

Рівень 2

Робочий зошит 2.



Для дітей 8-10 років Вчимися разом

Навчальні ресурси без використання екрану, які
формують різноманітні навички.

EDUCATION ABOVE ALL & INSTYTUT EDUKACJI POZYTYWNEJ



التعليم
فوق
الجميع | education
above
all

Робочий зошит 2.

Вчимися разом

Контент-партнери:

storyweaver

PRATHAM BOOKS



edukacjamamoc.pl



КВІТЕНЬ 2023

Моя навчальна подорож

Ім'я: _____

ТИЖДЕНЬ 1



День 1



День 2



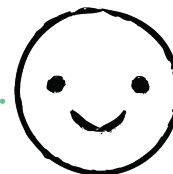
День 3



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 3



День 1



День 2



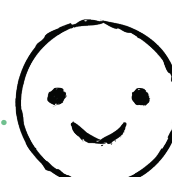
День 3



День 4



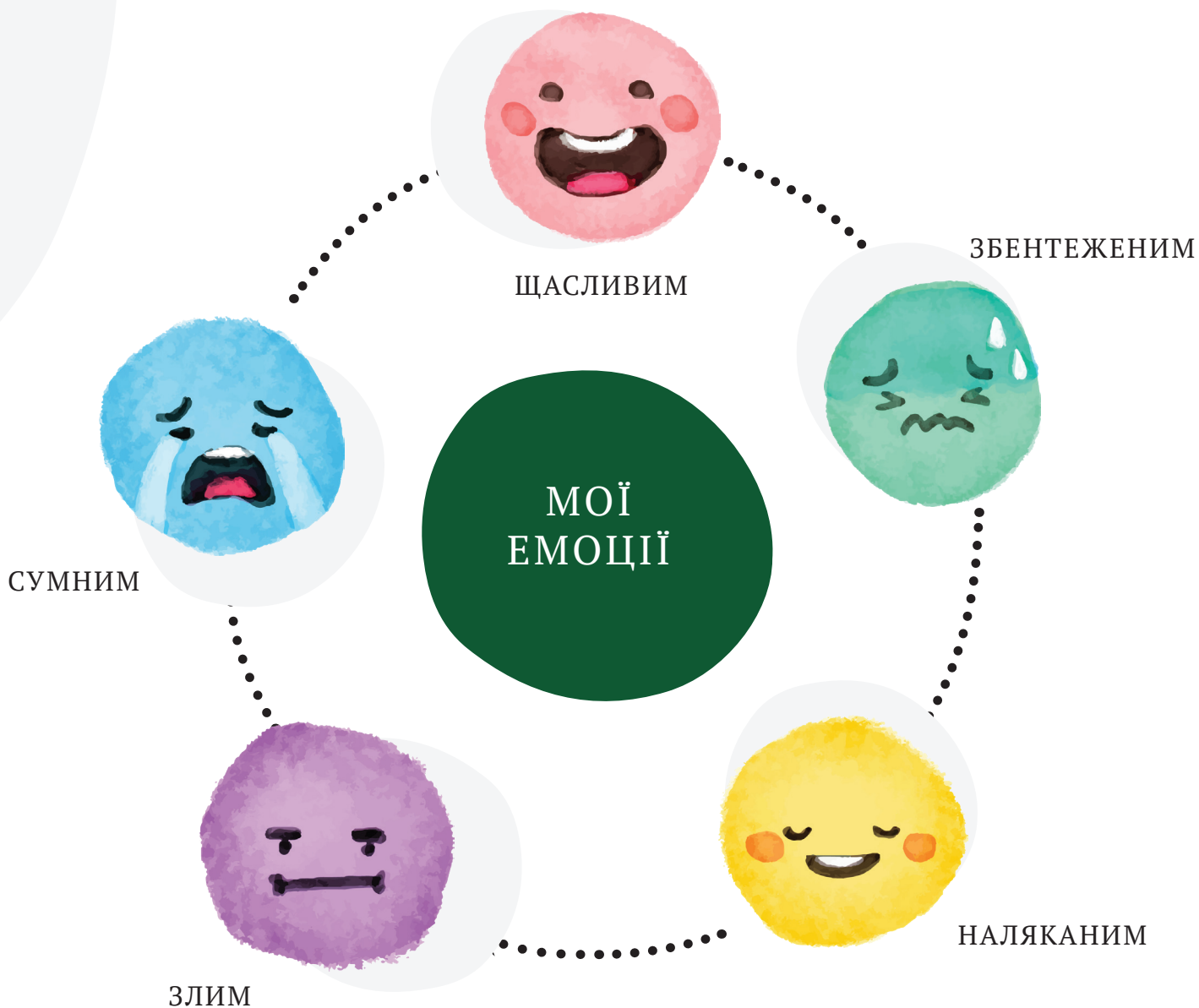
День 5



ГОТОВО!

Мої емоції

НАМАЛЮЙ, ЯК ТИ ПОЧУВАЄШСЯ ЩОДНЯ, У СВОЄМУ
ЗОШИТІ.



СЬОГОДНІ Я СЕБЕ ПОЧУВАЮ

Тиждень 1: Огляд

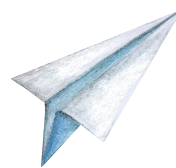
ПРОЕКТ

Зробіть свій власний комікс

Представте історію через малюнки!

Кумедні істоти

Створюйте власних персонажів та комікси!



5

Завершіть комікс

Уявіть, що скажуть або подумають персонажі!

4

Квітка позитиву

Напишіть, що б ви сказали собі, щоб залишатися позитивним.

3

Опишіть це

Виберіть правильний прикметник для опису малюнка.

2

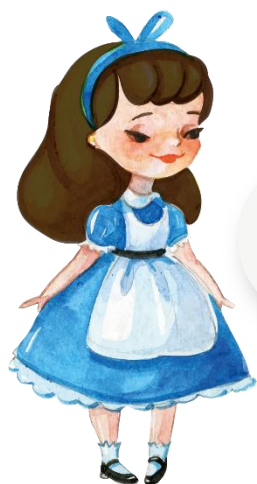
Ім'я, Місце, Справа

Грайте в гру, щоб відпрацювати англійські слова та речення!

1

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

- Папір
- Ручка/олівець
- Кольори (необов'язково)



Проект: Створи свій комікс

Комікс розповідає історію через персонажів, діалоги та малюнки.

1. Придумайте просту історію, яку ви хочете представити.

ПЕРСОНАЖІ

Хто такі люди чи тварини у вашій історії? Де вони?

СЮЖЕТ

Що відбувається з ними в оповіданні?
Як починається чи закінчується історія?

ПОВІДОМЛЕННЯ
(ІДЕЯ)

Яке повідомлення ви хочете передати
читачу? (Наприклад: правдивість, дружба тощо)



Намалюй головного героя своєї історії!

Ім'я персонажа: _____

Слова для опису персонажа:



Опишіть це!

Слова, що описують щось, називаються **прикметниками**.

Разом зі своїм партнером складіть список прикметників, що описують:

БУДИНОК

ЗАМОК

АВТОМОБІЛЬ

КОТА

ЧАРІВНИКА

КНИГУ

Скільки прикметників ви можете придумати?
Порівняйте свої відповіді з відповідями інших груп.



Проект: Створіть свій комікс



Розвивайте свою історію

Поділіться своєю історією з партнером.
Партнер повинен відповісти на такі запитання:



- Як починається історія?
- Що відбувається далі з героями?
- Що вас здивувало?
- Як закінчується історія?
- Чи є в історії повідомлення (ідея)?
- Чи є у вас ідеї, як покращити історію?

Запишіть казку простими реченнями. Використовуйте принаймні 3 англійські слова для кожного з наступного:

ІМЕННИК

ДІЄСЛОВО

ПРИКМЕТНИК

1. Обмінюйтеся своєю історією зі своїми партнерами.
2. У їхній розповіді підкресліть іменники, обведіть дієслова та намалюйте рамку навколо впізнаних вами прикметників.



Ім'я, Місце, Справа

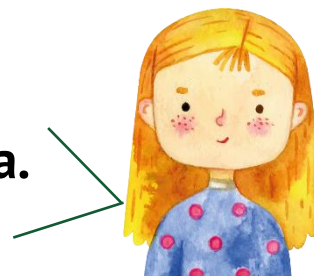
Вимовте будь-яку букву алфавіту від А до Я.

1. Усі гравці повинні написати ім'я, місце та річ, **починаючи з літери** (спробуйте зробити це різними мовами: польською, українською та англійською).
2. За кожне правильне слово ви **отримуєте 1 бал**.
3. Заробіть бонусний бал за промовлення речення англійською мовою з будь-яким словом із таблиці з використанням дієслова та прикметника .

Ім'я	Місце	Річ
Зоя	Замбія, зоопарк	Злива



Мила Зоя співала.



Хто набрав найбільше балів?

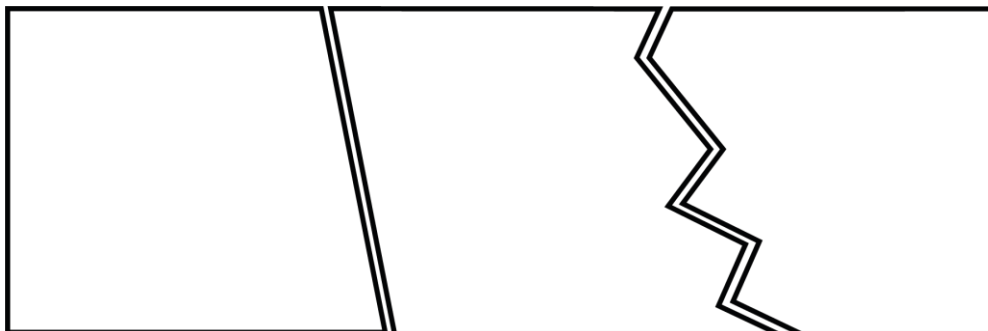
Той і переміг!



Проект: Створіть свій комікс

На кожній сторінці виберіть, скільки кадрів ви хочете мати для своєї історії – 2, 3 або 4 (або навіть більше, якщо хочете).

Намалюйте стільки квадратів на сторінках.



У кожному полі намалюйте те, що відбувається в історії. Під кожним малюнком напишіть речення, щоб пояснити, що відбувається в історії.

Спробуйте використовувати англійські слова!

- Малюйте лише основні події, а не всі деталі.
- Додайте головних героїв і місця, де вони знаходяться.



Зейна дає братові гроші,
щоб купити торт.



Алі йде в магазин
купити торт.

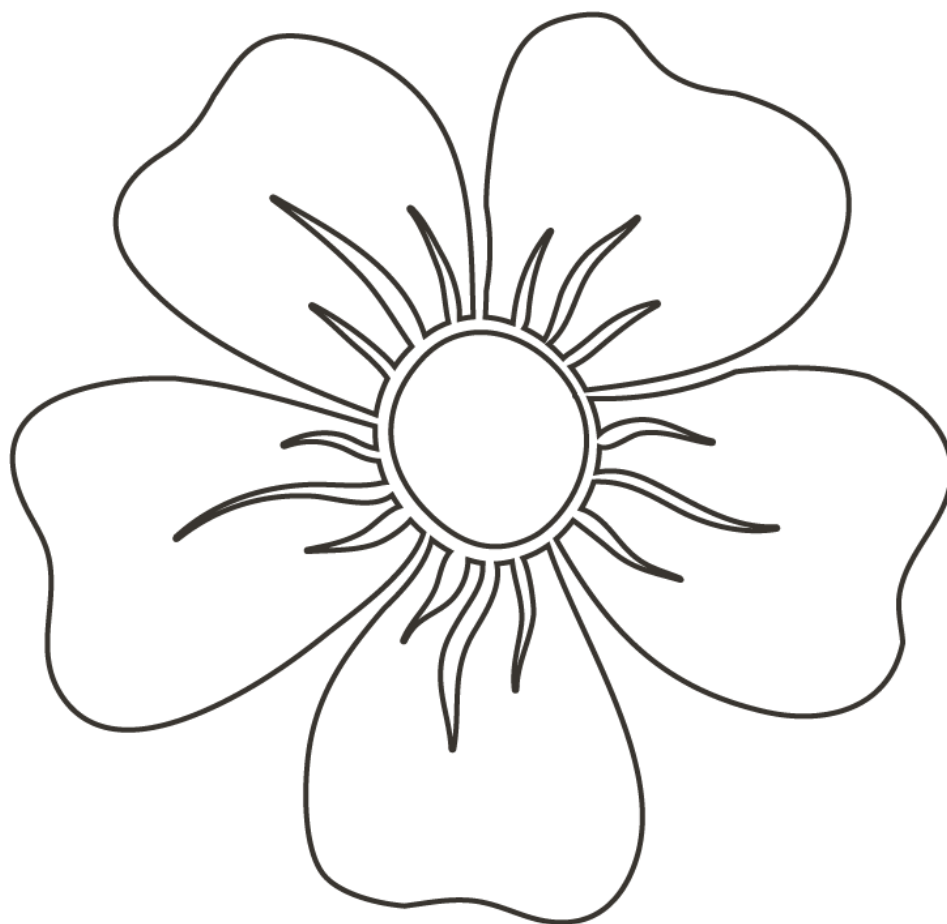


Моя позитивна розмова

Іноді під час навчання ми можемо стикатися з проблемами.

У таких випадках, що ви можете сказати собі, щоб зберегти мотивацію? Запишіть це на пелюстках квітки нижче!

