.7-1
IV	Діалог «Моя улюблена комп'ютерна гра»	Вступає в діалог, підтримує й ініціює діалог на теми, які викликають зацікавлення Спостерігає за діалогом, де висловлюються різні погляди на предмет обговорення	2 МОВ 1.6-1 2 МОВ 1.6-2
V	Формулювання правил для безпечної комп'ютерної гри	Пояснює значення режиму дня для продуктивної роботи і відпочинку Повідомляє про своє самопочуття дорослим Дотримується правил безпечної роботи Розрізняє корисні та шкідливі впливи на вибір безпечної поведінки (батьки, вчителі, друзі, ЗМІ тощо) Пояснює, як безпечно і без шкоди для здоров'я поводитися в мережі Інтернет Переконує однокласників про користь від виконання фізичних вправ	2 ІФО 4.1-1 2 ІФО 4.1-2 2 ІФО 4.1-4 2 СЗО 3.3-1 2 СЗО 1.1-5 2 ФІО 3.1-1
VI	Руханка «Очі, руки, вуха, хвіст»	Застосовує рухливі ігри для розвитку фізичних якостей та під час навчання, задовольняючи потребу в руховій та ігровій діяльності	2 ФІО 1.3-2

VII	Ознайомлення учнів з історією створення комп'ютерних ігор	Висловлює свої думки і почуття з приводу простих медіатекстів (мультфільм)	2 МОВ 2.5-5
VIII	Ігрова діяльність на планшетах/ комп'ютерах/ смартфонах	Запускає програми, відкриває файли та програми на знайомому пристрої Вмикає / вимикає, перезавантажує пристрої Відтворює досліджувані геометричні форми Лічить об'єкти навколишнього світу Фіксує здобуту інформацію / дані за допомогою цифрових пристроїв	2 ІФО 3.2-5 2 ІФО 3.2-6 2 МАО 4.2-1 2 МАО 3.1-1 2 ПРО 2.2-1
IX	Обговорення оповідання «Найкращий друг»	Висловлює думку про те, як факти, думки із прочитаного текст можуть допомогти в конкретних життєвих ситуаціях Пов'язує текст із власним досвідом Моделює свою поведінку в подібній ситуації Пояснює, що не можна оцінювати людини за її матеріальним станом Розповідає, про що текст, відповідає на запитання за змістом прочитаного Пояснює, як безпечно і без шкоди для здоров'я поводитися в мережі Інтернет Знаходить у тексті незнайомі слова, робить спроби пояснити їх значення, виходячи з контексту	2 МОВ 2.5-4 2 МОВ 2.5-2 2 МОВ 2.4-2 2 СЗО 1.4-4 2 МОВ 2.2-4 2 СЗО 1.1-5 2 МОВ 2.2-5
X	Рефлексія «Що я беру із собою?»	Висловлює думку про те, як факти, можуть допомогти в конкретних життєвих ситуаціях	2 МОВ 2.5-4





## Чого навчає комп'ютерна гра?

### I. Ранкова зустріч

#### 1. Привітання

На цій ранковій зустрічі учні вітатимуться з побажаннями. Діти утворюють коло. Запропонуєте кожній дитині привітатися з іншою в колі із побажанням, тобто привітатися і щиро побажати саме цій дитині щось приємне. Розпочніть коло привітань:

*Вчитель: «Доброго ранку, (ім'я дитини)!*

*Я рада тебе бачити в школі!*

*Я бажаю тобі гарного настрою!*

Дитина, відповідно, вітається з Вами й висловлює своє побажання. Вітання продовжується в колі. Учні можуть висловлювати різні побажання (здоров'я, успіхів тощо). Головне, щоб ці побажання були приємними для іншої дитини і щирими.

#### 2. Гра «Крокодил»

Об'єднайте учнів у дві рівні команди зручним способом. Роздайте кожній команді набір карток.

- Гравці однієї команди задумують слово, зображення якого є в наборі карток, й обирають одного гравця команди суперників, якому таємно повідомляють це слово. Після цього гравця відпускають «на свободу», до своєї команди, де він намагається пояснити це слово.

