

Рівень 1

Робочий зошит 2.



# Для дітей 6-7 років

# Вчимися разом

Навчальні ресурси без використання екрану, які формують різноманітні навички.

EDUCATION ABOVE ALL & INSTYTUT EDUKACJI POZYTYWNEJ



التعليم | education  
فوق | above  
الجميع | all

Робочий зошит 2.

# Вчимся разом

Контент-партнери:

storyweaver

PRATHAM BOOKS



[edukacjaamoc.pl](http://edukacjaamoc.pl)



СЕРПЕНЬ 2022

# Моя обучающая поделка

Имя: \_\_\_\_\_

## ТИЖДЕНЬ 1



День 1



День 2



День 3



День 4



День 5



## ТИЖДЕНЬ 2



День 1



День 2



День 3



День 4



День 5



## ТИЖДЕНЬ 3



День 1



День 2



День 3



День 4



День 5



## ТИЖДЕНЬ 4



День 1



День 2



День 3



День 4



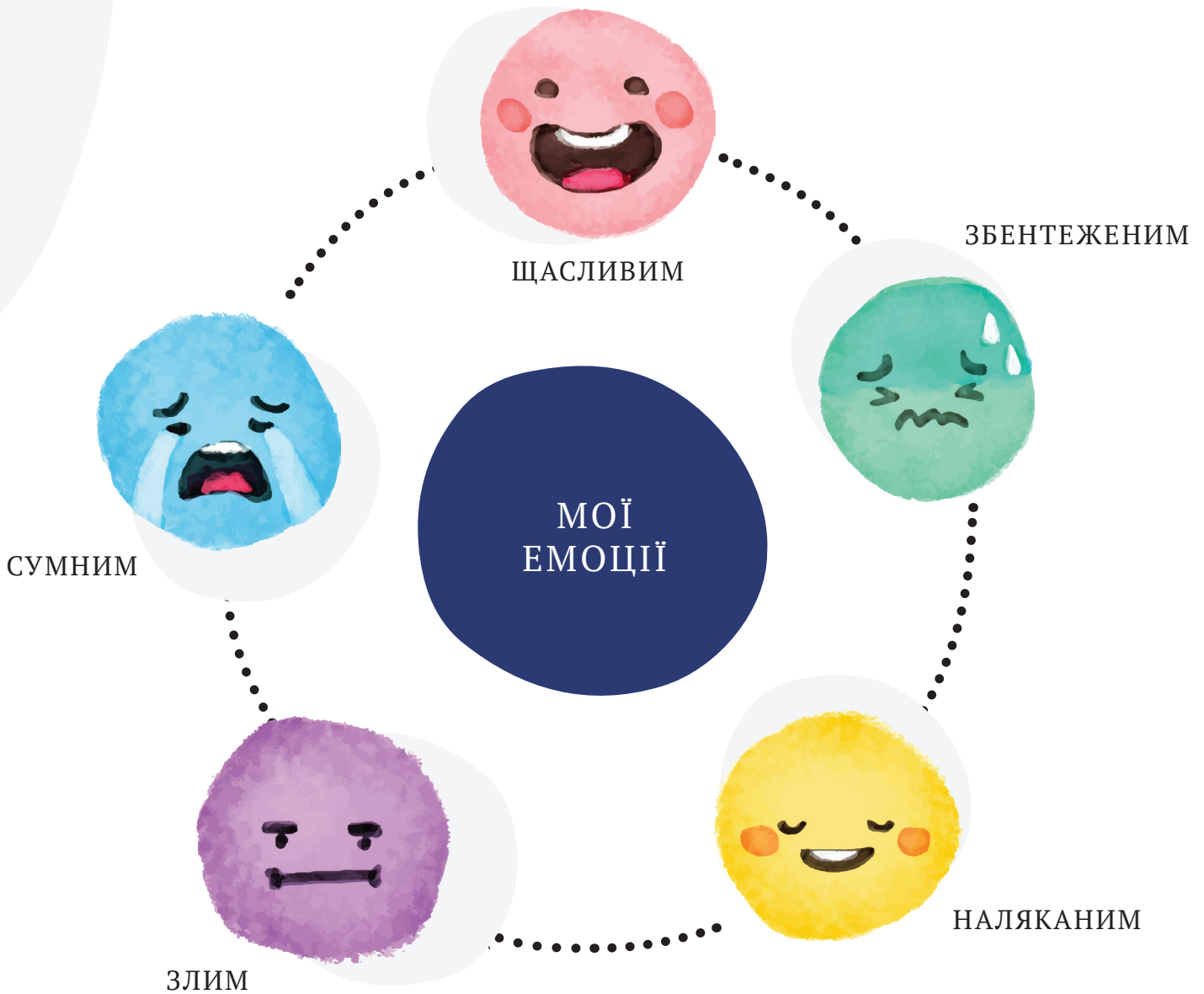
День 5



ГОТОВО!

# Мої емоції

НАМАЛЮЙ, ЯК ТИ ПОЧУВАЄШСЯ ЩОДНЯ, У СВОЄМУ  
ЗОШИТІ.



СЬОГОДНІ Я СЕБЕ ПОЧУВАЮ

---

# Тиждень 2 Огляд

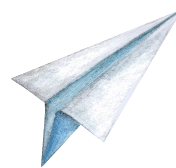
## ПРОЕКТ

### Моя книжка-розмальовка

Створіть власну книгу!

### Порахуйте свої благословення

Намалюйте речі або людей, яким ви вдячні!



5

### Платіть!

Потренуйтеся розв'язувати проблеми, пов'язані з грошима.

4

### Швидкий Шопінг

Зіграйте в гру, щоб стати продавцем!

3

### Квест

Шукайте повсякденні предмети та дізнавайтеся про прийменники!

1

2

### Іграшки Тоні

Подивіться, як Тоні продає свої старі іграшки.

## НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

- Папір
- Олівець/ручка



## Проект: Моя книжка-розмальовка



Чи можете ви створити власну книжку-розмальовку?

1 Вам подобається розмальовувати? Чому так? Чому ні?

2

Ви вже бачили книжку-розмальовку раніше? Які речі ви помічаєте в таких книгах?

Для розмальовки вам знадобиться 5 чистих сторінок.

3

Пронумеруйте їх цифрами від 1 до 5 у нижньому куті. Поставте собі завдання вимовляти цифри мовою вашого партнера!

4

Почніть зі сторінки 5 – намалюйте 5 об'єктів, які ви можете знайти в класі або за його межами. Поставте собі завдання позначити об'єкти першою літерою або повним словом!

Переконайтеся, що малюнки достатньо великі й не заповнені кольорами.

