

## Модуль дистанційного навчання 1. Повідомлення в пляшці: прийміть виклик!

- **Сюжет.** Учитель читає сюжет для цього модуля. Проведіть групову дискусію, керуючись **порадами щодо обговорення, посиланнями на новини** та рекомендаціями «Ой! Помилка!». Нагадайте учням, що знак «Ой! Помилка!» можна знайти в робочому зошиті. (Негаразди – найкращий учитель. У рамках кожного модуля учням рекомендується наполегливо працювати та робити повторні спроби. Якщо учень робить помилку та вчиться на ній, він може намалювати кольоровий знак «Ой! Помилка!» в робочому зошиті.) **Порада.** Спрощена версія сюжету – чудове домашнє завдання з читання для учнів, які вже вміють читати! Пакет також містить список слів для нових читачів. Вони можуть роздрукувати цей список і викреслювати відповідні слова під час читання. Список слів також розділено на розділи за модулями. Інший варіант – попросити учнів прочитати імена персонажів по складах. (За потреби ви також можете надрукувати список слів і спрощений сюжет, а також включити їх як вкладиші, роздаючи робочі зошити.)
- **Гра.** Кожен показує літеру, використовуючи своє тіло. Хтось хоче розповісти про себе чи показати свою літеру іншим учням через відеозв'язок?
- **Вправа.** Учитель маркером пише «ЯЩІРКА» на аркуші паперу, а потім окремо вирізає кожну з літер, щоб їх можна було переставити. Разом з'ясуйте, яке слово можна скласти з цих літер. Що чи хто такий Смік?
- **Домашнє завдання.** Кожен учень має знайти у своєму будинку п'ять подібних речей або предметів. Ви можете потім показати свої речі однокласникам!
- **Документація.** Вам слід зберегти цифрові зображення знайдених удома речей або предметів у своєму навчальному щоденнику чи намалювати їх у блокноті для проєкту.
- **Будівництво.** Знайдіть удома кілька картонних гільз (наприклад, з-під туалетного паперу, кухонних рушників і алюмінієвої фольги, чи гільзу для картопляних чіпсів без кінця). Покладіть їх у поліетиленовий пакет або полотняну сумку, поки збираєте решту матеріалів для побудови машини.
- Учитель наклеює стікери на спільний **плакат** у контрольній точці для першого модуля! Учні можуть намалювати 1–3 зірки у власному **робочому зошиті**.



## Модуль дистанційного навчання 2. Емоції: підготовка до нового проєкту.

- **Сюжет.** Учитель читає сюжет для цього модуля. Проведіть групову дискусію, керуючись **порадами щодо обговорення, посиланнями на новини** та рекомендаціями «Ой! Помилка!». Нагадайте учням, що знак **«Ой! Помилка!»** можна знайти в робочому зошиті. Порада. Картки для пантоміми «Емоції» – зручний засіб для обговорення різних почуттів, а також перечитування імен і характеристик персонажів!
- **Гра.** Імітуйте емоції персонажів. Охочі можуть по черзі демонструвати емоції через відеозв'язок. Інші учні мають вгадати, що це за емоція.
- **Вправа.** Учитель представляє картку бінго «Домашні справи Мако». Перегляньте домашні справи та розділіть їх, щоб викреслити всі квадрати в картці бінго Мако. Порада. Якщо ви розділили учнів на невеликі команди, кожна з них може розділити домашні справи між собою!
- **Домашнє завдання.** Виконуйте вказані в бінго домашні справи, як домовлено.
- **Документація.** У навчальному щоденнику слід зберегти фотографії будинку до та після виконання домашніх справ. За потреби можна зробити малюнки в блокноті для проєкту.
- **Будівництво.** Знайдіть удома кілька круглих кришок або ковпачків (наприклад, кришки банок, ковпачки від пакетів для молока, круглі кришки від пластикових контейнерів). Покладіть їх у поліетиленовий пакет або полотняну сумку, поки збираєте решту матеріалів для побудови машини.
- Учитель наклеює стікери на спільний **плакат** у контрольній точці для другого модуля! Учні можуть намалювати 1–3 зірки у власному **робочому зошиті**.



## Модуль дистанційного навчання 3. Кришка банки: разом ми сила!

- **Сюжет.** Учитель читає сюжет для цього модуля. Проведіть групову дискусію, керуючись **порадами щодо обговорення, посиланнями на новини** та рекомендаціями «Ой! Помилка!». Нагадайте учням, що знак **«Ой! Помилка!»** можна знайти в робочому зошиті. **Порада.** Ви всі можете вигукнути девіз екіпажа Кіп із сюжету, плескаючи в долоні!
- **Гра.** Разом придумайте спільний девіз для всього класу. **Порада.** Запишіть девіз на відео та збережіть його (наприклад, за допомогою програми Screencastify).
- **Вправа.** Порівняйте круглі кришки й ковпачки, які знайшли вдома минулого разу. Який із цих предметів найбільший? Який найменший? Які з них однакового розміру? Відсортуйте кришки й ковпачки у відповідні стоси. Скільки різних стосів у кожного учня? Який стос найвищий? Підрахуйте кількість кришок і ковпачків у стосах. **Порада.** Також можна скористатися справжнім засобом вимірювання, як-от лінійкою!
- **Домашнє завдання.** Яких гарних манер учні та їхні родичі дотримуються вдома? Попросіть батьків обговорити це з дітьми. Учні можуть малювати чи писати про них. У родині також можна придумати нове сімейне привітання!
- **Документація.** Сфотографуйте стоси кришок і ковпачків. Фотографії слід зберегти в навчальному щоденнику. За потреби можна зробити малюнки в блокноті для проєкту.
- **Будівництво.** Знайдіть удома кілька лотків для яєць або інші картонні предмети (як-от коробки чи пакети для молока). Покладіть їх у поліетиленовий пакет або полотняну сумку, поки збираєте решту матеріалів для побудови машини.
- Учитель наклеює стікери на спільний **плакат** у контрольній точці для третього модуля! Учні можуть намалювати 1–3 зірки у власному **робочому зошиті**.



## Модуль дистанційного навчання 4. Фігури: складання матеріалів.

- **Сюжет.** Учитель читає сюжет для цього модуля. Проведіть групову дискусію, керуючись **порадами щодо обговорення, посиланнями на новини та рекомендаціями «Ой! Помилка!»**. Нагадайте учням, що знак «Ой! Помилка!» можна знайти в робочому зошиті.
- **Гра.** Дізнайтеся про різні фігури. Фігури для друку можна знайти в матеріалі для четвертого модуля («Гра Соки з фігурами»). Разом придумайте дію для кожної фігури. Наприклад, кожен учень повинен плеснути, коли вчитель показує трикутник, тупнути ногою, коли вчитель показує коло тощо.
- **Вправа.** Знайдіть удома предмети у формі різних геометричних фігур (квадрат, трикутник, коло й прямокутник). Назвіть знайдені речі та предмети. Разом виконайте вправу. Наприклад, учні можуть по черзі розповісти, які предмети знайшли, або написати про них у чаті. Інші учні мають вгадати відповідну фігуру, наприклад «годинник – коло». **Порада.** Готовий шаблон для гри «Полювання на геометричні фігури» можна також знайти в придатному для друку матеріалі для четвертого модуля. Учитель може об'єднати відкриття учнів у спільний список. Під керівництвом вчителя учні можуть спробувати намалювати стовпчикову діаграму на аркуші міліметрового паперу, щоб показати кількість фігур. Які фігури зустрічаються найчастіше?
- **Домашнє завдання.** Учні повинні дослідити свої подвір'я та район навколо їхніх будинків (за змоги з батьками чи опікунами). Які речі та предмети, створені людьми, ви знайшли? Чи бачите ви знайомі фігури?
- **Документація.** Сфотографуйте знахідки, які ви зробили на своєму подвір'ї та в районі навколо вашого будинку. Збережіть ці фотографії в навчальному щоденнику. За потреби можна зробити малюнки в блокноті для проєкту.
- **Будівництво.** Знайдіть удома мотузки, нитки, риболовну волосінь, гумові стрічки тощо. Покладіть їх у поліетиленовий пакет або полотняну сумку, поки збираєте решту матеріалів для побудови машини.
- Учитель наклеює стікери на спільний **плакат** у контрольній точці для четвертого модуля! Учні можуть намалювати 1–3 зірки у власному **робочому зошиті**.



## Модуль дистанційного навчання 5. Цікавий підвал: проєктування машини

- **Сюжет.** Учитель читає сюжет для цього модуля. Проведіть групову дискусію, керуючись **порадами щодо обговорення, посиланнями на новини** та рекомендаціями «**Ой! Помилка!**». Нагадайте учням, що знак «Ой! Помилка!» можна знайти в робочому зошиті.
- **Гра.** Кожен учень має вийти на вулицю та зібрати п'ять природних матеріалів різних типів і ваги (як-от листя, дрібні камені, палички, мох, пір'їнки, сіно, ягоди чи квіти). За потреби такі матеріали також можна шукати в приміщенні! Учням слід поставити приблизно за метр перед собою відро чи інший великий контейнер, а потім по черзі кидати туди предмети. **Порада.** Перш ніж кинути предмет, варто разом придумати гіпотезу. Після цього слід обговорити, чому одні матеріали летять у відро швидше, ніж інші.
- **Вправа.** Спроєктуйте власні рухомі машини майбутнього. Використовуйте білий папір і олівці. **Порада.** Також можна створити проєкти за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій або побудувати тривимірну модель із пластиліну.
- **Домашнє завдання.** Зробіть удома власний барліг. Попросіть батьків допомогти вам! Розкажіть іншим учням про свій барліг. Чи у вашому барлогу був дах? Скільки там було стін? І який дверний отвір? Чи поміщалися ви в ньому? **Порада.** Ви також можете написати кілька слів або речень чи навіть коротку історію про свій барліг. Як ви думаєте, хто міг би жити в цьому барлогу? Запропонуйте свої ідеї!
- **Документація.** Сфотографуйте власні плани барлогу та збережіть їх у навчальному щоденнику. Також зробіть фотографії свого барлогу та збережіть їх у навчальному щоденнику. За потреби можна зробити малюнки в блокноті для проєкту.
- **Будівництво.** Знайдіть удома гнучкі матеріали (як-от фольгу, порожні пакки для кави, тканину). Покладіть їх у поліетиленовий пакет або полотняну сумку, поки збираєте решту матеріалів для побудови машини.
- Учитель наклеює стікери на спільний **плакат** у контрольній точці для п'ятого модуля! Учні можуть намалювати 1–3 зірки у власному **робочому зошиті**.



## Модуль дистанційного навчання 6. Професії майбутнього: від власної до спільної ідеї

- **Сюжет.** Учитель читає сюжет для цього модуля. Проведіть групову дискусію, керуючись **порадами щодо обговорення, посиланнями на новини та рекомендаціями «Ой! Помилка!»**. Нагадайте учням, що знак «Ой! Помилка!» можна знайти в робочому зошиті.
- **Гра.** «Вгадайте, про яку професію я думаю?» Готовий список професій можна знайти в матеріалі для шостого модуля. Учитель розрізає аркуш зі списком на картки та бере їх по одній за раз, а учні мають вгадати професії. Учні намагаються вгадати, що це за професія, ставлячи запитання. **Порада.** Відповідати можна лише словами «ТАК» або «НІ»!
- **Вправа.** Почніть будувати власну (рухома) машину із зібраних матеріалів для повторного використання. Спочатку слід обговорити в групі, як найкраще почати будувати машину. Якщо вам потрібно допомогти будувати машину, можна звернутися до вчителя чи однокласників, зокрема за допомогою відеовиклику! **Додатково.** У невеликих командах намалюйте спільний проєкт своєї (рухомої) машини. Можна скористатись інструментом для командної роботи, як-от Google Jamboard. Ви можете разом працювати в командах за допомогою відеовикликів (наприклад, в одному виклику можуть узяти участь чотири учні).
- **Домашнє завдання.** Подумайте, які послуги ви можете запропонувати своїм родичам (як-от масаж плечей, педикюр, розчісування чи заплітання волосся). Кожен учень має надати принаймні одну таку послугу.
- **Документація.** Сфотографуйте перший етап свого будівельного проєкту та збережіть фотографії в навчальному щоденнику. За потреби можна зробити малюнки в блокноті для проєкту. **Додатково.** Сфотографуйте спільні проєкти та збережіть їх у власному портфоліо. Чи спільний проєкт схожий на ваш оригінальний проєкт? Подумайте, чим ці проєкти схожі та чим відрізняються!
- **Будівництво.** Розпочнімо будівництво! Знайдіть удома всілякі речі, які врешті-решт викинули б у сміття. Спочатку обов'язково спитайте дозволу в батьків!
- Учитель наклеює стікери на спільний **плакат** у контрольній точці для шостого модуля! Учні можуть намалювати 1–3 зірки у власному **робочому зошиті**.



## Модуль дистанційного навчання 7. Вправи під час перерви: машина готова

- **Сюжет.** Учитель читає сюжет для цього модуля. Проведіть групову дискусію, керуючись **порадами щодо обговорення, посиланнями на новини** та рекомендаціями «**Ой! Помилка!**». Нагадайте учням, що знак «Ой! Помилка!» можна знайти в робочому зошиті.
- **Гра.** «Вправи Туки під час перерви»: спробуйте разом виконати їх у дистанційному режимі. «Руки вгору, руки вниз, присідаємо та встаємо! Спину назад, коліна разом, стрибаємо по колу! Махаймо руками, рухаймо ногами, трясімо антену! Робімо бічну розтяжку, тепер з іншого боку, повертаймося на місце!». За бажанням ви можете придумати власні вправи під час перерви. **Додатково.** За змоги ви також можете попросити учнів піти в кімнати для тренувань, де вони можуть у команді винайти власні вправи під час перерви. Хай вони покажуть свої вправи іншим учням!
- **Складніший варіант гри.** «Комунікація в екіпажі Кіп»: змоделюйте різні мови програмування, використовуючи символи. Готові ланцюжки символів можна знайти в пакеті з матеріалами. **Порада.** Можна використати раніше винайдені моделі (модуль 4, гра Соки з фігурами) або придумати нові дії. Наприклад, квадрат може означати стрибок обома ногами, трикутник – присідання, коло – плескання в долоні тощо. Тепер дотримуйтеся вказівок! **Примітка!** На головній сторінці є додаткова вправа під музику, пов'язана з цією темою!
- **Вправа.** Напишіть спільне запрошення на урочисте святкування від усього класу! У пакеті є готова пропозиція, але було б чудово, якби ви придумали власне запрошення! Примітка! Крім того, не забудьте надіслати запрошення директору. У пакеті є готове запрошення для нього.
- **Домашнє завдання.** Зробімо завершальні штрихи для наших машин!
- **Документація.** Фотографуйте машину в процесі будівництва та її готовий варіант. За потреби можна зробити малюнки в блокноті для проєкту.
- **Будівництво.** Продовжуйте будувати, доки машина не буде готова!
- Учитель наклеює стікери на спільний **плакат** у контрольній точці для сьомого модуля! Учні можуть намалювати 1–3 зірки у власному **робочому зошиті**.

