



" " * " " 3 + "



- 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 букву «І» написати у повітрі, пальчиком на піску (або манній крупі), на аркуші паперу.

0 " (" ё і ") " "

Розкажіть учням, що у цій 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»:

і — росла трава,
 , — покосили,
 Ø — на сонечку сушили,
 — в кбпичку поскладали,
 — корівку годували,
 — молочко давала,
 Ø — діток напувала,
 — привела телятко,
 починаймо все спочатку.

і — росла трава...

* " +

Запропонуйте дітям записати всі числа, які почують у лічилці, та показати рухами відповідні тексту лічилки дії.

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

X 0 " " " " "



Запропонуйте дітям погратися в ігри в кожному з осередків.

" " " " "

Гра «Бінго» 0 "

Кожна пара дітей отримує ігрове поле й набір фішок. Учитель показує арифметичний приклад (наприклад, 4 + 2), 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».

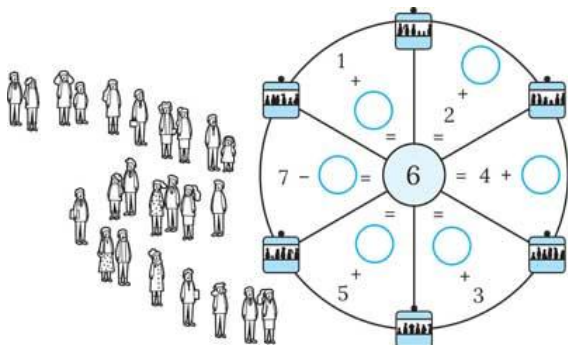
" " * " 4 "

4	2	3	5
6	3	4	2
2	6	3	5
4	5	4	6



" " (8 " 4 . " 6)

Віднови вирази на оглядовому колесі.



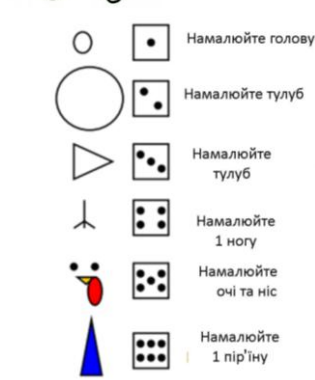
- Чи бував ти на оглядовому колесі? Чи сподобалося це тобі? Чому саме?
- Що бачив цікавого?
- Чому з оглядового колеса можна побачити більше різних цікавинок?

" Гра «Впізнай тварину»"

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



" " * " 5



'Гра «Чарівник і зачаровані звірі»

Один із гравців — «чарівник», а решта — «зачаровані звірі». «Чарівник» стає на середину майданчика і тричі підкидає м'яч угору. В цей час «зачаровані звірі» розбігаються подалі від «чарівника», не перебігаючи 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 і кидає «чарівникові». Якщо «чарівник» кине м'яч помічникові, той сам кидає м'яч у «зачарованих звірів». Гра закінчується, коли «чарівник» «відчарує» усіх звірів.

Гра «Я'— конструктор» 0 "

- Роздайте дітям деталі конструктора * ÿ N G I Q ÿ 1 " ÿ
" 1 "

ì 1 "
1 "

- Запропонуйте дітям відтворити (або придумати) сюжетну гру, героєм якої є персонаж, створений із шести деталей конструктора.
- Попросіть дітей навчити грати у свою гру однокласників. Чия гра сподобається більше?

" 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 пальці можуть займати різне положення (бути зведеними, розведеними тощо).
- Попросіть дітей уважно вдивитися у свій відбиток і спробувати побачити якийсь образ. За допомогою пензлика й фарб можна надати образу завершеного вигляду.
- Пригадайте з дітьми особливості шестикутника. Запропонуйте їм створити шестикутник за допомогою відбитків пальців. * " "



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

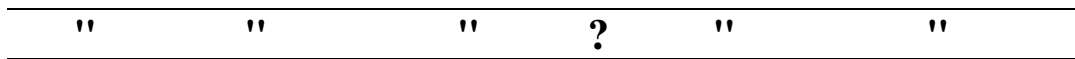
Х 0 " " " " " " " " " "

Запитайте в дітей, якими бувають ігри, які їхні улюблені ігри й лічилки. Чи хтось із дітей готовий показати свою улюблену гру та пояснити, як у неї грати?

- Прикріпіть на дошці круг жовтого кольору. 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, інакше — хмаринку. Запропонуйте учням 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 тощо), у які ігри вони бавились у 6–7 років. Нехай учні попросять дозволу принести до школи свої улюблені іграшки, а ще краще улюблені іграшки своїх батьків, якщо вони збереглися. Обов'язково запропонуйте дітям розпитати в батьків, якими іграшками вони любили бавитися й чому.



0 "

ë ""

"

" "

"

"

A

1.

- Попросіть учнів встати у коло. Pozнайомте учнів зі своєю улюбленою іграшкою. Поясніть, що вона дорога Вам, бо нагадує приємні дитячі роки. Запитайте в учнів, чи мають вони свою улюблену іграшку. Запропонуйте коротко розповісти про улюблену іграшку або іграшку своїх батьків.

4 0 "

" "

"

"

0 "

- 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. Використовуйте 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.

0 "

"

" "



•

"

"

"

<

Орієнтовні запитання:

- Які ігри ви бачите на малюнках? Що в них спільного? Що відмінного?
- Скільки дівчаток зображено на першому/другому малюнку?
- Скільки хлопчиків зображено на першому/другому малюнку?
- 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.



" " * 4" "



Мал. 1



Мал.2



Мал. 3

0 "

"

" - . " "

" " 8 "

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)
Запропонуйте дітям пограти в цю гру * 0 " . " 7 +

"	"	"	"	"	"	"	"
2	4	5	6	3	1		

ë ""

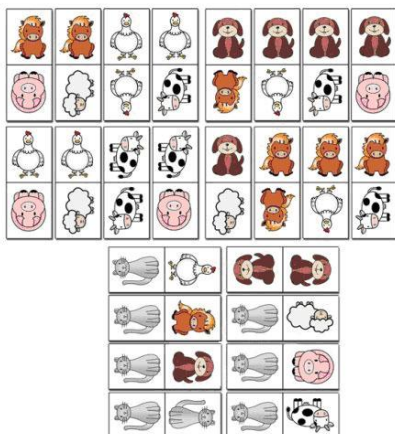
ì

- Викладіть доміно малюнками вниз.
- Перемішайте і роздайте кожному гравцеві по 5 доміно.
- Решта доміно відкладіть убік — це «базар».
- Першим ходить той гравець, у кого є доміно з парним зображенням (дубль), наприклад: «індик — індик». Якщо дубля немає у гравців, то обирають першого гравця лічилкою.
- Усі учасники по черзі викладають свої доміно так, щоб зображення на одній з крайніх збіглося із зображенням на дублі. Якщо у когось немає

потрібного доміно — він/вона бере доміно з відкладених на «базарі». Якщо і «базару вже немає, то гравець пропускає хід. Виграє той, хто першим викладе всі свої доміно.

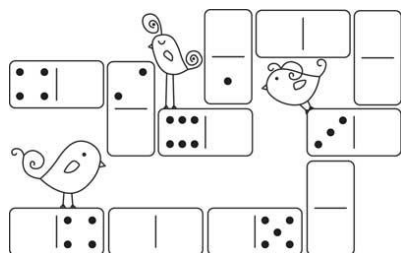


" " * ") " 7 "



" " (" 4 . " 1) ' "

Дізнайся правила гри в доміно. Доповни кожну кісточку відповідною кількістю крапок.



- Придумай свою математичну гру з кісточками доміно.

X 0 " " " <" " "

- 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?»

Діти по черзі за допомогою жестів, міміки зображують свійську тварину, яка живе поблизу. Решта учнів — відгадують цю тварину.

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

X 0 " " ё " " "

Представте Вашу іграшку. Розкажіть її історію, чому саме вона улюблена. Запропонуйте учням 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).

X 0 " " . " " " "

- Об'єднайте учнів у групи.
- Кожну із груп очолює один учень/ учениця, які погодилися 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.

X 0 " - " " ё " "

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



_____ " " ? "

0 " "

1.

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.

4 0 " - " ё " " "



Запропонуйте дітям стати в коло. Зі словами ё " " " діті рухаються по колу. Говорячи куплет забавлянки, зупиняються й через одного повертаються лицем до сусіда:

ô " 0

І далі виконують команду:

ё ô " " і

Продовжують рух в інший бік, повторюючи слова і команди:

" " " " * 5 " + 0

- " " 0

" " " " * 5 " + 0

- " " " 0

" " " " * 5 " + 0

ô " " 0

ø " " " " " " " * 5 " + 0

" " " " " * 5 " + 0

ô " " 0

" " 0

" " " " * 5 " + 0
 ô " " 0
 " " 0
 0 " " ë " " " "

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

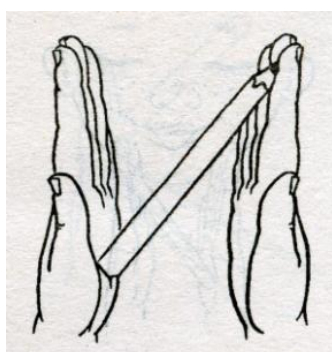
Проведіть з дітьми бесіду на тему «Чому потрібні правила гри?». (Можна візуалізувати отримані відповіді, щоб скористатися ними пізніше).

0 " " ë (" " "ì ") " "

- Запропонуйте дітям утворити ключове слово заняття, виконуючи такі дії:
 - із слова «правда» взяти перший склад;
 - із слова «новина» — другий склад;
 - зі слова «купила» — третій склад.
- Запитайте в дітей, яке слово вони утворили. (). Поцікавтесь, чи всі вони знають його значення.
- Попросіть дітей визначити наголошений склад у слові «правила», голосні звуки ([a], [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. " " " " " ë ì 0 "

Ознайомте учнів з написанням букви «и»



Ця літера навкоси
 Приміря собі паска.
 Догори його тягнула
 І до ніжки пристебнула.
 0



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.



V. " " " " " " " " " " " "

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

Запитайте в учнів, як безпечно бавитися в рухливій грі і що може бути небезпечного в них.

Обговоріть можливі наслідки недотримання правил кожної гри.



" " * " " 8 "





" " (" " 4 . " 4) ' "

Наведи лише ті слова, які характеризують чесну гру. Обґрунтуй свою думку.

ПІДТРИМКА ПОВАГА
 СВАРКА ДИСЦИПЛІНА

- Які ще слова ти можеш додати?
- Що треба робити, щоб усі малята грали чесно?

X 0 "

1 "

"

1 "

"

"

"

"

"

"

1 "

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



14

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

Крім цього, можна запропонувати учням полічити шашки, викласти можливі конфігурації складу числа «6», укласти стовпчики із шашок (зверніть увагу дітей на те, що стовпчик із шести шашок більший за стовпчик із п'яти фігур). Для пропедевтики арифметичної операції ділення можна запропонувати поділити один великий стовпчик на два рівні стовпчики/ три рівні стовпчики, а потім зробити таке ж завдання з рядочками шашок.

Можна об'єднати дітей у пари. 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 обвести 5-6 шашок у такій конфігурації, щоби вийшла квітка.

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

X 0 " " " "

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 у 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 переможців. Домовтеся про те, що ця гра залишається у класі й учні будуть мати можливість у вільний час пограти її.

X 0 " " "

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



ø

"

?

0 "

"

"

1.

Діти утворюють коло. Запропонуйте кожній дитині привітатися з іншою і щиро побажати саме цій дитині щось приємне. Розпочніть коло привітань:

" < " ё " ø " " + # . " *
 " " " " " " #
 " " " " " " #

Дитина 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.

4 0 " " ё і

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 грати в цю гру, якби були інші правила?

0 "

"

. "(

"

) "

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.

0 "

"

"

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.



" "

*

")

" 9



17

- Обговоріть з дітьми призначення цих пристроїв і визначте «експертів» щодо кожного з них («експерти» — це учні, які мають досвід у використанні певного пристрою).
- Об'єднайте дітей у групи навколо визначених «експертів». Дайте можливість малятам 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).

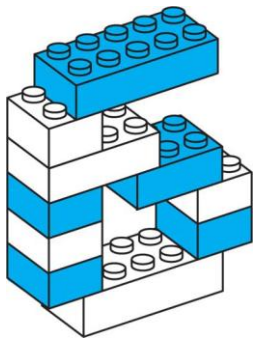
Х 0 " ё " " ø " " ì

- Запитайте дітей щодо їх улюбленої комп'ютерної гри. Попросіть 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.



" " (" " 4 . " 2) ' "

Побудуй з кубиків "Лего" цифру 6 і зобрази шість будь-яких об'єктів з комп'ютерних або інших ігор.



- Об'єктів з комп'ютерних чи звичайних ігор ти пригадав більше? Як ти думаєш, чому?
- Чому тобі подобається грати у комп'ютерні ігри?

18

Х 0 " " " ø " "

Обговоріть з учнями:

- Š різницю між реальною «живою» та комп'ютерною грою;
- Š 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;
- Š запитайте, чим можна підсилити комп'ютерного героя і як це зробити в реальному житті (взяти паузу, грати обмежений час, виконати вправи, дотримуватися зорового режиму);
- Š обговоріть можливість вибору: грати довго декілька днів і втомитися, чи грати часто, але обмежену кількість часу;
- Š переконайтеся, що діти розрізняють дитячі та недитячі ігри.

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

Запитайте, чому необхідно дотримуватися цих правил і як можна себе контролювати (встановлювати час на будильнику, таймері, залучати інших осіб,

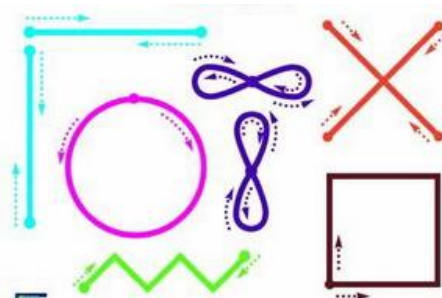
щоб нагадали тощо). Можна навести учням такий аргумент, що комп'ютерний герой теж діє згідно з таймером, умонтованим у гру і коли таймер доходить до нуля, гра закінчується, тому учні так само, як і герої із гри, можуть грати тільки обмежений час, а потім відновлювати свої сили, відпочивати, грати в рухливі 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 виконали руханку. Запропонуйте повісити вдома над монітором схему вправ для очей.

Х 0 " " ё . " . " . " і "

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

- Вправи для очей за схемою:



- Потерти енергійно руки одна об одну долоньками, зробити масаж пальчиків.
- Потерти вухка 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.

Х К 0 " " ø ""

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

Перевірте, наскільки уважно учні дивилися відеоматеріал.

Запропонуйте дати відповіді на запитання:

- Чого може навчити комп'ютерна гра?
- Які пристрої потрібні, щоб грати?
- Де знаходиться віртуальний світ?
- Як створюють комп'ютерні ігри? Скільки часу це може тривати?
- Хто створює комп'ютерні ігри?

Х К К 0 " " ø' " 1 " "

- Учні на планшетах (комп'ютерах або смартфонах) малюють 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 геометричною фігурою (круг, трикутник, квадрат, прямокутник, п'ятикутник тощо). 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 б 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:

Z 0 " " " ё "

Запропонуйте учням послухати оповідання і поміркувати, чи могло б таке відбутися у вашому класі.

"

20

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?

() "

Запитання для обговорення

1. Хто був Андрійкові 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 можна порадити Артемові?
5. Чи дотримувався Андрійко правил безпечного користування планшетом?

21

Z 0 " " ё " " " " A i

Запитайте в дітей, що корисного вони дізналися. Заохочуйте їх висловлювати та обґрунтовувати свою думку.



" " (" " 4 . " 3)

Оціни, наскільки ти погоджуєшся з кожною думкою. Обґрунтуй власну позицію.

Комп'ютерна гра навчає.



Комп'ютерна гра може нашкодити.



Комп'ютерна гра допомагає знайти друзів.