5

Обміняйтеся сторінками зі своїм партнером. Обговоріть:

- Чи можете ви назвати предмети своєю мовою та мовою вашого партнера?
- Перелічіть 2 використання кожного об'єкта.
- Визначте якомога більше геометричних фігур на малюнках!
- Поділіться відгуками про те, як покращити малюнок.





## Яка форма?

Визначте головну геометричну фігуру, яку ви бачите на кожному малюнку. Скажіть назву фігури вашою мовою та напишіть або намалюйте її в полі нижче.



Коло



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### ВИКЛИК

Вимовляйте назви форм і предметів мовою вашого партнера!



## Проект: Моя книжка-розмальовка

Ми намалюємо 4 речі на сторінці 4 вашої книжки-розмальовки. Придумайте разом зі своїм партнером категорію, щоб малювати на цій сторінці.

Приклади:

- 4 види транспортних засобів
- 4 частини нашого тіла
- 4 види тварин
- 4 речі, які можна знайти в школі

1. Намалюйте 4 речі на сторінці відповідно до вибраної категорії.

2. Обміняйтеся сторінками зі своїм партнером. Обговоріть:

- Чи відповідають об'єкти заданій категорії?
- Чи можете ви назвати предмети своєю мовою та мовою вашого партнера?
- Скажіть по одному рядку про кожен предмет.
- Визначте якомога більше геометричних фігур на малюнках!
- Поділіться відгукками про те, як покращити малюнок.



3. Вивчіть такі кольори мовою вашого партнера:

Червоний, Жовтий, Зелений, Білий, Чорний, Сірий

---

Фіолетовий, Синій, Рожевий, Помаранчевий

---





## Колір, колір!

Які з наведених предметів мають однаковий колір?  
Назвіть їхні кольори. Поставте собі завдання  
називати предмети англійською!



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

1. Визнач 5 різних кольорів навколо себе.

- Якого кольору ви бачите більше?
- Який колір ви бачите менше?

2. Який твій улюблений колір? Чому?

Намалюйте 3 речі вашого улюбленого кольору!





## Проект: Моя книжка-розмальовка

Ми намалюємо 3 речі на сторінці 3 вашої книжки-розмальовки. Придумайте разом зі своїм партнером категорію, щоб малювати на цій сторінці.

1. Намалюйте 3 речі на сторінці відповідно до вибраної категорії.
2. Обміняйтеся сторінками зі своїм партнером. Обговоріть:



- Чи відповідають об'єкти категорії?
- Чи можете ви назвати предмети своєю мовою та мовою вашого партнера?
- Скажіть по одному рядку про кожен предмет.
- Поділіться відгуками про те, як покращити малюнок.



3. Повторіть кроки 1–3 для сторінки 2, щоб намалювати 2 речі для категорії.



## Час гри!

Розділіть гравців на дві команди.

- Кожна команда створює кольорові картки всіх кольорів, які вивчила.
- Встановіть ліміт часу 5 хвилин. Кожна команда повинна принести стільки різноманітних предметів, наскільки це можливо, і сортувати їх відповідно до кольорових карток.
- Перемагає команда, яка набере максимальну кількість предметів!



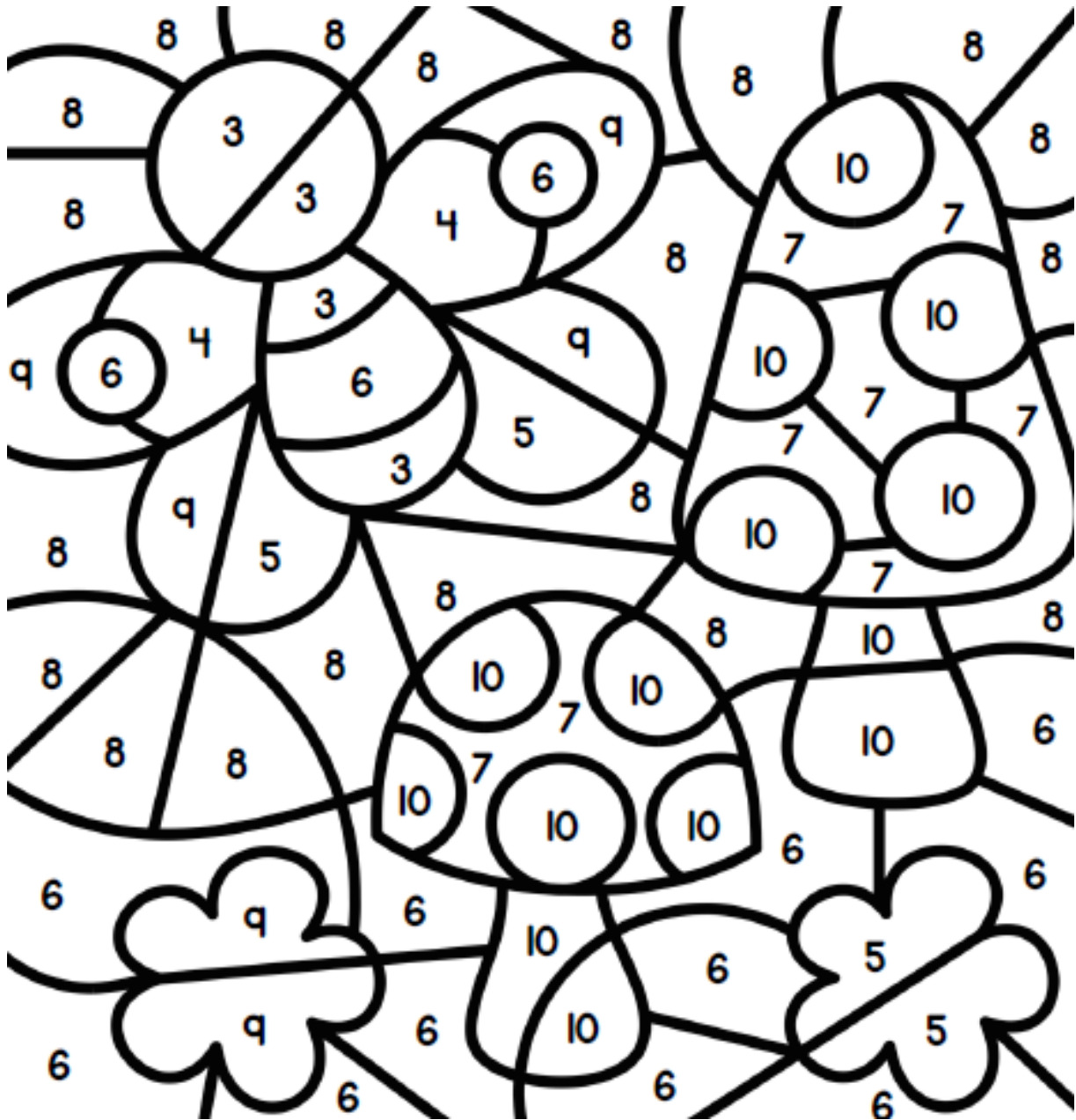


## Весняний день

Використайте відповідні кольори для завершення картини



3 = жовтий | 4 = помаранчевий | 5 = рожевий | 6 = зелений  
7 = червоний | 8 = синій | 9 = фіолетовий | 10 = білий



Що ви бачите на малюнку?