При цьому йому дозволено:

- використовувати жести, міміку, рухи
- показувати слово цілком чи частинами;
- кивати головою: «так», «ні».
- Але заборонено:
- писати і малювати;
- вимовляти склади і букви (навіть без звуку (одними губами)).

Запитайте учнів, що було б, якби не було правил гри. Чи цікаво було б бавитися в цю гру, якби були інші правила?

### II. Відгадування предметів, захованих у «чарівній скриньці», для обговорення призначення пристрою

Запропонуйте відгадати предмет, який міститься в «чарівній скриньці». Заохочуйте учнів ставити відкриті запитання, пов'язані з призначенням пристрою (у скриньку помістіть «планшет» або «смартфон»).

Обговоріть коротко призначення пристроїв.

Обов'язково поясніть значення незрозумілих слів, спираючись на досвід учнів.

### III. Демонстрування основних можливостей цифрових пристроїв

Учні розглядають разом з учителем зображення різних ігрових пристроїв (гаджетів, приставок та моделей комп'ютерів). За наявності можна розглядати справжні пристрої, які вчитель або учні можуть принести для навчальних цілей.



#### Матеріали для дітей. Додаток 12

34



- Обговоріть з дітьми призначення цих пристроїв і визначте «експертів» щодо кожного з них («експерти» – це учні, які мають досвід у використанні котрогось із цих пристроїв).
- Об'єднайте дітей у групи навколо визначених «експертів». Дайте можливість групам попрацювати самостійно, щоб «експерти» продемонстрували іншим учасникам групи можливості пристроїв. (Учитель/ учителька може також стати «експертом», якщо якийсь пристрій не знайшов свого «експерта» серед учнів).

### IV. Діалог «Моя улюблена комп'ютерна гра»

- Запитайте дітей щодо їх улюбленої комп'ютерної гри. Попросіть дітей обґрунтувати свою відповідь (чим ця гра подобається, чого навчає, який досвід можна здобути?)

- Акцентуйте увагу дітей на визначення часу, який вони проводять, граючись у комп'ютерні ігри. Це дає можливість перейти до теми безпеки та здоров'я під час використання цифрових пристроїв.

## V. Формулювання правил безпечної гри в комп'ютерні ігри

Обговоріть з учнями:

- різницю між реальною «живою» та комп'ютерною грою;
- запитайте, чи уявляють вони себе героєм улюбленої комп'ютерної гри, і скільки часу їхній герой може невтомно долати перешкоди в реальному і комп'ютерному світі;
- запитайте, чим можна підсилити комп'ютерного героя і як це зробити в реальному житті (взяти паузу, грати обмежений час, виконати вправи, дотримуватися зорового режиму);
- обговоріть можливість вибору: грати довго декілька днів і втомитися, чи грати часто, але обмежену кількість часу;
- переконайтеся, що діти розуміють та розрізняють дитячі та недитячі ігри.

35

Сформулюйте спільно з учнями декілька обов'язкових правил, яких потрібно дотримуватися, граючи в комп'ютерні ігри (для того, щоб не завдати шкоди власному здоров'ю).

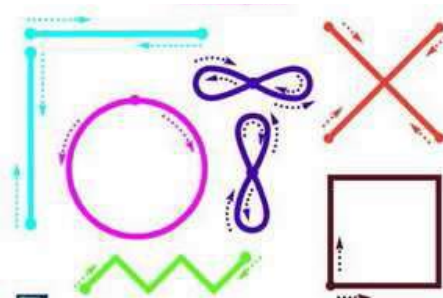
Запитайте, для чого учням дотримуватися цих правил і як вони можуть себе контролювати (встановлювати час на будильнику, таймері, залучати інших осіб, щоб нагадали, повісити над монітором вдома схему вправ для очей тощо). Можна навести учням такий аргумент, що комп'ютерний герой теж діє згідно з таймером, умонтованим у гру і коли таймер доходить до нуля, гра закінчується, тому учні так само, як і їхні герої із гри, можуть грати тільки обмежений час, а потім відновлювати свої сили, відпочивати, грати в рухливі ігри або займатися іншими важливими справами.

Обов'язково наголосіть, що сидіння за комп'ютером вимагає, щоб ми після цього порухалися – зайнялися спортом, пішли на прогулянку, побавилися у спортивні ігри або зробили руханку.

## VI. Руханка «Очі, руки, вуха, хвіст»

<http://info-mir.com.ua/gimnastika-dlya-ochey-dlya-ditej-pokazannya-ta-vpravi/>

- Вправи для очей див. за схемою:



- Потерти енергійно руки одна об одну долоньками, зробити масаж пальчиків.
- Потерти вуха по зовнішньому краю пальчиками.

- Підняти руки догори, потягнутися за руками вверх, стати на пальчики і рухати «хвостиком» вправо-вліво, розтягуючи спину й легенько похитуючи нею.

## VII. Знайомство з історією створення комп'ютерних ігор

Перегляд фрагменту програми «Рожеві окуляри» – «Розвиваючі комп'ютерні ігри для дітей» <https://www.youtube.com/watch?v=UNJAQuJsSZM>

Перевірте, наскільки уважно учні дивилися відеоматеріал.  
Запропонуйте дати відповіді на запитання:

- Чого можна навчитися з комп'ютерної гри?
- На яких пристроях можна грати в ігри?
- Де знаходиться віртуальний світ?
- Як створюють комп'ютерні ігри? Скільки часу це може тривати?
- Хто створює комп'ютерні ігри?

36

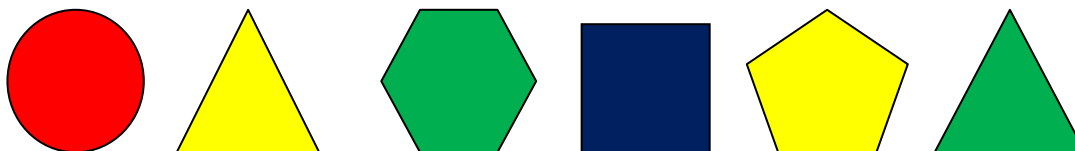
## VIII. Ігрова діяльність учнів на планшетах / комп'ютерах / смартфонах

- Учні на планшетах (комп'ютерах або смартфонах) замальовують довільні фігури (наприклад, он-лайн розмальовка «Ну, постривай!»)
- Ознайомте учнів із палітрою кольорів у графічному редакторі Paint (або безмашинний варіант: учні мають заготовки (фігури різних форм і кольорів, аркуш паперу і клей).
- Об'єднайте учнів у 2 команди. Роздайте кожній дитині аркуш із зафарбованою фігурою. Нехай хтось називає вголос цю фігуру і її колір для своєї команди. Інші учасники команди створюють таку фігуру в графічному редакторі або наклеюють на аркуш. Повторюють 6 разів. Виграє команда, яка першою справиться із завданням. Після закінчення вправи учні рахують кількість фігур, кількість правильно замальованих фігур, кількість фігур одного кольору тощо.

Наприклад:



Матеріали для дітей. Додаток 13



## IX. Обговорення оповідання «Найкращий друг»

Запропонуйте учням послухати оповідання «Найкращий друг» і висловити свою думку про те, чи історія, яка трапилася з Андрійком, могла б бути у вашому класі.

## Найкращий друг

Андрійко йшов до школи щасливим. Старший брат подарував йому сучасний планшет, і Андрійкові дуже кортіло похвалитися ним у школі. Тому, як тільки трапилася вільна хвилинка на перерві, він сів за парту, витягнув планшет із чохла і почав бавитися в комп'ютерну гру. Андрійка відразу ж обступили однокласники, усі захоплено дивилися на диво-техніку, особливо ті, які не мали планшета вдома. До Андрійка підійшов Артем і з виглядом «знавця-експерта» почав давати поради. Андрійко був у центрі уваги. Усі хотіли сидіти коло нього, торкатися «чарівного» екрана, усі хотіли дружити з ним.

– От що таке популярність, – думав Андрійко.

Після закінчення уроків до Андрійка підійшов Миколка і, як завжди, запропонував пограти у футбол по обіді.

– Ні, не можу, у мене тепер є планшет, такий, як у Артема, ми домовилися бавитися з ним.

– Шкода, сказав Миколка, – і сумний поспішив додому.

Увесь тиждень Андрійко ходив до школи, мов на крилах. На перервах його обступали діти, просили дати побавитися планшетом. Андрійко дозволяв це робити тільки Артемові, який завжди хизувався, що знає про комп'ютери все, і Ганнусі, бо вона йому подобалася. Однак із часом Андрійко зауважив, що діти втратили до планшета інтерес, а отже, упало зацікавлення й Андрійком. Хлопці й дівчата збиралися на стадіоні побавитися в різні ігри, і там було байдуже, чи хтось має планшет, чи ні, і які в кого кросівки.

Одного дня мама Андрійка заборонила йому брати планшет із собою до школи. Це сталося на прохання вчительки, бо Андрійко увесь вільний час сидів із ним, перестав бавитися з іншими, усамітнися. Андрійко йшов до школи в розпачі.

– Хто буде дружити зі мною, я ж без планшета, – думав він.

І справді, на першій перерві до Андрійка підбіг Артем, але, побачивши, що той без планшета, пішов до іншої групки.

– А може побавимося в іншу гру, – не здавався Андрійко, – у мене є чудовий трансформер.

– Я в дитячі ігри не бавлюся, – гордо відповів Артем. – Планую йти до Петра з 1-Б, він має крутий гаджет, такий, як у мене.

– А я люблю бавитися у трансформери, – до розмови доєднався Миколка. – Можна побавитися з тобою? Трансформери – це гра не тільки для маленьких, навіть дорослі їх колекціонують, сам бачив по телевізору.

Андрійко був вдячний Миколці, що той врятував його авторитет – дуже вже йому не хотілося, щоб Артем уважав його маленьким. Він нахилився до Миколки і промовив:

– Я вже скучив за нашим футболом. Хто сьогодні на воротах?

*(Мирослава Олійник)*

Запитайте в дітей про таке:

1. Хто був для Андрійка справжнім другом – Миколка чи Артем? Чому?
2. Чи правильно дружити з кимось тільки через те, що в нього/ у неї є дорогий телефон, планшет, комп'ютер?
3. Чи траплялося тобі бути в ролі Миколки чи Андрійка?
4. Що ти можеш порадити Артемові?
5. Чи дотримувався Андрійко правил безпечного користування планшетом?

## **Х. Рефлексія «Що я беру із собою?»**

Запитайте в дітей, що корисного вони дізналися? Заохочуйте їх висловлювати свою думку й обґрунтовувати її.

# Матеріали для дітей

Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?

Додаток 1

40

1	2	3
4	5	1
2	3	4
5	1	2
3	4	5



Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?