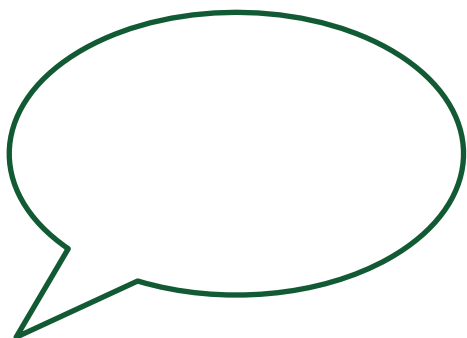
Моя позитивна розмова
із собою





Проект: Створи свій комікс

1. До кожного кадру вашого коміксу додайте принаймні один діалог, який вимовляє чи думає персонаж.



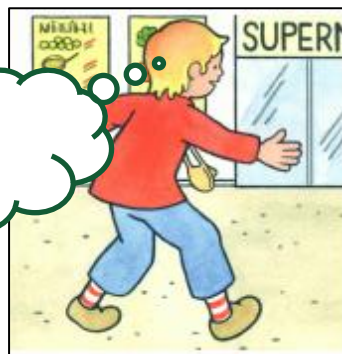
Коли персонаж щось
каже



Коли персонаж щось
думає



Зейна дає братові гроші,
щоб купити торт.



Алі йде в магазин
купити торт.



Завершіть комікс!

Про що розмовляють і думають Алі та Мона?
Заповніть бульбашки!



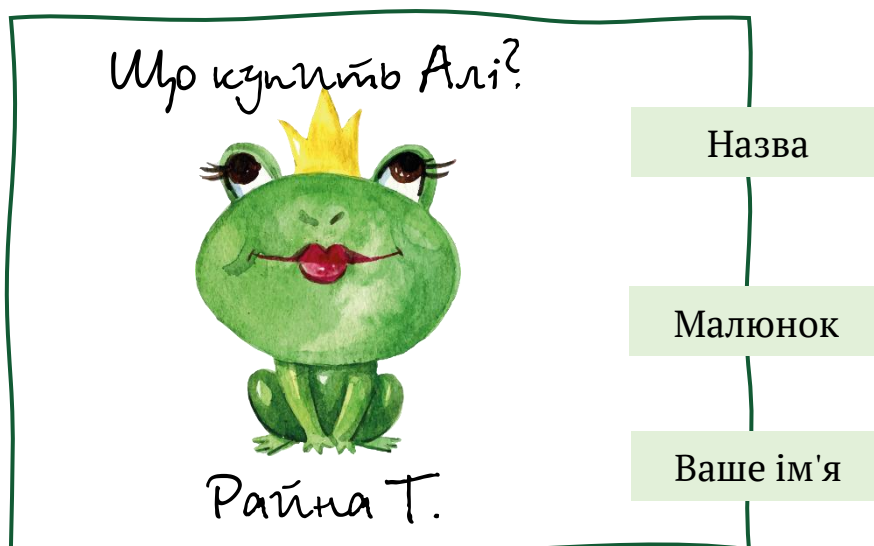
Проект: Створіть свій комікс

1. Розфарбуй картинки у своєму коміксі!



Виготовлення титульної

Придумайте гарну назву для свого коміксу.
На новій сторінці створіть обкладинку вашої книги:



Поділіться своїми коміксами з друзями. Вони можуть запитати вас про це.



- Що ти відчуваєш після створення власного коміксу?
- Чи було це легко? Що було складним?
- Що ви зробили, щоб комікс вийшов цікавим?

Намалюйте наступних персонажів і створіть із ними власну історію!

Намалюй

щось

маленьке

Намалюй щось



Колюче



Намалюй щось



смердюче

Намалюй щось довге



Намалюй

Щось

Миле Погане



- Створіть власну історію та намалюйте комікс із усіма цими героями!

Чи сподобалося мені вчитися цього тижня?



Що нового я дізнався?

Що я зробив добре?

Що я можу зробити краще
наступного тижня?

Тиждень 2: Огляд

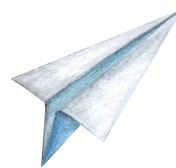
ПРОЕКТ

Менше значить більше

Навчіться ефективно складати бюджет.

Вирішіть це!

Розв'яжіть текстові задачі на прості та складні відсотки!



5

Відсотки

Дізнайтеся про прості та складні відсотки.

4

Зарплата в 20 горошин

Дослідіть свої моделі витрат за допомогою цікавої гри.

3

Порахуйте свої благословення

Подумайте про речі у своєму житті, за які ви вдячні.

2

Порада щодо бюджету

Допоможіть бюджетному консультанту у наданні фінансових порад своїм клієнтам!

1

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

- Папір, Олівець/ручка
- Невеликі предмети, такі як маленькі камінці, листя, тощо.



Як можна отримати максимум значення від грошей?

Проект: Менше значить більше

ВИТРАТИ стосуються грошей, витрачених на покупку необхідних речей. **ОСНОВНІ ВИТРАТИ** – це певна сума, витрачена на важливі речі або наші потреби (наприклад, оренда, освіта тощо).

НЕСУТТЄВІ ВИТРАТИ – це сума, яку ми витрачаємо на речі, які хочемо, і не такі важливі. (Наприклад: подарунки, іграшки тощо)

1. Визначте 5 типових витрат на місяць.
2. Опитайте інших учнів, щоб отримати оцінку різних витрат. Вивчайте вартість різних товарів за допомогою чеків, цінників тощо.
3. Розділіть ці витрати на категорії. Приклади:

Харчування

Послуги (Пральня, прибирання тощо)

Транспорт

Комунальні послуги (Електрика, тощо)

Туалетні засоби

Освіта

Туалетні засоби

Одяг

4. Складіть таблицю витрат із усіма витратами. Приклад:

Витрата на місяць	Обов'язкове чи неосновне?	Вартість
Туалетні засоби	Необхідний	150 злотих

Обговоріть, чому кожна витрата є важливою чи несуттєвою.
Підрахуйте загальні витрати за місяць.

Порахуйте свої благословення

Знайдіть хвилинку

Знайдіть хвилинку, щоб записати 10 речей або людей, яким ви вдячні. Вони набагато цінніші за гроші!

1.

2.



3.

4.



5.

6.





Проект: Менше значить більше

Дохід означає, скільки грошей ми заробляємо.

- Гроші, що залишилися після оплати всього необхідного:

Заощадження = Загальний дохід – Загальні витрати

- Гроші, заборговані іншим:

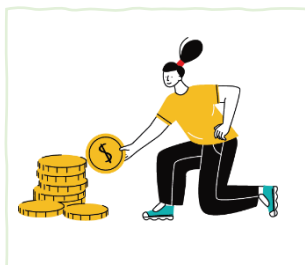
Борг = Загальні витрати – Загальний дохід

1. Ким ти хочеш стати, коли виростеш? Запитавши дорослого, оцініть середній дохід, який ви отримуватимете за місяць у своїй професії.

