



DECIDE

Summer Clubs

**МИ ВДОМА-
В УКРАЇНІ!**

**ІДЕЇ З ОРГАНІЗАЦІЇ ЛІТНІХ КЛУБІВ
ДЛЯ ДІТЕЙ В ГРОМАДАХ З ФОКУСОМ
НА ІНТЕГРАЦІЮ ДІТЕЙ-ВПО**

УДК 379.8

Ідеї з організації літніх клубів для дітей в громадах з фокусом на інтеграцію дітей-ВПО: DECIDE Summer Club «Ми вдома – в Україні». Видання 2-ге, доповнене і перероблене / Жабенко Л., Гриньова М., Дробот М., Михайлова Т., Скоропляс Т., Задорожна Є., Гусак А., Омельченко Ю., Кечик О., Крилевець М., Буйдіна О., Кифоренко Т., Воробйова Г., Копилова Л., Боляк А., Боляк Н., Жабенко В., Саєнко Ю. / за заг. ред. Полторака В., Молчанової Ю.; Швейцарсько-український проєкт DECIDE – «Децентралізація для розвитку демократичної освіти». – Київ, 2024. – 167 с.

ISBN 978-966-137-148-3

Цей poradnik допоможе організаторам літнього відпочинку дітей при закладах освіти зробити літні канікули незабутніми для всіх дітей громади.

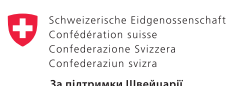
Ми розробили зручні інструменти для планування та організації літніх клубів.

У poradniku ви знайдете практичні матеріали щодо психологічної підтримки, безпеки, рухової активності, творчості які стануть у нагоді під час підготовки до проведення активностей з дітьми.

УДК 379.8

Відповідальні за випуск: **Полторака В., Молчанова Ю., Сидоренко Н.**
Видано за кошти міжнародної технічної допомоги. Продаж заборонено.

Видання здійснено за підтримки Швейцарії
в рамках впровадження Швейцарсько-українського проєкту DECIDE –
«Децентралізація для розвитку демократичної освіти» (www.decide.in.ua).



ISBN 978-966-137-148-3

© Швейцарсько-український проєкт DECIDE –
«Децентралізація для розвитку демократичної освіти», 2024

ЗМІСТ

Замість вступу	5
Планування діяльності	6
ОДГ/ОПЛ	7
Психологічна підтримка	7
Безпека	8
Мінна безпека.....	8
Інформаційна безпека.....	8
Фізичний розвиток	9
Творчість	9
Стейкхолдери	10
Додаток 1. Календар подій	11
Додаток 2. Конструктор з ОДГ/ОПЛ	12
ДЕНЬ 1. Знайомство. Правила і закон.....	12
ДЕНЬ 2. Ідентичність.....	22
ДЕНЬ 3. Права і свободи.....	27
ДЕНЬ 4. Рівність.....	33
ДЕНЬ 5. Різноманітність і плюралізм.....	39
ДЕНЬ 6. Конфлікт.....	43
ДЕНЬ 7. Відповідальність.....	47
ДЕНЬ 8. Уряд і політика.....	52
ДЕНЬ 9. КВЕСТ «Ми вдома – в Україні».....	55
ДЕНЬ 10. Медіа, рефлексія.....	58
Додаток 3. Психологічна підтримка	66
Вправа «Я пишаюся».....	66
Вправа «Кривляки».....	67
Вправа «Наша ідеальна громада».....	68
Вправа «Мрії здійснюються!».....	69
Активність «Картина на згадку про DECIDE Summer Club «Ми вдома – в Україні».....	72
Додаток 4. Інформаційна безпека	73
Вправа «Моє медіаполе».....	73
Вправа «Оце новина!».....	74
Додаток 5. Квести	75
Етнографічний квест.....	75
Історичний квест.....	84
Додаток 6. Творчість	89
Веселі музики. Знайомство.....	89
Веселі музики. Вікторина.....	90
Вправа «Веселі колобки».....	92
Вправа «Ритмічна імпровізація».....	93
Вправа «Вправа 7 рухів».....	94
Вправа «Барабан».....	95
Вправа «Вправи з клавесами».....	96

Додаток 7. Англійська мова	102
Додаток 8. Здорове харчування	133
Вправа «Здорова тарілка»	133
Вправа «Вікторина»	134
Додаток 9. Фізичний розвиток	135
ДЕНЬ 1. Знайомство. Правила і закон	135
ДЕНЬ 2. Ідентичність	139
ДЕНЬ 3. Права і свободи	143
ДЕНЬ 4. Рівність	146
ДЕНЬ 5. Різноманітність і плюралізм	149
ДЕНЬ 6. Конфлікт	152
ДЕНЬ 7. Відповідальність	155
ДЕНЬ 8. Уряд і політика	158
ДЕНЬ 9. КВЕСТ «Ми вдома – в Україні»	161
ДЕНЬ 10. Медіа, рефлексія	163
Додаток 10. Як знайти і проаналізувати стейкхолдерів	165

ЗАМІСТЬ ВСТУПУ

Через повномасштабний наступ РФ на територію України, який розпочався 24 лютого, цього-річ замість літа, сповненого радісних дитячих усмішок, – «задовга зима».

За даними ООН, у 2022 році понад 7,7 млн українців були змушені покинути власні домівки, рятуючись від збройної агресії. Переважна частина біженців та внутрішньо переміщених осіб – жінки і діти.

Діти не менше, а часом і набагато більше страждають від наслідків війни. Саме тому надзвичайно важливо створити всі умови для того, щоб діти різного віку змогли цікаво та весело провести літні дні, дізнатися більше про власну країну, її історію, культуру та звичаї, краще зрозуміти, як влаштоване життя в громаді, де вони мешкають, знайти нових друзів з різних куточків нашої країни. Активне й змістовне дозвілля, психологічна підтримка та широкі можливості для розвитку дітей – основна ідея DECIDE Summer Clubs «Ми вдома – в Україні».

Цей poradnik допоможе організаторам літнього відпочинку дітей при закладах освіти зробити літні канікули незабутніми для всіх дітей громади.

Ми розробили зручні інструменти для планування та організації літніх клубів:



Календар подій допоможе спланувати діяльність дитячого клубу та розподілити час між різноманітними активностями.



Конструктор з освіти для демократичного громадянства та освіти з прав людини (ОДГ/ОПЛ) містить добірку навчальних активностей, які допоможуть розвивати в дітей когнітивні, соціальні й емоційні навички, необхідні для соціальної згуртованості, інклюзивності й самореалізації особистостей та спільнот, а отже, компетентності для культури демократії.

У poradniku ви знайдете практичні матеріали щодо психологічної підтримки, безпеки, рухової активності, які стануть у пригоді під час підготовки до проведення активностей з дітьми. Також у poradniku містяться рекомендації щодо того, які установи та організації зможуть допомогти в організації й проведенні заходів з безпеки для дітей у літній період.

Для того, щоб відпочинок був змістовним і цікавим, необхідне планування. Пропонуємо вам двотижневий інтерактивний [календар подій](#) з тематичними днями. Тематика днів підбиралася відповідно до логіки викладання ОДГ/ОПЛ. У структуру покладено [9 ключових понять ОДГ/ОПЛ](#): [ідентичність](#), [права та свободи](#), [рівність](#), [різноманітність і плюралізм](#), [конфлікт](#), [відповідальність](#), [уряд і політика](#), [медіа](#), [правила та закон](#).

Решту активностей на кожен день бажано пов'язувати з тематикою ОДГ/ОПЛ, наприклад у перший день – на заняттях ОДГ/ОПЛ діти познайомляться, сформулюють перелік правил співіснування в клубі, а трохи згодом (після спортивних змагань та творчого заняття) займуться елементарним [музикуванням](#) з використанням перкусійних інструментів. В останній день перебування в клубі тема «Медіа» наскрізно проходить через всі активності дня – це і створення клубного дайджесту, і вправи з медіабезпеки зокрема, [«Моє медіаполе»](#), [«Оце новина!»](#), і гра [«365° за шкалою медіаграмотності»](#), а також розвиток творчості дітей через створення «Картини на згадку про DECIDE Summer Club «Ми вдома – в Україні»».

Запропоновані квести органічно продовжують теми з ОДГ/ОПЛ та об'єднують напрями творчості і безпеки/психологічної підтримки. У день, коли розглядатиметься різноманітність і плюралізм, логічним продовженням цієї теми стане етнографічний квест, у ході якого діти переконуються, наскільки різноманітною є українська культура. У передостанній день перебування у DECIDE Summer Club пропонуємо провести [квест «Ми вдома – в Україні» за участі дітей та дорослих](#).

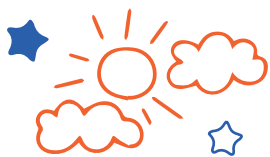


Квести можуть займати більше часу, тож рекомендуємо в день, коли вони проводимуться, об'єднувати активності.

Сподіваємося, що запропоновані вправи з фізичного розвитку стануть логічним продовженням тематики ОДГ/ОПЛ на кожен день, адже ранкові руханки, заклички та вправи ретельно підбрані та відповідають тематиці дня. Наприклад, на перший день пропонуються активні парки, ігри, вправи на знайомство. А якщо ви плануєте сформувати команду черліденгу, то у нагоді стануть ранкові руханки та базові рухи, запропоновані у [Додатку 9 «Фізичний розвиток»](#).

Розпорядок дня радимо планувати таким чином, щоб чергувалися активні форми роботи з пасивними. Наприклад:

- ранкова руханка;
- година ОДГ/ОПЛ;
- фізична активність;
- творчі години;
- заняття з безпеки чи психологічної підтримки.



Активності варто проводити на свіжому повітрі, якщо дозволяють погодні умови. Адже літо – це період не лише відпочинку, а й оздоровлення.

Для комфортного перебування дітей на свіжому повітрі варто подбати про організацію простору, наприклад знайти ергономічні меблі, пристосування для захисту від сонця, різноманітні зони відпочинку.

На основі навчально-методичних ресурсів ОДГ/ОПЛ міжнародної освітньої платформи [«Living Democracy»](#) команда DECIDE розробила детальний, адаптований для нашої країни, сценарій – [Конструктор з ОДГ/ОПЛ](#), що містить 10 навчальних активностей. Особливістю Конструктора є універсальність більшості активностей для будь-якої вікової категорії та рівня обізнаності дітей з питань демократичного громадянства та прав людини. Учителі/модератори можуть адаптувати запропоновані вправи до відповідної категорії учасників.

До кожної запропонованої навчальної активності надається детальний алгоритм проведення, а також посилання на першоджерела, перелік необхідних матеріальних ресурсів та роздаткові матеріали. Кожне ключове поняття ОДГ/ОПЛ містить посилання на навчальне відео із серії «Жити в демократії: історії для дітей та підлітків, учителів та батьків».



Кожна навчальна активність має обов'язково завершуватися рефлексією та підсумковим коментарем модератора.

Авторський колектив шанує право вчителів і вчительок на академічну свободу, тому зміст і форми проведення заходів є відкритими до педагогічної творчості за умови, що вони відповідатимуть концепції ОДГ/ОПЛ.



Важливою складовою діяльності модераторів є дотримання принципів ОДГ/ОПЛ, зокрема відсутності впливу, нейтральності та суперечливого обговорення.

Проект DECIDE підтримує гендерну рівність учасників та учасниць освітнього процесу, тому рекомендуємо до них звертатися з урахуванням гендерних характеристик.

ПСИХОЛОГІЧНА ПІДТРИМКА

Внаслідок війни діти значно частіше мають травматичний досвід. Він може бути пов'язаний з їх перебуванням у зоні бойових дій, з тимчасовим переміщенням та новим для себе середовищем, втратою дому або близьких людей, з участю рідних у бойових діях, з надмірним споживанням новин (часто без належного батьківського контролю) та іншими обставинами.

Таким чином, діти можуть відчувати тривожність, безпорадність, безвихідь, злість та інші емоції, які їм часом важко прожити і виразити, дати раду. Саме тому під час літнього відпочинку рекомендуємо використовувати такі методи роботи та вправи, що здатні підтримати дитину та поліпшити її психоемоційний стан. Так, в нагоді стане арттерапія, взаємодія з кінетичним піском, елементи музикотерапії, розвиток позитивного мислення тощо.

Пропонуємо вправи для покращення психоемоційного стану дітей: [«Я пишаюся»](#), [«Кривляки»](#), [«Наша ідеальна громада»](#), [«Мрії здійснюються!»](#).

Активність [«Картина на згадку про DECIDE Summer Club»](#) сприятиме зняттю психологічної напруги через творчість. Тож її рекомендуємо проводити в останній день перебування в DECIDE Summer Club, оскільки діти будуть підбивати підсумки свого клубного життя.

У нагоді вам стануть:

- [підбірка ігор та вправ](#) для зняття напруги, мультфільми, а також корисні посилання щодо психологічної допомоги;
- [підбірка мультфільмів, фільмів, книг, інтернет-ресурсів](#).

БЕЗПЕКА

МІННА БЕЗПЕКА

Питання мінної небезпеки в Україні актуальне останні 80 років. Адже нерозірвані снаряди та міни з часів Другої світової війни в українській землі знаходять і досі. Після анексії російською федерацією АР Крим та тимчасової окупації окремих районів Донецької та Луганської областей це питання набрало більшої актуальності. Наразі масштаби проблеми вражають. За попередніми оцінками [ДСНС](#), мінами та боєприпасами окупантів забруднено 200 тисяч квадратних кілометрів, що становить майже половину території України.

Рекомендуємо [підбірку матеріалів](#) для проведення занять щодо мінної безпеки. Ефективними й цікавими для дітей також будуть зустрічі з представниками ДСНС.

ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА

За умов, коли людина переважно сприймає навколишній світ візуально-орієнтовано, за допомогою медіа як чинника соціалізації часто відбувається емоційне замість раціонального споживання медіапродукту. На перший погляд, це задовольняє психологічні потреби людини співпереживати та відчувати емоції, а з іншого боку, є небезпечним маніпулюванням свідомістю, нав'язуванням власних смислів та необхідних інтерпретацій поза раціональним осмисленням у час, коли людина найбільш вразлива.

Це особливо актуально в умовах війни, адже емоційні стани людини загострюються і вона стає більш вразливою до пропаганди або надмірного споживання новинного контенту, що завдає ще більшої шкоди здоров'ю. Тож у цей час медіагігієна стає важливим чинником, що забезпечує людину від негативних впливів медіасередовища.

Рекомендуємо [розробки вправ](#) з інформаційної безпеки. На розсуд організаторів залишається, яку саме вправу проводити або як раціонально розподілити час, щоб використати кілька вправ.

Також радимо скористатися електронними матеріалами гри [«365° за шкалою медіаграмотності»](#).

Водночас можна спланувати й інші заходи щодо безпеки дітей і за можливості запрошувати представників відповідних служб і фахівців у цій сфері.

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Невіддільною складовою літніх клубів має стати рухова активність, адже це запорука здорового способу життя, гармонійного росту та розвитку організму.



Центр громадського здоров'я МОЗ України радить дітям від 5 до 17 років приділяти щонайменше годину фізичній активності щодня.

Про те, які види фізичних навантажень слід використовувати та як заохотити дитину до активного способу життя, дізнайтеся [тут](#).

Для того, щоб заняття були веселими та цікавими для дітей, радимо також скористатися матеріалами [«Living Democracy»](#).



Кожен ранок має розпочинатися з ранкової руханки, адже вона дозволить розім'ятися, додати кисню до всіх клітин тіла, зарядить енергією та з позитивними емоціями.

Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у [«Календарі подій»](#) чи дібрати інші на власний розсуд.

ТВОРЧІСТЬ

Важко уявити літній відпочинок без занять творчістю.

Залежно від наявних ресурсів як кадрових, так і матеріальних, у кожному клубі будуть свої види занять. Спектр не обмежується: це може бути як гончарство, бісероплетіння, малювання, вишивання тощо, так і робототехніка, моделювання, леґо, фотомистецтво тощо.

Проект DECIDE пропонує розробку [етнографічного квесту](#), який поєднує як пізнавальну, так і творчу активність, а також розробку занять [«Веселі музики»](#) з музичного розвитку та елементарного музикування.

Вправи з напрямку психологічної підтримки



[«Я пишаюся»](#),



[«Мрії здійснюються!»](#),



[«Наша ідеальна громада»](#).

тісно переплітаються з творчістю.

Аналогічною є вправа з теми «Медіа» [«Картина на згадку про DECIDE Summer Club»](#).

СТЕЙКХОЛДЕРИ

Однією з можливостей для територіальних громад в організації діяльності літніх дитячих клубів є взаємодія та партнерство. Це допоможе більш успішно розв'язати питання щодо матеріально-технічного забезпечення, кадрів, транспорту тощо. Звичайно, співпраця з іншими зацікавленими сторонами (стейкхолдерами) передбачає об'єднання та координацію зусиль і ресурсів, участі та спільної відповідальності за результати діяльності.



Стейкхолдери (від англ. stakeholders), зацікавлені сторони – фізичні та юридичні особи, які мають інтерес у діяльності організації, тобто певною мірою залежать від неї або можуть впливати на її діяльність.

Коло стейкхолдерів може включати як установи, організації, громадські об'єднання, активних громадян, так і представників інших сусідніх громад (наприклад, представників закладів освіти, органів управління у сфері освіти територіальної громади-сусіда).

Як знайти й проаналізувати потенційних стейкхолдерів, можна дізнатися [тут](#).

КАЛЕНДАР ПОДІЙ



Додаток 1

Щоденні активності	День 1	День 2	День 3	День 4	День 5	День 6	День 7	День 8	День 9	День 10
Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка	Ранкова руханка
ОДГ/ОПЛ	 Знайомство. Правило і закон	 Ідентичність	 Права і свободи	 Рівність	 Різноманітність і плюралізм	 Конфлікт	 Відповідальність	 Уряд і політика	 Ми вдома - в Україні - КВЕСТ	 Медіа, рефлексія
Фізичний розвиток										
Творчість										 «Картина на згадку про DECIDE Summer Club»
Безпека + психологічна підтримка	 «Веселі музики» Знайомство	 «Я пишаюся»	 Про безпеку	 «Мрії здійснюються!»	Етнографічний квест	 «Кривляки»	 Про безпеку	 «Веселі музики» – вікторина	 «Наша ідеальна громада»	 Про інформаційну безпеку

What is your superpower?
I'm Ukrainian!



Конструктор з ОДГ/ОПЛ





Додаток 2

ДЕНЬ 1

Знайомство.



Правила і закон

Назва активності	Це я і це наша клубна спільнота	
Цілі демократичної практики 	Знайомство, сприяння формуванню відчуття клубної спільноти та підвищенню самооцінки дітей.	
Результат демократичної практики 	Портрет клубної спільноти.	
Ресурси 	<p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Вправа 1.4. Букет квітів.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ різнокольорові квіти з п'ятьма пелюстками (1 квітка для 1 дитини); ■ 1 великий аркуш паперу із зображенням вази; ■ 1 паперовий бантик з написом на стрічках «Ми всі різні – ми всі рівні»; ■ фліпчарт/дошка; ■ фломастери чи ручки (за кількістю дітей); ■ 1 клей-олівець чи подвійний скотч (можна заздалегідь прикріпити шматочок скотчу до шаблону квітки). 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: інтерактивна вправа, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Кожна дитина отримує шаблон квітки, у центрі якої вписує своє ім'я. 2. На пелюстках квітки діти записують відповіді на питання, які модератор(ка) озвучує почергово: <ol style="list-style-type: none"> 1) Що є силою мого характеру? 2) Що для мене важливо в житті? 3) Що я вмю добре робити? 4) Що приносить мені задоволення? 5) Що я очікую від перебування в DECIDE Summer Club? 3. Діти розміщують кожен квітку поруч із зображенням вази на великому аркуші паперу, прикріпленому до дошки, щоб утворився букет квітів, за бажанням озвучуючи написане. 4. Модератор(ка) зображує стебло та листя для кожної квітки, щоб утворився букет. 	

5. Сидячи в колі, усі висловлюють свої думки – обмірковують і намагаються інтерпретувати зображення квітів:

- Що можуть символізувати квітки?
- Що може символізувати ваза?
- Чому важливо мати ім'я?