Додаток 2

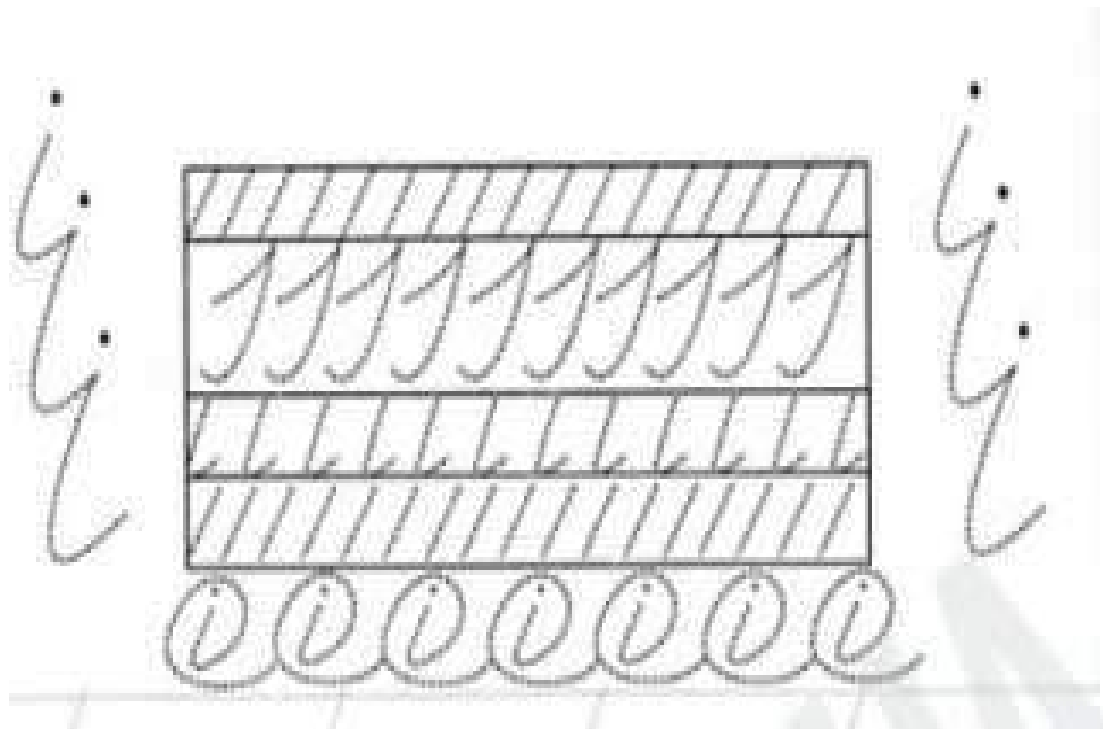




Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?

Додаток 3

42



Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?

Додаток 4

**Б**      **І**      **Н**      **Г**      **О**

4

2

3

5

6

3

4

2

2

6

3

5

4

5

4

6

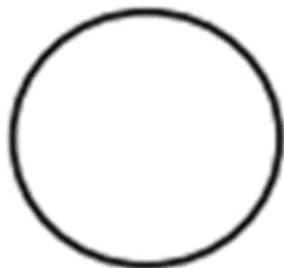
Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?

Додаток 5

44



Намалюйте голову



Намалюйте тулуб



Намалюйте  
тулуб



Намалюйте  
1 ногу



Намалюйте  
очі та ніс



Намалюйте  
1 пір'їну

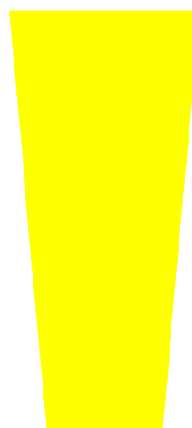
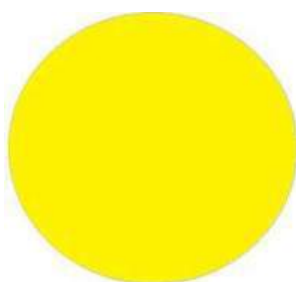


---

**Які ігри бувають? Чому я люблю бавитися в різні ігри?**

---

Додаток 6



У які ігри грали наші батьки?

Додаток 7

46

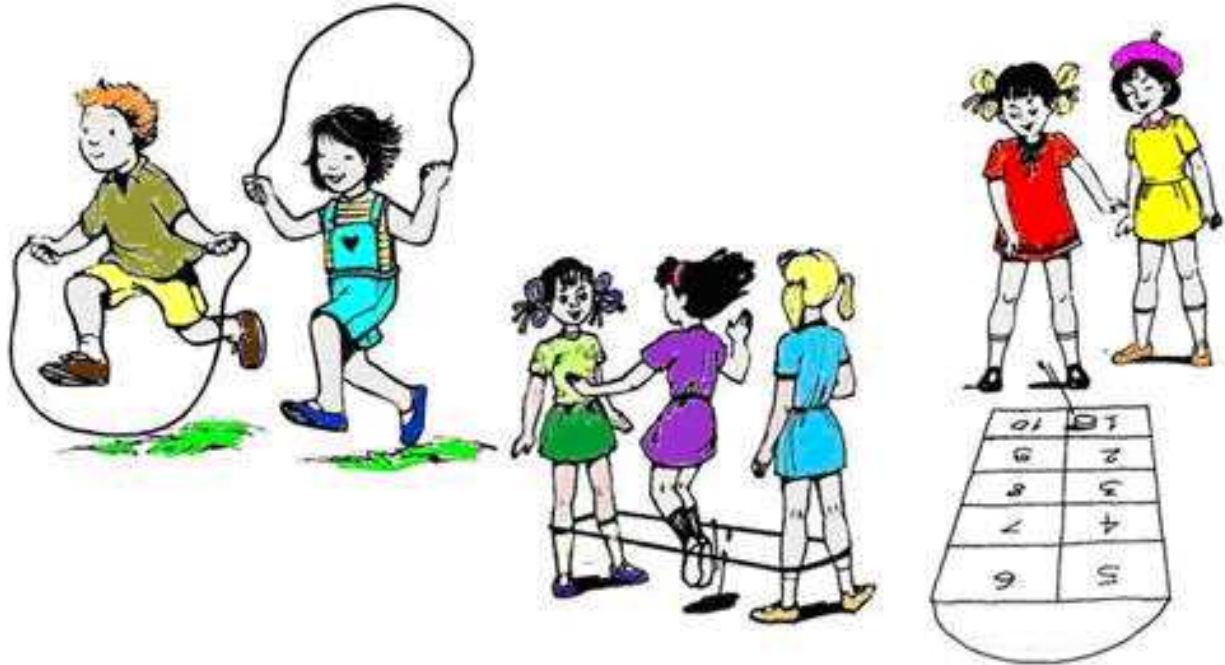


Рис. 1



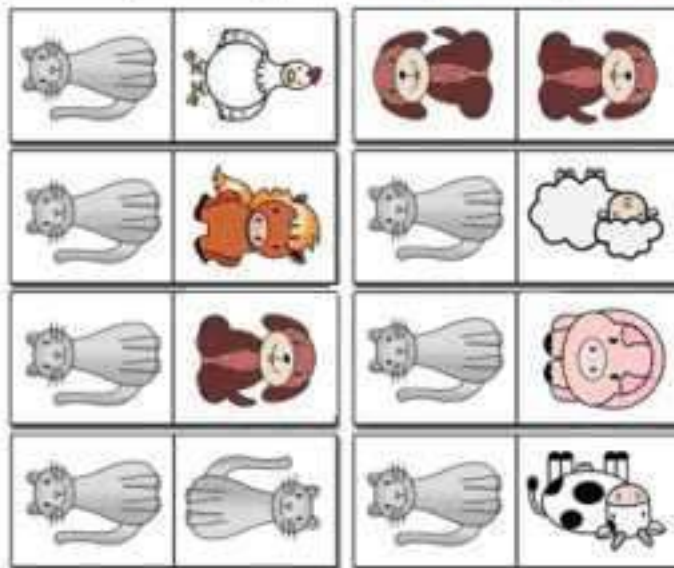
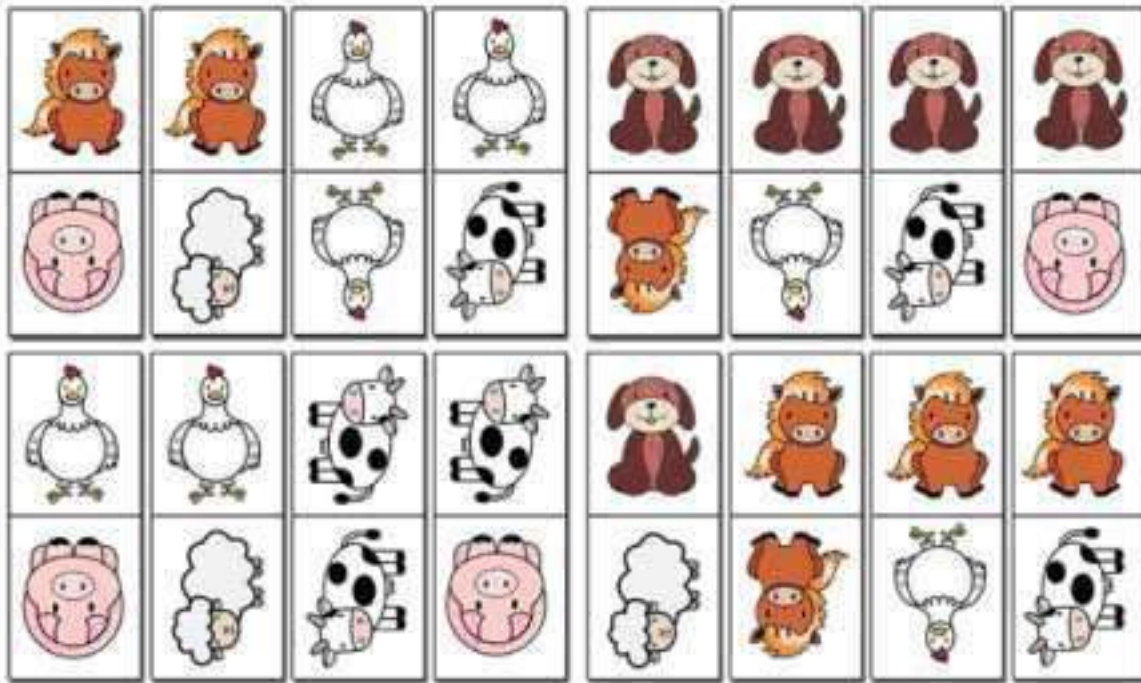
Рис. 2



Рис.3

У які ігри грали наші батьки?

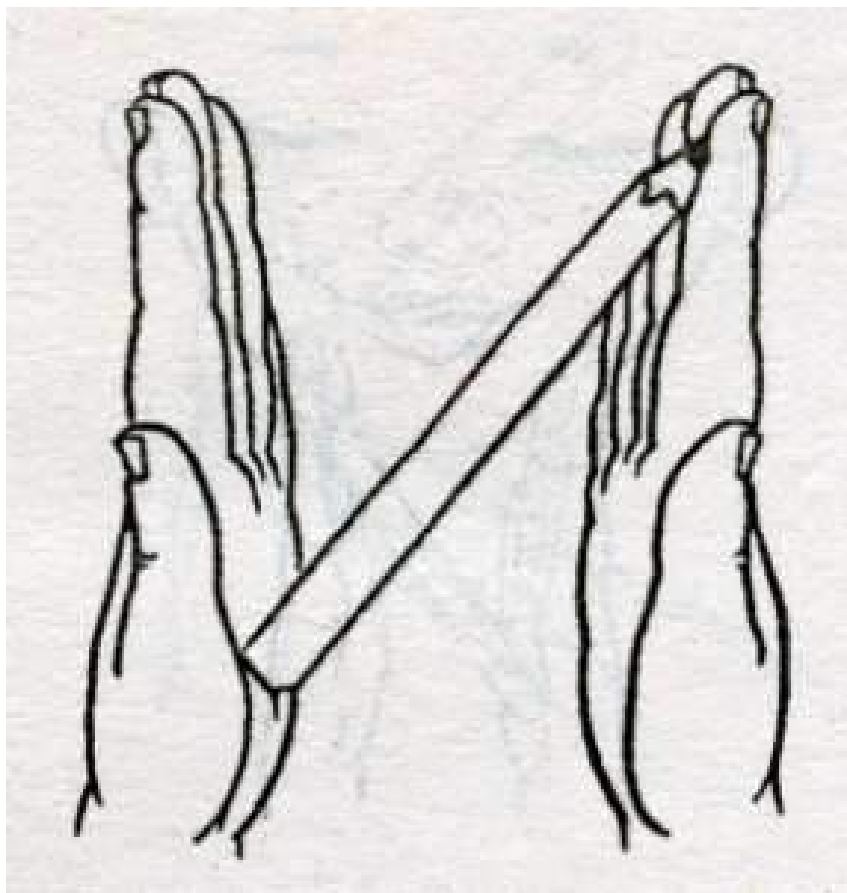
Додаток 8





## Чому потрібні правила гри?

Додаток 9

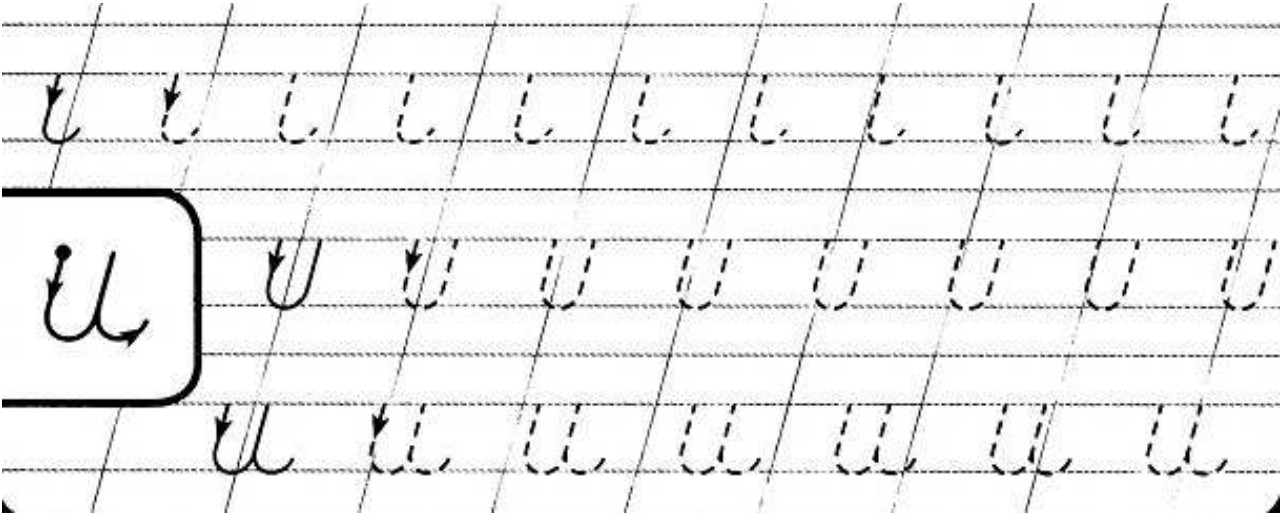






**Чому потрібні правила гри?**

Додаток 10



## Чому потрібні правила гри?

Додаток 11

50





## Чого навчає комп'ютерна гра?

Додаток 12

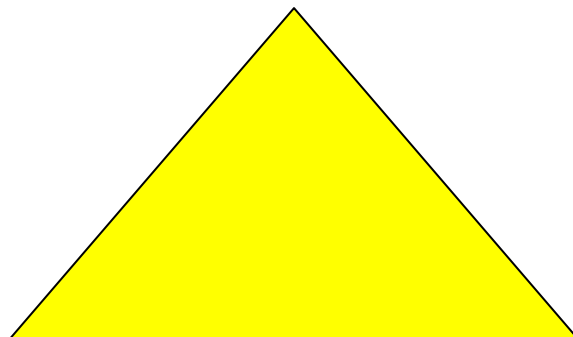
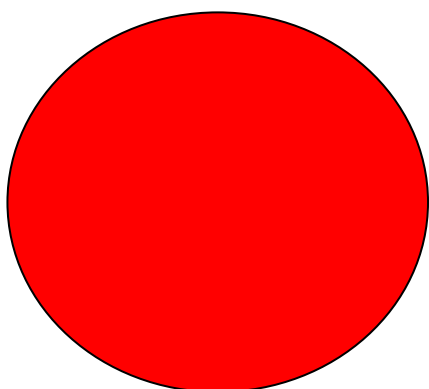
52





**Чого навчає комп'ютерна гра?**

Додаток 13



53