2. Подивіться на витрати, зазначені за попередній день. Виходячи із середнього доходу, у вас будуть заощадження чи борги?

Знайдіть способи скоротити свої витрати та заощадити гроші!

Скільки б ви відклали зі своїх заощаджень, щоб витратити, зберегти на майбутнє та поділитися/пожертвувати)? Обговоріть зі своїми однолітками, на що б ви витратили, на що б заощадили, кому б ви поділилися чи пожертвували.



Додайте суму, яку ви б заощадили, і поділіться з нею до таблиці витрат з першого дня!

ВИКЛИК

Опитайте 2-3 дорослих людей різних професій. Запитайте їх про їхні доходи та витрати, щоб зрозуміти, як вони розпоряджаються своїми грошима.



Порада Щодо Бюджету

Допоможіть раднику з бюджету, місіс Трасті, надати фінансові поради своїм клієнтам, розрахувавши їхні доходи та витрати нижче.



1

Пані Таня заробляє 1000 доларів на тиждень, а її чоловік – 750 доларів. Щотижня їм потрібно відкладати 200 доларів на їжу, 75 доларів на газ, 650 доларів на оренду будинку та 350 доларів на заощадження. Скільки грошей у них залишатиметься кожного тижня?

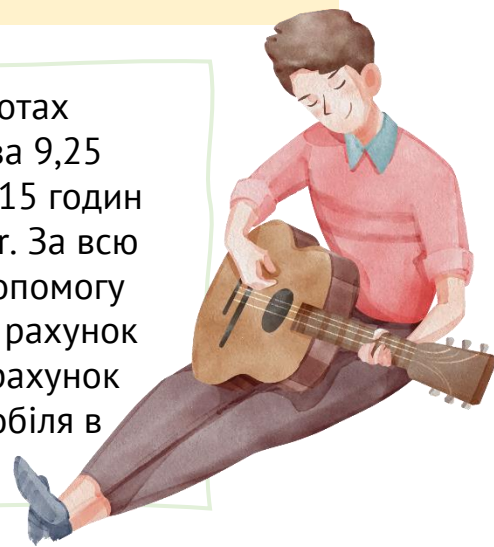
Загальний дохід: _____ Загальні витрати: _____
Сума, що залишилася: _____



Як ви думаєте, пані Тані краще вкластися в машину чи купити магазин – одне приносить дохід, а інше – витрати. Що з них краще? Чому?

2

Моєн ходить до школи та працює на двох роботах неповний робочий день. Він працює 20 годин за 9,25 доларів на годину в продуктовому магазині та 15 годин за 11,50 доларів на годину в Stellar Pizza Parlor. За всю його важку працю мама дає йому щомісячну допомогу в розмірі 150 доларів. Моєн відповідає за свій рахунок на мобільному телефоні у розмірі 35 доларів, рахунок за бензин у розмірі 50 доларів і оплату автомобіля в розмірі 200 доларів.



Загальний дохід: _____ Загальні витрати: _____

Чи може він заощадити 200 доларів на коледж? _____

Якщо так, чи є у нього 50 доларів, щоб погуляти з друзями? _____

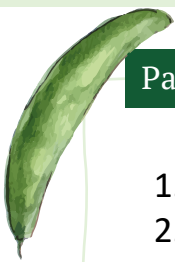


Чи варто Моїну спробувати відкладати більше грошей на коледж? Якщо так, то яким чином? Якщо ні, то чому?

Проект: Менше значить більше

Виконайте наступну дію з 3 або більше друзями. Кожна особа отримує «зарплату» з 20 горошин (або маленьких камінців, листочків, фішок тощо).

Вони повинні вирішити, як вони будуть витратити свої горошини на основі варіантів на НАСТУПНІЙ СТОРІНЦІ. Кожен предмет показує, скільки зерен потрібно, щоб «заплатити» за нього. Обговоріть наведені нижче запитання після кожного раунду.



Раунд 1: Вирішіть, як ви витратите свою зарплату в 20 горошин.

1. Чому ви вибрали саме ці предмети?
2. Подивіться на 3 найкращі категорії, на які ви витрачаєте найбільше грошей. Чому ви обрали ці категорії?
3. Ви зберегли горошини? Чому так? Чому ні?
4. Які подібності та відмінності ви помітили у своїх друзів?

Раунд 2: Ваш дохід скоротився до 13 горошин. Внесіть зміни.

1. Від яких предметів ви вирішили відмовитися? Чому?
2. Що ви дізналися про себе та гроші в цьому процесі?
3. Порівняйте свої варіанти скорочення бюджету з іншим другом.

Раунд 3: Стаються несподівані події! Як ви будете діяти?

1. Ви зламали ногу! Вийміть 3 горошини, щоб заплатити за лікування!
2. Ви отримали 2 горошини підвищення! Вирішіть, як ви їх витратите.



Бюджет – це план, який ми складаємо, щоб розумно використовувати гроші.

- Що ви дізналися про бюджетування з цієї діяльності?
- Перегляньте таблицю витрат з першого дня. Чи внесли б ви до нього якісь зміни на основі ваших знань? Підготуйте остаточний бюджет.



ЖИТЛО + КОМУНАЛЬНІ ПОСЛУГИ

Проживання з сім'єю, спільна оплата комунальних послуг	DD
Ділення квартири з сусідами по кімнаті	DDDD



МЕБЛІ / ГАДЖЕТИ

Секонд-хенд від друзів	Без вартості
Купити б/у меблі	D
Оренда меблів	DD
Купити нові меблі	DDDD



ХАРЧУВАННЯ

Готувати вдома	DD
Купувати в закладах швидкого харчування.	DDDD
Усі страви в кафе/ресторанах.	DDDDDD



ТРАНСПОРТ

ходити пішки або на велосипеді	Без вартості
Їхати автобусом або автомобілем	D
Купити б/в авто + бензин	DDDD



ВІДПОЧИНОК

Парки, Відвідування друзів, Відео/Музика на телефоні	D
Кінотеатри, Спортзали, Заняття, гуртки	DD
Концерти, спортивні заходи, короткі поїздки	DD
Тривалі канікули / подорожі	DDDD



ПОДАРУНКИ

Зробити свій власний	D
Іноді купувати подарунки	DD
Частіше купувати подарунки	DDDD



СПІЛКУВАННЯ

Без телефону	Без вартості
Телефон + обмежений трафік	DD
Телефон + необмежений трафік	DDDD
Wi-Fi вдома	DD
Ноутбук	DDDDDD



ОДЯГ

Носити те, що є в гардеробі	Без вартості
Купувати в дисконтних магазинах	D
Купувати новий одяг	DD
Магазин	DDDD



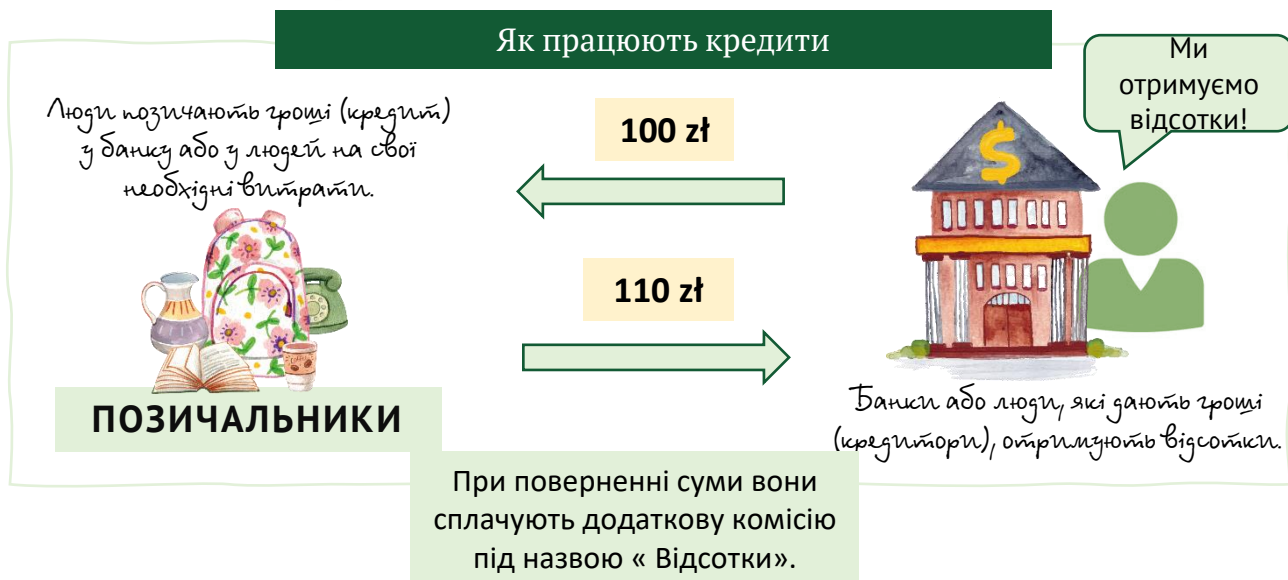
ОСОБИСТА ГІГІЄНА

Основне: мило, шампунь тощо.	D
Професійні стрижки, брендові товари	DD
Регулярне відвідування салону	DDDD



Проект: Менше значить більше

Ви чули термін «кредит»? Що ви про це знаєте?



- Поясніть своїм колегам, як працюють позики.
- Щоб позичити гроші в банках, потрібно внести деякі речі під заставу (будинок, майно тощо). Якщо кредит не повертається, заставу забирає банк. Чим ви ризикуєте коли берете кредит у банку?



Ви б зберігали свої гроші в банку чи вдома? Чому?



Фабрика іграшок

Уявіть, що у вас є маленька фабрика іграшок.

- Це список елементів (деталей), з яких ви та ваш партнер можете створити іграшковий бізнес. Кожен елемент має ціну.
- Ви отримуєте 50 злотих на придбання деталей. Ви обираєте частини, а потім проектуєте іграшку, яку хочете продати (зробіть малюнок із цих елементів).

Предмет	Ціна (за 1 шт.)
	15 злотих
	22 злотих
	3 злотих
	30 злотих
	4 злотих
	13 злотих



- Які особливості іграшки? Як би діти використовували це для гри?
- Обміняйтеся дизайном іграшки зі своїм партнером. Що б вони додали/видалили?
- Чи думають вони, що іграшка занадто дорога? Чи купили б вони її?
- Якщо сім'я не має бюджету, щоб купити іграшки для своєї 8-річної дитини, запропонуйте кілька способів, щоб вони зацікавили дитину?



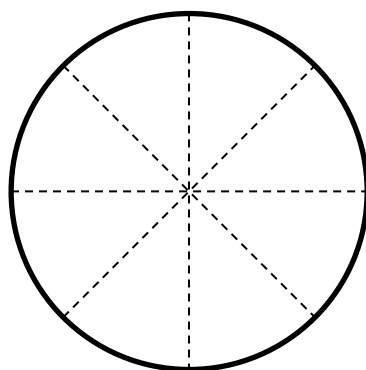
Проект: Менше значить більше

Представте свій

бюджет
Спираючись на знання проекту, розрахуйте свої категорії витрат і заощаджень.

Щомісячний дохід: _____		
Витрати	Заощадження	Поділитися
_____ zł на _____	_____ zł на _____	_____ zł на _____
_____ zł на _____	_____ zł на _____	_____ zł на _____
_____ zł на _____	_____ zł на _____	_____ zł на _____
_____ zł на _____	_____ zł на _____	_____ zł на _____

Представлення даних у формі стовпчастої діаграми, секторної діаграми або малюнка.



- Що таке великі витрати?
- Як би ви скоротили витрати на деякі категорії?
- Які з них важливі? Які є несуттєвими?
- Якщо дохід зростає, як зміниться бюджет?
(Наприклад: більше заощаджень)
- Що важливого ви дізналися про бюджетування з цього проекту?

Проект: Менше значить більше

Задовго до того, як люди почали використовувати паперові купюри, вони обмінювалися один з одним речами, щоб отримати те, що їм потрібно. Це називається **бартером** або бартерною системою.

- Розділіться на групи по 4 особи.
- Кожен гравець отримує одну з наведених нижче категорій. Вони повинні намалювати на фішках 5 предметів, що належать до категорії.
(Наприклад: їжа – картопля, рис, сіль, помідори, олія)
Ви також можете додавати власні категорії!
- Гравці повинні призначити своїм предметам значення від 1 до 5, причому 5 є найціннішим. Цифри не можна повторювати.
- Гравці почнуть обмін. Обмінюйте свої предмети на предмети інших категорій. Мета - набрати найбільшу кількість балів.
- Коли час закінчиться, підрахуйте загальну кількість балів кожного гравця.

Гравець	Харчування	Одяг	Ліки	Інше	Всього
Гравець 1					
Гравець 2					
Гравець 3					
Гравець 4					



- Чи легко було переконати інших?
- Як ви думаєте, що сталося з людьми, які володіли занадто великою кількістю 1 предмета?
- Порівняйте грошовий обмін із бартером.
Який з них працює краще? Чому?



Проблеми зі словами

1. Використовуйте прості відсотки, щоб знайти кінцевий баланс.

- 1) 34 100 доларів під 4% на 3 роки
- 2) 7400 доларів США під 10,5% на 14 років

2. Пет позичила 2800 доларів у свого друга Марка під 5% річних. Вона планує відкладати суму відсотків щороку. Скільки вона повинна заощадити в:

- (a) 1 рік (b) 2 роки (c) 3 роки (d) 4 роки

Яку загальну суму вона повинна заплатити Марку через 4 роки?

3. У простих відсотках грошова сума становить 6200 доларів за 2 роки та 7400 доларів за 3 роки. Знайти основну суму.

4. Через 20 років у Моргана на банківському рахунку 130 000 доларів. Якщо він спочатку поклав у банк 50 000 доларів США, якою повинна бути процентна ставка?

5. Скотт бере студентську позику, щоб вступити до коледжу після закінчення школи. Якщо він сплачує 750 доларів США як відсотки за ставкою 3%, на яку суму позика повинна була бути спочатку?

Чи сподобалося мені вчитися цього тижня?



Що нового я дізнався?

Що я зробив добре?

Що я можу зробити краще
наступного тижня?

Тиждень 3: Огляд

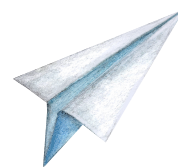
ПРОЕКТ

Гра тіней

Створіть свій власний ляльковий театр тіней!

Час історій

Відкрийте для себе рослини та тварин, які виробляють світло у воді!



5

Мандрівне світло

Дайте відповіді на запитання про джерела світла та про те, як воно проходить через предмети.

Ти зірка!

Висловіть подяку людині, яка є зіркою у вашому житті.

Світлові ігри

Грайте в ігри, щоб досліджувати свої почуття в темряві!

1

3

4

2

Стеження за Сонцем

Дослідіть, як змінюються тіні залежно від положення сонця.

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ

- Паличка / зубочистка, Папір
- Тонка тканина
- Олівець/ручка



Проект: Гра тіней

Чи можете ви створити лялькову виставу з тінями?

Що таке світло?

1. Намалюйте сцену вдень і одну вночі.
2. Що ми робимо, коли світло чи темно?
Як ви думаєте, чому в цей час ми робимо різні речі?
3. Що спадає вам на думку, коли ви думаєте про «світло»?
Разом зі своїм партнером напишіть або намалюйте свої відповіді на наступне:

Колір світла

Де ми бачимо світло?

Слова, що описують світло

Як відчувається світло?

Джерела Світла



- Визначте від 3 до 5 джерел світла та складіть список. Намалюйте приклади.
- Ці джерела світла природні чи штучні?

ПРИРОДНІ ДЖЕРЕЛА СВІТЛА

Всесвіт наповнений об'єктами, які випромінюють світло. Частина світла від цих джерел досягає землі. (Наприклад: сонце, зірки тощо)

ШТУЧНІ ДЖЕРЕЛА СВІТЛА

Ми також можемо виробляти світло штучно – нагріванням предметів або електрикою. (Наприклад: факел, свічка тощо)



- Які органи чуття ви використовували для розпізнавання предметів, коли ви не бачили?

Понюхайте предмети!



- Усі гравці повинні із зав'язаними очима стати в чергу.

- Учитель розміщує в різних місцях від 4 до 5 предметів із сильним запахом (наприклад, квіти, свічка, спалений папір, тальк, горілий папір тощо).
- Визначте якомога більше предметів.
- Скільки об'єктів ви впізнали? А як щодо інших у вашій

ЦІКАВИЙ ФАКТ

Лисиці ведуть переважно нічний спосіб життя. Вони використовують свої великі мокрі носи, щоб слідувати запаху здобичі, хижаків або їхньої родини.



ТИ ЗНАВ?

Кажани сліпі, але для полювання сліdkують за звуками та луною їх здобич!



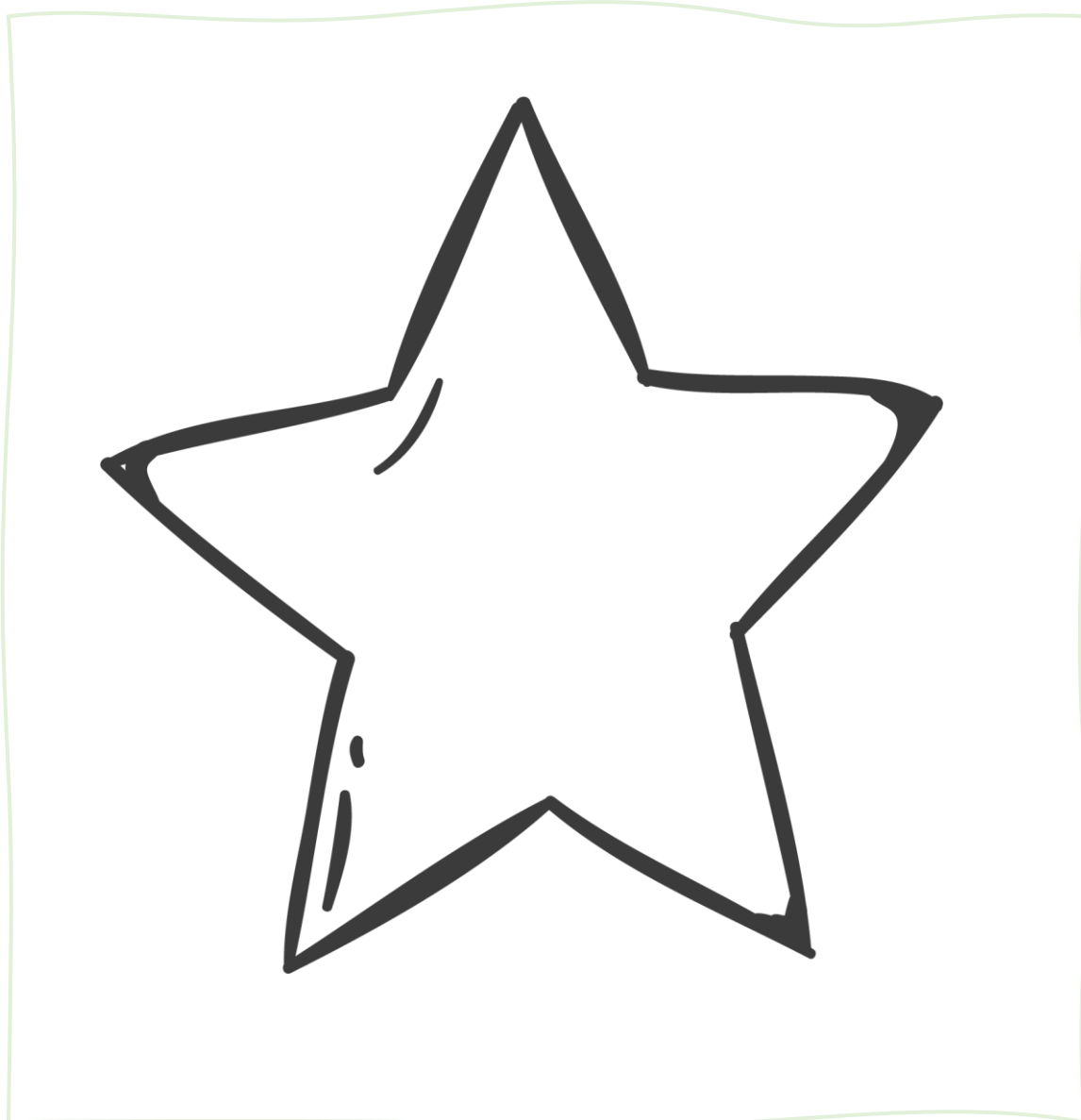


Ти зірка!

Зірки є природними джерелами світла вночі.

Хто приносить світло у твоє життя?

Подумайте про людину, яка піднімає вам настрій, коли ви відчуваєте пригнічення. Занотуйте або намалюйте принаймні 5 причин, чому вони є зірками нижче, і покажіть їм це, якщо можете!





Проект: Гра тіней

1. Збирайте різні предмети по класу.
2. Тримайте їх проти джерела світла.
3. Визначте 4 прозорі, 4 напівпрозорі та 4 непрозорі матеріали.



Прозорий



Напівпрозорий



Непрозорий

Дослідження тіней



Тінь створюється, коли об'єкт блокує світло.

1. Створіть власне тіньове мистецтво, розмістивши предмети на сонці та відстежуючи їх тіні на папері. Нехай ваші однолітки вгадають предмет, дивлячись на його тінь!
2. Спробуйте створити тіні своїм власним тілом і рухайтесь, щоб побачити, як ваші тіні рухаються разом з вами! Обговоріть:



- Чи може бути тінь без джерела світла?
- Чи може тінь показати форму предмета?
- Чи може вона показати колір предмета чи інші деталі?
- Чи можна кинути тінь на дзеркало?
- Чи можуть прозорі та напівпрозорі матеріали утворювати тіні?

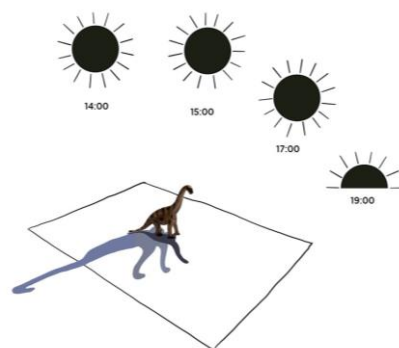


Проект: Гра тіней

Слідкуйте за Сонцем!

- Покладіть іграшку на аркуш паперу обличчям до сонця.
 - Обведіть тінь іграшки та запишіть час.
 - Запишіть, де на небі знаходиться сонце.
 - Повторюйте це кожні 2-3 години протягом дня.

- Що відбувається з тінню з часом?
- Як положення сонця впливає на тінь іграшки?



Намалюйте, як виглядає схід, полдень і захід сонця у вашій місцевості.



Під час малювання подумайте про наступне:

- Яке положення сонця?
- Котра година?
- Наскільки яскраве сонце? Наскільки воно велике?
- Якого кольору небо навколо нього?

Виконайте віднімання, щоб обчислити кількість годин між такими:



Схід сонця



ГОДИНИ



Полдень



ГОДИНИ



Захід сонця

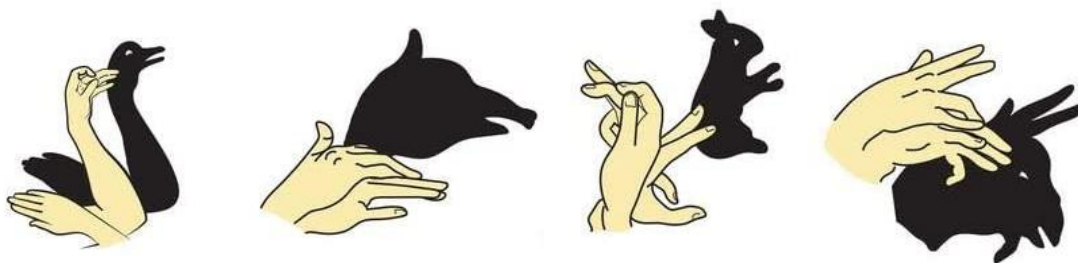


Проект: Гра тіней

Гра з тінями

Використовуйте факел, ліхтарик або сонячне світло, щоб створювати тіні руками.

1. Сформууйте принаймні 10 різних тварин, предметів і персонажів.
2. Нехай ваша родина та друзі вгадають, що представляють ці різні тіні.



Написання оповідання

Придумайте базову історію, яку ви розкажете глядачам через театр тіней.

ТЕАТР ТІНЕЙ має фігури, розміщені між світлом і ширмою. Їх переміщення створює ілюзію рухомих зображень на екрані, і через це розповідаються історії!



1. Виберіть просту історію з не більше ніж 2-3 персонажами.
2. Намалюйте або запишіть історію. Подумайте про популярні історії, щоб отримати ідеї – Черепаха та заєць, Троє поросят тощо.
3. Розкажіть свою історію однолітку. Також використовуйте діалоги для персонажів!



- Їм сподобалася ваша історія?
- Як зробити її цікавішою? (Звукові ефекти, емоції тощо)

Проект: Гра тіней

Створення персонажів



Створіть головних героїв вашої історії як «тіньових ляльок».

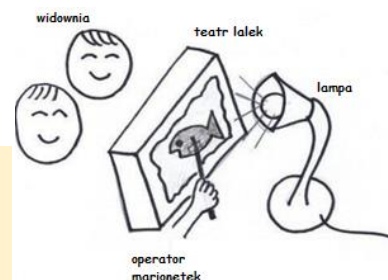
1. Намалюйте основний контур персонажа на папері або картоні і виріжте його.
2. За допомогою скотча приклейте зубочистку або гілочку.

Оформлення сцени

Знайдіть місце, щоб повісити велике біле простирадло або папір (це буде тіньовий екран) і закріпіть його.

1. Переконайтеся, що позаду екрану є простір, щоб ви стояли і тримали маріонеток.

Екран має бути прозорим, напівпрозорим чи непрозорим? Чому?



2. У нижній половині екрана може бути стіл, за яким ви можете сховатися під час керування маріонетками
3. Знайдіть хороше джерело світла (наприклад, сонячне світло, лампа/ліхтарик за екраном)
4. Зробіть місце перед екраном, щоб аудиторія могла сидіти.

Трайте зі світлом і експериментуйте з ним, поки не виявите його вплив на тіні, які створюють ваші ляльки.



- Коли тіні стають більшими?
- Як ви можете зробити їх меншими?



Проект: Гра тіней

Час практики

Розіграйте історію, використовуючи своїх ляльок.

1. Спробуйте одночасно розповідати історію.
2. Ви також можете додати музику або звукові ефекти.
(Наприклад: пластикова пляшка з камінням як шейкер для дощу, шуму тварин тощо)
3. Тренуйтеся, поки не будете готові представити свій театр тіней!

Театр тіней

Запросіть своїх рідних і друзів на перегляд театру тіней і презентуйте їм виставу.

Запитайте їхню думку про виставу:

- Чи ідентифікували вони персонажів за тінями?
- Чи сподобалася їм історія?
- Чи сподобалися їм якісь додаткові звукові ефекти чи розповідь історії?



- Чи знаєте ви, як утворюються тіні?
- Чи можете ви передбачити положення тіні на основі того, де на небі знаходиться сонце?
- Чи можете ви створити власний театр тіней для будь-якої історії?



Вогні у воді

Автор: Шрея Ядав



Майша йде на пляж. Вона відвідує Флаймен.

Флаймен - це летюча риба. «Хочеш зустріти моїх друзів?» запитує Флаймен.

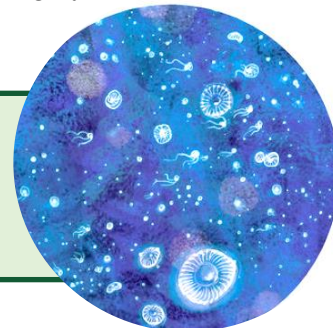
"Чому ні!" сказала Майша, «Але як ми побачимо? Вночі темно».

Тоді Флаймен бачить світло у воді. Воно світиться, згасає і знову світиться.

Флаймен кричить: «У мене є ідея! Сідай мені на спину..» Вони плывуть до вогнів. Майша переводить подих. Вони йдуть під воду. Майша задихається. Крихітні тварини світяться в морі. Це як небо зірок. Хто ці маленькі тварини?

«Ці планктони можуть допомогти нам бачити», — каже Флайман.

ПЛАНКТОН - це рослини, які світяться, коли у воді є рух. Це допомагає відлякувати хижаків, які можуть поїсти планктон. Іноді рух човнів також може викликати ці іскри.



Майша чує низький голос. Це кальмар-світлячок. У кальмара є сині плями світла. «Я теж можу допомогти», — каже кальмар. Вони всі плывуть вниз. Вниз, униз, де дуже темно. Але планктон і кальмари дають світло.

У КАЛЬМАРА-СВІТЛЯЧКА є спеціальні органи, які називаються фотофорами. Фотофори випромінюють світло, щоб відлякати хижаків кальмарів або залучити їжу.



Вони зустрічають рибу-вудильник. У цієї риби гострі зуби! Але Майша почувається сміливою.

«Я теж можу допомогти вам побачити. У мене є своя лампа!» — сказала риба-вудильник.

Вудильні риби випромінюють світло завдяки сяючим бактеріям всередині них. Коли рослина або тварина виробляє світло, це називається **біолюмінесценцією**.

«Було чудово зустрітися з усіма вами, — сказала Майша.

«Бачте! Вам не потрібно турбуватися про світло в морі», - вигукнув Флайман.

Флайман і Майша махають рибці на прощання та плывуть назад на пляж. Майша бачить місяць і зірки на небі. Тепер вона знає, що у воді також є світло!

Спираючись на ваше розуміння історії, дайте відповіді на запитання нижче.



1. Хто головний герой оповідання?
2. Перелічіть водних тварин, яких ви зустріли в оповіданні.
3. Коли рослини і тварини випромінюють світло, це природне чи штучне джерело світла? Як називається цей вид світла?
4. Якби ви могли бути будь-якою з цих риб чи рослин, якою б ви були? Чому?
5. Створіть і намалюйте свою власну водну тварину, яка випромінює світло!

Як це виглядає?
Як це називається?

Звідки вона випромінює світло?

Як їй допомагає світло?

Чи сподобалося мені вчитися цього тижня?



Що нового я дізнався?

Що я зробив добре?

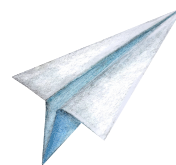
Що я можу зробити краще
наступного тижня?

Тиждень 4: Огляд

ПРОЕКТ

ЖИТТЄВІ НАВИЧКИ

Час історій



Прочитайте історію

5

Крижане серце

Розіграйте сценку, щоб розглянути складні ситуації з нашого життя

Внутрішня краса

Подивіться, що робить вас і людей навколо вас красивими.

4

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

- Паличка / зубочистка, Папір
- Тонка тканина
- Олівець/ручка



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 ділитеся 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?



Сюжетна естафета

Зіграйте разом зі своїм партнером у веселу гру: напишіть історію.

Гравець 1 починає історію, гравець 2 додає рядок, потім гравець 1 знову додає рядок, і вони продовжують, доки історія не закінчиться.



- Як це було проводити один одного ідеями?
- Вам було легко чи важко продовжувати розповідь на основі ідей іншої людини?
- Ви придумали оригінальні ідеї чи додали деталі до вже сказаного?
- Ви були лідером чи послідовником у цій вправі?
- Чому нам потрібно навчитися бути обома?
- Де ви бачите лідерів чи послідовників у своїй спільноті?



Проект: Життєві навички

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?

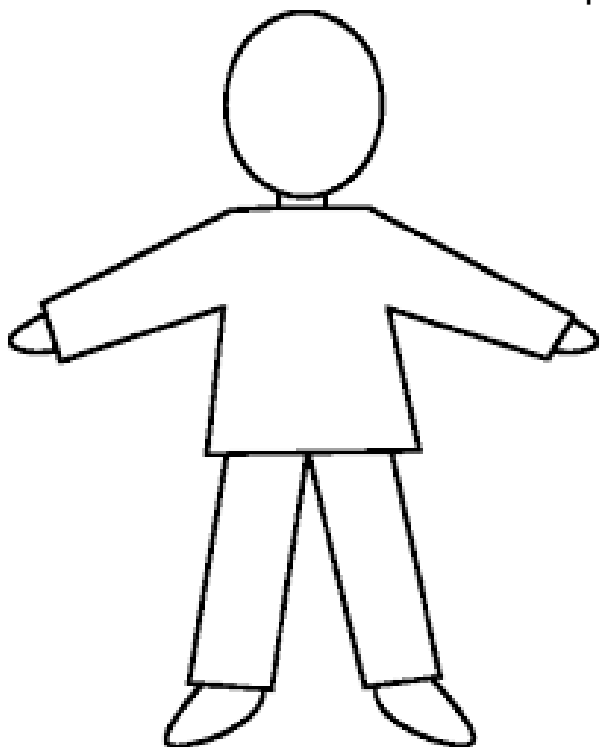


Проект: Життєві навички

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?

Чи сподобалося мені вчитися цього тижня?



Що нового я дізнався?

Атрибуції

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

Стор. 7, 23: Стор. 37–38: Вогні у воді, переписане з оригінального оповідання «The Night the Moon Went Missing» (англійська), автор Шрея Ядав, ілюстрації Сунайни Коельо, підтримано Oracle, опубліковано Pratham Books (© Pratham Books, 2018) за ліцензією CC BY 4.0 на StoryWeaver.

Стор. 39-40 : Проектний навчальний ресурс « Життєві навички», розроблений компанією Dream A Dream, Індія для Банку безкоштовної освіти в Інтернеті EAA (IFERB).

Стор. 45, 46 : 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