Це допомагає зрозуміти символічне значення: **букет втратить свою красу, якщо деяких квітів не буде (суспільство); кожна квітка різна та додає унікальності (гідність особи); водночас усі квіти подібні, отже, одна квітка так само важлива, як і інші (рівність).**



Рефлексія


- Що нового ви дізналися про себе?
- Що нового ви дізналися про інших?
- Що нового ви дізналися про нас?
- Ми всі різні, однак дещо нас об'єднує. Що саме?
- Як називаються об'єднання людей? (Спільнота, група, колектив, громада, команда, клуб та ін.)
- Чому і для чого люди об'єднуються?



Підсумковий коментар

Кожна людина в цьому світі унікальна та відрізняється кольором шкіри, характером, вподобаннями, здібностями, іменем та іншими ознаками. Однак є те, що нас об'єднує, – людська гідність, тобто безумовна цінність кожної людини. І є те, що ми маємо зрозуміти: разом ми більше, ніж просто кожен окремо. Тож чудова ідея на завершення вправи зробити напис «Ми всі різні – ми всі рівні» на бантику й прикрасити ним букет. Це зробить його особливим!

Назва активності	Це ми і це правила нашої клубної спільноти
Цілі демократичної практики 	Встановлення демократично погоджених правил роботи в групі, розвиток у дітей відчуття власної значущості в групі.
Результат демократичної практики 	Правила клубної спільноти.
Ресурси 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Правила і закон» (2 хв 29 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Вправа 1.2. Права, обов'язки та правила в класі.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в трьох групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 4 аркуші паперу формату А1, розділені на три колонки; ■ картки з написами назв груп «А», «Б», «В»; ■ 3 маркери (1 маркер для 1 групи); ■ кольорові наліпки (кожній дитині по 3 наліпки); ■ фліпчарт/дошка. <p>Додатковий матеріал:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ роздруківка учнівської версії Конвенції ООН про права дитини (1 примірник для кожної групи); ■ орієнтовний перелік правил.

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток						
 <p>30 хв</p>	<p>Формат: робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>1. Модератор(ка) об'єднує учасників(ць) групи в три мінігрупи. Кожна мінігрупа отримує назву «А», «Б» або «В» (написи на картках назв груп) та аркуш паперу, розділений на три колонки: «Права учасників(ць) нашого клубу», «Обов'язки учасників(ць) нашого клубу», «Правила нашої клубної спільноти».</p> <p>Методична ремарка. За потреби можна створити не три, а, наприклад, шість груп. Тоді кожні три групи працюватимуть над завданням паралельно. Для того, щоб дітям було зрозуміло, у якій трійці вони працюють, написи з назвами груп можна зробити різних кольорів.</p> <p>2. Усі мінігрупи одночасно працюють над одним завданням, виконуючи його в три етапи.</p> <p>I етап. Робота з колонкою «Права учасників(ць) нашого клубу». Мінігрупи мають визначитися з правами дитячої спільноти їхнього клубу й записати їх на аркуш паперу в першу колонку, нумеруючи кожен позицію. Модератор(ка) зосереджує увагу на тому, щоб, виконуючи це завдання, вони спиралися на Конвенцію ООН про права дитини, адже права учасників(ць) їхнього клубу мають ґрунтуватися на правах дитини.</p> <p>Після виконання завдання I етапу мінігрупи передають свої напрацювання по колу іншій групі (А до Б, Б до В, В до А).</p> <p>II етап. Робота з колонкою «Обов'язки учасників(ць) нашого клубу». Кожна мінігрупа ознайомлюється з переліком прав, підготовленим попередньою мінігрупою, і робить записи у відповідних місцях другої колонки, відповідаючи на питання: «Чи є у нас обов'язки (моральні зобов'язання) відповідно до цих прав?» (Модератор(ка) має враховувати, що до окремих прав буде декілька обов'язків, а до інших мінігрупи не підберуть жодного.)</p> <p>Після виконання завдання II етапу мінігрупи передають свої напрацювання по колу іншій групі (А до Б, Б до В, В до А).</p> <p>III етап. Робота з колонкою «Правила нашої клубної спільноти». Кожна мінігрупа ознайомлюється з інформацією, напрацьованою попередніми мінігрупами, і формулює в третій колонці відповідні правила для дитячої спільноти їхнього клубу. Правила мають описувати певну поведінку й бути позитивними та конкретними. Наприклад:</p> <table border="1" data-bbox="201 1406 1171 1637"> <thead> <tr> <th data-bbox="201 1406 513 1541">Права учасників(ць) нашого клубу</th> <th data-bbox="513 1406 794 1541">Обов'язки учасників(ць) нашого клубу</th> <th data-bbox="794 1406 1171 1541">Правила нашої клубної спільноти</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="201 1541 513 1637">Кожен має право бути почутим</td> <td data-bbox="513 1541 794 1637">Слухати</td> <td data-bbox="794 1541 1171 1637">Слухати, коли хтось говорить</td> </tr> </tbody> </table> <p>Варіант. Для дітей молодшого шкільного віку модератор(ка) може запропонувати заздалегідь підготовлений перелік правил, які вони мають обговорити в мінігрупах і визначити ті, яких пропонують дотримуватися в їхній клубній спільноті.</p> <p>3. Далі кожна мінігрупа розміщує свої напрацювання на видному місці й презентує вироблені правила. Після цього діти всі разом визначають найбільш пріоритетні правила для спільноти їхнього клубу. Для цього кожна дитина має позначити три пріоритетні для неї правила наліпками. Модератор(ка) узагальнює результати голосування, виписує на окремому аркуші 5–6 правил, які набрали найбільшу кількість голосів, і пропонує поставити свій підпис поруч з переліком правил на знак згоди їх дотримуватися. Так діти створюють кодекс правил своєї клубної спільноти.</p>	Права учасників(ць) нашого клубу	Обов'язки учасників(ць) нашого клубу	Правила нашої клубної спільноти	Кожен має право бути почутим	Слухати	Слухати, коли хтось говорить	
Права учасників(ць) нашого клубу	Обов'язки учасників(ць) нашого клубу	Правила нашої клубної спільноти						
Кожен має право бути почутим	Слухати	Слухати, коли хтось говорить						





	Рефлексія <ul style="list-style-type: none"> ■ Правила – це необхідність чи формальність? ■ Чи мусить наша клубна спільнота дотримуватися цих правил? ■ Що буде, якщо не дотримуватися цих правил? ■ Хто має контролювати дотримання цих правил? ■ Чи можемо ми вносити зміни в перелік правил? Чому? Навіщо? Як? ■ Що допомагало/заважало під час розробки правил? ■ Який ваш внесок у розробку правил? ■ Як і де можна використати цей досвід? 	
--	---	--



Підсумковий коментар

«І навіщо нам правила?! Вони ж усе на світі забороняють: те не роби, те не чіпай, це не говори...» Упевнені, вам знайома ситуація, коли діти протестують проти правил. Наразі вони отримують досвід встановлення демократично погоджених правил роботи в групі й можливість поміркувати про те, що правила створені для забезпечення людей, для захисту їхніх індивідуальних прав і свобод, а також дізнаються про зв'язки між правами, обов'язками та правилами, які втілюють у собі закон у контексті конкретної групи. До того ж спільно розроблені правила допоможуть уникнути більшості конфліктних ситуацій у клубній спільноті, адже долучившись до їх укладання, діти відчуватимуть свою значущість й охочіше їх дотримуватимуться, керуючись у своїх діях твердженням: «Якщо..., то...».





Альтернативна вправа (для дітей молодшого шкільного віку)

Назва активності	Правила спільної взаємодії	
Цілі демократичної практики 	Встановлення демократично погоджених правил роботи у групі, розвиток у дітей відчуття «власної значущості» у групі.	
Результат демократичної практики 	Правила клубної спільноти.	
Ресурси 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Правила і закон» (2 хв 29 с).</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ стікери 2 кольорів по 3 шт. – 6 карток на групу; ■ маркери/ ручки; ■ дошка/фліпчарт. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учасники сидять за столами по 5-6 осіб (Групи формуються по кольору квіток з попередньої вправи Букет квітів). Кожен стіл отримує по 3 картки-стікера 2 кольори – «дозволено», «заборонено». – 2 хв 2. Групи обговорюють правила взаємодії на тренінгу і формулюють від групи 6 правил, які записують на картки. 	

Модератор/ка також пишуть свої пропозиції (обов'язково серед запропонованих правил від модератора/ки мають бути «правило піднятої руки» (модератор/ка має право припинити дискусію чи спори, коли вони відхиляються від теми чи містять образи/нетерпимість стосовно інших); «правило вільної ноги» (учасники можуть виходити з аудиторії якщо їм не цікаво чи мають більш важливі справи/чи по фізіологічним причинам; «критика під заборonoю» (висловлювання учасників не критикуються, кожен має право на власну думку, навіть якщо є такі що не сприймають її), «сумувати/нудьгувати заборонено») – 5 хв.

3. Модератор/ка збирає картки по черзі у кожної групи і вивішує на дошку у стовпчик. Якщо пропозиції збігаються, то вивішує їх поряд. Найбільш популярні пропозиції вносяться до «Десятки правил» – 10 хв.

4. Учасники ставлять під правилами свою позначку/підпис як знак схвалення та дотримання правил. 3 хв.

Назва активності		«Україна – це ми»
Цілі демократичної практики		Знайомство, створення атмосфери довіри та позитивного настрою, усвідомлення себе як громадянина України, розуміння своєї приналежності до української держави і народу; розвинута активна громадська позиція.
Результат демократичної практики		Карта сердець українських дітей.
Ресурси		<p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ карта України; ■ сині і жовті сердечка; ■ фліпчарт/дошка; ■ фломастери чи ручки (за кількістю дітей); ■ 1 клей-олівець чи двосторонній скотч (можна заздалегідь прикріпити шматочок скотчу до сердечок).
Час	Алгоритм проведення	
 20 хв	<p>Формат: інтерактивна вправа, обговорення у колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Об'єднати дітей по парам. 2. Кожна пара отримує синє і жовте серце. 3. Діти по черзі беруть мініінтерв'ю один в одного. На одній стороні серця пишуть ім'я того, в кого беруть інтерв'ю. На іншій стороні пишуть відповіді на наступні питання (питання можна змінювати): <ul style="list-style-type: none"> ■ Твоє хобі? ■ Твоя улюблена страва? ■ Ім'я домашнього улюбленця (якщо є) ■ Які маєш плани на літо? 3. Кожна пара по черзі виходить до карти та представляють один одного, озвучуючи написане на серці. 4. Після представлення наклеюють сердечка на карту України. 	
	Простір для нотаток	

5. Клеїти серця можуть на ті регіони, де ще не були/мріють побувати. (Якщо це діти ВПО, то сердечка клеять на область, звідки вони родом).
6. Сидячи у колі, можна обговорити питання [ідентичності](#).





Рефлексія

- Що нового ви дізналися про друзів?
- Що нас всіх об'єднує?
- Що важливо робити для того, щоб бути справжнім патріотом?



Підсумковий коментар

Важливо розуміти, що кожен з нас частинка України і маємо робити все задля того, щоб вона розквітала.

Назва активності	Наші чарівні літери	
Цілі демократичної практики 	Знайомство, сприяння підвищенню самооцінки та усвідомленню дітьми унікальності кожної особистості, згуртуванню клубної спільноти, розвиток навичок самопрезентації, активного слухання та ведення обговорень, уміння висловлювати та відстоювати власні погляди.	
Результат демократичної практики 	Скрабл з імен учасників / учасниць клубної спільноти.	
Ресурси 	<p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Жити в демократії. Вивчення прав дітей. Частина 1: Плани уроків. Розділ 2 (Початкова школа, 2 клас) – Імена – це більше, ніж просто букви!</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ аркуші паперу формату А1 відповідно до кількості груп; ■ фліпчарт / дошка; ■ фломастери або кольорові олівці, маркери. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>Формат: робота в групах, обговорення.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) об'єднує учасників(ць) у групи по 5–7 осіб. 2. Кожна група отримує аркуш паперу формату А1. 3. Учасники/ці груп мають записати друкованими літерами свої імена горизонтально та вертикально на зразок кросворда – так, щоб вони поєднувались через спільні літери. У підсумку – скрабл з імен. <p>Варіант. Спочатку модератор(ка) пише друкованими літерами своє ім'я в центрі аркуша кожної групи, а потім діти додають свої імена горизонтально та вертикально на зразок кросворда – так, щоб вони поєднувались через спільні літери.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Учасники/ці груп біля свого імені мають намалювати улюблену іграшку, тварину тощо. 5. Далі кожна група розміщує свій скрабл на фліпчарті/дошці й презентує напрацювання. 	





Рефлексія

- Що нового ви дізналися про себе?
- Що нового ви дізналися про інших?
- Що нового ви дізналися про нас?
- Ми всі різні, однак дещо нас об'єднує. Що саме?
- Чому важливо мати ім'я?
- Чому важливо знати імена інших дітей у спільноті?
- Що допомагало/заважало під час створення скраблуну?



Підсумковий коментар

Кожен і кожна має право на ім'я. Завдяки імені ми певним чином стаємо «видимими» для інших людей та для держави, адже під своїм іменем людина здійснює свої права та виконує обов'язки. Ім'я – це я; за нашими іменами ми пізнаємо себе та одне одного; наше ім'я говорить про те, ким ми є (стать, мова, місце походження тощо). Ми різні, однак ми маємо спільності, які нас об'єднують.

Назва активності	Абетка знайомств	
Цілі демократичної практики 	Знайомство, створення позитивного настрою та комфортної атмосфери, сприяння підвищенню самооцінки та усвідомленню дітьми унікальності кожної особистості, згуртуванню дітей навколо спільних цінностей, розвиток навичок активного слухання, уміння висловлювати та відстоювати власні погляди, домовлятися.	
Результат демократичної практики 	Острівки цікавих спільнот.	
Ресурси 	Організація простору: для проведення активності необхідно достатньо вільного простору. Роздатковий матеріал та обладнання: <ul style="list-style-type: none">■ літери абетки на аркушах паперу формату А4 (за винятком літер, на які не починаються слова).	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	Формат: рухлива вправа, обговорення. Процедура 1. Модератор(ка) розкладає аркуші паперу формату А4 з літерами абетки в довільному порядку на підлозі на достатній відстані один від одного та просить дітей стати навколо них. 2. Модератор(ка) пояснює дітям, що збирається поставити декілька запитань. Як тільки-но учасники/ці почують запитання, вони мають відшукати якомога швидше першу літеру слова-відповіді й наступити на неї. Претендентів/ок на одну й ту саму літеру може бути багато, однак усі вони повинні втриматися на аркуші паперу. Методичний коментар: Приклади запитань: <ul style="list-style-type: none">■ Як тебе звати?■ Який твій улюблений (мульт)фільм?■ Яка твоя улюблена іграшка?■ Яка твоя улюблена страва?■ Який твій улюблений напій?■ Який твій улюблений колір?■ Яка твоя улюблена книга?	

- Яка твоя улюблена тварина?
- Яка твоя улюблена пора року?
- Який твій улюблений вид транспорту?

3. Після кожного питання модератор(ка) звертається до учасників/ць, об'єднаних певними літерами, щодо озвучування їх відповідей.

Рефлексія

- Що нового ви дізналися про себе?
- Що нового ви дізналися про інших?
- Що нового ви дізналися про нас?
- Ми всі різні, однак дещо нас об'єднує. Що саме?
- Чому важливо вміти домовлятися?
- Чи було те, що вас вразило, здивувало, засмутило? Якщо «так», то що саме?
- Як ви себе почували у складі великої групи / самотній(я)?
- Що допомагало / заважало під час виконання вправи?



Підсумковий коментар




Кожна людина в цьому світі унікальна та відрізняється кольором шкіри, характером, уподобаннями, здібностями, іменем та іншими ознаками. Однак є те, що нас об'єднує, – людська гідність, тобто безумовна цінність кожної людини. І є те, що ми маємо зрозуміти: разом ми більше, ніж просто кожен окремо.

Назва активності	Тіні	
Цілі демократичної практики 	Навчання жити та працювати в команді, розвиток вміння комунікувати, виражати свої емоції та почуття, розвиток творчих здібностей, уяви, фантазії, креативності кожного учня.	
Результат демократичної практики 	Галерея креативних зображень.	
Ресурси 	Організація простору: майданчик з асфальтовим покриттям, простір для групової роботи, кольорова крейда, музичний супровід, позитивний настрій.	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Процедура</p> <p>Гра проводиться на подвір'ї за умови сонячної погоди. Модератор об'єднує дітей у команди. Діти виходять на подвір'я, на майданчик. Один гравець в команді стає так, щоб на асфальт падала тінь. Обирає будь яку «чудернацьку позу». 2-3 гравці беруть кольорову крейду і обводять тінь по контуру. Решта учасників команди домальовують, розфарбовують і т.д. Як результат – портретна галерея химер. Також можна провести як конкурс на найкреативніший малюнок, вгадувати хто є хто, придумати назву, чудернацьку історію.</p>	



Підсумковий коментар

Розвиток дитячої творчості – одна з найважливіших сторін дитячого виховання, сприяє розвитку загального рівня інтелекту, появи бажання пізнання навколишнього світу дитини, сприяє формуванню нестандартного мислення.



Назва активності	Моя найкраща подруга / Мій найкращий друг	
Цілі демократичної практики 	Знайомство, створення дружньої атмосфери та позитивного настрою, сприяння підвищенню самооцінки та усвідомленню дітьми унікальності кожної особистості, згуртуванню клубної спільноти, розвиток навичок самопрезентації, уміння висловлювати власну думку.	
Результат демократичної практики 	Портретна галерея.	
Ресурси 	<p>Організація простору: Можливості для роботи в колі (стоячи, сидячи).</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ папір, кольорові олівці, фломастери, маркери, фарби. 	



Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
	<p>Процедура</p> <p>Модератор/ка пропонує дітям намалювати свій портрет. Можна використати намальований на папері силует людини або заготовку для розмалювання із зображенням людини (хлопчик/дівчинка). Запропонувати зображення перетворити на власний портрет. Обов'язково на портреті поставити свій автограф – написати власне ім'я. Модератор/ка запрошує дітей у коло. Кожен по черзі представляє свій портрет.</p> <p>Потрібно уявити і словами описати своє власне «Я».</p> <p>Початок представлення – моя найкраща подруга/мій найкращий друг, називає ім'я і розповідає про себе у третій особі, наголошуючи на найкращих рисах характеру, вподобаннях, захопленнях...</p>	







Підсумковий коментар

Цінність демократичного суспільства полягає в його різноманітності. Усі ми різні – усі ми рівні. Кожна людина неповторна, особлива, але є так багато спільного, що нас об'єднує, згуртовує.

Назва активності	Портрет на голові	
Цілі демократичної практики 	Знайомство, сприяння підвищенню самооцінки та усвідомленню дітьми унікальності кожної особистості, згуртуванню клубної спільноти, розвиток навичок самопрезентації, активного слухання та ведення обговорень, уміння висловлювати та відстоювати власні погляди.	
Результат демократичної практики 	Портретна галерея.	
Ресурси 	<p>Організація простору: мають бути створені можливості для індивідуальної роботи та роботи в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ аркуші паперу формату А4 відповідно до кількості дітей; ■ фліпчарт / дошка; ■ фломастери або кольорові олівці, маркери. 	

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, робота в колі, обговорення.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Кожна дитина отримує аркуш паперу формату А4 та кладе його собі на голову. 2. Далі діти беруть маркер / фломастер / кольоровий олівець і виконують інструкції модератора(ки), утримуючи аркуш на голові до завершення інструкцій модератора(ки): спочатку діти малюють овал, потім – очі, ніс та ротик. Не забувають про вушка й чарівну зачіску. Потім діти підписують малюнки так, як вони хотіли б, щоб до них звертались. 3. Модератор(ка) організовує виставку портретів. <p>Методичний коментар:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ модератор(ка) виконує вправу разом з дітьми. <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Як ви себе почуваєте? ■ Що нового ви дізналися про себе? ■ Що нового ви дізналися про інших? ■ Що нового ви дізналися про нас? 	
 <p>Підсумковий коментар</p> <p>Цінність демократичного суспільства полягає в його різноманітності. Водночас найголовніше: усі різні – усі рівні.</p>		



Назва активності	Це ми і це герб нашої клубної спільноти	
<p>Цілі демократичної практики</p> 	<p>Стимулювання в дітей почуття гідності через розпізнавання та оцінювання своїх позитивних рис, ознайомлення з потенціалом власних індивідуальних сильних сторін, які вони привносять у клубну спільноту, узгодження назви та девізу в спільноті, сприяння згуртуванню клубної спільноти.</p>	
<p>Результат демократичної практики</p> 	<p>Герб клубної спільноти.</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Ідентичність» (4 хв 49 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Урок 1. Це те, що мені подобається. Урок 2. Мої особисті символи (Герб. Частина I). Урок 3. Це наш герб (Герб. Частина II). Урок 4. Особистості та групи.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в мінігрупах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ опитувальник (1 екземпляр для кожної дитини); ■ герб (1 шаблон для 1 мінігрупи з 4 осіб); ■ 1 аркуш паперу формату А1; ■ фліпчарт / дошка; ■ фломастери або кольорові олівці, маркери; ■ клей-олівець; ■ набір картинок-пазлів для об'єднання в групи по 4 особи. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 <p>60 хв</p>	<p>Формат: індивідуальна робота, інтерв'ю, робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) роздає кожній дитині роздруківку – опитувальник та олівці. Пояснює: <ul style="list-style-type: none"> ■ Напишіть своє ім'я. ■ Напишіть три справи, які вам подобаються і які ви робите. ■ Напишіть три справи, які ви робите, але вони вам не подобаються. ■ Напишіть три справи, які ви не робите і не любите робити. ■ Напишіть три справи, які ви не робите, але хотіли б зробити. 2. Коли діти завершать виконувати завдання, модератор(ка) пропонує їм пройтися та поділитися результатами роботи з іншими трьома дітьми. Вони повинні взяти інтерв'ю і записати відповіді цих дітей у роздруківці з питаннями. 3. Модератор(ка) просить дітей зібратися разом у коло для обговорення таких питань: <ul style="list-style-type: none"> ■ Що ви думаєте про відповіді дітей, у яких ви брали інтерв'ю? Що вас здивувало? ■ Які справи можете виконувати тільки ви? ■ Які справи інших дітей вас найбільше схвилювали? 	

- Чи бачите ви спільні справи, які дітям подобаються, але вони не роблять?
- Що відбувається, якщо дехто не знає про те, що ти любиш та що робиш?
- Що відбувається, якщо дехто не знає про те, що ти не любиш, але робиш?

4. Модератор(ка) формує групи по 4 особи (діти отримують частинку пазла. Вони шукають інші частинки, щоб сформувати цілу картинку).

5. Кожна група отримує [макет герба](#). Спочатку кожна дитина працює індивідуально: обирає частинку герба, записує своє ім'я та малює символ чи символи, які демонструють її «суперсилу». Далі кожна дитина пояснює свій символ чи символи членам своєї групи. Після цього група зображує свій спільний символ (центр герба), девіз групи (верхній прапор) та назву своєї групи (нижній прапор).

6. Діти сідають у коло. Завершені герби групи представляють клубної спільноті за таким алгоритмом:

- Наша команда називається...
- Я – (називає ім'я), я привношу в команду... (називає суперсилу)
- Наш девіз...

Паралельно з презентацією груп модератор(ка) кріпить герби, розроблені групами, на гербі клубної спільноті – аркуші формату А1 (можливо, необхідно склеїти два аркуші формату А1), на якому заздалегідь зроблені написи: девіз клубної спільноті «Наша сила в єдності!» (верхній прапор) та назва клубної спільноті «Ми вдома – ми в Україні» (нижній прапор).





Рефлексія

- У яких ситуаціях ваші сильні сторони допомагають вам у житті? Наведіть приклади, як вони допомагають вам.
- У яких ситуаціях ваші сильні сторони можуть допомогти нашій спільноті? Наведіть приклади, як вони можуть допомогти нашій спільноті.
- Як ви розумієте вислів «Наша сила в єдності!». Чи погоджуєтесь ви з ним? Чому?



Підсумковий коментар

Створення спільноті в групі дітей потребує часу, уваги й терпіння. До того ж слід відзначити, що індивідуальна та соціальна самоідентичності особистості взаємопов'язані категорії, адже лише пізнавши себе, особистість зможе визначити свою роль у певній спільноті чи колективі. Тож робота над колективним гербом сприятиме стимулюванню в дітей власного почуття гідності через розпізнавання та оцінювання своїх позитивних рис, допоможе їм познайомитися ближче, сформувати відчуття приналежності до клубної спільноті, а також розвинути уміння й навички ефективного спілкування. Упевнені, що по завершенню створення колективного герба діти усталяться в думці: «Ми сильні як група, тому що ми – особистості!».

Назва активності	Рекламний банер	
Цілі демократичної практики 	Дослідити поняття «ідентичність». Розвинути розуміння індивідуальної та соціальної самоідентичності. Сприяти самопізнанню та самовираженню учасників. Заохотити повагу до різноманіття та унікальності особистості.	
Результат демократичної практики 	Рекламний банер.	
Ресурси 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Ідентичність» (4 хв 49 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Глава 4. Сприйняття інших. Вправа 4.7. Туристи.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в мінігрупах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ілюстрації, які представляють різні аспекти ідентичності (наприклад, прапори різних країн, спортивний інвентар, музичні інструменти, професії тощо); ■ аркуші паперу формату А1 (за кількістю груп); ■ фліпчарт / дошка; ■ фломастери або кольорові олівці, маркери; ■ кольоровий папір; ■ клей-олівець. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 50 хв	<p>1. «Асоціації»</p> <p>Продемонструйте кілька зображень (наприклад, прапори, кулінарні страви, спортивний інвентар, музичні інструменти, професії тощо), які представляють різні аспекти ідентичності. Запропонуйте учасникам поділитися своїми асоціаціями до кожного зображення. Обговоріть, як ці зображення пов'язані з ідентичністю.</p> <p>Орієнтовні питання для обговорення:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Що спадає вам на думку, коли ви бачили кожне зображення? ■ Які емоції викликали у вас ці зображення? ■ Чи є якісь зображення, з якими ви себе пов'язуєте (ідентифікуєте)? Чому? ■ Чи є якісь зображення, які вам не подобаються або здаються незнайомими? Чому? ■ Які фактори впливають на нашу індивідуальність/ідентичність (наприклад, культура, родина, друзі, особисті захоплення)? ■ Чи може наша ідентичність змінюватися з часом? Чому? ■ Як ми можемо поважати ідентичність інших людей, навіть якщо вона відрізняється від нашої? <p>2. "Групи за інтересами"</p> <p>Об'єднайте учасників у групи по 4-5 осіб. Попросіть учасників групи обговорити коло їх інтересів і визначити спільний інтерес або заняття / захоплення (наприклад, музика, спорт, мистецтво, література, гра або розвага, комп'ютерна гра тощо).</p>	

Кожній групі запропонуйте створити рекламний банер, що відображатиме інтереси та захоплення учасників. Банер може включати зображення, тексти, цитати та інші елементи, які показують, хто є учасники цієї групи, що вони люблять та в що вірять. Заохочуйте дітей бути креативними та використовувати різні матеріали. Під час роботи над банером дайте їм час для обговорення того, що вони хочуть включити, як це буде представляти їхню групу та що вони хочуть донести до інших. Після того, як всі рекламні банери будуть представлені, проведіть групове обговорення.

Висновок

Після виконання вправи проведіть групове обговорення. Орієнтовні питання для обговорення:

- Що таке ідентичність?
- З яких компонентів складається ідентичність?
- Як ідентичність впливає на наше життя?
- Що робить кожного/кожну з нас унікальним/унікальною?
- Як ми можемо поважати різноманіття ідентичностей?

Рефлексія



- Що вам сподобалося/не сподобалося у цій вправі?
- Що ви дізналися про себе та про інших під час цієї вправи?
- Як ця вправа може допомогти вам краще зрозуміти свою ідентичність?
- Що ви можете зробити, щоб поважати різноманіття ідентичностей?







Підсумковий коментар

Ідентичність - складна мозаїка, що поєднує в собі індивідуальні та соціальні аспекти. Це те, що робить нас унікальними, окреслює наше місце у світі та формує наше розуміння себе. Вправа «Рекламний банер» слугує ефективним інструментом для дослідження та осягнення багатогранності соціальної ідентичності, сприяє самопізнанню, самовираженню та повазі до різноманіття. Цю вправу легко адаптувати до різних вікових груп та контекстів. Важливо підкреслити, що немає «правильної» або «неправильної» ідентичності, кожна має свою цінність. Ідентичність динамічна і може змінюватися з часом.

Назва активності	«Моя ідентичність»
Цілі демократичної практики 	Стимулювання в дітей почуття гідності через розпізнавання та оцінювання своїх позитивних рис, ознайомлення з потенціалом власних індивідуальних сильних сторін, які вони привносять у клубну спільноту, узгодження назви та девізу в спільноті, сприяння згуртуванню клубної спільноти.
Результат демократичної практики 	Коло з рисами ідентичності дітей в клубі.
Ресурси 	Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Ідентичність . Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в мінігрупах і в колі. Роздатковий матеріал та обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ крейда.

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) намалює велике коло. В центрі кола напише найголовнішу рису Вашої ідентичності (іменник чи прикметник). 2. Діти думають і дають собі відповідь на запитання «Хто я, який я?». <p>Рухаючись від центру до краю діти пишуть риси своєї ідентичності (в центрі – найбільш властиві, на краю – найменш властиві вам риси).</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Діти розказують своєму сусіду про свої риси і вислуховують його перелік. <p>Рефлексія</p> <p>Обговорення в колі за такими питаннями:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи знайшли Ви щось спільне у своїх переліках ідентичності? ■ Чи багато відмінностей? ■ Чи зробили Ви якісь приголомшливі відкриття? <p>Як правило, в центрі розташовуються персональні риси – особистість. В другому колі «первинна ідентичність» – вік, стать, раса, етнічна приналежність, здатність або нездатність до чогось. Наступне коло – «вторинна ідентичність» – релігія, мова, покоління, освіта, місце проживання, соціальний статус, клас, зовнішність. Останнє коло – «організаційна ідентичність» – функції в школі, досвід роботи, участь в різних дитячих чи молодіжних організаціях, спортивних секціях, проєктах різного рівня тощо.</p>	
 <p>Підсумковий коментар</p> <p>Створення спільноти в групі дітей потребує часу, уваги й терпіння. До того ж слід відзначити, що індивідуальна та соціальна самоідентичності особистості взаємопов'язані категорії, адже лише пізнавши себе, особистість зможе визначити свою роль у певній спільноті чи колективі.</p>		



<p>Назва активності</p>	<p>«Наші права – наш скарб»</p>	
<p>Цілі демократичної практики</p> 	<p>Представлення та обговорення прав дітей через опрацювання Конвенції ООН про права дитини, розвиток уміння ухвалювати обґрунтовувати рішення, стимулювання дітей до обміну та обговорення власних ідей, креативності та творчості.</p>	
<p>Результат демократичної практики</p> 	<p>Артпрезентація «Права дитини – витвір мистецтва», виставка «Наші права – наш скарб».</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Права і свободи» (2 хв 30 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Блок 4 (4-й клас). Наші права – наш скарб. Групування прав дітей у чотири категорії. Блок 6 (6-й клас). Права дітей: витвір мистецтва.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в колі, у групах й організації виставки.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ роздруківка учнівської версії Конвенції ООН про права дитини; ■ картки з правами дітей; ■ роздруківка групування прав у чотири категорії; ■ 4 конверти з відповідними написами на кожному; ■ коробка однотонного кольору з написом «Наші права – наш скарб»; ■ набори для творчості; ■ підбірка предметів, які можуть символізувати права дитини; ■ ручки та аркуші паперу для нотаток. 	
<p>Час</p>	<p>Алгоритм проведення</p>	<p>Простір для нотаток</p>
 <p>60 хв</p>	<p>Формат: мініпроєкт, виставка, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Діти сидять у колі, модератор(ка) активізує знання про права дітей, нагадує про ключовий документ, у якому задекларовані права дитини, а саме – Конвенцію ООН про права дитини. 2. Далі модератор(ка) пропонує дітям обрати навмання картки із зображенням прав дітей, які задекларовані в Конвенції ООН про права дитини. Одна дитина має витягнути одну картку. 3. Після того, як діти ознайомилися з картками, модератор(ка) пропонує їм у колі обговорити права дітей, щоб вони мали добре уявлення про ці права (який малюнок яке право ілюструє?). За потреби діти можуть звертатися по допомогу одне до одного або до розміщеної на видному місці роздруківки учнівської версії Конвенції ООН про права дитини. Під час представлення карток з правами дітей варто зосередитися не так на зачитуванні прав і зіставленні з ними картинок, а використанні картинок для того, щоб розповісти історію або повідомити про конкретне право, що розглядається. 	

4. Модератор(ка) зазначає, що положення Конвенції про права дитини можна об'єднати в [чотири групи прав](#), і демонструє 4 конверти з написами:

- «Ми діти і ми маємо право брати участь».
- «Ми діти і ми маємо право реалізувати власний потенціал».
- «Ми діти і маємо право жити добре».
- «Ми діти і ми маємо право бути неушкодженими».

5. Далі модератор(ка) розміщує чотири конверти в просторі таким чином, щоб вони умовно розташовувалися в протилежних кутках. Діти мають спробувати впорядкувати права за цими чотирма категоріями. Задля цього вони можуть вільно рухатися в просторі, обираючи позицію біля певного конверта, обговорювати з іншими свій вибір і за потреби змінювати його. Після того, як діти визначилися, модератор(ка) пропонує їм відкрити конверти і звіритися з переліком прав, який у них міститься. Відбувається коротке обговорення, після чого діти за потреби змінюють свої позиції й остаточно об'єднуються в чотири групи, назви яких відповідають написам на конвертах.

Методична ремарка:

- якщо кількість дітей менша, ніж кількість прав у Конвенції, то слід подбати, щоб права з кожної групи були представлені рівномірно;
- якщо кількість дітей більша, ніж кількість прав у Конвенції, то можна рівномірно продублювати права;
- слід звернути увагу, що в Конвенції є права, які не можна віднести до жодної з груп, тоді діти, які отримали такі права, можуть самостійно обрати групу, до якої вони хочуть приєднатися.

6. Потім діти, об'єднавшись у групи, розташовуються по колу. Модератор(ка) пропонує дітям згадати, які вони знають види художніх творів (картина, пісня, скульптура, поезія, проза, пантоміма тощо), і попрацювати над артпрезентацією «Права дітей – витвір мистецтва», створивши скульптури.

Інструкція для команд:

Крок 1. Обрати з переліку прав дитини три права, які група буде презентувати.

Крок 2. Обговорити концепцію скульптури для презентації кожного права таким чином, щоб у скульптуру були залучені всі члени групи.

Крок 3. Розподілити ролі й потренуватися в створенні скульптури.

7. Після завершення підготовки до презентацій діти знову розміщуються по колу. Групи по черзі презентують свої скульптури іншим дітям, які мають відгадати їхні назви, тобто зашифровані в них права.

8. Далі модератор(ка) демонструє коробку-скарбничку з написом «Наші права – наш скарб», предмети, що символізують деякі з прав дітей (наприклад, для статті 28 (право на освіту) можна помістити олівець), пояснює принцип символізації та обговорює з дітьми інші приклади. Можна запропонувати дітям написати на зворотному боці карток з правами дітей, які вони отримали на самому початку, ключові слова, що коротко описують кожне право.

9. Після цього модератор(ка) пояснює план.

Діти мають створити скарбничку, тобто наповнити коробку картками з правами дітей та предметами, які відповідають, стосуються цих прав. Кожна дитина може вільно обирати предмети, які символізують обрані нею права. У процесі «полювання на скарби», під час якого діти збирають свої предмети та матеріали, вони мають обмінюватися ідеями та показувати одне одному свої знахідки: що ти знайшов і яке право це символізує?

10. Після того, як діти завершили «полювання», слід організувати виставку «Наші права – наш скарб», під час якої провести короткий «огляд» усіх предметів скарбнички. За потреби діти пояснюють іншим, чому вони обрали свої предмети.

Методична ремарка. Модератор(ка) вирішує, скільки часу слід виділити для наповнення скарбнички. Багато чого залежить від умов, тобто від того, чи є в полі зору дітей різноманітні предмети, які вони могли б використати для цього. Можливо, модератору(ці) слід про це подбати заздалегідь і розмістити в просторі окремі предмети, які могли б стати в пригоді дітям. Водночас можна запропонувати командам лише почати шукати скарби, тобто знайти свої перші скарби / предмети, які символізують певні права дітей, і дати можливість завершити це завдання до наступного дня. Тоді його слід буде розпочати з виставки (крок 3) і рефлексії цієї активності.




Рефлексія


- Як пройшов проєкт?
- Що ви отримали від нього?
- Що пройшло добре?
- Що ми могли зробити краще?
- Як можна було б показати виставку іншим дітям у громаді / Україні та поза її межами?



Підсумковий коментар

Ми часто можемо почути від дітей: «Досить нудних повчань, я добре знаю свої права!» А які саме права? На освіту, на медицину, на ім'я... І все?! І що передбачають ці права? Як зробити вивчення прав дитини справжньою причиною? І так, щоб діти глибше усвідомили свої права на інтелектуальному та емоційному рівнях? Можливо, влаштувати «полювання на скарби»? Тобто мініпроєкт з дослідження прав дітей? А організована на завершення проєкту виставка «Наші права – наш скарб» – це чудова можливість для дітей реалізувати своє право на розвиток творчих здібностей, стати впевненішими в собі та краще пізнати одне одного й самих себе.

Назва активності	Мої права та свободи: уроки з казки	
Цілі демократичної практики 	Допомога у розумінні важливості прав та свобод людини через аналіз ситуацій із життя казкових персонажів; розвиток навички критичного мислення; заохочення до використання своїх прав та свобод для покращення життя у спільноті.	
Результат демократичної практики 	Візуалізація “Які права та свободи порушені в казці?”	
Ресурси 	<p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ілюстрації /тексти казок (наприклад, “Колобок”, “Лисичка сестричка та вовчик-братик”, “Сила не в силі, а в правді”, “Коза-дереза”, “Про Івасика-Телесика”, “Пан Коцький”; “Попелюшка”, “Мудра дівчина”, “Казка про трьох братів”, “Котигорошко”, “Бридке каченя”, “Русалонька”, “Снігова королева”, “Чарівна сопілка”; “Лисиця і Журавель”); ■ аркуші паперу формату А1 (за кількістю груп); ■ фліпчарт / дошка; ■ фломастери або кольорові олівці, маркери; ■ кольоровий папір; ■ клей-олівець. 	

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>1. «Супергерої захищають права» Актуалізуйте розуміння дітьми поняття «права і свободи». Уявіть, що ви супергерой, який бореться за справедливість. <i>Орієнтовні запитання для актуалізації:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Які права та свободи ви б захищали? ■ Якби ви могли створити власне правило, яке б гарантувало певне право людини, яким би воно було? ■ Як ви можете допомогти іншим людям захистити свої права та свободи? ■ Які ваші улюблені права та свободи? Чому? <p>2. «Світ казок та прав: аналізуємо, розмірковуємо, діємо» Об'єднайте дітей в групи по 4-5 осіб. Запропонуйте представникам від групи обрати конверт з текстом казки та/або ілюстраціями до казки. Роздайте аркуші з переліком запитань для аналізу казки. Запропонуйте дітям обговорити питання в групі, результати обговорення візуалізувати. <i>Після виконання роботи проведіть презентацію робіт.</i> <i>Ідеї для візуалізації:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ карта думок (центральний запис – “Які права та свободи порушені в казці?”; гілки – приклади порушених прав; додаткові гілки – пояснення та приклади з казки); ■ таблиця (три колонки – “Право/свобода”, “Герой”, “Як порушено”). ■ комікс (кожен кадр коміксу може зображувати один із прикладів порушення). <p>Перелік запитань для аналізу казки:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Які права та свободи героїв казки порушуються протягом історії? (Наприклад, право на життя, свободу, особисту недоторканність, повагу до гідності, свободу слова, право на освіту, право на працю тощо). ■ Хто саме порушує ці права та свободи? (Злі персонажі, інші герої казки, обставини?). ■ Які негативні наслідки мають порушення прав та свобод для героїв казки? (Фізичні страждання, емоційний біль, втрата можливостей, соціальна ізоляція тощо). ■ Чи роблять герої казки спроби захистити свої права та свободи? Які саме? ■ Чи допомагає хтось героям у захисті їхніх прав та свобод? ■ Чи є в казці приклади героїв, які успішно борються за свої права та свободи? Які методи вони використовують? <p>Орієнтовні питання для обговорення (7-9 років):</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи хотілося б вам опинитися на місці одного з героїв казки? Чому? ■ Що б ви зробили, якби ви могли допомогти героям казки? ■ Чи є в реальному житті люди, з якими поведяться так само як з героями казки? ■ Що можна зробити, щоб захистити таких людей? <p>Орієнтовні питання для обговорення (10-14 років):</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи можна порівняти порушення прав та свобод в казці з реальними подіями? ■ Яку роль відіграють у казці стереотипи? Чи впливають вони на те, як з героями поведяться та які права їм надаються? ■ Чи актуальна тема порушення прав та свобод казкових героїв в сучасному світі? ■ Яку роль відіграють у казці стереотипи? Чи впливають вони на те, як з героями поведяться та які права їм надаються? ■ Чи актуальна тема порушення прав та свобод казкових героїв в сучасному світі? 	




Рефлексія



- Що вам найбільше сподобалося в цій вправі?
- Що вам здалося найскладнішим?
- Які нові знання та навички ви отримали?
- Як ця вправа допомогла вам краще зрозуміти права та свободи людини?
- Чи змінилося ваше ставлення до казок після того, як ви проаналізували їх з погляду порушення прав та свобод?
- Що ви можете зробити, щоб захистити права та свободи інших людей?
- Які уроки з цієї вправи ви можете застосувати у своєму житті?



Підсумковий коментар

Права та свободи існують для того, щоб допомогти людям жити щасливим і повноцінним життям. Важливо розуміти та поважати права та свободи всіх людей. Це допоможе нам жити в гармонії та будувати краще майбутнє. Пам'ятайте! Ваші права та свободи важливі. Поважайте права та свободи інших людей! Разом ми можемо створити світ, де всі щасливі та вільні!

Назва активності	Права та потреби
Цілі демократичної практики 	Представлення та обговорення прав дітей через опрацювання Конвенції ООН про права дитини, розвиток уміння ухвалювати обґрунтовані рішення, стимулювання дітей до обміну та обговорення власних ідей, креативності та творчості.
Результат демократичної практики 	Галерея прав.
Ресурси 	Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Зростаємо у демократії. РОЗДІЛ 8: ПРАВА ТА СВОБОДИ. Урок 2: Права людини: про що вони говорять? Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі. Роздатковий матеріал та обладнання: <ul style="list-style-type: none">■ аркуші паперу формату А1 відповідно до кількості груп;■ роздруківка учнівської версії Конвенції ООН про права дитини (одна – на групу);■ фліпчарт / дошка;■ фломастери або кольорові олівці, маркери.

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: робота в групах, в колі, обговорення.</p> <p>Процедура</p> <p>Бажано розпочати цю вправу запитанням модератора(ки) до дітей «Звідки виникли права?». Після відповідей учасників/ць спільноти модератор(ка) підводить до головної тези: права виникли, тому що у людей є певні необхідності / потреби.</p> <p>1. Далі модератор(ка) об'єднує учасників/ць у три групи. Вправа складається з трьох етапів.</p> <p>Перший етап: учасникам/цям першої групи потрібно на аркуші паперу А1 прописати / зобразити потреби дитини від родини, другій групі – потреби дитини від школи, а третій групі – від друзів. Далі групи презентують свій перелік потреб дитини.</p> <p>Другий етап полягає в тому, що учасникам/цям груп потрібно прописані потреби «перетворити» на права, тобто написати право, яке реалізує певну потребу. Потім групи представляють свої напрацювання.</p> <p>Третій етап: модератор(ка) роздає кожній групі роздрукований стислий виклад Конвенції про права дитини, а учасники/ці перевіряють правильність визначення прав на своїх аркушах.</p> <p>2. Далі модератор(ка) переходить до дискусії щодо потреб та прав дитини. (- Отже, що ж таке потреба? - Під потребою ми розуміємо ті речі, норми, умови, які є необхідними для безпечного та повноцінного життя людини. Потреба – це життєва необхідність, а не забаганка!!!).</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи дізналися ви щось більше про права людини? Якщо так, то що саме? ■ Як між собою пов'язані права і потреби? Права людини і людська гідність? ■ Чи було те, що вас вразило, здивувало, засмутило? Якщо «так», то що саме? ■ Окремі права людини ми не згадали. Можливо, вони зайві? Яка ваша думка з цього приводу? ■ Про що б ви хотіли поміркувати більше після виконання сьогоднішніх завдань? 	
	<p>Підсумковий коментар</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Від кожного / кожної з нас залежить, чи реалізуємо ми свої права. Однак ми завжди повинні пам'ятати, що: права людини є невід'ємними. Це означає, що ви не можете їх втратити, оскільки вони пов'язані з самим фактом людського існування, вони притаманні всім людям. За певних обставин деякі права можуть бути призупинені або обмежені. Наприклад, якщо когось визнають винним у скоєнні злочину, його позбавляють свободи; або під час надзвичайних ситуацій в країні уряд може оголосити комендантську годину; ■ права людини є неподільними, взаємозалежними та взаємопов'язаними. Це означає, що різні права людини невід'ємно пов'язані і не можуть розглядатися ізольовано одне від одного. Користування одним правом залежить від користування багатьма іншими правами, і жодне право не є важливішим за решту; ■ права людини є універсальними. А це означає, що вони однаково стосуються всіх людей у всьому світі та без обмежень за часом. <p>Права, які кожна людина має від народження, потрібні для реалізації життєво важливих потреб кожного / кожної.</p>	



Назва активності	Усі різні – усі рівноправні	
<p>Цілі демократичної практики</p> 	<p>Навчання дітей приймати одне одного в клубній спільноті, сприяння розвитку розуміння природи прав людини та рівноправності, зв'язку бажань, основних потреб і прав людини через опрацювання Загальної декларації прав людини.</p>	
<p>Результат демократичної практики</p> 	<p>Виставка на тему прав людини «Усі різні – усі рівноправні».</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Рівність» (4 хв 51 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Урок 1. Усі різні – усі рівноправні. Урок 1. Розбіжності та подібності. Урок 1. Бажання та потреби: що для мене важливо? Урок 2. Права людини: про що вони говорять?</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ крейда, мотузка, прищіпки або скріпки; ■ шаблон для виконання індивідуального завдання (1 екземпляр для 1 дитини); ■ роздруківка Загальної декларації прав людини (1 екземпляр на 2–3 дітей); ■ роздруківка «Піраміда потреб Маслоу» (1 екземпляр на 2–3 дітей). 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: інтерактивна вправа, індивідуальна робота, обговорення в колі, виставка.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) зображує на підлозі лінію (її можна намалювати крейдою або викласти мотузкою). З обох сторін лінії повинно бути достатньо простору для дітей. 2. Модератор(ка) просить усіх дітей стати по один бік від лінії. Модератор(ка) називає по черзі серію характеристик. Щойно називає одну з характеристик, діти повинні подумати, чи вони відповідають їй. Ті з дітей, які вважають, що мають цю характеристику, повинні перестрибнути через лінію на іншу сторону класу. Після того, як вони перестрибнули через лінію, діти повинні також подивитися, хто ще зробив те саме. <p>Приклад переліку характеристик:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ одягнений(а) у джинси; ■ має блакитні очі; ■ старший(а) за всіх; ■ відвідав(ла) інші країни Європи; ■ регулярно читає новини в телеграм-каналі; 	

- сьогодні з'їв(ла) сніданок;
- має сестру або брата;
- любить дивитися відео в тиктоку;
- любить грати у футбол тощо.

3. Після того, як гра закінчиться, діти формують коло для дискусії. Вони обговорюють такі питання:

- Чи вважає хтось з групи, що не має нічого спільного з іншими?
- Як це бути частиною великої групи?
- Як відчуваєшся, якщо ти самотній(я)?
- Знайди три приклади ситуацій, у яких приємно бути схожим(ою) з іншими людьми. Поясни, чому ти вважаєш, що схожість подобається.
- Чи є ти більш рівноправним(ою), ніж я?

4. Далі модератор(ка) ставить питання «Що таке гідність?»

Методичний коментар: за можливості модератор(ка) пропонує дітям перед обговоренням проблемного питання переглянути мультфільм **«Що за Різдво без любові?» («What would Christmas be without love?»)** (до 1 хв).

Можливі питання для обговорення: *Чому їжачка не сприйняли в класі? Які почуття у вас виникли? Чи можна асоціювати голочки з відмінностями від інших? З якими саме? Як же знайти взаєморозуміння?*

За результатами обговорення слід підсумувати: ми всі різні як особистості – ми всі рівні у своїй людській гідності.

Людська гідність – це поняття, яке виражає уявлення про безумовну цінність кожної людини.

5. Далі відбувається коротке обговорення питання «Що таке бажання?», після чого діти виконують індивідуальне завдання: кожна дитина отримує [шаблон для виконання індивідуального завдання](#), що містить три робочі простори. У кожному з них вона записує своє ім'я та візуалізує (малює, зображає за допомогою символів) свої найбільші бажання: 1 робочий простір – 1 бажання.

Бажання – це те, здійснення чого було б корисним для саморозвитку людини, зробило б її життя більш комфортним, радісним.

6. Потім модератор(ка) пропонує дітям поміркувати над питанням «Що таке потреби?» і, якщо потрібно, знайомить їх з [пірамідою потреб Маслоу](#). Після обговорення діти продовжують працювати індивідуально: зазначають основні потреби людини, які, на їхню думку, пов'язані з їхніми бажаннями.

Важливо:

- те, що діти зазначили як свої бажання, може виявитися основними потребами людини;
- може трапитися так, що діти не зможуть пов'язати свої бажання з основними потребами людини.

Основні потреби – це те, що життєво важливе для людини й потрібне, щоб жити з гідністю. Основні потреби – основа, на якій базуються права людини.

7. Модератор(ка) озвучує наступне проблемне питання «Що таке права людини?». Діти, розмірковуючи над тим, як наші потреби пов'язані з правами людини, записують відповідні до їхніх потреб права людини, користуючись роздрукованою [Загальною декларацією прав людини](#).

Важливо:

- окремі потреби можуть бути одночасно пов'язані з декількома правами людини;
- може трапитися так, що діти не зможуть пов'язати свої бажання з основними потребами людини.

Основні потреби – це те, що життєво важливе для людини й потрібне, щоб жити з гідністю. Основні потреби – основа, на якій базуються права людини.

7. Модератор(ка) озвучує наступне проблемне питання «Що таке права людини?». Діти, розмірковуючи над тим, як наші потреби пов'язані з правами людини, записують відповідні до їхніх потреб права людини, користуючись роздрукованою [Загальною декларацією прав людини](#).

Важливо:

- окремі потреби можуть бути одночасно пов'язані з декількома правами людини;
- може трапитися так, що учасники(ці) не зможуть пов'язати потреби з певними статтями Загальної декларації прав людини.

Права людини є основою для того, щоб бути здатними жити гідно.

Права людини – це забезпечені державою можливості задоволення людиною своїх життєвих потреб та інтересів.

Зразок заповнення шаблону:

Моє ім'я: Марія
Моє бажання: 
Основні потреби: Їжа
Права людини: Ст. 25. Кожна людина має право на такий життєвий рівень, включаючи їжу, одяг, житло, медичний догляд та необхідне соціальне обслуговування, який є необхідним для підтримання здоров'я і добробуту її самої та її сім'ї.

8. По завершенню роботи над індивідуальним завданням діти мають тричі об'єднатися в тимчасові групи за певною характеристикою, озвученою модератором(кою), і презентувати одне одному свої напрацювання – бажання, потреби, права людини на тому робочому полі, яке містить спільну характеристику.

Об'єднайтеся з тими, у кого:

- є хоча б одне однакове або схоже на ваше бажання;
- є хоча б одна спільна чи схожа потреба;
- є хоча б одне спільне право людини.

Важливо:

- ті діти, які не мають спільних характеристик, можуть приєднатися до будь-якої групи;
- модератор(ка) може регламентувати кількість дітей у групах.

9. На завершення модератор(ка) пропонує дітям долучитися до створення виставки «Усі різні – усі рівні». Для цього в просторі вішається мотузка, на яку діти мають прикріпити скріпками або прищіпками свої індивідуальні напрацювання.

Рефлексія




- Чи дізналися ви щось більше про самих себе? Якщо так, то що саме?
- Чи дізналися ви щось більше одне про одного? Якщо так, то що саме?
- Чи дізналися ви щось більше про права людини? Якщо так, то що саме?
- Як між собою пов'язані бажання і потреби? Бажання, основні потреби і права людини? Права людини і людська гідність?


- Чи було те, що вас вразило, здивувало, засмутило? Якщо «так», то що саме?
- Окремі права людини ми не згадали. Можливо, вони зайві? Яка ваша думка з цього приводу?
- Про що б ви хотіли поміркувати більше після виконання сьогоднішніх завдань?



Підсумковий коментар

Права людини тісно пов'язані з цінностями, бажаннями та потребами й можуть трактуватися по-різному. Дітям важливо усвідомити, що не всі потреби є базовими, що є речі, об'єкти, ідеї, яких вони потребують як особистості і яких потребує людина для гідного життя. Як допомогти дітям усвідомити різницю між бажаннями та потребами і більше приділяти цьому уваги? Як націлити дітей на те, що не слід приховувати чи відмовлятися від власних бажань, однак потрібно намагатися зробити так, щоб вони здійснювалися, не завдаючи шкоди потребам інших людей? Запропоновані завдання допоможуть дітям замислитися над власними бажаннями і потребами, сформулювати їх, уточнити різницю між бажаннями та реальними потребами в житті, а також зрозуміти суть прав людей і дітей.






Назва активності	Що в мене є?
Цілі демократичної практики 	Знайомство, сприяння підвищенню самооцінки та усвідомленню дітьми унікальності кожної особистості, згуртуванню клубної спільноти, розвиток навичок самопрезентації, активного слухання та ведення обговорень, уміння висловлювати та відстоювати власні погляди.
Результат демократичної практики 	Галерея цікавих речей.
Ресурси 	Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в колі.






Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, робота в колі, обговорення.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) пропонує дітям відшукати в особистих речах такий предмет, який, на їхню думку, є лише в них. 2. Далі діти по колу називають своє ім'я та показують предмет із коротким поясненням його історії (як предмет потрапив до них) або шляхів його використання. <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Що нового ви дізналися про себе? ■ Що нового ви дізналися про інших? ■ Що нового ви дізналися про нас? ■ Ми всі різні, однак дещо нас об'єднує. Що саме? 	







Підсумковий коментар

Є речі, які є спільними для більшості, а є ті, які вирізняють нас із соціуму, оскільки є маркерами наших інтересів, захоплень тощо. Цінність демократичного суспільства полягає в його різноманітності. Водночас найголовніше: усі різні – усі рівні.

Назва активності		«Серветки»
Цілі демократичної практики		Навчання дітей приймати одне одного в клубній спільноті, сприяння розвитку розуміння природи прав людини та рівноправності, зв'язку бажань, основних потреб і прав людини через опрацювання Загальної декларації прав людини.
Результат демократичної практики		Індивідуальний візерунок серветки.
Ресурси		<p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Рівність</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в мінігрупах чи в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ серветки
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, робота в групах, обговорення в колі</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> Кожна дитина отримує серветку і мовчки, з заплющеними очима, виконує наступні дії, які промовляє модератор(ка): <ul style="list-style-type: none"> ■ складає серветку вдвічі, відриває правий верхній кут; ■ знову складає серветку по діагоналі вдвічі, відриває правий верхній кут; ■ втретє робить те ж саме; ■ і в останній, четвертий раз складає вдвічі листок і відриває правий верхній кут. Потім кожен розгортає листок і демонструє те, що у нього вийшло. <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Діти порівнюють, які сніжинки з серветок у них вийшли – однакові або різні, несхожі. Обговорення за такими питаннями: <ul style="list-style-type: none"> ■ Що ми бачимо? ■ Чи всі наслідували інструкції? ■ Чи є однакові серветки? ■ Який висновок ми можемо зробити? 	
 <p>Підсумковий коментар</p> <p>Медератор(ка) звертає увагу дітей на те, що хоча всі виконували вправу по одній інструкції, сніжинки з серветок у них вийшли різні. Так і люди не схожі один на одного, кожен має свою індивідуальність. Всі ми схожі і одночасно всі ми такі різні... ». Так, всі ми різні і серветки різні, але ми всі живемо в мирі та злагоді.</p>		

Назва активності		Ми – унікальні	
Цілі демократичної практики		Формування навичок командної взаємодії, розвиток вміння жити в колективі, вміння комунікувати.	
Результат демократичної практики		Створення спільного панно, картини, галереї.	
Ресурси		<p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в мінігрупах чи в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Кольоровий папір, олівці, фломастери, листки для фліпчарту, клей, ножиці. ■ Мультфільм «Той, хто живе всередині тебе». 	
Час	Алгоритм проведення		Простір для нотаток
 30 хв	<p>Процедура</p> <p>Стаємо всі в коло</p> <p>1. Модератор(ка) пропонує привітатися один з одним. Привітайтеся так, як ви це робите з дорослим. Хто знає унікальні вітання людей в інших країнах? Які слова привітання іноземними мовами ви знаєте? Як люди віталися раніше? А як будуть вітатися в майбутньому? Продемонструйте це в парах. Спробуйте привітатися без слів. Яка частина тіла найчастіше задіяна у вітаннях?</p> <p>2. Візьміть у руки листок кольорового паперу. Обведіть свою долоню. Перетворіть зображення на будь що (квітка, тварина, гаджет...). Об'єднайтеся в команди, розкажіть про ваші зображення і створіть із них спільну картину. Придумайте назву картини.</p> <p>Рефлексія</p> <p>Створення картинної галереї. Запросіть друзів на екскурсію, розкажіть про те, що зображено на картинах.</p> <p>Варіант: виберіть колір фарби, яка вам подобається, нанесіть фарбу на долоню та поставте відбиток на великому аркуші паперу, створюючи панно долонь групи.</p> <p>Рефлексія</p> <p>Яких кольорів на панно найбільше? Найменше? Які кольори відсутні? Чому? Чому подобається обраний вами колір? Що він вам нагадує? Чи є на панно однакові долоні? Чому? Знайдіть свою долоню, напишіть на ній своє ім'я. А також намалюйте на ній смайл, що відображає ваш настрій. А ще намалюйте символ того, що ви найбільше любите робити, що відображає світ ваших захоплень</p> <p>Робота в групах: створити анкету для друзів із запитаннями, які допомогли б ближче познайомитися один з одним, та запропонувати її заповнити.</p>		
 <p>Підсумковий коментар</p> <p>Усі ми різні – усі ми рівні. Люди мають спільне і відмінне не лише у своїй зовнішності, а й характері, звичках, уподобаннях тощо. Саме це робить кожного з нас унікальним, як і відбитки наших долонь.</p>			



Назва активності	Ми різні, однак нас єднають спільні цінності	
<p>Цілі демократичної практики</p> 	<p>Дослідження різноманітності вражень і сприйняття, які люди мають одне про одного, підстав, чому люди мають різні думки з приводу важливих питань, відпрацювання навичок активного слухання та обговорення спірних питань, згуртування клубної спільноти навколо спільних цінностей.</p>	
<p>Результат демократичної практики</p> 	<p>Портрет цінностей клубної спільноти.</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Різноманітність та плюралізм» (4 хв 33 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Вправа 4.4. Перші враження. Вправа 2.2. Системи цінностей. Урок 2. Чому люди не погоджуються одне з одним?</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ аркуш паперу формату А4 та ручка (для кожної дитини). ■ таблички з написами. ■ 2 аркуші паперу формату А1, фліпчарт, маркери. ■ 20 карток формату А4 з назвами цінностей. ■ по 3 наліпки для кожної дитини. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 <p>60 ХВ</p>	<p>Формат: індивідуальна робота, соціограма «Чотири кути», обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Діти сідають у коло. Модератор(ка) дає кожній дитині аркуш паперу формату А4 та ручку. 2. Модератор(ка) просить кожну дитину подивитися на фото та продовжити фрази: <ul style="list-style-type: none"> ■ Я бачу... ■ Я думаю... ■ Я відчуваю... <p>Методична ремарка: для виконання цього завдання слід заздалегідь підготувати фото дітей клубної спільноти під час виконання однієї з попередніх активностей. Важливо, щоб на фото були всі діти. Фото має бути достатньо великим за розміром, наприклад формату А4. За потреби діти можуть підійти ближче й розглянути його.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Кожна дитина записує своє перше враження знизу аркуша та загортає нижню частину аркуша таким чином, щоб приховати текст, і передає аркуш дитині ліворуч. 	

4. Отримавши інший аркуш, діти повторюють завдання: ще раз дивляться на фото, роблять записи на аркуші, загортають і передають далі. Діти передають аркуші зі своїми враженнями, допоки всі аркуші не пройдуть по колу.

5. Коли до дітей повернулися їхні аркуші (модератор(ка) має слідкувати за процесом і вчасно зупинити передачу аркушів), вони розгортають їх, мовчки ознайомлюються з написаним, а далі порівнюють свої перші враження:

- Яким чином ваші перші враження різнилися або збігалися?
- Що вразило вас з першого погляду?
- Які аспекти ви не помітили та чому?
- Що ви дізналися про себе в результаті цієї вправи?
- Що впливає на наші перші враження?

6. Надалі діти повинні розглянути спірні твердження. Для цього модератор(ка) розміщує в просторі [таблички з написами](#): твердо погоджуюся, погоджуюся, не погоджуюся, абсолютно не погоджуюся.

7. Модератор(ка) зачитує по черзі висловлювання та просить дітей переміститися до таблички, що відповідає їхньому баченню. Якщо діти не можуть визначитися, вони мають залишатися на місці.

Висловлювання для опрацювання:

- ми повинні поважати всі думки інших людей;
- розмовляти – це краще, ніж мовчати;
- свобода слова – це не дуже добра річ;
- ЗМІ найбільше впливає на думку людей;
- ми різні, однак є те, що нас об'єднує.

8. Коли діти розмістяться на своїх позиціях, модератор(ка) просить представника(цю) з кожного кута висловитися, чому вони зайняли саме таку позицію. Він(вона) не дозволяє проводити жодної дискусії на цьому етапі. Далі модератор(ка) запитує в дітей, чи хтось з них змінив свою думку, якщо так, то може переміститися до іншої таблички.

9. Потім модератор(ка) запитує, хто з них не визначився, і дає можливість висловитися, чому вони не знайшли рішення. Модератор(ка) записує на аркуші паперу формату А1 їхні мотиви, чому вони не ухвалили рішення (наприклад, їм необхідно більше інформації, їм не зрозуміло, що мається на увазі, вони не бачать аргументів з обох сторін тощо).

10. Завдання повторюється три-чотири рази з різними висловлюваннями. Модератор(ка) не повинен(на) багато дебатувати щоразу з різних проблем, однак має донести думку про те, чому люди мають різні погляди.

11. Діти сідають у коло й обмінюються думками щодо питань:

- Що ви дізналися про себе в результаті цієї вправи?
- Що впливає на нашу думку?
- Звідки беруться наші ідеї, цінності, переконання?

12. Далі модератор(ка) робить на поверхні коло з [аркушів паперу](#), на кожному з яких написана певна цінність (порядок викладу карток довільний): *соціальний успіх, кохання, слухняність, безпека, мир, порядок, людська гідність, гарне ставлення до себе, рівність, повага інших, чесність, родина, солідарність, відповідальність, справедливість, толерантність, свобода, конкуренція, здоров'я, патріотизм.*

У цей час діти роблять зовнішнє коло навколо кола з цінностями, а визначені діти роздають усім по три наліпки.

13. Діти можуть довільно рухатися навколо карток, ознайомлюючись з кожною з них та міркуючи над питанням: «Якими цінностями, на вашу думку, має керуватися наша клубна спільнота у своїй діяльності?» Потім вони позначають наліпками три пріоритетні для них цінності.

14. Модератор(ка) підраховує наліпки й за результатами проголошує три пріоритетні цінності клубної спільноти, прикріплюючи на заздалегідь підготовленому аркуші з написом «Це ми, а це наші спільні цінності».

Рефлексія

- Що ви дізналися про себе в результаті цієї вправи?
- Чому ви обрали ту чи іншу цінність як найважливішу?
- Чи має ця цінність будь-яке значення для вашої практичної поведінки?




Про що б ви хотіли поміркувати більше після виконання сьогоднішніх завдань?





Підсумковий коментар

Кожне нове покоління має розуміти складний набір викликів плюралістичного суспільства та набір цінностей, необхідних для проживання в демократичному суспільстві. Безперечно, різноманітність розвивається у вільному суспільстві, однак жодне суспільство не може функціонувати без мінімального рівня узгодження серед своїх членів. І клубна спільнота як мінісуспільство також. Тож задля того, щоб узгодити певні позиції та інтереси, слід дотримуватися установок, над якими активно попрацювали діти, виконуючи запропоновані завдання:

- поважайте думки інших людей;
- намагайтеся поставити себе на місце інших людей;
- дайте людям шанс висловитися;
- якщо люди не можуть погодитися, потрібен механізм голосування для ухвалення рішення.

Назва активності	«Ярлики»
Цілі демократичної практики 	Дослідження різноманітності вражень і сприйняття, які люди мають одне про одного, підстав, чому люди мають різні думки з приводу важливих питань, відпрацювання навичок активного слухання та обговорення спірних питань, згуртування клубної спільноти навколо спільних цінностей.
Результат демократичної практики 	Портрет цінностей клубної спільноти.
Ресурси 	<p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Різнманітність і плюралізм.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в мінігрупах чи в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання: набори розрізаних картинок за кількістю груп та набори «корон» з написами:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ «Посміхайся мені». ■ «Будь похмурим». ■ «Ігноруй мене». ■ «Корчи мені гримаси». ■ «Говори зі мною, ніби мені 5 років». ■ «Підбадьоруй мене». ■ «Жалій мене». ■ «Кажі, що я нічого не вмію».

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>Мета: дати можливість дітям відчути переживання, які виникають під час спілкування, коли їх змушують діяти відповідно до стереотипів.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) поєднує дітей у підгрупи по 5-7 осіб. 2. Кожному він надіває «корону» з написом таким чином, щоб той не бачив, що на ній написано. 3. Після цього кожній групі дається завдання протягом 10 хв. Скласти картинку з розрізаних шматочків (подібно до «пазлу»), але під час роботи звертатися до учасників підгрупи так, як написано на кожній «короні». <p>Рефлексія</p> <p>Через 10 хвилин відбувається обговорення в колі за такими питаннями:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи сподобалось вам, як з вами спілкувались під час роботи? ■ Чим у реальному житті можуть бути «корони»? ■ Як впливає наявність подібних ярликів на спілкування? ■ Чи легко позбутися ярлика? Як це зробити? 	
 <p>Підсумковий коментар</p> <p>В реальному житті бувають ярлики, яких нелегко позбутися. Мабуть, кожен на практиці зустрічався з підтвердженням висловлювання «думки матеріалізуються». А якщо перебувати в пригніченому настрої, то і думки будуть відповідними. І чим довше затягується депресія, тим більше шансів, що все негативне буде матеріалізуватися. У свою чергу, позитивний настрій налаштовує події на зовсім інший, мажорний лад. Саме тому імпульс гарного настрою «розгортає» події, і вони матеріалізуються в легкій формі.</p>		



Назва активності		Ми команда і ми розв'язуємо конфлікти конструктивно
Цілі демократичної практики		Тренування навичок командних гравців і конструктивного розв'язання конфліктів, розвиток критичного мислення про прийнятність та власну поведінку в конфліктних ситуаціях, сприяння розвитку розуміння дітьми, що означає залежати від інших та коли інші залежать від них (взаємозалежність).
Результат демократичної практики		Взаємопоради «Як жити в мирі».
Ресурси		<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Конфлікт» (4 хв 29 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Вправа 8.1. Рішення, коли виграють обидві сторони. Вправа 7.1. Стіна тиші. Вправа 8.2. Структурний підхід до розв'язання конфліктів. Урок 1. Розв'язання конфліктів. Вправа 1.5. Китайські палички.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 4 аркуші паперу формату А1, фліпчарт, маркери; ■ фломастери або ручки однакової довжини (для кожної дитини); ■ роздруківка «Пам'ятка для дітей: модель розв'язання конфліктів у шести етапах» (1 екземпляр для кожної дитини); ■ роздруківка «Стратегії розв'язання конфліктів» (1 екземпляр для 1 мінігрупи); ■ роздруківка прикладу конфлікту з художнього твору (1 екземпляр для 1 мінігрупи).
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: інтерактивна вправа, індивідуальна робота, робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) пропонує дітям об'єднатися в групи по 7–8 осіб. Групи стають у шеренги на відстані 1–1,5 метра одна від одної. Усі беруть китайські палички (ручки, олівці однакової довжини) і тримають їх кінчиками вказівних пальців так, щоб вони з'єднали шеренгу в ланцюжок (перші й останні в шерензі тримають тільки одну паличку). 2. Після сигналу модератора(ки) всі починають бігти до попередньо визначеної цілі. Якщо хтось впускає свою паличку дотолу, команда має повернутися на старт і почати спочатку, тому команди повинні вигадати найкращу стратегію безпечного руху до фінішу. 3. Після виконання завдання модератор(ка) пропонує дітям сісти в коло і спонукає до обговорення питань: <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи задоволені ви результатом роботи команди? ■ Як було обрано стратегію виконання завдання? ■ Які навички стали вам у пригоді? 	

- Якби ви мали можливість виконати завдання ще раз, що б ви зробили по-іншому?
- Від чого залежав успіх виконання цього завдання?
- Від чого залежить успіх виконання будь-якого завдання?
- Що робити, коли ми незгодні?

4. Модератор(ка) пояснює, що може бути три різні типи розв'язання конфлікту:

перемога- перемога	😊😊
перемога - поразка	😊😞
поразка - поразка	😞😞

Модератор(ка) ілюструє ці принципи розв'язання конфлікту на дошці або фліпчарті.

- **Перемога – перемога (win – win):** означає ситуацію, у якій сторони залишаються задоволеними та мають вигоду з досягнутої згоди і відчують, що отримали саме те, чого очікували. Цей спосіб – ідеальна форма розв'язання конфлікту, оскільки певною мірою гарантує, що він не повториться.
- **Перемога – поразка або поразка – перемога (win – lose / lose – win):** означає ситуацію, у якій одна сторона втратила, а інша – виграла. Цей спосіб нерідко означає, що конфлікт може повторитися, оскільки для тієї сторони, що втратила, існує певна вигода.
- **Поразка – поразка (lose – lose):** означає ситуацію, у якій жодна сторона не отримує нічого від розв'язання конфлікту. Ця ситуація нерідко означає, що конфлікт тимчасово припинився та ймовірно виникне знову.

5. Модератор(ка) наводить приклади різних способів розв'язання конфліктів.

Хлопчик та дівчинка сваряться за м'яч. Втручається дорослий та пропонує їм гратися м'ячем разом або дає однаковий час на його використання. Вони обидва у вигаші. Якщо дорослий дає м'яч лише одному з них, звичайно, лише один буде у вигаші. Якщо дорослий забирає м'яч, оскільки діти не можуть домовитися, не виграє ніхто.

6. Модератор(ка) знайомить дітей ще з одним прикладом конфлікту. Катерина, 18-річна дівчина, хоче дивитися відео, яке нещодавно отримала від друзів. Її 15-річний брат Михайло хоче дивитися свою улюблену телевізійну програму.

7. Модератор(ка) роздає кожній дитині [пам'ятку «Модель розв'язання конфліктів у шести етапах»](#) і починає аналізувати цей конфлікт, використовуючи підхід шести кроків, описаний нижче. Усі кроки здійснюються спільною колективно під керівництвом модератора(ки).

Результати обговорення модератор(ка) фіксує на аркуші паперу формату А1. Зразок оформлення записів:

1. Потреби сторони А а) б) в) г)	1. Потреби сторони Б
2. Визначення проблеми	
3. Ідеї для рішень а) б) в) г)	4. Оцінка рішення а) б) в) г)
5. Чиє рішення найкраще?	
6. Вирішіть, як і коли ваше рішення має бути оцінено?	

8. Кроки 1 та 2 передбачають виявлення реальних потреб обох сторін та формування чіткого визначення поняття конфлікту. Крок 1 важливий тому, що кожна зі сторін обговорюється непровокативним шляхом. Важливо знайти, які реальні потреби стоять за проблемою і як це може відрізнитися від того, що висловлюють обидві сторони. Під час кроку 2 проблема, що лежить в основі конфлікту, формулюється таким чином, щоб обидві сторони могли її погодити.

9. Крок 3 полягає в пошуку шляхів розв'язання конфлікту. На цьому етапі рішення не можуть коментуватися та засуджуватися – усі пропозиції повинні прийматися без коментарів та записуватися модератором(кою).

10. Далі модератор(ка) нагадує про поняття та підходи «поразка – поразка», «перемога – поразка» або «перемога – перемога», аналізуючи ухвалені рішення. Він(вона) просить пари охарактеризувати їхні рішення, використавши ці підходи (крок 4). Якщо діти з'ясують, що жодне з рішень не є стратегією «перемога – перемога», їх запрошують поміркувати над тим, чи можна в цій ситуації віднайти таке рішення. Іноді бувають випадки, коли рішення «перемога – перемога» неможливе.

11. Після презентації відповідей модератор(ка) запрошує групи визначити, яке рішення найкраще (крок 5). Це можна зробити шляхом голосування піднятою рукою. У реальному конфлікті, де сторони прямо залучені до цього підходу розв'язання конфлікту, вони повинні ухвалити рішення.

12. Модератор(ка) завершує короткою презентацією кроку 6. Основним елементом кроку 6 є те, що після певного часу (кількох хвилин, годин, днів чи тижнів, що залежить від природи самого конфлікту) рішення оцінюється та, якщо можливо, ухвалюється.

13. Далі модератор(ка) може запропонувати дітям об'єднатися в мінігрупи по 4–5 осіб й опрацювати одну з [історій](#), узятих з творів сучасної дитячої прози, спробувавши віднайти різні варіанти розв'язання конфліктної ситуації. Після роботи в мінігрупах діти в спільному колі представляють свої напрацювання, діляться враженнями від виконання завдання та обговорюють питання: «Що допомагає конструктивно розв'язувати конфлікти?».

14. На завершення модератор(ка) розміщує три аркуші паперу формату А1 з написами:

- Я: Що я маю робити, щоб у нашій клубній спільноті не виникали конфлікти?
- Інші: Що інші мають робити, щоб у нашій клубній спільноті не виникали конфлікти?
- Ми: Що ми маємо робити, щоб у нашій клубній спільноті не виникали конфлікти?

Діти, довільно рухаючись, записують свої роздуми з приводу зазначених на аркушах питань. Завдання виконується в тиші, без коментарів. Після того, як відведений на написання час закінчується, діти обмінюються в колі найбільш цінними порадами, як жити в мирі: кожна дитина обирає та читає вголос речення, написане кимось іншим(ою).

Рефлексія

- Я дізнався(лася)...
- Я з'ясував(ла)...
- Я навчився(лася)...
- Я хотів(ла) би(б) обговорити...
- Я беру з собою...



Підсумковий коментар

Для налагодження ефективної співпраці в демократичній дитячій спільноті всі мають розуміти, що означає залежати від інших та коли інші залежать від них. Як досягти того, щоб клубна спільнота у своїй діяльності керувалася принципом «Ми усі разом працюємо на спільну користь»? Звичайно ж, слід тренувати в дітей навички командних гравців, навчати конструктивно розв'язувати конфлікти. Сподіваємося, що дискусії, які передбачаються під час виконання завдань про конструктивне розв'язання конфліктів, завершаться мирно, адже ми всі різні і водночас рівні у своєму праві на власну думку. Переконані, що спільно розроблені поради «Як жити в мирі» допоможуть дітям у конфліктних і проблемних ситуаціях.



Назва активності		Беремо участь – беремо відповідальність
Цілі демократичної практики		Заохочення дітей створювати значущі бачення, поміркувати про відповідальність як термін, що пов'язаний з людьми, об'єктами та завданнями, сприяння розумінню того, що означає взяти відповідальність за інших.
Результат демократичної практики		Виставка «Звичайні люди роблять незвичайні речі».
Ресурси		<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Відповідальність» (1 хв 54 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Блок 3 (3-й клас). Ми – чарівники(ці)! Вправа 6.3. Якби я був(ла) чарівником(цею). Урок 1. Відповідальність.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 2 аркуші паперу формату А1, фліпчарт, маркери; ■ зображення людини та чарівника(ці), наприклад Гаррі Поттера; ■ роздруківка «Якби я був(ла) чарівником(цею)» (1 екземпляр для кожної дитини); ■ роздруківка «Професія» (1 екземпляр для кожної дитини); ■ аркуш паперу формату А4, конверт, ручка (1 екземпляр для кожної дитини); ■ фломастери, олівці.
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, робота у групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>1. Діти сидять у колі. Модератор(ка) показує зображення двох людей – звичайну жінку чи чоловіка та чарівника або чарівницю. Відбувається обговорення питань:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ У чому різниця між чарівниками або чарівницями та звичайними людьми? ■ Що звичайна людина робить у певних ситуаціях, наприклад якщо зламався олівець? ■ Що чарівник або чарівниця робить у тих самих ситуаціях? ■ Коли ви востаннє мріяли мати магічні сили і що ви тоді хотіли змінити? ■ Яке ваше найбільше бажання зараз? Як би ви виконали це бажання, якби мали магічні сили? <p>2. Кожна дитина отримує роздруківку з питаннями та має уявити себе добрим(ою) чарівником(цею): «Якби я був(ла) великим(ою) чарівником(цею), я зробив(ла) би(б) так, щоб чоловіки, жінки та діти ніколи більше не пережили того, що трапилося під час війни, і щоб це сталося...»</p>	

Кожна дитина доповнює речення:

- Я б зупинив(ла)...
- Я б закрит(ла)...
- Я б забув(ла)...
- Я б заперечив(ла)...
- Я б продовжив(ла)...
- Я б створив(ла)...

3. По черзі за бажанням діти читають свої відповіді. Далі вони визначають й обговорюють, які нові бажання та потреби вони відкрили та чи можна щось зробити для того, щоб їхні бажання здійснилися.

4. Після короткої дискусії діти отримують завдання подумати про різні професії, представники(ці) яких наближають нашу перемогу, тобто беруть на себе відповідальність. Модератор(ка) записує професії, озвучені дітьми, у заздалегідь підготовленій таблиці на аркуші формату А1.

5. Далі діти мають об'єднатися в мінігрупи по 3–4 особи. Для цього вони повинні написати своє прізвище в таблиці поруч з професією, яка їм найбільше імпонує.

6. Кожна мінігрупа отримує [роздруківку](#) на аркуші паперу А4 із завданням презентувати певну професію:

- Назва професії.
- Яку роботу виконує представник(ця) цієї професії?
- За кого або за що відповідає представник(ця) цієї професії?
- Які наслідки можуть бути, якщо представник(ця) цієї професії не буде відповідальним(ою)?
- У чому може виявитися складність для представника(ці) цієї професії?
- Якою суперсилою має володіти представник(ця) цієї професії (знання, навички тощо)?
- Візуалізуйте представника(цю) цієї професії.

7. Після того, як мінігрупи виконали своє завдання, модератор(ка) пропонує їм знову об'єднатися в коло та кожній групі по черзі представити свою професію. Після презентації напрацювання кожної мінігрупи розміщуються на заздалегідь підготовленому аркуші А1 з написом «Наближаємо нашу перемогу разом».