## Проект: Моя книжка-розмальовка

Намалюйте свою улюблену річ чи людину на сторінці 1.

1. Покажіть його своєму партнеру та поясніть:



- Чому цей предмет чи людина вам найбільше подобається?
- Як ви проводите час з предметом чи людиною?
- Як ви відчуваєте це?



## Створення титульної сторінки

Подумайте про титульні сторінки книг, які вам траплялися.



Обговоріть зі своїм партнером: що змушує їх виглядати привабливо?

Створіть дизайн передньої обкладинки вашої книги.

Включіть наступне:

НАЗВА

Вона має відображати те, про що книга.  
Наприклад: «Розмалюй мене», «Світ Павла» тощо.

АВТОР

Ім'я автора (ваше ім'я)

КАРТИНА

Малюнок, щоб ваша книга виглядала цікаво!

Скріпіть або стягніть сторінки разом у правильному порядку, і ваша книга готова!



# Шкільний сорт!



Знайдіть і розфарбуйте наведені нижче предмети.  
Цифри показують, скільки кожного заховано на малюнку!  
Ви можете назвати їх?

- |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 |  | 4 |  | 4 |  | 5 |  | 4 |  | 5 |  | 7 |  | 4 |  | 6 |  | 5 |  |
| 1 |  | 6 |  | 7 |  | 1 |  | 3 |  | 6 |  | 7 |  | 4 |  | 7 |  | 5 |  |
| 3 |  | 3 |  | 4 |  | 6 |  | 2 |  | 7 |  | 5 |  | 9 |  | 6 |  | 3 |  |





# Проект: Моя книжка-розмальовка

1. Обміняйтеся розмальовками зі своїм партнером.
2. Підрахуйте кількість кожної форми в їхній книзі та нанесіть позначки в таблицю нижче:

Форма	Підрахунок	Всього
Наприклад: квадрат	I	5
Квадрат		
Прямокутник		
Овал		
Коло		
Трикутник		

- Скільки подібних предметів намалювали ви та ваш партнер?
- Який ваш улюблений малюнок у книзі вашого партнера? Чому?

3. Поділіться своєю книжкою-розмальовкою з друзями, молодшими братами та сестрами, однокласниками тощо, щоб вони розфарбували! Обговоріть



- Їм сподобалася ваша книжка-розмальовка?
- Які нові слова ви вивчили?
- Чи є схожі слова в польській та українській мовах?
- Чи можете ви додати більше категорій і сторінок до своєї книжки-розмальовки?





## А також!

Автор: Лорен Беукес

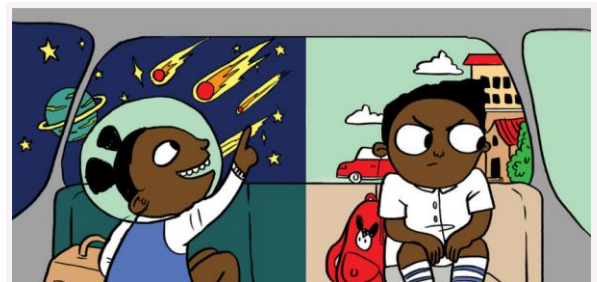


Табо вдає, що його ліжко - це пліт на морі!

Його молодша сестра Кейт каже: «Так! А також! Є акули». "Ні!" - каже Табо.

Табо вдає, що їхнє таксі - космічний корабель! Його маленька сестра Кейт каже:

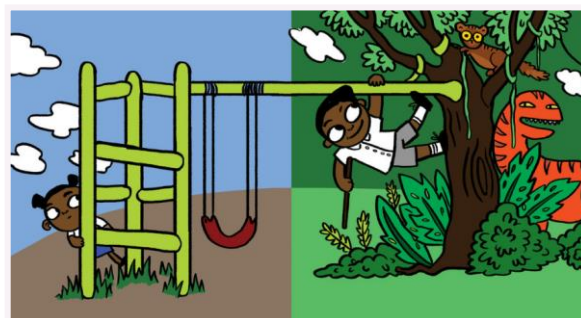
"Так! А також! Стережіться падаючих зірок!». «Ні», – каже Табо



Табо вдає, що майданчик – це джунглі! Його молодша сестра Кейт каже: «Так! А також! Ми леви». «Ні», – каже Табо

«О! Почекай! Вау, так! Це чудова ідея!".

"Я знаю!" каже Кейт.

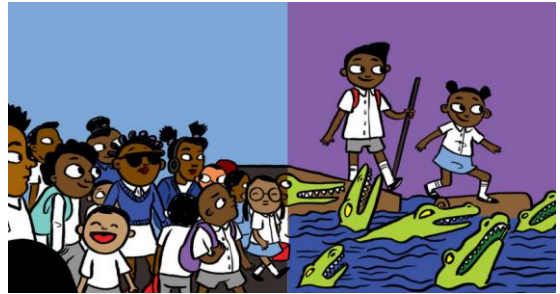




Табо прикидається левом!  
Кейт теж прикидається левом!

Табо прикидається, що інші діти  
– річка крокодилів!

Кейт каже: «Так! А також! Ми  
можемо стрибнути на цю колоду,  
щоб спливти».



"Так! А також!" Табо каже,  
«Ми можемо ковзати по веселці!»

Кейт каже: «Так! А також!  
Стережіться динозаврів!»

Табо каже: «Я провів найкращий  
день, граючи з тобою в уяву».

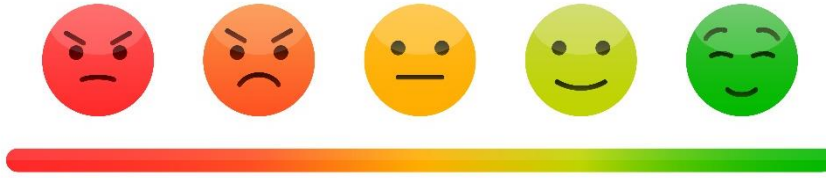
Кейт каже: «І я також! Ми повинні  
зіграти завтра знову!»



- Хто 2 герої оповідання?
- Чи завжди Табо погоджується з ідеями Кейт?
- Подивіться навколо себе. Уявіть інший світ і пограйте в гру з другом! Спробуй і ти намалювати!



Чи сподобалося мені вчитися цього тижня?



Що нового я дізнався?

Що я зробив добре?

Що я можу зробити краще наступного тижня?

# Тиждень 2 Огляд

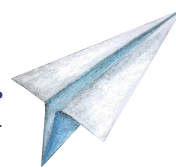
## ПРОЕКТ

Яка ціна?

Створіть власний магазин!

## Порахуйте свої благословення

Намалюйте речі або людей, яким ви вдячні!



5

## Платіть!

Потренуйтеся розв'язувати проблеми, пов'язані з грошима.

4

## Швидкий

Зіграйте в гру, щоб стати продавцем!

3

## Квест

Шукайте повсякденні предмети та дізнавайтеся про прийменники!

1

2

## Іграшки Тоні

Подивіться, як Тоні продає свої старі іграшки.

## НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

- Папір
- Олівець/ручка

# Проект: Яка ціна?




Чи можете ви пояснити, як відбувається купівля-продаж?

1. Які різновиди магазинів ви відвідували?

*У цьому проекті ви відкриєте власний магазин!*

2. Поговоріть із 5-6 учнями з групи, що вони купують регулярно. Намалюйте предмети, про які вони вам розповідають. Напишіть | поруч із кожним малюнком для кожної людини, яка каже вам, що купує ці предмети. Які предмети найпопулярніші?

Предмет	Кількість людей, які його купують	Предмет	Кількість людей, які його купують
	III I		

3. Намалюйте або перелічіть від 10 до 15 товарів, які ви хотіли б продавати у своєму магазині, і які, на вашу думку, будуть найбільш «популярними» серед людей.

Приклад:

Одяг



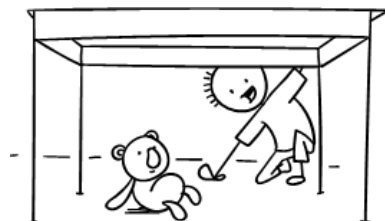
Квест



2 або більше гравців

1. Волонтер скаже вголос використання предмету, доступного навколо них. Приклад:

Шрсь, чим я пишу  
 Шрсь, чим я граюся  
 Шрсь, з чим я граю музику



2. Гравці повинні відгадати предмет і принести його волонтеру.
3. Гравець, який принесе його першим, отримує очко.
4. Перемагає той, хто набере найбільшу кількість балів!

Давайте:



Допоможіть Тіму знайти предмети у своїй спальні, використовуючи ці слова. Запитайте свого партнера, які це слова їхньою мовою.



Кішка — \_\_\_\_\_ комп'ютером.

Позмика — \_\_\_\_\_ ліжку.

Собака \_\_\_\_\_ ліжком.

Книги \_\_\_\_\_ коробці.

Ящики \_\_\_\_\_ ліжком.

Письмовий стіл — \_\_\_\_\_ ліжка.

**В, НА, ПІД, ЗА, ПЕРЕД, ЗБОКУ**

# Проект: Яка ціна?

1. Збирайте або виготовляйте різні предмети, які хочете продавати у своєму магазині.
2. Визначте ціну кожного товару (від 1 до 20).  
Щоб дізнатися, які речі коштують дорожче, ви можете дізнатися фактичну ціну цих товарів, запитавши дорослого, прочитавши чеки тощо.
3. Складіть прайс-лист для свого магазину з переліком товарів і їх ціною.

## Прайс лист

Молоко	4,-
Яблука	1 долар за яблуко
Футболка	16,-
Штани	20,-

- Ви також можете малювати предмети!
- Чому одні товари дорожчі за інші?

## Приклад

4. Тепер зробіть цінники для кожного товару, як показано нижче, і прив'яжіть їх до товару або розмістіть ярлик поруч із ним.





## Іграшки Тоні

Тоні продає деякі зі своїх старих іграшок за такими цінами:




15,-



10,-



5,-



8,-

1. Яка іграшка найдешевша? \_\_\_\_\_
2. Яка іграшка найдорожча? \_\_\_\_\_
3. Скільки коштують м'яч і ведмедик разом? \_\_\_\_\_
4. Скільки коштують іграшковий автомобіль та іграшковий автобус разом? \_\_\_\_\_
5. Які дві іграшки ви могли б купити рівно за 25 ₴ ?  
\_\_\_\_\_ та \_\_\_\_\_
6. Ріта та Алі мають такі монети. Позначте (✓) найдорожчі іграшки, які вони можуть купити.



*Ріта*

М'яч	
Іграшковий автомобіль	
Ведмедик	
Іграшковий автобус	



*Алі*

М'яч	
Іграшковий автомобіль	
Ведмедик	
Іграшковий автобус	

7. Скільки грошей буде у кожного з них після купівлі іграшки?

## Проект: Яка ціна?

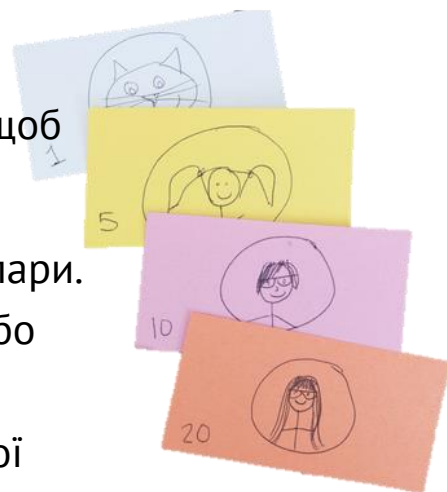
1. Придумайте назву для свого магазину. \_\_\_\_\_
2. Створіть логотип для свого магазину!



Логотип – це маленький малюнок, який допомагає людям ідентифікувати ваші товари.

3. Створіть паперові гроші для свого магазину, щоб люди могли купувати речі.

- Зробіть 20 купюр по 1 долару і 20 по 2 долари.
- Ви можете використовувати інший колір або форму для кожної купюри.
- Ви також можете додати малюнок до вашої валюти.



Спостерігайте за грошовою купюрою. Зазвичай на ній є важлива пам'ятка чи історична особа. Додайте зображення свого героя чи улюбленої пам'ятки до однієї зі своїх паперових купюр.



- Як називається валюта у вашій країні?
- Які відмінності між зовнішнім виглядом справжніх грошей і паперових грошей?
- Скільки у вас загалом грошей?



## Швидкий Шопінг

3 або більше гравців

### Налаштування гри

Кожен гравець повинен мати однакову кількість паперових грошей.

1. Кожен гравець називає «ціну» будь-якого товару у своєму магазині – цей гравець є головним у цьому раунді.
2. Інші, покупці, повинні заплатити за товар і повідомити «продавцю», яку суму вони мають повернути.  
(Це також може бути 0!)
3. Клієнт, який найшвидше зробить це точно, збереже гроші. Інші повинні платити продавцю.



Ціна  
15 ₮

Ось 16 доларів. Ви маєте повернути 1 долар.



Клієнт із найбільшою сумою грошей після 5 раундів виграє!



## Проект: Яка ціна?

1. Які види плакатів вам траплялися? (фільм, реклама тощо)  
Яке призначення плакатів?

Створіть привабливий плакат для свого магазину (приклад нижче). Він повинен містити такі деталі:



### Магазин Сарі

Купуйте в нашому магазині вже сьогодні!  
Один магазин для всіх ваших потреб!



Відкрито  
24x7



Кращі  
бренди

Працює  
кондиціонер

вул.13, магазин №7  
Телефонуйте нам для доставки:  
5564736211

Назва та логотип магазину

Гасло

Захоплюючі функції

Малюнки








Адреса та контактний номер



## Платіть!

Подивіться прайс-лист нижче:



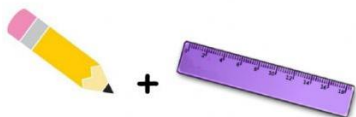
 2 zł	 4 zł	 7 zł
 2 zł	 8 zł	 3 zł
		 3 zł

За деякі товари клієнти сплачують наведені нижче суми.  
Скільки здачі повинен повернути власник магазину?

КУПЛЕНІ  
ПРЕДМЕТИ

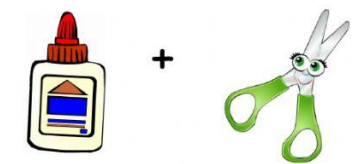
ЗАПЛАЧЕНО

РЕШТА



10 Zł

\_\_\_\_\_



15 Zł

\_\_\_\_\_



5 Zł

\_\_\_\_\_



12 Zł

\_\_\_\_\_

## Проект: Яка ціна?



### Створіть свій магазин

Акуратно розмістіть усі свої речі з цінниками.

1. Розмістіть прайс-лист у доступному для всіх місці.
2. Встановіть місце, щоб люди могли платити за свої речі (наприклад, каса).
3. Приготуйте чисті аркуші паперу та олівець, щоб зробити чеки.



### Розпочніть покупки!

Купуйте та продавайте речі по черзі зі своїм партнером та іншими дітьми.

1. Розподіліть між ними свої паперові гроші. Залиште трохи і собі, щоб повернути їм здачу. Поставте собі завдання розрахувати здачу, яку ви надасте клієнтам, якщо вони заплатять вам більше
2. Коли люди купують щось у вас, зробіть простий «чек», як показано:

ЧЕК

Молоко - 5 \$

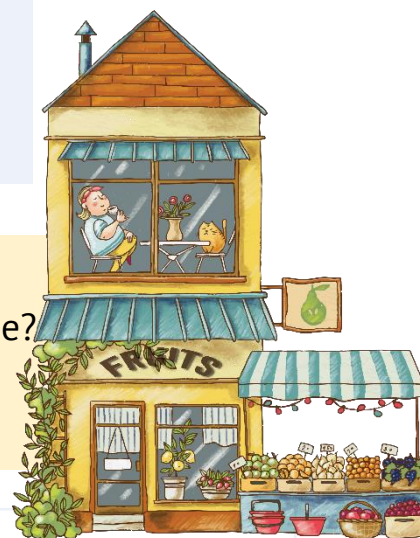
Оплачено - 8 \$

Решта- 3\$

Напишіть або намалюйте те, що купив клієнт. Поставте собі завдання написати, скільки заплатив клієнт і скільки здачі ви йому дали.



- Скільки грошей ви заробили на своєму магазині? Який товар продається найбільше?
- Який товар продається найменше?
- Як ви думаєте, чому так?





## Порахуйте свої благословення

Знайдіть хвилинку

Знайдіть хвилинку, щоб намалювати 6 людей або речей, за які ви вдячні. Вони набагато цінніші за гроші!

1.

2.



3.

4.



5.

6.



Чи сподобалося мені вчитися цього тижня?



Що нового я дізнався?

Що я зробив добре?

Що я можу зробити краще наступного тижня?

# Тиждень 3 Огляд

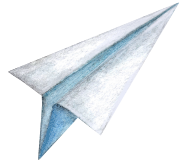
## ПРОЕКТ

### Будьте самі собі автором

Протягом тижня створюйте власну книгу історій і виконуйте ці завдання!

### Гра «Розповідь»

Нехай ваш креатив витікає і миттєво створює нові історії!



### Ігри з м'ячем

Практикуйте підрахунок пропусків через гру

### Багато настроїв

Подумайте про почуття свого героя і про себе!

### Карта історії

Послухайте історію та покажіть нам, про що вона!

### Час історій

Прочитайте казку про жадібну мишку!

## НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

- Папір
- Олівець/ручка
- М'яч/ М'яка іграшка/ Подушка
- Сумка



Проект: Будьте самі собі автором



Що робить історію цікавою?

1. Член сім'ї поділиться історією зі свого життя АБО прочитає історію вам.
2. Визначте та розкажіть такі деталі історії:

<p><b>АВТОР</b></p>	<p><b>НАЗВА</b></p>	<p><b>ГЕРОЇ</b></p>
---------------------	---------------------	---------------------

**ЧАС І МІСЦЕ**

*Кожна історія має:*

Початок	Що відбувається спочатку?
Середина	Що буде далі?
Кінець	Як закінчується історія?



- Сподобалась історія? Чому так? Чому ні?
- Було цікаво?
- Яка частина історії була найкращою?
- Перекажіть почуту історію з іншим кінцем.



## Сюжетна Карта

Карта історії показує нам, про що історія

Намалюйте нижче карту історії для історії, яку ви чули.

Назва: \_\_\_\_\_

Автор: \_\_\_\_\_

**ПЕРСОНАЖІ**

**НАЛАШТУВАННЯ**

**ПОЧАТОК**

**СЕРЕДИНА**

**КІНЕЦЬ**



Проект: Будьте самі собі автором

1. Виберіть одну тему для створення історії.

Улюблені  
Тварини

Найкращі  
грузи

Чарівні  
істоти

Члени  
сім'ї

2. Створіть свою історію! Роздумуючи над своєю розповіддю, намалуйте:

Персона-  
жів

Налашту  
вання

З якою  
проблемою  
стикається  
персонаж?

Як це  
вирішуєт  
ься?

3. Розкажіть  
комусь історію:

Використовуйте ці слова!

Спочатку

Потім

Нарешті

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



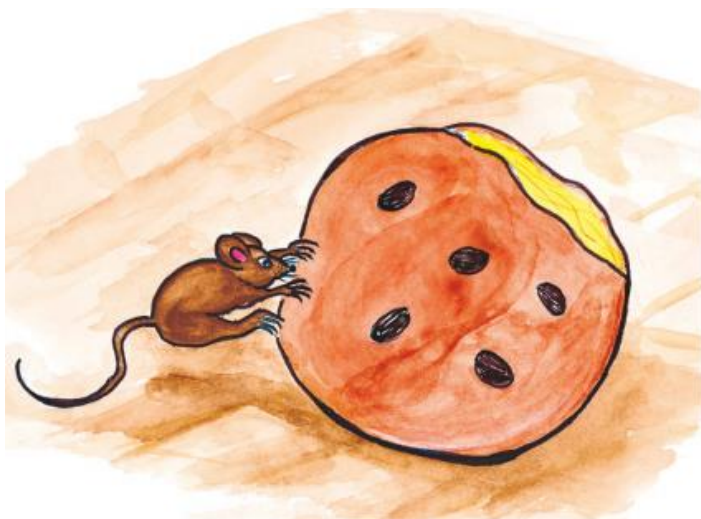
- Чи сподобалася історія слухачеві?
- Чи були у вас ідеї змінити історію?



## Жадібна миша

Автор: Герміндер Огрі

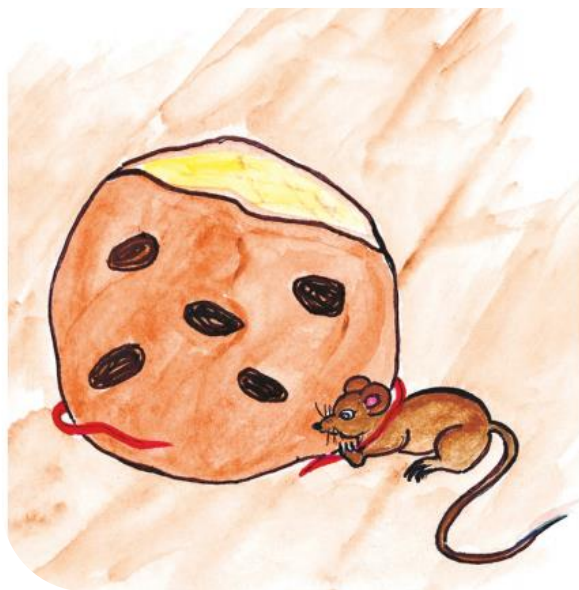
Одного разу мишка Менні знайшов дуже велику булочку.  
«Я візьму цю булочку до себе додому»,  
– сказав він. Його брат був дуже голодний.



Він бігав навколо булочки,  
штовхав її зліва і справа, але  
велика булочка не рухалася.

Хм... Я зав'яжу булочку шнурком і  
затягну її в свій дім.

Менні побіг до будинку й дістав  
шнурок, але він був занадто  
коротким.



Менні сів і з'їв трохи булочки.  
Це було дуже смачно. З'їв ще  
трохи, потім ще трохи.  
Булочка ставала все меншою і  
меншою.



«Смачно! Я все з'їм!» він сказав. Булочка зникла, і пора було йти  
додому. Менні штовхнувся, але не зміг потрапити до свого будинку.  
Менні сидів біля дверей, тримаючись за живіт.

«Я не повинен був їсти так  
багато. Я повинен був поділитися  
цим з кимось».

Створіть картку  
історії для цієї  
історії.



- Як би ви закінчили цю історію?

Проект: Будьте самі собі автором

1. Намалюйте **КАРТУ ІСТОРИЇ** для власної історії.
2. Давайте почнемо створювати сторінки нашої книжки історій!

На сторінці  
**намалюйте героїв**  
вашої історії та  
напишіть їхні імена.

Герої



Налаштування



На іншій сторінці  
намалюйте **місце дії**  
вашої історії та  
напишіть назву  
місця.



## Багато настроїв

Що відчувають ваші герої, коли вони стикаються з проблемою у вашій історії? Чому вони так почувалися?

### Вимірник настрою



1. Згадайте час, коли ви відчували те саме. Що трапилось? Чому ви так відчували?

2. Що може порадувати вас, коли вам сумно?

### ВИКЛИК ДНЯ



- Подумайте про когось, кого ви любите і про кого дбаєте.
- Намалуйте їм щось і подаруйте!

## Проект: Будьте самі собі автором

Яким буде початок вашої історії?

ПОЧАТОК

- Як виглядають персонажі?
- Як виглядають декорації? Котра година?
- Як виглядає звичайне життя героїв?

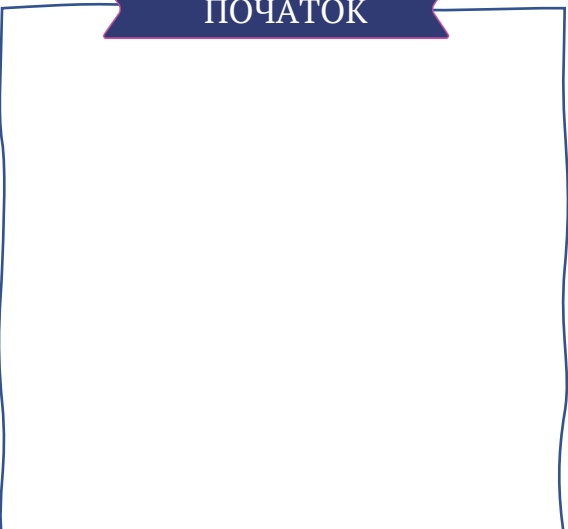
Що відбувається в середині вашої історії?

- З якою проблемою стикається персонаж?
- Що зараз роблять герої?

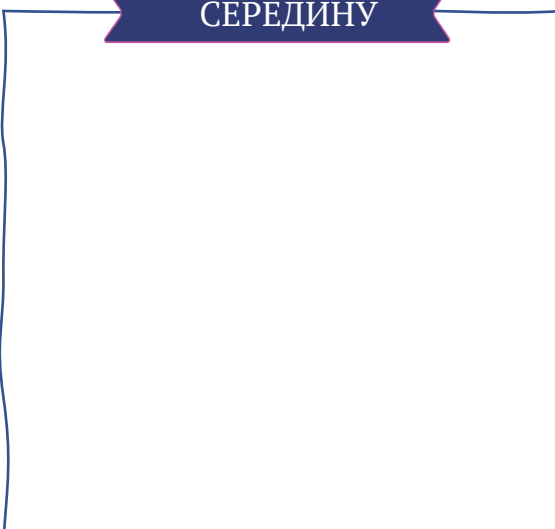
СЕРЕДИНА

На різних сторінках намалюйте початок і середину вашої історії.

ПОЧАТОК



СЕРЕДИНУ



Спробуйте написати просте речення під малюнками.



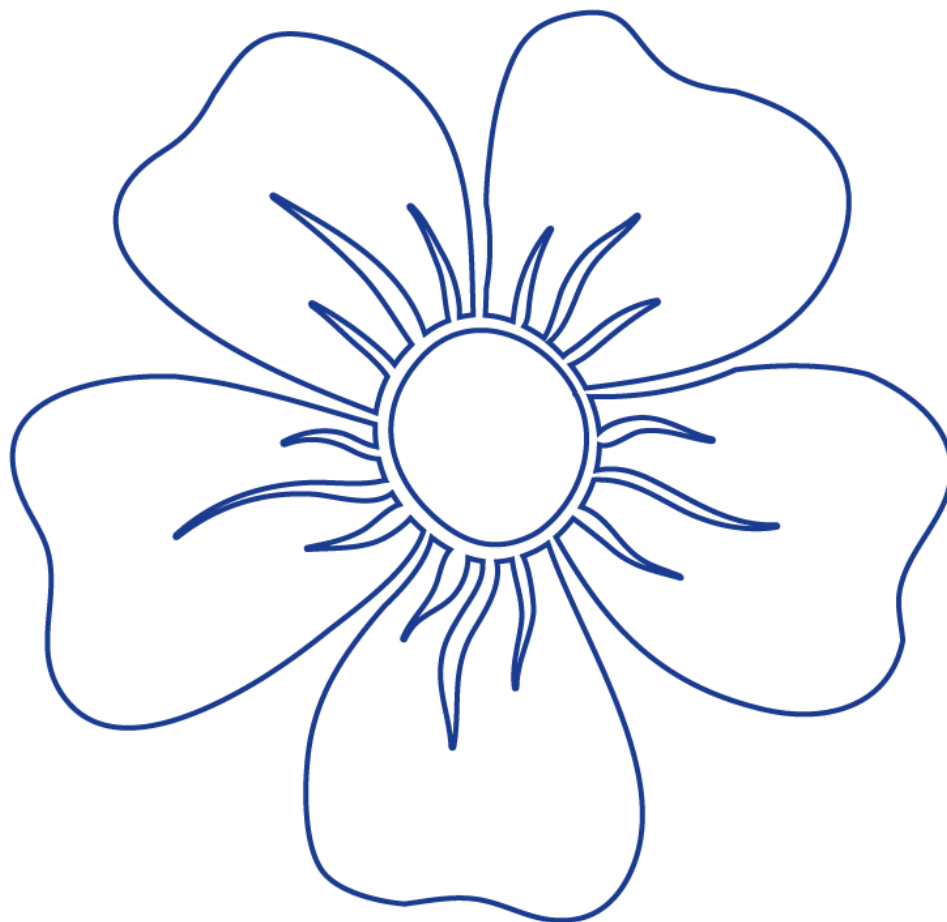
## Квітка позитиву

Іноді під час навчання ми можемо стикатися з проблемами.

У таких випадках, що ви можете сказати собі, щоб зберегти мотивацію?

Намалюйте це на пелюстках квітки нижче! Покажіть квітку своєму партнеру та попросіть намалювати на одній із пелюсток щось, що буде вас мотивувати.

Моя позитивна розмова  
із собою



# Проект: Будьте самі собі автором

На новій сторінці намалюйте, чим закінчується ваша історія.  
Ось кілька ідей:

## КІНЕЦЬ


- Як розв'язувалась задача в оповіданні?
- Налаштування ті самі чи змінилися?
- Що роблять герої в кінці?



## Виготовлення титульної сторінки

Зробіть обкладинку вашої книжки оповідань,  
як показано нижче:

Сонний осел



Райна Т.

НАЗВА

МАЛЮНОК

ВАШЕ ІМ'Я

Зв'яжіть або скріпіть усі сторінки разом, щоб зробити вашу книгу.

Напишіть номери сторінок внизу кожної сторінки.



- Поділіться своєю книгою з родиною та друзями.
- Що сподобалось слухачам?
- Внесіть зміни у свою історію, щоб зробити її кращою.



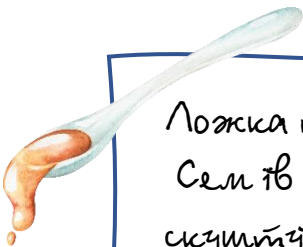




## «Розповідь»

Троє або більше гравців

1. Троє або більше гравців повинні покласти від 5 до 6 предметів у сумку, не кажучи іншому.
2. Не дивлячись діставайте з сумки будь-який предмет.
3. Розкажіть історію про цей предмет іншим. По черзі!



Ложка під назвою Сюзі була щаслива, адже Сем їв тільки морозиво. Тож Сюзі завжди могла скуштувати чогось смачненького та холодного.

Потім Сем дізнався про здорове харчування в школі. Тому він вирішив їсти зелені овочі.

Сюзі сказала Сему – Мені не подобається смак! Будь ласка, не їж це! Деякий час вони билися.

Нарешті Сем сказав Сюзі, що овочі роблять його сильним. Сюзі дуже любила Сема і вирішила допомогти йому залишатися у формі.



- Що вам сподобалося в кожній історії? Чому?

Чи сподобалося мені вчитися цього тижня?



Що нового я дізнався?

Що я зробив добре?

Що я можу зробити краще наступного тижня?

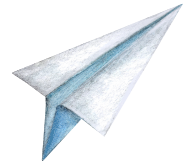
# Тиждень 4 Огляд

## ПРОЕКТ

### ЖИТТЄВІ НАВИЧКИ

#### Час історій

Хто такий ДукДук?  
Прочитайте історію,  
щоб дізнатися!



5

#### Крижане серце

Розіграйте сценку, щоб  
розглянути складні  
ситуації з нашого життя

4

#### Внутрішня краса

Подивіться, що робить вас і  
людей навколо вас красивими.

3

#### Прослуховування | Спостереження

Ви активний слухач і  
спостерігач?

2

#### Керівник | Послідовник

Поспостерігайте за собою  
як за лідером і  
послідовником за  
допомогою цікавих  
заходів.

1

## НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

- Папір
- Олівець/ручка
- Сумка



## Проект: Життєві навички

Які життєві навички вам потрібні щоб жити краще?

### Тримай Обличчя

2 і більше пар

1. Позначте лінію старту та фінішу за допомогою стрічки або предмета.
2. Партнери стають один проти одного і мчать до фінішу.
3. Партнери по черзі роблять смішні вирази під час ходьби, а інший копіює це. Якщо хтось із них сміється, обидва повертаються до початкової точки.

### Що приносить вам радість?



Що є кращим у природі? Чому ви так думаєте?

1. Поговоріть з партнером про те, що приносить вам радість 2-3 хвилини. Тоді ваш партнер поділиться.
2. Слухайте уважно, вухами, очима та серцем.
3. Намалюйте, що ви відчували, слухаючи свого партнера.



- Як було слухати? Як було говорити?
- Що відбувається, коли ви ділитесь тим, що приносить вам радість?
- Як слухання допомагає нам у реальному житті?



## Проект: Життєві навички

### Ранкове дзеркало

Поверніться обличчям до свого партнера.

1. Ваш партнер буде виконувати дії які б він робив, дивлячись в дзеркало.
2. Прикидайтеся їхнім дзеркалом і копіюйте їхні дії.
3. Поміняйтеся ролями.

*Як це було копіювати один одного?*



### Коробка для гарного настрою

Що в цій коробці допоможе тобі почуватися краще?

Намалюйте це та поговоріть про це з іншими.



- Легко чи важко було говорити про намальоване?
- Ви щось дізналися про себе?

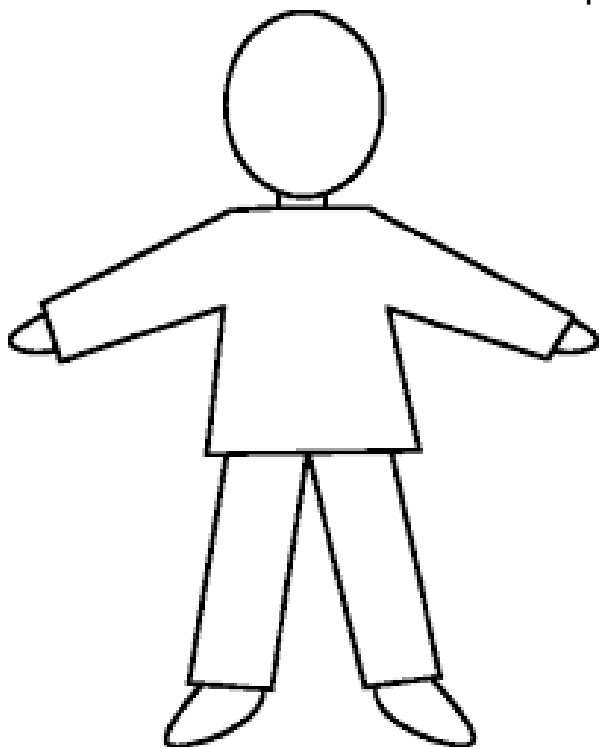


## Проект: Життєві навички

### Внутрішня краса

Виберіть друга для цієї гри

1. Обидва партнери малюють контур тіла, як показано нижче.
2. Наповніть його хорошими якостями, інтересами та талантами вашого партнера.



*У кожного є прихована внутрішня краса. Отже, подумайте про особливий спосіб малювання кожної частини.*

Обмінюйтеся малюнками і спостерігайте за своєю внутрішньою красою!



- Як було намалювати «внутрішню красу» вашого партнера та ділитися своїми малюнками?
- Що ви помітили у своєму партнері чи собі під час цієї діяльності?



## Проект: Життєві навички

### Крижане серце

4 і більше людей

Ми розіграємо сценку, щоб показати чому неможна залякувати або дражнити когось.

1. Виберіть одну особу на посаду директора.
2. Два актори розігрують сцену, де один образливо дражнить іншого.
3. Режисер плескає в різні моменти сценки. Після кожного плеску актори завмирають на своїх позиціях. Інша особа може увійти та зайняти місце будь-якого актора, щоб продовжити сценку та показати, чому знущання – це НЕ правильний спосіб поведінки.



- Що ви спостерігали в цих сценах? Чи були вони реалістичними?
- Що ви думаєте про рішення?
- Чи використовували б ви ці рішення в реальному житті? Чому так? Чому ні?
- Де вам може бути важко?

Спробуйте виконати заморожену сценку для нових сценаріїв, з якими вам також складно зіткнутися в реальному житті!



## Погода всередині мене

Автор: Джен Торп

Легко говорити про погоду на вулиці,  
навіть якщо вона постійно змінюється.

Але важко говорити про погоду  
всередині мене. Іноді здається, що  
люди мене не розуміють.

Ви теж так відчуваєте?



Іноді мій розум сповнений сонячного світла  
та веселок. Я відчуваю, що можу все.

В інші дні моя голова повна туману та хмар.  
Важко слухати, що говорять люди, або  
запам'ятовувати речі.



Іноді я прокидаюся з відчуттям, що в моїй  
голові вітряно і дико. Я відчуваю себе  
втомленим і сварливим.



І іноді здається, що всередині мене йде дощ.

Це може бути дощ, який змушує мене засмучуватися, або шторм, який викликає у мене почуття злості.



Іноді погода всередині мене не збігається з погодою на вулиці.

Іноді моя внутрішня погода не відповідає тому, що я хочу відчувати або як я думаю, що я повинен відчувати.

Чи це нормально? Так, звичайно, нормально! Найкраще, що можна зробити, коли ми відчуваємо, що наша внутрішня погода дивна, це сказати комусь, кого ми любимо, і поговорити про це.

У них також є погода всередині, і вони це зрозуміють.



- Намалюйте, що відчуває ваша внутрішня погода.
- Чи така ж погода надворі?
- З ким ти можеш поговорити про свої почуття?

# Атрибуції

Цей навчальний пакет надається за міжнародною ліцензією Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 .

**Стор. 13, 14:** I також! (Англійська), написана Лорен Беукес, проілюстрована Анжею Вентер, опубліковано Book Dash (© Book Dash, 2017) за ліцензією CC BY 4.0 на StoryWeaver.

**Стор. 32, 33:** Жадібна миша (англійською), написана Герміндером Орі, проілюстрована Герміндером Орі, перерізняно EAA, опубліковано Pratham Books (© Pratham Books, 2006) за ліцензією CC BY 4.0 на StoryWeaver.

**Стор. 40–44 :** Проектний навчальний ресурс «Життєві навички», розроблений компанією Dream A Dream, Індія для Банку безкоштовної освіти в Інтернеті EAA (IFERB).

**Стор. 46, 47:** Погода всередині мене (англійською мовою), автор Джен Торп, ілюстрації Лара Бердж, опубліковано Book Dash (© Book Dash, 2017) за ліцензією CC BY 4.0 на StoryWeaver.

Якщо вам це сподобалося, перейдіть на наш веб-сайт IFERB, щоб знайти ще сотні таких ресурсів. Відвідайте  
<https://resources.educationaboveall.org>  
<https://edukacjamamoc.pl/>



*Дякуємо за спільну  
пригоду!*



ВИ МОЖЕТЕ ЗНАЙТИ НАС ТУТ: FB: @INSTYTUTER | INSTYTUTER.PL

