

Як знайти свою класну кімнату?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
I.	Ранкова зустріч	З увагою сприймає усні репліки вчителя й однокласників (вітання, знайомство, запитання, просьба, прощання) й доречно реагує на усну інформацію в діалозі.	2МОВ 1.1-1
		Уживає форму кличного відмінка іменника для звертання по імені до іншої особи, уживає ввічливі слова.	2МОВ 1.8 – 2
		Виробляє разом з однокласниками доброзесні правила взаємодії; переконує, що вони потрібні	2ГІО 8.1 – 1
II.	Екскурсія школою / квест (з допомогою працівників школи – бібліотекаря, психолога, соціального-педагога, медсестри, запрошених батьків, тощо). Ознайомлення з розміщенням кабінетів, класної кімнати, бібліотеки, медкабінету тощо	Ставить запитання до усного повідомлення й відповідає на запитання.	2МОВ 1.2- 1
		Називає букви, які впізнає в записаних словах.	2МОВ3.1-4
		Лічить за правилами лічби об'єкти навколишнього світу(розташовані послідовно, по колу, хаотично).	2МАО3.1-1
		Встановлює відносне розміщення об'єктів в просторі (лівіше, правіше, вище, нижче тощо).	2МАО4.1-1
		Визначає осіб , до яких може звертатися при поганому самопочутті (медсестра).	2СЗО 1.1-8
	Визначає місця, де можна харчуватись здорово (їдальня)	2СЗО 4.2-3	
III.	Створення схеми – малюнка «Власна дорога до мого класу»	Використовує зібрані (наявні) дані для спілкування щодо досліджуваної проблеми.	2МАО 1.1- 2
		Описує і складає маршрути на основі	2МАО2.2-3

	зібраних даних за допомогою піктограм та схем. Пояснює, навіщо бути пунктуальним / -ою у школі	2 ПО 1.1-1
IV. Розроблення емблеми (смайлика...) для класної кімнати	З допомогою дорослих чи самостійно виготовляє виріб із застосуванням знайомих технологічних операцій із конструкційними матеріалами (використання паперу, ниток, стрічок). Називає предмети, ознаки предметів. Порівнює вплив різних емоцій на себе та інших. Об'єднується з іншими дітьми у групу для навчання та гри.	2 ТЕО 4.1-2 2 МОВ 4.1-5 2 СЗО 3.3-4
	Виконує запропоновану роль у мікрогрупі, погоджується з рішенням команди	2 СЗО 4.4-6 2 СЗО 4.4-7
V. Підсумок «Що тобі допоможе знайти свою класну кімнату?»	Ділиться своїми почуттями та емоціями від прослуханого, побаченого та створеного. Розрізняє власні емоції та почуття	2МОВ1.8-1 2СЗО 2.2-10

Як почуватися комфортно у класі?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
I.	Ранкова зустріч	З увагою сприймає усні репліки вчителя й однокласників і доречно реагує на усну інформацію в діалозі.	2МОВ1.1-1
		Уживає форму кличного відмінка іменника для звертання по імені до іншої особи, уживає ввічливі слова.	2МОВ1.8 -2 2 ГЮ 7.2-3
		Уважно вислуховує думку співрозмовника, висловлює свій погляд, шануючи гідність іншого.	2СЗО 4.4-1
		Спілкується з учителькою, однокласниками	
II.	Гра-знайомство з осередками класної кімнати та їх призначення («живим куточком», класною бібліотекою, ігровим осередком тощо)	Сприймає монологічне висловлення (казку, вірш, розповідь про події з життя або про спостереження за чимось /кимось).	2МОВ1.1-2
		Ставить запитання до усного повідомлення й відповідає на запитання.	2 МОВ 1.2 - 1
		Розпізнає живі та неживі природні об'єкти.	2 ПРО 4.3-2
		Спостерігає за рослинами які вирощує в класі.	2 ПРО 3.2-3
		Спостерігає за улюбленими тваринами, які доглядає у класі.	2ПРО 3.2-4
		Організовує робоче місце з урахуванням умов у школі.	2 СЗО 4.4-1
Об'єднується з іншими дітьми у групу для навчання та гри	2СЗО 4.4-6		

III. Обговорення «Що варто і чого не варто робити в класній кімнаті?»	Підтримує аргументами власні думки або спростовує їх.	2 МОВ 1.6-4
	Визначає, що може призвести до небезпеки в класі.	2 СЗО 2.2-2
	Використовує зібрані дані для спілкування щодо досліджуваної проблеми	2 МАО 1.1 - 2
IV. Визначення власних пріоритетів (пошук найцікавішого осередку)	Ставить запитання до усного повідомлення й відповідає на запитання.	2МОВ1.1-1
	Ділиться своїми почуттями та емоціями від почутого.	2 МОВ 1.8 - 1
	Встановлює відносно розміщення об'єктів у просторі (лівіше, правіше, вище, нижче).	2 СЗО4.4-1 2 МАО4.1-1
	Знаходить знайомі двовимірні (площинні) фігури на предметах навколишнього середовища.	2МАО4.2 - 2
V. Рефлексія. Створення малюнка про клас	Записує елементарні повідомлення за допомогою малюнквого письма.	2МОВ 3.1 – 1
	Підписує друкованими літерами своє ім'я та прізвище, назву на власних малюнках.	2 ГЮ 7.2-3
	Уважно вислуховує думку співрозмовника, висловлює свій погляд, шануючи гідність інших.	2 ГЮ 7.2-1
	Залучає однокласника/-цю до спілкування (робота в парі).	2СЗО 4.1-2
	Пояснює, яка діяльність подобається.	

Як створити безпеку і затишок у класі?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
I.	Ранкова зустріч	З увагою сприймає усні репліки вчителя і однокласників і доречно реагує на усну інформацію в діалозі.	2МОВ1.1-1
		Уживає форму кличного відмінка іменника для звертання по імені до іншої особи, уживає ввічливі слова.	2МОВ1.8 -2
		Уважно вислуховує думку співрозмовника, висловлює свій погляд, шануючи гідність іншого.	2 ГІО 7.2-3
		Пояснює, що робити в ситуаціях небезпеки вдома, або в школі .	2СЗО2.1-1
		Визначає коло осіб, які можуть надати допомогу в разі небезпеки	2СЗО1.3-1
II.	Встановлення правил поведінки у класі. Гра «Так – Ні»	Використовує фактичний зміст для обговорення усної інформації.	2МОВ1.2-2
		Ставиться з повагою до інших осіб.	2СЗО4.4-2 2 ГІО7.2-3
		Висловлює свій погляд, шануючи гідність іншого.	2 ІФО4.2-1
		Коректно реагує на висловлювання, з яким не погоджується.	2ГІО 7.1-2
		Описує узвичаєні правила життя класу, пояснює їх значення для себе.	2 СЗО 2.1-4
		Розпізнає, до чого можна торкатися, а до чого не можна в жодному разі.	2 СЗО 3.3-2
		Пояснює, як правила та їх дотримання впливають на безпеку в довір'ї, зокрема вдома, у школі	

III	Перегляд відеоролика «Безпека у класі»	Уважно сприймає відео фрагмент та називає його учасників спілкування, їхні дії та ознаки дій, робить висновок про настрій, емоції учасників спілкування, використовуючи відповідно слова-назви ознак предметів.	2МОВ2.4-7
		Прогнозує наслідки різних дій, їхній вплив на людину	2ГІО6.3-3
IV	Сюжетно-рольова гра «Облаштуємо клас» (спільне створення комфорту й оновлення дизайну в класі: поповнення класної бібліотеки, облаштування куточку живої природи, ігрового осередка тощо)	Пояснює, яка діяльність приносить і радість, і користь.	2 СЗО 3.4-4
		Розрізняє ознаки добробуту людини. Складає перелік речей, необхідних для навчання.	2 СЗО 3.4-5
		Пояснює, що не всі потреби можуть бути задоволені.	2 СЗО 4.3-3
		Пояснює, чому людині потрібна добротність.	2 СЗО 4.3-2
		Пояснює важливість добрих вчинків для людини та довкілля.	2 СЗО 1.1-9
		Обирає тексти (книжки) для читання, може пояснити свій вибір.	2 СЗО 1.1-10
		Описує книжки, які подобаються .	2 МОВ 2.1-1
		Вирішує, що він / вона хотів би дослідити.	
		Обговорює сюжетно-рольову гру, у якій брав участь (як відбувалася гра?, чи отримали задоволення від гри? якщо ні, то що цьому перешкодило).	2 МОВ 2.1-2 2 ПРО 1.1-1 2 МОВ 2.1-1
		Залучає однокласника/-цю до спілкування (робота в групі)	2 ГІО 7.2-1
V.	Виготовлення композиції із квітів «Спільний букет» (з фотографіями учнів)	Аналізує зображення схем технологічної послідовності з допомогою дорослих, дотримується їх у процесі роботи (використання технологічних карт, графічних зображень, малюнків).	2 ТЕО 1.2-1

	Дотримується безпечних прийомів праці під час використання інструментів та пристосувань.	2 ТЕО 2.1-1	
	Організовує безпечне робоче місце з допомогою дорослих (використання клею, інструментів та пристосувань із гострими частинами).	2 ТЕО 2.1-2	
	Відтворює досліджувані геометричні форми (вирізає, наклеює, малює, моделює та ін.), використовуючи для цього не лише готові геометричні фігури і тіла, а й упізнані у предметах навколишнього світу.	2 ТЕО 4.1-2	
	З допомогою дорослих або самостійно виготовляє виріб із застосуванням знайомих технологічних операцій з конструкційними матеріалами (використання паперу, ниток та інших матеріалів).	2 СЗО 3.4-4	
	Пояснює, яка діяльність приносить і радість, і користь.	2 ТЕО 1.5-1	
	Демонструє іншим результати власної діяльності		
VI	Рефлексія «Що символізує букет квітів?». Створення нової традиції у класі	Ділиться своїми почуттями та емоціями від прослуханого, побаченого та створеного	2 МОВ1.8-1

Як нам стати класною спільнотою?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
I.	Ранкова зустріч «Що таке спільнота?»	З увагою сприймає усні репліки вчителя і однокласників і доречно реагує на усну інформацію в діалозі.	2МОВ1.1-1
		Уживає форму кличного відмінка іменника для звертання по імені до іншої особи, уживає ввічливі слова.	2МОВ1.8 -2
		Уважно вислуховує думку співрозмовника, висловлює свій погляд, шануючи гідність іншого.	2ГІО 7.2-3
		Визначає з однокласниками важливість спільноти класу і пояснює свою думку	2ГІО 5.1 – 1
II.	Групова пантоміма-загадка «Наші спільні вподобання» (діти об'єднуються в групи за вподобаннями («читачі», «музиканти», «художники», «спортсмени», «водії» тощо)	Імпровізує засобами пантоміми (міміка, жести), рухами.	2 МОВ 1.7-5
		Підтримує і приймає інших.	2 МІО 1.2 – 3
		Об'єднується з іншими дітьми у групу для виконання навчального завдання .	2 СЗО 1.2 – 2
		Лічить за правилами лічби об'єкти навколишнього світу(розташовані послідовно, по колу, хаотично).	2 СЗО 4.4 – 6
		Використовує зібрані дані для спілкування щодо досліджуваної проблеми	2 МАО 3.1 – 1 2 МАО 1.1 – 2
III.	Обговорення проблеми «Краще змагатися чи співпрацювати в спільноті?» з використанням	Формулює власну думку та захищає її.	2 МОВ 1.6-4
		Описує узвичаєні правила життя класу, пояснює їх значення для себе.	2 ГІО 7.1-2
		Описує й обмірковує свої права і	

ситуаційної вправи	обов'язки в класі.	2 ГЮ 7.1-3
	Встановлює дружні стосунки з дітьми своєї та іншої статі.	2 СЗО 1.4-1
	Пояснює правила моральної поведінки вдома, у школі	2 СЗО 1.4-3
IV. Змагання «Веселі старты» між двома командами. Рефлексія щодо змагань	Бере участь у колективному виконанні творчого задуму (створення емблеми класу).	2 МИО 1.3 – 2
	Бере участь в естафетах, рухливих іграх.	2 ФЮ 1.3 – 1 2 МАО 3.1 – 3
	Уживає у мовленні кількісні і порядкові числівники при встановленні порядкового номера об'єкта відносно іншого.	2 ФЮ 3.1 – 3
	Співпрацює й досягає спільних командних цілей під час естафет, рухливих ігор.	2 МАО 3.2 – 1
	Здійснює вимірювання, використовуючи нестандартні мірки різного роду (стрічка, сірникова коробка тощо).	2 МОВ1.8-1
	Ділиться своїми почуттями та емоціями від прослуханого, побаченого та створеного.	2 ФЮ 3.3-2 2 ФЮ 3.3-3
	Діє відповідно до узгоджених правил.	
	Уміє програвати, програючи, <i>тисне руку</i> супротивникові та <i>дякує</i> за гру.	
	V. Розучування пісні «Будуймо спільноту». Рефлексія щодо проблемного запитання	Співає пісні

Чого ми можемо досягнути спільно?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
I.	Ранкова зустріч. Гра «Добери словечко»	З увагою сприймає усні репліки вчителя і однокласників і доречно реагує на усну інформацію в діалозі.	2МОВ1.1-1
		Уживає форму кличного відмінка іменника для звертання по імені до іншої особи, уживає ввічливі слова.	2МОВ1.8 -2
		Уважно вислуховує думку співрозмовника, висловлює свій погляд, шануючи гідність іншого.	2 ГЮ 7.2-3
		Грає в ігри з римою	2 МОВ 4.2 – 1
II.	Групова пантоміма-загадка «Наші спільні вподобання» (діти об'єднуються в групи за вподобаннями («читачі», «музиканти», «художники», «спортсмени», «водії» тощо))	Уважно сприймає малюнки та називає зображених на них учасників спілкування, їхні дії та ознаки дій; робить висновок про настрій, емоції учасників спілкування, використовуючи відповідні слова-назви ознак предметів.	2МОВ 1.4 – 4
		Встановлює відношення порядку розміщення об'єктів на площині та в просторі (лівіше, правіше, вище, нижче тощо), використовуючи математичну мову.	2МАО 4.1 – 1
		Пояснює, що кожен вчинок має наслідки, спираючись на героїв сюжетних малюнків	2СЗО 2.2 – 11
III.	Сюжетно-рольова гра «На концерті» (ролі: «виконавці», «конферансьє», «глядачі»)	Бере на себе роль у сюжетно-рольовій грі .	2 МОВ 1.7 – 3
		Виконує твори мистецтва (співає, малює, танцює, декламує тощо), які подобаються.	2 МИО 3.3-4

		Обговорює сюжетно-рольову гру, у якій брав/ -ла участь (як відбувалася гра?, чи отримали задоволення від гри? якщо ні, то що цьому перешкодило)	2 МОВ 2.1-1
IV.	Обговорення проблем класу та варіантів їх розв'язання (робота в групах)	З увагою сприймає усні репліки вчителя і однокласників і доречно реагує на усну інформацію в діалозі.	2МОВ1.1-1
		Обговорює проблеми класу, які його /її турбують, обирає один із варіантів їх розв'язання	2ГІО 8.2 – 1
V.	Підведення підсумків тижня. Спільне виконання пісні	Уважно вислуховує думку співрозмовника, висловлює свій погляд, шануючи гідність іншого.	2ГІО 7.2-3
		Співає дитячу пісню	2МІО 1.1 – 1