8. Далі модератор(ка) може запропонувати дітям поділитися своїми професіями мрії та поміркувати над значенням вислову «Беремо участь – беремо відповідальність».

9. На завершення модератор(ка) пропонує дітям написати лист собі в майбутнє через рік. Для цього кожна дитина отримує аркуш паперу формату А4, ручку та конверт. Після того, як діти написали листи й заклеїли конверти, модератор(ка) просить написати на конверті їхнє ім'я та прізвище, а також дату, коли наступного року слід відкрити конверти.




Рефлексія

- Сьогодні я відкрив(ла) для себе...
- Мене здивувало...
- Виникли несподівані думки про...
- Сьогодні я зрозумів(ла)...



Підсумковий коментар

Хто з нас у дитинстві не мріяв стати чарівником(цею) і врятувати світ від голоду, бідності та інших бід? Діти люблять подорожувати у світ своїх фантазій. Світ дитячої уяви є сферою, де можуть виникати досить цікаві ідеї для розв'язання реальних життєвих проблем. То чому б цим не скористатися і не пограти в чарівників?! Однак діти мають усвідомлювати, що, окрім «магічних», є й цілком «реальні» шляхи їх подолання. Зокрема, відповідальність людини в обраній професії.

Назва активності	Мапа Відповідальності	
Цілі демократичної практики 	Усвідомлення поняття “відповідальність” та його важливості. Формування відповідальності за себе, свої вчинки, за інших, розвиток навичок співпраці, командної роботи. Заохочення до самостійності та активної позиції.	
Результат демократичної практики 	Мапа відповідальності.	
Ресурси 	<p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Урок 4. Які цінності ми повинні поділяти?</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в мінігрупах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ пазли / картинки з цікавими зображеннями ; ■ ватман або великий аркуш паперу; ■ фліпчарт / дошка; ■ стікери або кольорові папірці (за бажанням); ■ фломастери або кольорові олівці, маркери; ■ кольоровий папір; ■ ножиці; ■ клей-олівець. ■ картинки або фотографії, що ілюструють різні аспекти відповідальності. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
	<p>Задля актуалізації поняття “відповідальність” та кращої підготовки до виконання вправи “Мапа Відповідальності” рекомендуємо провести на вибір одну з описаних нижче активностей – “Колективний пазл” або “Снігова куля”.</p> <p>1. “Колективний пазл” Оберіть достатньо великий пазл (або декілька, залежить від кількості учасників), який можна розділити на окремі частини (кількість частин залежить від кількості дітей). Роздайте кожній дитині елементи однієї частини пазла. Спочатку вони працюють індивідуально. Нагадуйте, що кожен відповідає за правильність відтворення своєї частини. Далі з окремих частин формується цілісне зображення. Наголосіть на важливості відповідальності, співпраці й командної роботи. Рекомендація: перед початком роботи можна продемонструвати цілісне зображення дітям (це залежить від складності зображення і віку дітей).</p> <p>2. “Снігова куля” Запропонуйте першій дитині назвати одне слово, що асоціюється з відповідальністю. Наступна дитина повторює це слово і додає своє. Далі кожна наступна дитина повторює попереднє слово і додає своє. Продовжуйте, поки не вичерпаються ідеї. Обговоріть з дітьми, які слова вони назвали, чому саме ці слова.</p> <p>3. “Мапа Відповідальності” На великому аркуші паперу або ватмані схематично зобразіть карту літнього клубу, чітко позначивши всі локації (наприклад, майданчик для рухової активності, творчу майстерню, їдальню, пізнавальний куточок, кімнату відпочинку, екологічну зону, сцену або майданчик для вистав тощо).</p>	

Для кожної локації намалюйте окремий символ/піктограму. Запропонуйте дітям обговорити, за що вони, як учасники літнього клубу, несуть відповідальність у кожній із цих локацій. Нехай діти запишуть на клейких наліпках правила поведінки та обов'язки, пов'язані з кожною локацією. Прикріпіть листочки з написами до відповідних локацій на "Mapі Відповідальності".

Висновок
Після виконання вправи «Мапа Відповідальності» проведіть групове обговорення.

Орієнтовні питання для обговорення:

- Що ви дізналися про відповідальність під час цієї вправи?
- Чому важливо бути відповідальним?
- Що може статися, якщо не нести відповідальності за свої вчинки?
- Які якості повинна мати відповідальна людина?
- Які правила та обов'язки ви визначили для кожної локації літнього клубу?
- Чому важливо дотримуватися цих правил?
- Як ви можете допомогти іншим дотримуватися правил?
- Що може статися, якщо не дотримуватися правил в одній з локацій літнього клубу?
- Як ви відчуваєте, що ваша відповідальність впливає на інших у літньому клубі?




Рефлексія

- Що вам сподобалося/не сподобалося під час роботи?
- Які якості роблять людину відповідальною?
- Що вам здалося найскладнішим?
- Що ви б хотіли змінити в цих вправах?







Підсумковий коментар

Відповідальність - це важлива риса особистості, яка полягає в здатності усвідомлювати наслідки своїх вчинків і брати на себе зобов'язання за них. Вона робить нас надійними, організованими, вчить планувати свої дії та дбати про інших. Важливо пам'ятати, що розвиток відповідальності - це тривалий процес, який потребує постійного навчання та практики. Педагоги та батьки можуть допомогти дітям розвинути цю рису ставлячи перед ними посильні завдання, заохочуючи їх до самостійності, даючи їм можливість приймати рішення та нести відповідальність за свої вчинки.

Назва активності	Місія КОЛЬОРОВИХ БАКІВ
Цілі демократичної практики 	Формування громадянської відповідальності за стан природи; усвідомлення важливості збереження довкілля через сортування і переробку сміття
Результат демократичної практики 	Мотиваційний білборд
Ресурси 	<p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Розділ 7: Відповідальність "Я – за екологію... моя школа також!"</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Папір, фліпчарт, кольорові стікери, фломастери, маркери, клей, жиці

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
	<p>Процедура</p> <p>1. Модератор(ка) демонструє дітям аркуш паперу і запитує: - що можна з ним зробити? Діти відповідають, пропонують багато версій. Модератор зминає аркуш, розриває його і знову запитує: – що можна з ним зробити?</p> <p>Висновок: те, що прийшло у непридатність ми викидаємо до смітника. Пропонує переглянути відео «Забруднення сміттям». Після перегляду організувати обговорення ; Як сміття може зашкодити природі? Як забрудненість навколишнього середовища впливає на людей? Чи потрібно сортувати сміття?</p> <p>Вправа у застосунку LearningApps «Україна без сміття».</p> <p>Об'єднуємося у 3-4 команди.</p> <p>Завдання: знайти навколо предмети, які виготовлені: з пластику; з паперу; зі скла; з дерева. Зафіксуйте знайдені предмети, запишіть їх назви.</p> <p>Завдання: як заохочувати людей сортувати сміття? Створіть мотиваційний білборд для жителів вашої громади. Презентуйте його.</p> <p>2. Завантажити застосунок у Google Play чи AppStore «Сортуй» і досліди, яке сміття можна переробити, а яке – ні.</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Створити соціальну рекламу «Чиста планета – здорові люди», «Україна без сміття», «Відповідальна громада» ■ Створити дорожню карту, план дій щодо того, як змінити власні звички щодо сортування сміття. 	
<div data-bbox="116 1099 177 1162" data-label="Image"> </div> <p>Підсумковий коментар</p> <p>Відповідальність починається з кожного.</p>		

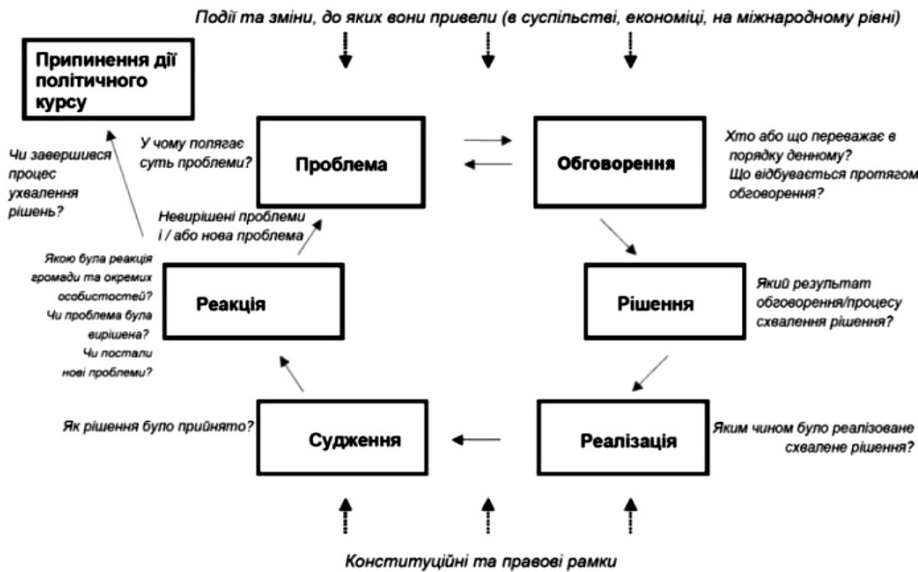


Назва активності	Політик – бос, лідер чи супергерой?!	
<p>Цілі демократичної практики</p> 	<p>Сприяння поглибленню розуміння поняття відповідальності, уповноваження та делегування влади, соціальних ідеалів у демократичному суспільстві, залежності процесів ухвалення політичних рішень від місцевого та глобальних рівнів, навчання враховувати суперечливі інтереси та інтегрувати їх у задовільний компроміс, створення образу політичного лідера.</p>	
<p>Результат демократичної практики</p> 	<p>Портрет лідера.</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Уряд і політика» (3 хв 39 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Роздаткові матеріали до розділу 6, урок 2. Схема політичного представництва. Роздаткові матеріали до розділу 6, урок 1. Супергерой? Урок 2. Хороші діти, погані діти? Урок 2. Якби ти був(ла) прем'єр-міністром. Вправа 7.7. Як уряд впливає на ваше життя? Роздатковий матеріал для учнів 6.1. Модель політичного циклу: політика як процес розв'язання проблем у суспільстві.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 4–5 аркушів формату А1; ■ маркери, фломастери; ■ роздруківка «Супергерой» (1 екземпляр для кожної дитини); ■ роздруківка «Метод «Прес» (1 екземпляр для кожної дитини); ■ 3 склянки з написами; ■ кольорові аркуші невеликого розміру для голосування. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 <p>60 хв</p>	<p>Формат: інтерактивна вправа, робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Діти сідають у коло. Модератор(ка) ставить питання закритого типу, тобто відповіді будуть «так» або «ні». Діти не виголошують свою відповідь уголос. Якщо вони подумки відповідають «так» – плескають у долоні, якщо «ні» – мовчать. Орієнтовні запитання: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ви сьогодні снідали? 2. Ви відпочивали в Карпатах? 3. Ви любите грати в настільні ігри? 4. Ви маєте сестру / брата? 5. Ви маєте таємницю? 6. Ви відвідуєте гурток / секцію? 7. Ваша перша мова – українська? 8. Ваше ім'я починається з літери «А»? 9. Ви присутні на сьогоднішньому занятті за власним бажанням? 	

2. Далі модератор(ка) ініціює обговорення:

- Як ви себе почуваєте?
- Що вам вдалося дізнатися одне про одного?
- Які права дитини простежувалися в питаннях?
- Розкажіть про ваш вчорашній день: де ви були, що ви одягнули, бачили, їли, сказали, дізналися та зробили.
- Зазначте, чи кожна згадана вами річ зазнала впливу влади, включаючи загальнодержавну, регіональну та/або місцеву владу.
- Як ви вважаєте, яким є найголовніший обов'язок влади?

За потреби модератор(ка) коротко знайомить з поняттям делегування влади в межах держави та оглядово з політичним циклом, а також зазначає, що влада в демократичному суспільстві намагається досягти таких соціальних ідеалів, як добробут, безпека, справедливість, соціальна гармонія, права людини, процвітання тощо.



3. Модератор(ка) пропонує дітям об'єднатися в декілька мінігруп по 5–6 осіб і уявити, що вони живуть у майбутньому. З'ясувалося, що саме вони повинні зайнятися управлінням країною, інакше кажучи, вони є урядом. Як уряд, вони мають у своєму розпорядженні 6 мільйонів. Модератор(ка) може адаптувати цю цифру до річного бюджету управління країною.

4. Кожна мінігрупа має вирішити, як вона витратить гроші наступного року. Кожна група створює свій постер, пояснює, як уряд буде витратити гроші, і презентує свої ідеї в спільному колі. У кінці кожної презентації дітям надається можливість запитати мінігрупи про подальші плани використання коштів. Модератор(ка) також може поставити питання, надаючи інформацію стосовно економії та функцій уряду, наприклад:

- Чи думали ви, щоб витратити гроші на повну виплату іноземного боргу?
- Чи використаєте ви гроші на створення нових робочих місць?
- Наскільки важливим для уряду є спрямувати кошти на освіту?
- Як ви вважаєте, яким є найголовніший обов'язок уряду?

5. Далі модератор(ка) звертає увагу, що людей, які працюють в уряді, а також президента, народних депутатів називають політичними діячами або просто – політиками, і пропонує дітям обмінятися думками про політиків. Можна обговорити спочатку в мінігрупах, а потім у колі такі питання:

- Що ви думаєте про політиків?
- Яких політиків ви знаєте?
- Що повинні робити політики?
- Чого не повинні робити політики?
- Чому багато людей думає, що політики – погані люди?
- Політик – це бос?

6. Після обговорення модератор(ка) акцентує, що політичних діячів ще називають політичними лідерами, і мотивує до обговорення в колі таких питань:

- Хто такий лідер?
- Чи кожного політика можна назвати лідером?
- Чи кожен політик має бути лідером?

Діти отримують роздруківки [«Супергерой»](#) і міркують над тим, якими якостями має володіти політик, щоб його можна було назвати лідером. Завдання виконується індивідуально, а по завершенню діти обмінюються своїми напрацюваннями у двійках, трійках, шестірках – «2–3–6».

7. Модератор(ка) запрошує в коло для обговорення питань:

- Що ви дізналися, виконуючи це завдання?
- Чи є якості, які часто повторювалися? А які ні? Чому саме так?
- Чи повинен політик бути супергероєм?
- У яких ситуаціях політик повинен бути як усі?
- Які слабкі сторони може мати політик?
- У яких ситуаціях, на вашу думку, політик повинен бути замінений іншою кандидатурою? Як?
- Які побажання не може здійснити політик?

Рефлексія





Діти сідають по колу. Модератор(ка) ставить в центрі кола три склянки, які символізують урни для голосування. На кожній з них відповідний напис: «Політик – це бос», «Політик – це лідер», «Політик – це супергерой». Діти віддають свій голос за одну з позицій, яку вони підтримують, та обґрунтовують свою думку, використовуючи метод [«Прес»](#).



Підсумковий коментар

Обов'язком влади в демократичному суспільстві є підтримка загального блага. Це означає значно більше, ніж благо для більшості. Це є остаточною вигодою для всіх членів суспільства. Це означає, що все, що реалізується на практиці, є темою безперервних дебатів. Постійно пропонується низка різноманітних, іноді суперечливих, соціальних ідеалів, як, наприклад, поняття добробуту, безпеки, правосуддя, соціальної гармонії, прав людини або процвітання. Пріоритезація цих ідеалів у фактичних провідних планах може бути нелегкою, тим паче, що ресурси, які доступні владі, завжди обмежені. Тож, дискутуючи над тим, як витрати гроші, діти мають чудову нагоду розвинути лідерські якості. І може, саме сьогоднішнє заняття надихне когось з дітей стати в майбутньому політичним лідером(кою). Однак лідерами стають чи народжуються?! Це тема для наступних дискусій.



Назва активності	Ми вдома – в Україні	
<p>Цілі демократичної практики</p> 	<p>Сприяти більшій обізнаності дітей про громаду, у якій вони наразі проживають, і ключові аспекти місцевого самоврядування, розвивати навички командної роботи та відчуття єдності й згуртованості.</p>	
<p>Результат демократичної практики</p> 	<p>Поради органам влади територіальних громад «Наша громада, дружня до дітей».</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Різноманітність та плюралізм» (4 хв 33 с).</p> <p>Використані методичні ресурси: Мій парламент: розумію і впливаю: методичний посібник з громадянської парламентської просвіти для роботи з дітьми і молоддю.</p> <p>Організація простору: для проведення квесту необхідно достатньо вільного простору.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ шаблон «Паспорт команди» (за кількістю команд); ■ маршрутний лист для команд (за кількістю команд); ■ таблички з назвами станцій; ■ завдання для команд (за кількістю команд); ■ шаблон візитівки територіальної громади (за кількістю команд); ■ опитувальник «Істинне / хибне» (за кількістю команд); ■ картки з назвами інструментів участі (за кількістю команд); ■ картки з назвами груп прав дітей (за кількістю команд); ■ інструкція зі складання сенкану (за кількістю команд); ■ наліпки, фломастери, ручки, файли; ■ 1–2 аркуші формату А1, декілька аркушів формату А4. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 <p>60 хв</p>	<p>Формат: навчальний квест.</p> <p>Процедура</p> <p>До проведення квесту модератор(ка) має:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ за потреби адаптувати завдання для кожної станції квесту; ■ підготувати п'ять наборів для кожної станції, які включають: табличку з назвою і номером станції; набір для кожної команди: аркуш із завданням і необхідні матеріали для його виконання (кожен набір бажано покласти в окремий файл); ■ продумати місце проведення квесту та розташування кожної станції; ■ знайти відповідальних за кожну станцію. Було б чудово, якби відповідальними особами на станціях стали дорослі місцеві жителі або інші особи, які супроводжують дітей; ■ провести інструктаж з відповідальними за станції, ознайомивши з маршрутом для команд, особливостями виконання завдань; 	

- підготувати необхідний матеріал для командоутворення: роздрукувати декілька фото місцевої громади на аркушах паперу формату А4 (відповідно до передбачуваної кількості команд) та виготовити з них пазли за кількістю дітей.

Підготовчий етап

1. Командоутворення «Паспорт команди»

Діти отримають пазли-фрагменти фото громади та мають його скласти. У такий спосіб вони об'єднуються в команди.

Завдання для команди: створити паспорт своєї команди, зазначивши на [шаблоні](#) таку інформацію:

- назва команди;
- імена членів команди;
- символ команди;
- місце видачі паспорта (назва країни, територіальної громади, населеного пункту);
- дата видачі паспорта (дата проведення квесту).

Далі кожна команда має представити свою назву.

2. Інструкція для команд

Команди отримують [маршрутний лист](#) і мають по черзі пройти всі п'ять станцій. Кожна станція має табличку з номером та назвою.

На станції команди отримують завдання від відповідальних осіб, написане на аркуші паперу і вкладене у файл, після успішного виконання якого в маршрутному листі відповідальна особа робить помітку з кодовим словом і ставить свій підпис.

Якщо команда протягом 5 хвилин не може самостійно виконати завдання, вона має звернутися по допомогу до відповідального(ї) за станцію.

Якщо на станції перебуває декілька команд, які одночасно виконали завдання, то роботи приймаються по черзі.

Переможці та наступні місця визначаються в порядку проходження командами станцій.

Маршрутний лист

1 станція «Це ми, а це наша громада»

Команда отримує [шаблон візитівки територіальної громади](#).

Завдання для команди: створити візитівку територіальної громади, у якій вони зараз проживають, скориставшись шаблоном з переліком питань (наприклад, назва територіальної громади, область, у якій вона розташована, герб територіальної громади, ПІБ голови територіальної громади тощо).

Важливо, щоб у дітей був доступ до Інтернету, а в територіальній громаді був сайт, на якому команди за потреби можуть віднайти необхідну інформацію. Посилання на сайт має бути згенероване на QR-коді.

Кодове слово: МИ.

2 станція «Досліджуємо врядування в територіальній громаді»

Команда отримує [роздруківку](#) з переліком певних тверджень, які стосуються повноважень органів місцевої влади. Важливо, щоб у полі зору дітей було згенероване на QR-коді посилання на [Закон України «Про місцеве самоврядування в Україні»](#).

Завдання для команди: визначити істинні та хибні твердження, зробивши відповідні помітки.

Кодове слово: УКРАЇНЦІ.

3 станція «Беремо участь у житті громади»

Команда отримує два [набори карток](#): 1 – з назвами інструментів участі жителів громади в місцевому самоврядуванні, 2 – з описом кожного інструмента.

Завдання для команди: поєднати назву й опис.

Кодове слово: НАША.

4 станція «Територіальна громада, дружня до дітей»

Команда отримує картку з одним з написів:

- право на участь та реалізацію власного потенціалу;
- право на особистий розвиток;
- право на належний рівень життя та добробуту;
- право на виживання, захист від заподіяння шкоди, право на захист.

Завдання для команди: згенерувати 3–5 порад, що могла б зробити кожна територіальна громада в напрямі забезпечення конкретної групи прав дітей, тобто щоб бути дружньою до дітей.

Усі команди можуть писати свої пропозиції на наліпках певного кольору, а модератор(ка) розмістити їх на спільному плакаті. У результаті вийде звернення дітей до місцевої влади територіальних громад України.

Кодове слово: СИЛА.

5 станція «Ми вдома – в Україні»

Команда отримує [схему складання сенкану](#).

Завдання для команди: створити сенкан за умови, що слово-тема – назва територіальної громади, у якій вони зараз проживають.

Кодове слово: У ЄДНОСТІ.

Завершальний етап

Після того, як усі команди пройшли всі станції, діти та інші охочі збираються в спільне коло, під час якого команди представляють свої сенкани. Команди презентують у тому порядку, у якому кожна з них прийшла до фінішу. Після кожного виступу модератор(ка) закликає привітати команду оплесками.

Рефлексія





Завдання квесту підібрані таким чином, що потенційно всі команди успішно їх виконають. І для того, щоб відзначити цей спільний успіх, діти мають стати в коло та взятися за руки. За вказівкою модератора(ки) діти звужують коло, виголошуючи при цьому фразу «Ми вдома – в Україні», і знову розширюють коло. Процедура повторюється тричі й завершується оплесками.



Підсумковий коментар

Навчальний квест – це чудова можливість для дітей навчатися із задоволенням, адже активності, передбачені в межах проведення квесту, базуються на завданнях, які стимулюють інтелектуальні здібності дітей і залучають їхню емоційно-вольову сферу. Задля того, щоб квест залишався квестом, потрібний спільний сюжет з не занадто складними, але й не занадто простими завданнями, які були б посильними для всіх учасників(ць) команд незалежно від віку і водночас які потрібно виконувати спільно. Тож ми підібрали завдання для натхнення, однак залишаємо простір для педагогічної творчості.



Назва активності	Дайджест нашої клубної спільноти	
<p>Цілі демократичної практики</p> 	<p>Сприяння вивченню ЗМІ через створення власних ЗМІ, усвідомленню різноманітності їх змісту, форм та структури, пізнання дітьми критеріїв хороших ЗМІ та їх впливу на людей, навчання ухвалювати спільні рішення, сприймати та передавати інформацію, працювати в команді.</p>	
<p>Результат демократичної практики</p> 	<p>Дайджест «Ми вдома – в Україні!».</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Медіа» (6 хв 40 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Урок 3. Створюємо нашу настінну газету. Урок 4. Наш перший номер! Урок 1. Ми – гейткіпери! Уроки 2 і 3. Ми – гейткіпери! Роздатковий матеріал для учнів 9.1. Створення стінгазети: уміння робити вибір. Роздатковий матеріал для учнів 9.2. Рекомендації зі створення стінгазети. Роздатковий матеріал для учнів 9.3. Поради для написання хороших новин.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ кольорові серця з написаними іменами дітей; ■ 1-2 аркуші паперу формату А1; ■ близько 10-20 аркушів паперу формату А4; ■ маркери, олівці, фломастери, ручки; ■ клей-олівець, ножиці; ■ картки з написаними назвами різних видів ЗМІ; ■ кольорові наліпки; ■ роздруківка «Долонька» (1 екземпляр для 1 дитини); 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 <p>60 хв</p>	<p>Формат: індивідуальна робота, робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Діти сідають у коло. У центрі кола викладено кольорові паперові серця з ниточкою та іменами членів клубної спільноти (1 серце – 1 ім'я), а також іменем модератора(ки). 2. Модератор(ка) першим(ою) бере одне із сердець, віднаходить дитину з іменем, написаним на ньому, і відповідає на запитання, звертаючись до цієї дитини: <ul style="list-style-type: none"> ■ Що мені в тобі подобається? 	

- Що ми вже робили разом?
 - Чому б я сумував(ла) за тобою, якби тебе тут не було?
- Після цього віддає серце.
3. Далі ця дитина бере одне із сердець і виконує таке ж завдання. Процедура повторюється, поки всі діти не отримають свої серця. Надалі всі носять серця на одязі як бейджики з іменами.
4. Модератор(ка) спонукає дітей до обговорення питання:
- Що ви дізналися про себе, про інших, про команду й про спільний успіх, поки виконували завдання?
5. Модератор(ка) зазначає, що чудово було б поділитися історією успіху їхньої клубної спільноти з іншими, і запитує, що з цього приводу думають діти.
6. Модератор(ка) фіксує на фліпчарті картки з джерелами інформації й просить висловити свою думку з приводу питання:
- Як вам зручно отримувати інформацію?
- Діти мають зафіксувати три наліпки на картках з джерелами інформації, яким вони віддають перевагу.
- Серед можливих джерел інформації: фейсбук, інстаграм, телеграм, вайбер, оголошення в адміністративних будівлях, у транспорті й на зупинці, друковані місцеві ЗМІ (газети), місцеві Інтернет-видання. Модераторка(ка) може запропонувати доповнити цей перелік власними зручними каналами комунікації та отримання інформації, а потім ініціює обговорення питань:
- Навіщо потрібні ЗМІ?
 - Що робить ЗМІ якісними?
 - Що ви думаєте про ЗМІ, яким віддаєте перевагу?
 - Що їм можна було б покращити?
7. Діти отримують пропозицію створити дайджест їхньої клубної спільноти, враховуючи позиції, озвучені під час обговорення. Передбачається, що дайджест міститиме чотири рубрики:
- 1 рубрика – «Життя нашої клубної спільноти в коміксах»;
 - 2 рубрика – «Блог нашої клубної спільноти»;
 - 3 рубрика – «Інтерв'ю в членів нашої клубної спільноти»;
 - 4 рубрика – «Подієва замітка про нашу клубну спільноту».
8. Діти, враховуючи свої вподобання та здібності, об'єднуються в чотири редакційні групи.
9. Члени редакційних груп ознайомлюються зі своїм робочим завданням і розподіляють між собою ролі.
- 1 редакційна група – рубрика «Життя нашої клубної спільноти в коміксах».
- Для опрацювання: [«Як малювати комікс»](#)
Завдання: візуалізувати моменти кожного клубного дня, які найбільше запам'яталися членам клубної спільноти.
- 2 редакційна група – рубрика «Блог нашої клубної спільноти»
- Для опрацювання: [«Сторітелінг: правила, техніки, корисні матеріали та поради»](#).
Завдання: підготувати індивідуальну або колективну розповідь у форматі сторітелінгу на тему «Ми вдома – в Україні!».
- 3 редакційна група – рубрика «Інтерв'ю в членів нашої клубної спільноти».
- Для опрацювання: [«Проведення інтерв'ю та опитувань»](#).
Завдання: узяти інтерв'ю в членів клубної спільноти про їхні враження від досвіду, який вони здобули, вивчаючи поняття демократії.

■ 4 редакційна група – рубрика «Подієва замітка про нашу клубну спільноту».

9. Редакційні групи презентують свої напрацювання, обмінюються враженнями й фіксують свої матеріали на аркуші А1 (можливо, потрібно склеїти декілька аркушів А1 разом), поступово створюючи дайджест.

Насамкінець модераторка(ка) пропонує обговорити назву. Для остаточного затвердження назви можна провести голосування.

Рефлексія

Модератор(ка) пропонує дітям розглянути долоню й зобразити в її центрі смайл, який би ілюстрував настрій наприкінці зустрічі.

Далі всі мають зробити записи поруч з пальцями відповідно до опорних слів (сподобалося, було важливим, не сподобалося, моє досягнення, було недостатньо) та озвучити ті, які мають почути інші.



Модератор(ка) може запропонувати дітям прикріпити долоньки навколо аркуша, на якому вони створили дайджест.

Далі діти стають у коло й подумки мають покласти на ліву долоню те, з чим вони прийшли в перший день діяльності клубної спільноти (багаж досвіду, знань, настрою), а на праву те, що отримали за ці 10 днів.

Потім усі одночасно плескають у долоні, вигукують «Дякую!» і тиснуть одне одному долоні зі словами вдячності.



Підсумковий коментар

Присутність і вплив ЗМІ у всьому світі значно посилилися останніми роками. Що складнішим і більш взаємозалежним стає наше життя, то більше ми звертаємося до інформації для того, щоб розуміти, як події впливають і змінюють нас. За будь-яким інформаційним повідомленням поза межами нашого особистого досвіду та безпосереднього сприйняття ми маємо звернутися до ЗМІ. Тож чому б не запропонувати дітям досліджувати ЗМІ та навчатися медіаграмотності через створення власних ЗМІ?! До того ж для цього є чудова нагода!

Назва активності	Мій медіаслід	
Цілі демократичної практики 	Формування навички аналізу своєї поведінки та аналіз видів своєї активності у соціальних мережах, навчання грамотному веденню власних соціальних мереж та формування розуміння поняття “цифровий слід”.	
Результат демократичної практики 	Коворкінг.	
Ресурси 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Медіа» (6 хв 40 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Урок 4: Ми плануємо медіапродукт</p> <p>Організація простору: підготувати місце для роботи у групах.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Аркуші, кольорові олівці, стікери, ватман з малюнками та дописами. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) пропонує дітям пройти опитування або з використанням гаджетів через гугл-опитувальник «У яких соціальних мережах я активний?» або роздрукувати опитувальник та роздати дітям для заповнення. 2. “Хмара слів” використовуючи Mentimeter можна створити опитування, або запропонувати дітям озвучити свої відповіді (за бажанням) на питання «Про що я розповідаю?». 3. Вправа-роздум «Якби текст будь-якого вашого посту надрукували на футболці, чи носили б ви таку футболку?» <i>Кожний учасник має згадати останній свій допис у соцмережі і озвучити відповідь на запитання, аналізуючи та пояснюючи свою думку.</i> 4. Що таке соціальні мережі? Соціальна мережа – це веб-сайт, де люди спілкуються, розміщують інформацію та мультимедійні файли, залишають коментарі чи надсилаючи повідомлення одні одному. 5. Робота у групах. Обговорити та зробити висновок. Цифровий слід – це... <p>Отже, цифровий слід – це сукупність інформації про відвідини та внесок користувача під час перебування у мережі. Класифікується два види цифрових слідів: пасивні та активні. Пасивний цифровий слід – це дані, зібрані автоматично без відома власника. Цифровий слід – це всі дії людини в Інтернеті. Цифровий слід - це...</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ фото/відео, які ви опублікували або на яких вас відмітили ■ тексти, дописи на своїй сторінці та на інших сторінках, коментарі ■ голосові та текстові повідомлення 	

- часова інформація (логіни в мережі)
- всі запити, які хоча б раз були написані у полі «пошук» на сайті

6. Робота у групах. Обговорити та зробити висновок.
Цифрова ідентичність – це....

Цифрова ідентичність – добірки інформації, отриманої в результаті онлайн-діяльності особи. До неї належать: імена користувачів і паролі, операції пошуку в Інтернеті, дата народження, соціальне забезпечення та історія покупок тощо.

7. Вправа-роздум. Дати відповідь на запитання.
Чи є речі, про які не варто писати в мережі?





8. Особисті (персональні) дані – це..
[Публічна та приватна інформація.](#)






Особисті дані: паролі, адреса проживання, номер телефону, електронна пошта, геолокації, що свідчать про ваше переміщення, подробиці особистого життя
Приватність: перевірка доступ до якої інформації ти надаєш додаткам смартфона, зазирни в налаштування свого профілю в соцмережах - з ким і чим ти ділишся






Рефлексія «Сокочавилка»

Модератор (ка) пропонує дітям на ватмані написати відповідь у відповідній колонці (для кращого сприйняття додати малюнки)

Мені було корисно, але я усе знаю	Мені було цікаво, я дізнався/дізналась багато нового	Мені не вистачило інформації
		

Назва активності	Фейк чи правда?	
Цілі демократичної практики 	Формування умінь розпізнавати фейки та розвиток критичного мислення.	
Результат демократичної практики 	Створюємо новину або фейк.	
Ресурси 	<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Медіа» (6 хв 40 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Урок 4: Ми плануємо медіапродукт.</p> <p>Організація простору: створити можливості для роботи в групах</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Аркуші, кольорові олівці, стікери, ватман з малюнками та дописами. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Що таке фейк? Фейкові новини, Фейк-ньюз(-с) (від англ. fake news – підроблені / імітаційні новини) – підробка чи імітація новин (маніпулятивне спотворення фактів; дезінформація), яку створено з ігноруванням редакційних норм, правил, процесів, прийнятих у ЗМІ для забезпечення відповідності та перевіреності, та яка не витримує жодних, навіть поверхневих, перевірок на відповідність та реальність, але, незважаючи на це, має потужний вплив на свідомість великої кількості людей. 2. Навіщо створюють фейки? 3. Знайомство з правилами як розпізнати фейк? 4. Модератор(ка) пропонує розглянути “Квітку-антифейк” (розглядаємо кожну пелюсточку, аналізуємо). 5. Об’єднуємо учасників у групи. <p>Завдання учасникам: створити новину або фейк» використовуючи квітку антифейк</p> <p>Рефлексія “Пандочка”</p> <p>Модератор (ка) пропонує дітям вибрати зображення пандочки, яке відповідає її настрою.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Яка я пандочка? Чому? 	

Назва активності	Кращий сюжет для фотографії	
Цілі демократичної практики 	Знайомство дітей з поняттями зі світу медіа “сюжет”, “композиція”, “план”; Розвиток координації рухів, міміки і жестів. Формування уміння створювати цікаві образи, передаючи характерні особливості зображуваних фотогогерів. Розвиток образного та критичного мислення.	
Результат демократичної практики 	Презентація та виставка фотосюжетів дітей.	
Ресурси 	Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: «Медіа» (6 хв 40 с). Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в групах і в колі. Роздатковий матеріал та обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ смартфон, планшет, флешка, папір, дописами 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) об'єднує дітей в групи та пропонує їм таку ситуацію: «Уявіть собі, що ви фотографи, які протягом тривалого часу шукають хороший сюжет, побачили дуже цікавий матеріал для своїх знімків». 2. Модератор(ка), зауважує, що в фотографії немає руху і звуку, а характер і настрої можна передати лише за допомогою виразу міміки, жестів, пози тіла. Допомагає фотографам побачити найцікавіші сюжети. 3. Діти, проявляючи вигадку і фантазію, мають зобразити «сюжетні фотографії». У якості основних персонажів можна вибирати не тільки людей різних професій і вікових груп (продавця, пожежного, бабусю або солідного чоловіка), звірів, птахів (кішку, зайця, півня тощо), але і неживі предмети (історію виникнення мобільного телефону, планшету, комп'ютера, книгу та ін.). <p>Рефлексія</p> <p>Після представлення групами фотосюжетів відбувається обговорення в колі за такими питаннями:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Чи вдався сюжет, який ви готували? 2. Які труднощі виникали під час виконання завдання? 3. Якими якостями має володіти фоторепортер? 4. Чи хотіли би ви в майбутньому обрати таку професію? 	
 Підсумковий коментар <p>Присутність і вплив ЗМІ у всьому світі значно посилилися останніми роками. Що складнішим і більш взаємозалежним стає наше життя, то більше ми звертаємося до інформації для того, щоб розуміти, як події впливають і змінюють нас. За будь-яким інформаційним повідомленням поза межами нашого особистого досвіду та безпосереднього сприйняття ми маємо звернутися до ЗМІ.</p>		

Назва активності		Чарівний світ коміксів
Цілі демократичної практики 		Розвиток навички роботи в команді, комунікації, вміння слухати і чути, висловлювати власну думку.
Результат демократичної практики 		Тематичний комікс.
Ресурси 		<p>Навчальне відео до ключової теми ОДГ/ОПЛ: «Медіа» (6 хв 40 с).</p> <p>Використані ресурси ОДГ/ОПЛ: Урок 1: Готуємо виставку медіазасобів. Урок 4: Ми плануємо медіапродукт.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Зображення героїв коміксів. ■ Папір, олівці, фломастери, листки для фліпчарту, клей, ножиці.
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Процедура</p> <p>Що таке комікс?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модератор(ка) пропонує дітям пригадати героїв коміксів. Хто вони? Які вони? Охарактеризуйте героя одним словом. 2. Модератор(ка) демонструє дітям зображення героїв коміксів а також може розповісти про самі комікси та їх походження. Які серії коміксів вам відомі? Хто створює комікси? Чи може це зробити одна людина? Чи обов'язково повинна працювати команда? Чому? Люди яких професій беруть участь у створенні коміксів? 3. Чи подобається вам читати комікси? Чому? Чим комікси відрізняються від інших літературних творів? <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Які риси характеру потрібно мати або потрібно виховувати в собі, щоб працювати в команді, яка створює комікси? ■ Модератор(ка) Об'єднує дітей у групи і пропонує створити комікс на запропоновану тему. ■ Створити рекламу, афішу про свій комікс і презентувати на загал. ■ Як варіант кожна команда може розробляти частину цілої історії, окремих сюжет, якусь подію. По завершенні всі частини складаються в єдиний твір і демонструється на загал. 	
	Підсумковий коментар	
Вміння працювати в команді – фундаментальна основа майбутнього життя.		

Вправа

Я пишаюся



Назва активності		Я пишаюся
Цілі		Розвиток позитивного мислення, упевненості, усвідомлення своїх позитивних якостей і поваги до інших.
Результат		Візуалізація власних позитивних якостей.
Ресурси		Засоби для малювання (папір, олівці, крейда тощо).
Час	Алгоритм проведення	
 30-40 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>Модератор(ка) просить дітей зобразити рису або будь-що, у чому вони найкращі, чим пишаються. Кожна дитина має самостійно виконати це завдання.</p> <p>Після того, як діти завершать свої малюнки, модератор(ка) пропонує їм презентувати намальоване.</p> <p>Ця вправа буде доречною в перші дні клубу для знайомства або в межах тематичного дня «Ідентичність».</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Що ви дізналися про інших дітей вашої групи? ■ Чи є ще риси, які ви маєте, але не зобразили сьогодні? ■ Чи є щось спільне між усіма? 	
<p> Підсумковий коментар</p> <p>Кожен з нас має недоліки. Однак також кожен з нас має й безліч якостей, навичок, учинків, якими можна і слід захоплюватися, пишатися і хвалити себе. Навіть якщо мова йде про буденні, рутинні речі, справи тощо. Кожна людина унікальна, кожна людина має причини для того, щоб себе похвалити. Головне, ми маємо розуміти, що ми рівні у своїй унікальності та різноманітності. Тож так само, як маємо навчитися хвалити себе і пишатися собою, ми повинні цінувати й поважати й інших людей.</p>		








Назва активності		Кривляки
Цілі		Сміхотерапія, вираження різних емоцій.
Результат		Розслаблення, зняття емоційного напруження.
Ресурси		Настільна гра «Шалені кривляки».
Час	Алгоритм проведення	
 30 хв	<p>Формат: робота в парах, робота в невеликих групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>Модератор(ка) пропонує дітям об'єднатися в пари або невеликі команди. Діти мімікою, жестами, рухами повинні зобразити емоції, які вони відчувають. Завдання інших – вгадати зображену емоцію. Після цього можна запропонувати за тим самим алгоритмом виразити протилежні емоції.</p> <p><i>Варіант:</i> настільна гра «Шалені кривляки», мета якої за допомогою кривляння зібрати колекцію карток з однаковими емоціями.</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Які емоції діти відчувають частіше? ■ Які емоції було важче (незвично), а які легше (звично) зображати? 	
<p>Підсумковий коментар</p> <p>Усі ми постійно переживаємо різні емоції, часом навіть не усвідомлюючи й не помічаючи їх. Одну і ту ж емоцію кожна людина може переживати і виражати по-різному. Однак навіть якщо ви відчуваєте негативні емоції, маєте бути впевнені, що на зміну їм обов'язково прийдуть позитивні.</p>		







Назва активності		Наша ідеальна громада
Цілі		Зняти емоційну напругу, розвинути тактильну чутливість.
Результат		Створено портрет ідеальної громади з піску.
Ресурси		Організація простору: мають бути створені умови для роботи в групах за столами.
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: групова робота, обговорення.</p> <p>Процедура</p> <p>Залежно від кількості дітей модератор(ка) може організувати роботу в одній групі або декількох.</p> <p>Модератор(ка) пропонує дітям зліпити з піску громаду мрії та дає такі настанови:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ обговоріть, які, на думку вашої команди, обов'язкові атрибути громади мрії та з яких компонентів має складатися витвір; ■ розподіліть між собою обов'язки, хто відповідатиме за створення того чи іншого елемента витвору. <p>Таким чином, під час спільної роботи, окрім терапевтичного ефекту, діти зможуть розвинути вміння домовлятися, проявити лідерство, розподілити між собою обов'язки тощо.</p> <p>Ця вправа буде доречною в межах тематичного дня «Ми вдома – в Україні».</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Які ключові атрибути ідеальної громади діти визначили й зобразили з піску? ■ Що спільного та відмінного (якщо працювало кілька груп) в уявленні груп про ідеальну громаду? ■ Про що було найважче та/або найлегше домовитися? 	




Назва активності		Кривляки
Цілі		Розвиток позитивного мислення, ізотерапія.
Результат		Створено зображення машини для здійснення мрій.
Ресурси		Засоби для малювання (папір, олівці, крейда тощо).
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>Модератор(ка) пропонує дітям візуалізувати їхню мрію (одну або декілька), намалювавши її на папері чи асфальті. Наступний крок – вигадати та зобразити машину, що втілює мрії, і придумати алгоритм її роботи.</p> <p>Коли діти завершать виконувати завдання, модератор(ка) пропонує кожній дитині:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ представити свою роботу; ■ навести 1–3 аргументи на користь того, що мрія обов'язково здійсниться. 	
<p>Підсумковий коментар</p> <p>Мрійте, і ваші мрії обов'язково здійсняться. Попри це, не залишайте їх втілення на долю випадку або чарівної машини. Адже ви здатні на великі вчинки! Вірте в це! Утілюйте вашу мрію плануванням і діями – і у вас неодмінно все вийде!</p>		

Назва активності		«Ми схожі з тобою тим ...»
Цілі		Здійснення через внутрішню роботу особистості, спрямовану на осмислення себе, своєї поведінки, власних дій і станів, самопізнання власного духовного світу, самоаналіз практичного життєвого досвіду, подій. Пошук схожих та відмінних рис у своїх друзів по клубу.
Результат		Рефлексивне полотно з патріотичними наліпками на завершення клубної зміни
Ресурси		Організація простору: мають бути створені можливості для роботи в колі. Роздатковий матеріал та обладнання: фліпчарт чи ватман, патріотичні наліпки, клей чи двосторонній скотч, фломастери чи маркери
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	Процедура Процедура робота в групах, обговорення в колі. 1. Діти об'єднуються у дві групи. 2. Одна група утворює внутрішнє коло, інша - зовнішній. 3. Всі стоять обличчям один до одного. Кожна дитина зовнішнього кола каже своєму напарнику: «Ми з тобою схожі ...», після чого стоять у внутрішньому колі відповідають «Ми з тобою відрізняємося тим ...» потім роблять крок до нового партнера. 4. Процедура повторюється до тих пір, поки всі діти не дійдуть до свого першого партнера. 5. По завершенню діти створюють рефлексивне полотно: на ватмані чи фліпчарті маркерами малюють свої враження (сердечка, смайли тощо). Рефлексія <ul style="list-style-type: none"> ■ Чому ж ви схожі один на одного і чим відрізняємося? ■ Після клубної зміни ми більше схожі чи більше відрізняємося? 	
 Підсумковий коментар Всі діти абсолютно різні: сім'я та школа прищеплює їм різні погляди на життя, різні цінності і діти відрізняються один від одного характерами. Але є і те, що їх, незважаючи ні на які відмінності, може об'єднати – і це дружба! Що і відбувалося протягом клубної зміни. Діти навчилися проявляти і цінувати дружні якості і сприймати їх із зовні!		

Назва активності		«Ми схожі з тобою тим ...»	
Цілі		Розвиваємо фізичну витривалість, згуртованість, вміння працювати в команді.	
Результат		Цікава активна гра	
Ресурси		<p>Організація простору: мають бути створені можливості для малювання кіл на підлозі, активної рухової діяльності</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Кольорова крейда ■ Пвітряні кульки (по одній на пару) 	
Час	Алгоритм проведення		Простір для нотаток
 30 хв	<p>Процедура</p> <p>Діти об'єднуються в пари. Для кожної пари креслять коло діаметром 1м. Гравці встають в це коло, їм дається повітряна кулька. Вони повинні, не виходячи з кола, дмухати на кульку так, щоб вона піднімалася і опускалася над ними і над межами їх кола. Не можна «поправляти» траєкторію польоту кульки руками. Виграє та пара, яка зможе протриматися довше за всіх.</p>		
 <p>Підсумковий коментар</p> <p>Це хороший спосіб для налагодження взаємодії між дітьми, формування навичок командної роботи а також весело провести час.</p>			








Назва активності	Картина на згадку про DECIDE Summer Club «Ми вдома – в Україні»	
Цілі 	Кольоротерапія.	
Результат 	Створено спільну картину.	
Ресурси 	Полотна на підрамнику, пальчикова фарба, серветки.	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Формат: групова робота.</p> <p>Процедура</p> <p>Модератор(ка) пропонує дітям спільно намалювати картину про DECIDE Summer Club «Ми вдома – в Україні». Наприклад, можна зобразити пальчиками на полотні дерево (чи будь-що інше) і залишити під «своїм» намальованим елементом побажання друзям чи просто підпис.</p> <p>Радимо використовувати цю вправу для завершального дня літнього клубу.</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Що найбільше запам'яталося з подій, пережитих у DECIDE Summer Club? ■ З чим у вас асоціюється кожен колір? 	
	<p>Підсумковий коментар</p> <p>Діти мають відчувати, що незалежно від того, у якому куточку нашої країни перебувають, вони вдома – в Україні.</p>	

Вправа





Моє медіаполе

Назва активності		Моє медіаполе
Цілі		Визначення рівня медіазалежності.
Результат		Висновки щодо оптимізації споживання медіаконтенту.
Ресурси		Роздрукована форма відповідно до кількості дітей у групі.
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>Модератор(ка) роздає дітям аркуші з надрукованим медіаполем і пропонує проаналізувати, якими каналами комунікації вони користуються, яким надають перевагу та скільки часу (годин, хвилин) витрачають на кожний з них. При цьому загальна кількість годин може перевищувати 24 години.</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи здивовані ви результатом аналізу? ■ Що б ви змінили в користуванні медіа після вправи? 	
 <p>Підсумковий коментар</p> <p>Вправа сприятиме самодіагностиці, усвідомленню надлишкового споживання медіаконтенту, а тому розумінню важливості дозованого використання медіа, збільшення кількості часу на живе спілкування тощо.</p>		

Назва активності	Оце новина!	
Цілі 	Обговорення ключових ознак новин і практика їх створення.	
Результат 	Усвідомлення важливості критичного осмислення медіаконтенту та перевірки інформації з різних джерел.	
Ресурси 	Аркуші паперу, ручки.	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: пояснення, індивідуальна або групова робота.</p> <p>Процедура</p> <p>Модератор(ка) пропонує дітям подумати та назвати ключові елементи новин й алгоритм їх побудови:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Якою, на ваш погляд, має бути якісна новина? <p>Після обговорення модератор(ка) пояснює: <i>У новинах зазначається інформація, яка, на думку автора, найбільш важлива. Ця інформація зазвичай відповідає на запитання «Хто?», «Що?», «Коли?», «Де?», «Як?», «Чому?». Це пов'язано з тим, що людина все рідше читає повний текст новини, тож головну інформацію слід читачу «дати» одразу. Далі в новині ідуть важливі подробиці, а потім загальна інформація. Такий принцип називають перевернутою пірамідою.</i></p> <p>Після обговорення та пояснення модератор(ка) пропонує дітям самостійно написати новину, наприклад про літній клуб.</p> <p><i>Варіант:</i> написати новину про літній клуб за сюжетом улюбленої казки, мультфільму, коміксу тощо. Передбачається, що діти зачитають створені новини.</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи однакові вийшли новини в кожного автора? ■ Що було спільне, а що відмінне? ■ Як ви думаєте, чому новина кожного автора відрізняється від інших? 	
	<p>Підсумковий коментар</p> <p>Найважливіші факти (верх піраміди) можуть відрізнитися в кожного автора, адже людина визначає головне суб'єктивно, як і суб'єктивно сприймає інформацію. Це може залежати від переконань, від точки, з якої людина спостерігає за ситуацією тощо. Тож не кожна новина повністю об'єктивна (навіть без наміру маніпулювання). Саме тому важливо перевіряти інформацію з різних джерел та критично її оцінювати.</p>	

Етнографічний квест



Назва активності	Етнографічний квест	
Цілі 	Вивчити основи культурної самобутності українців.	
Результат 	Ознайомлення з культурними та історичними особливостями регіону, виготовлення ляльки-мотанки.	
Ресурси 	<p>Організація простору: для проведення квесту необхідно достатньо вільного простору, а також організувати візит до місцевого / шкільного / етнографічного музею (за можливості).</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ картки зі словами-діалектами; ■ фото стародавніх речей домашнього вжитку, предметів побуту, знаряддя праці (якщо немає музею); ■ клаптики білої тканини (за кількістю учасників); ■ червоні нитки (за кількістю учасників(ць)); ■ програвач; ■ гастрономічні смаколики (за кількістю учасників(ць) / фото обрядових страв); ■ фото традиційного вбрання різних регіонів України. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 180 хв	<p>Формат: кожна станція матиме вступну ознайомчу частину. На кожній станції після успішного виконання завдання діти отримують як нагороду елементи, з яких після проходження квесту разом з модератором(кою) виготовляють традиційну українську іграшку-оберіг – ляльку-мотанку.</p> <p>Процедура</p> <p>Станція 1. Скажи мені, звідки ти? Етнологія (етнос – народ, логос – наука, вчення) – наука про пізнання народів, прогресу й цивілізацій. Це окрема суспільствознавча наука, основним об'єктом дослідження якої є народи, їхня культура і побут, походження, розселення, процеси культурно-побутових відносин на всіх етапах історії. Часто дослідники застосовують термін «народознавство».</p> <p>Кожен етнос, або ж народ, має безліч характеристик та ознак, які його визначають та якими він відрізняється від сусідніх народів: територія формування, раса, мова, традиції, вірування. Та чи не найголовнішою ознакою кожного етносу є самоідентифікація його представників як частини народу (приклад, я українець, я поляк, я француз тощо).</p> <p><i>* На прикладі українського й кількох інших народів обговоріть з учасниками(цями) квест-уроку важливість кожної з ознак народу.</i></p> <p>Щоб утворилася спільнота, що говорить однією мовою, її члени тривалий час мають бути пов'язані зв'язками, які могли виникнути лише в тому випадку, якщо група людей, що дала початок народу, жила на певній території, так званій території формування. Але ситуація змінилася, і територія формування етносу необов'язково є територією його проживання на цей момент. Інколи народ, сформувавшись на певній території, частково (а то й повністю) покидає її, розселяючись по інших місцевостях (наприклад, так сталося з євреями або ромами).</p>	

Ще однією характерною ознакою етносу є раса, що зумовлена впливом географічних і кліматичних умов. Це особливе поєднання таких успадкованих біологічних рис, як колір шкіри, розріз очей, риси обличчя, статури тіла тощо. Однак у сучасному світі вона теж не є визначальною в приналежності до певного народу.

Особливості культури та вірувань у XXI ст. теж важко відстежити: люди не одягають традиційне вбрання своєї етнічної групи на щодень, не обов'язково дотримуються всіх соціальних норм чи принципів поведінки, типових для представників тієї чи іншої нації.

Тому основними критеріями, за якими в сучасному світі реально визначити приналежність людини до певного народу (етносу), є її самоідентифікація – те, ким вона себе вважає, і, звісно ж, мова спілкування. Важливою є саме національна мова – засіб цілковитого порозуміння й розвитку, або так звана «літературна мова», що фактично стандарт правильної мови.

Першим великим твором загальнонаціонального значення нової української літературної мови була «Енеїда» І. П. Котляревського.

Сучасна українська літературна мова сформувалася на основі середньонадніпряньського говору південно-східного наріччя діалектів сучасної Полтавщини та Південної Київщини, ввібравши в себе деякі діалектні риси інших наріч.

Отже, діалект (від грецького – розмова, говір, наріччя) – різновид певної мови, що разом з літературною становить національну мову; засіб спілкування між представниками(цями) однієї територіальної чи соціальної групи.

В Україні діалектні особливості найлегше простежити саме в межах етнографічних регіонів – частин територіального розселення етносу, що вирізняється з-поміж сусідніх частин притаманним їй комплексом ознак (явищ) матеріальної та духовної культури цього етносу. Етнографічні регіони не збігаються із сучасним територіальним поділом України на області.

** Розглянути карту – [Додаток 1](#). Обговорити з дітьми, у якому регіоні вони перебувають, або хто звідки приїхав. Запитати в приїжджих, чи чули вони якісь слова, значення яких було не до кінця зрозумілим (і навпаки).

ЗАВДАННЯ

Озвучувати учасникам(цям) діалектні слова з карток [Додатка 2](#) та разом знаходити пояснення та літературні відповідники.

1. Трафунок – випадок
2. Нянько – батько
3. Жабуриння – водорості
4. Ловкий – вправний
5. Адкуль – звідки
6. Банітувати – лаяти, сварити
7. Кремпуватися – соромитися
8. Швагро – чоловік сестри
9. Утва – качка
10. Захцянка – бажання
11. Коцнути – розбити
12. Ласкавиця – грім

Нагорода – невеликі клаптики білої тканини, що слугуватимуть основою ляльки-мотанки.

Станція 2. Матеріальна культура

Під матеріальною культурою розуміють сукупність предметів, пристроїв, споруд, тобто штучно створений людиною предметний світ.

** *Поспілкуватися з учасниками(цями) квесту на тему цінності збереження матеріальної культури. Запитати, чому створюють музеї, яка їх роль?*

Українці – етнос з високорозвиненою землеробською культурою. Саме це заняття зумовило традиційний побут, матеріальну культуру, систему основних свят й обрядів та світогляд.

Сприятливі кліматичні умови, родючі землі об'єктивно сприяли тому, що в усіх історико-етнографічних зонах України (крім Карпат) орне землеробство стало основною галуззю господарства, воно доповнювалося городництвом і садівництвом. Із землеробством в українців було пов'язане і тваринництво. Крім основного виробного господарства, зберігалися давні допоміжні заняття – рибальство, полювання, бджільництво.

Традиційне українське селянське господарство було переважно натуральним. Сім'я забезпечувала себе всіма основними продуктами споживання.

Переважаюча частина предметів побуту також виготовлялася в домашніх умовах.

Ремесло – це дрібне виробництво, основою якого є ручна праця. Більш складні ремесла й промисли перетворювалися в професійні заняття (хоч і ремісники вели присадибне господарство).

Серед найбільш популярних ремесел в Україні були:

1. *Гончарство* – виготовлення керамічних виробів з гончарної глини – посуду, кахлю, іграшок, прикрас. Форма та візерунки на них були типовими залежно від регіону виготовлення. Окремим ремеслом гончарство стало з винайденням гончарного круга.

2. *Ткацтво* – виготовлення суворих (необроблених) текстильних тканин на ткацькому верстаті шляхом їх взаємного переплетення. Його можна віднести і до господарської діяльності, і до народного мистецтва. Виготовлення тканин у домашніх умовах у такій кількості було зумовлене нагальною суто практичною потребою людини в тканинах, щоб вбратися, оздобити житло, використати їх з господарською метою. Матеріалом для розвитку ткацтва стали прядильні волокна, що отримувалися з вовни, коноплі та льону. Це було закономірно, оскільки в Україні провідними господарськими галузями були скотарство та хліборобство. Вівчарство давало можливість використовувати овечу вовну для створення тканин, а хліборобство вирощувало культури, придатні для подальшого виготовлення ниток.

3. *Бортництво* – розведення бджіл у бортях, лісове бджільництво. Спосіб бджільництва, що прийшов на зміну примітивному «видиранню» меду диких бджіл у дуплах дерев. Первісне значення «борт» – дупло в дереві, у якому гніздилися бджоли. Традиційно бортництво було заняттям чоловіків. Воно передавалося у спадок по чоловічій лінії разом з бортями та пасіками. Так утворювалися династії спадкових бджолярів. Праця бортника полягала у виготовленні вуликів у стовбурах дерев або використанні природних отворів у деревах на висоті від 4 до 15 метрів над землею. Видовбували отвори в деревах, коли там оселялися бджоли, слідкували, щоб рій не замерз узимку, діставали мед та інші продукти бджільництва два рази на рік – навесні та восени, лишаючи бджолині сім'ї третину меду на зимівлю.

4. *Ковальство* – обробка металів способом гарячого кування. На території України сформувалося ще в давньоруський період. З розвитком обробки металів у XV-XVI ст. від ковальства відокремилися більш вузькі спеціалізації з виготовлення голок, годинників, ювелірних виробів (золотарство), котрі зосередилися в містах.

5. Вичинка шкури волів та коней, з якої шили взуття, була відома в Україні під назвою *чинбарство* (на західній Україні – *гарбарство*), вичинка шкури овець для одержання овчини називалася *кушнірством*. У чинбарстві розрізнялося ще *лимарство* – вичинка шкури-напівфабриката, так званої *сириці*, яка йшла на виготовлення збруї та інших господарських виробів.

Разом із шевським ремеслом – пошиттям взуття, а також кожухарством та шапкарством вони склали групу традиційних шкіряних промислів і ремесел українців.

6. *Теслярство* – один з найбільш масових деревообробних промислів; зведення житлових та інших споруд, господарських будівель тощо. Зрубані дерева обтесували здебільшого вручну різного виду сокирами й розпилювали на колоди. Уздовж колод знизу долотами видовбували поздовжні пази, а по кінцях – зарубки. За допомогою простого, але ефективного знаряддя – *драчки* – колоди щільно з'єднували в зруб.

7. *Столярство* – вид деревообробного промислу; виготовлення хатнього начиння – лав, ослонів, скринь, столів, табуреток та стільців, мисників, ліжок, а також віконних рам та рамок для вуликів, дерев'яних частин борін та плугів тощо.

8. *Стельмаство* – деревообробний промисел, пов'язаний з виготовленням транспортних засобів – возів і саней, а також коліс, полоззя, дуг тощо. Крім традиційного столярного інструмента, стельмахи широко користувалися коловороткою (зазвичай при виготовленні округлих ступиць). Специфіка стельмаства полягала й у тому, що матеріал для гнуття ободів, дуг, полоззя заздалегідь розпарювали в спеціальному приміщенні – парні. Це була невелика зрубна землянка з подвійними, засипаними піском стінами, піччю, над якою встановлювався чан з водою, димарем, а також отвором для виходу пари. Відомий був і давніший різновид парні: так звана суха парня – неглибока яма з вогнищем, що курилося, покрита дерном, зверху якого клали підібраний для гнуття матеріал.

9. *Гутництво* – виготовлення скла і виробів з нього. Значного розвитку набуло ще за часів Русі. Районами найбільшого поширення гутництва в Україні були Чернігівське, Київське і Волинське Полісся, оскільки для виготовлення скла потрібний поташ, який добували, спалюючи дерево, а також кварцовий пісок, крейда і вапно, що залягали на цій території. Починаючи з XVI ст., на Поліссі, а також Слобожанщині, Поділлі, Буковині, Галичині з'явилася значна кількість невеликих підприємств – *гут*, на яких виробляли скло. