

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

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
1.	Ранкова зустріч. I. Привітання. II. Створення у класі позитивного настрою. Гра «Кубик запитань»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Уживає відповідну до ситуації спількування лексику.</li> <li>▪ Аргументує власні думки та спростовує твердження інших.</li> <li>▪ Лічить об'єкти докільця.</li> <li>▪ Читає і записує числа 1–6 словами і цифрами.</li> <li>▪ Утворює рівності на основі складу чисел 2-6.</li> </ul>	2 МОВ 1.7-1  2 МОВ 1.6-4  2 МАО 3.1-1 2 МАО 2.1-1 2МАО 2.1-1
2.	Розгадування ребуса для визначення теми тижня	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Розгадує ребуси, експериментує з мовними одиницями.</li> <li>▪ Визначає звуки у слові.</li> <li>▪ Лічить кількість складів у слові, орієнтуючись на кількість голосних звуків.</li> <li>▪ Позначає голосний звук [і] буквою на письмі.</li> </ul>	2 МОВ 4.2-1  2 МОВ 4.1-1 2 МОВ 4.1-2  2 МОВ 4.1-4
3.	Вправа «Попкорн» (називання улюблених ігор)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Лічить об'єкти докільця.</li> <li>▪ Співвідносить числа 1–5 з числівниками.</li> <li>▪ Досліджує особливості лічилки, використовує її у грі.</li> <li>▪ Дотримується домовленостей.</li> </ul>	2 МАО 3.1-1 2 МАО 2.1-1 2 МОВ 2.2-7  2 ГІО 8.1-2
4.	Ігрова діяльність учнів в осередках класу	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Утворює рівності на основі складу чисел 2–6.</li> <li>▪ Описує тварину.</li> <li>▪ Сприймає монологічне мовлення.</li> <li>▪ Дотримується правил безпеки під час ігор та розваг.</li> <li>▪ Складає план дій для виконавця із точними та однозначними вказівками.</li> <li>▪ Малює фарбами.</li> <li>▪ Описує свій задум.</li> <li>▪ Пояснює, наскільки вдалося втілити свій задум.</li> <li>▪ Розпізнає шестикутник.</li> <li>▪ Дотримується правил безпечної поведінки в різних ситуаціях.</li> <li>▪ Визнає свою поразку, поважає тих, хто програв, дякує за гру супротивникові.</li> </ul>	2МАО 2.1-1 2ПРО 3.1- 8 2 МОВ 1.1-1 2 ФІО 3.2-1  2 ІФО 2.2-1  2 МІО 1.1-5 2 МІО 3.1-3 2 МІО 3.1-4  2 МАО 4.2-2 2 СЗО 2.4-2  2 ФІО 3.3-3
5.	Підведення підсумків заняття. Рефлексія «Сонечко»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Розповідає про те, що його / її вразило, схвилювало.</li> <li>▪ Описує зміни власних емоцій, почуттів, настрою.</li> <li>▪ Створює аплікацію.</li> </ul>	2 МОВ 1.6-3  2 СЗО 2.2-8  2 МІО 1.1-5

## У які ігри грали наші батьки?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
1.	Ранкова зустріч. I. Привітання. II. Створення в класі позитивного настрою. Гра «Я знаю»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Бере участь у сюжетно-рольовій грі.</li> <li>▪ Уживає відповідну до ситуації спілкування (тема тижня) лексику і несловесні засоби (жести, міміка тощо).</li> <li>▪ Розпитує дорослих (родичів) і розповідає про минуле своєї родини, зокрема у які ігри їм подобалося грати у дитинстві, які іграшки у них були.</li> <li>▪ Лічить до 6 в прямому і зворотному порядку.</li> </ul>	2МОВ 1.7-3 2 МОВ 1.7-1  2 ГІО 8.3-3  2 МАО 3.1-2
2.	Визначення спільних та відмінних ознак ігор	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Лічить до 6 в прямому і зворотному порядку.</li> <li>▪ Порівнює числа в межах 6, використовує знаки &gt;, &lt;, =.</li> <li>▪ Представляє зібрані відомості доступними засобами.</li> </ul>	2 МАО 3.1-2  2 МАО 3.1-2  2 ГІО 4.2-2
3.	Представлення дитячої гри, у яку бавилася вчителька в 6-річному віці	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Обговорює гру, в якій брав/брала участь (як відбувалася гра? чи отримали задоволення від гри? Якщо ні, то що цьому зашкодило?).</li> <li>▪ Називає букви / звуки, які розпізнає в словах.</li> <li>▪ Лічить до 6 в прямому порядку.</li> <li>▪ Пояснює значення слова.</li> <li>▪ Розгадує ребуси, експериментує з мовними одиницями.</li> </ul>	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
4.	Свійські тварини: що ми про них знаємо?	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Розпізнає на малюнку свійських тварин.</li> <li>▪ Наводить приклади свійських тварин.</li> <li>▪ Вигадує як зобразити їх пантомімою (міміка, жести, рухи).</li> <li>▪ Пояснює, чому треба берегти природу, зокрема доглядати за тваринами.</li> </ul>	2 ПРО 4.3-7 2 ПРО 4.3-7 2 МИО 1.2-3  2ПРО 4.4-2
5.	Презентація «Іграшки наших батьків»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ З увагою сприймає усні репліки учителя й однокласників, доречно реагує на усну інформацію в діалозі.</li> <li>▪ Розпитує дорослих (родичів) про минуле своєї родини і розповідає про нього.</li> </ul>	2МОВ1.1-1  2 ГІО 8.3-3
6.	Демонстрування гри, у яку грали наші батьки	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Бере участь у сюжетно-рольовій грі.</li> <li>▪ Обговорює сюжетно-рольову гру, в якій брав/брала участь (як відбувалася гра? чи отримали задоволення від гри? Якщо ні, то що цьому зашкодило?).</li> <li>▪ Об'єднується з іншими дітьми у групу для навчання та гри.</li> </ul>	2МОВ 1.7-3 2 МОВ 2.5-6  2 СЗО4.4-6

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Виконує запропоновану роль у мікрогрупі (команді), погоджуючись із рішенням більшості.</li> <li>▪ Виробляє з однокласниками правила взаємодії під час ігор та розваг.</li> </ul>	<p>2 СЗО 4.4-7</p> <p>2 ГЮ 8.1-1</p>
7.	Написання листа, зокрема й за допомогою піктограм, малюнквого письма. Підведення підсумків заняття	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Записує елементарні повідомлення за допомогою малюнквого письма.</li> <li>▪ Передає своє враження від побаченого через малюнки, у листах-подяках.</li> </ul>	<p>2 МОВ 3.1-1</p> <p>2 МОВ 3.1-5</p>

## Чому варто дотримуватися правил гри?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
1.	Ранкова зустріч. 1. Привітання. 2. Руханка-забавлянка «Ми йдемо шукати друга»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Досліджує особливості забавлянки, використовує її у грі.</li> <li>▪ З увагою сприймає усні репліки учителя і однокласників, доречно реагує на інформацію (відомості), висловлену (почути) в діалозі (під час розмови).</li> <li>▪ Обговорює гру, у якій брав участь (як відбувалася гра? чи отримали задоволення від гри? якщо ні, то що цьому зашкодило?).</li> <li>▪ Порівнює свої почуття та почуття інших людей в одній і тій самій ситуації.</li> <li>▪ Намагається дотримуватися домовленостей.</li> </ul>	2МОВ 2.2-7  2МОВ 1.1-1  2 МОВ 2.5-6  2СЗО 2.2-4  2 ГЮ 8.1-2
2.	Бесіда «Чому потрібні правила гри»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ З увагою сприймає усні репліки учителя й однокласників, доречно реагує на інформацію в діалозі.</li> <li>▪ Використовує інформацію, отриману з відомих та запропонованих іншими джерел (книги, фільми тощо).</li> </ul>	2 МОВ 1.1-1  2 ПРО 2.1-1
3.	Гра «Утвори слово» (визначаємо ключове слово)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Утворює нове слово із заданих складів.</li> <li>▪ Вправляється у правильній вимові й наголошуванні слів.</li> </ul>	2МОВ 4.1.1 2 МОВ 4.1-2
4.	Ознайомлення учнів з буквою «и». Вправлення в її написанні	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Вправляється в написанні літери «и».</li> <li>▪ Позначає голосні звуки буквами на письмі.</li> </ul>	2 МОВ 3.1-2 2 МОВ 4.1-3
5.	Перегляд сюжетних малюнків / фотографій для визначення можливих наслідків недотримання правил гри	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Пояснює, як дотримання правил впливає на безпеку в докільлі.</li> <li>▪ Пояснює, що кожен вчинок має наслідки, спираючись на приклади героїв ігор різних видів.</li> <li>▪ Ставить запитання до усного повідомлення, відповідає на запитання інших.</li> <li>▪ З увагою сприймає усні репліки учителя й однокласників, доречно реагує на усну інформацію в діалозі.</li> </ul>	2 СЗО 3.3-2  2 СЗО 2.2-11  2МОВ 1.2-1  2МОВ 1.1-1
6.	Створення нових правил до відомої гри («Шашки») у вигляді піктограм/схем/ з допомогою вчителя / вчительки	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Придумує нові правила гри.</li> <li>▪ Записує елементарні повідомлення за допомогою малюнкового письма, наприклад, піктограми з правилами гри.</li> <li>▪ Об'єднується з іншими дітьми у групу для навчання та гри.</li> <li>▪ Виконує запропоновану роль у мікрогрупі (команді), погоджується із рішенням команди.</li> </ul>	2 МОВ 2.7-1 2 МОВ 3.1-1  2 СЗО 4.4-6  2 СЗО 4.4-7

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Виробляє (з однокласниками) з допомогою дорослих добросесні правила взаємодії під час ігор.</li> <li>▪ Лічить об'єкти навколишнього світу.</li> <li>▪ Читає і записує числа 1–6 словами і цифрами.</li> <li>▪ Утворює рівності на основі складу чисел 2–6.</li> <li>▪ Описує свій задум.</li> <li>▪ Пояснює, наскільки вдалося втілити свій задум.</li> <li>▪ Знаходить суму (додає), різницю (віднімає) в межах 6, користуючись предметами або їхніми заміниками (шашками, паличками тощо).</li> </ul>	<p>2 ГІО 8.1-1</p> <p>2 МАО 3.1-1 2 МАО 2.1-1</p> <p>2МАО 2.1-1</p> <p>2 МІО 3.1-3 2 МІО 3.1-4</p> <p>2 МАО 3.3-2</p>
7.	Представлення створених правил	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ставить запитання до усного повідомлення, відповідає на запитання інших.</li> <li>▪ Ділиться своїми почуттями та емоціями від прослуханого висловлювання (розповідь про спостереження за чимось/кимось).</li> <li>▪ Презентує результати власної творчості перед однолітками.</li> </ul>	<p>2 МОВ 1.2-1</p> <p>2 МОВ 1.8-1</p> <p>2 МІО 3.1-4</p>
8.	Підведення підсумків заняття	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ділиться думками та емоціями, визначає гру, яка найбільше сподобалася.</li> </ul>	<p>2 МОВ 1.6-3</p>

## Коли комп'ютер допомагає?

№ з/п	Приклади навчальної діяльності	Очікувані результати навчання	Індекс конкретного очікуваного результату
1.	Ранкова зустріч 1. Привітання 2. Гра «Крокодил»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ З повагою сприймає і доречно реагує на усні репліки учителя й однокласників.</li> <li>▪ Дотримується норм спілкування з ровесниками, використовує ввічливі слова.</li> <li>▪ Правильно звертається до однокласників та вчителя/ вчительки.</li> <li>▪ Описує узвичаєні правила життя своєї сім'ї / класу, пояснює їхнє значення для себе.</li> </ul>	2 МОВ 1.1-1  2 МОВ 1.8-2  2 МОВ 1.6-3  2 ГІО 7.1-2
2.	Відгадування предметів, захованих у «чарівній скриньці» для обговорення призначення пристрою	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Пояснює значення слів.</li> <li>▪ Ставить запитання до усного повідомлення, відповідає на запитання інших.</li> <li>▪ Уживає відповідну до ситуації спілкування лексику.</li> </ul>	2 МОВ 4.1-4 2 МОВ 1.2-1  2 МОВ 1.7-1
3.	Демонстрування основних можливостей цифрових пристроїв	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Досліджує можливості пристроїв.</li> <li>▪ Експериментує з їхніми функціями.</li> <li>▪ Уживає відповідну до ситуації спілкування лексику.</li> </ul>	2 ІФО 3.1-2 2 ІФО 3.1-3 2 МОВ 1.7-1
4.	Діалог «Моя улюблена комп'ютерна гра»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Вступає в діалог, підтримує й ініціює діалог на теми, які викликають зацікавлення.</li> <li>▪ Спостерігає за діалогом, де висловлюються різні погляди на предмет обговорення.</li> </ul>	2 МОВ 1.6-1  2 МОВ 1.6-2
5.	Формулювання правил безпечної комп'ютерної гри	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Пояснює значення режиму дня для продуктивної роботи і відпочинку.</li> <li>▪ Повідомляє про своє самопочуття дорослим.</li> <li>▪ Дотримується правил безпеки.</li> <li>▪ Розрізняє корисні та шкідливі впливи на вибір безпечної поведінки (батьки, вчителі, друзі, ЗМІ тощо)</li> <li>▪ Пояснює, як безпечно поводитися в мережі Інтернет.</li> <li>▪ Переконає однокласників про користь виконання фізичних вправ.</li> </ul>	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
6.	Руханка «Очі, руки, вуха, хвіст»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Застосовує рухливі ігри для розвитку фізичних якостей та під час навчання, задовольняючи потребу в руховій та ігровій діяльності.</li> </ul>	2 ФІО 1.3-2
7.	Ознайомлення учнів з історією створення комп'ютерних ігор	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Висловлює свої думки і почуття з приводу простих медіатекстів (мультфільм).</li> </ul>	2 МОВ 2.5-5

8.	Ігрова діяльність на планшетах/ комп'ютерах/ смартфонах	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Запускає програми, відкриває файли на знайомому пристрої.</li> <li>▪ Вмикає / вимикає, перезавантажує знайомі пристрої.</li> <li>▪ Відтворює досліджувані геометричні форми.</li> <li>▪ Лічить об'єкти довкілля.</li> <li>▪ Фіксує здобуту інформацію / дані за допомогою цифрових пристроїв.</li> </ul>	<p>2 ІФО 3.2-5</p> <p>2 ІФО 3.2-6</p> <p>2 МАО 4.2-1</p> <p>2 МАО 3.1-1</p> <p>2 ПРО 2.2-1</p>
9.	Обговорення оповідання «Найкращий друг»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Висловлює думку про те, як факти, думки із прочитаного текст можуть допомогти в конкретних життєвих ситуаціях.</li> <li>▪ Пов'язує текст із власним досвідом.</li> <li>▪ Моделює свою поведінку в подібній ситуації.</li> <li>▪ Пояснює, що не можна оцінювати людину за її матеріальним станом.</li> <li>▪ Розповідає, про що текст, відповідає на запитання за змістом прочитаного.</li> <li>▪ Пояснює, як безпечно поводитися в мережі Інтернет.</li> <li>▪ Знаходить у тексті незнайомі слова, робить спроби пояснити їх значення, виходячи з контексту.</li> </ul>	<p>2 МОВ 2.5-4</p> <p>2 МОВ 2.5-2</p> <p>2 МОВ 2.4-2</p> <p>2 СЗО 1.4-4</p> <p>2 МОВ 2.2-4</p> <p>2 СЗО 1.1-5</p> <p>2 МОВ 2.2-5</p>
10.	Рефлексія «Що я беру із собою?»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Висловлює думку про те, як факти, можуть допомогти в конкретних життєвих ситуаціях.</li> </ul>	<p>2 МОВ 2.5-4</p>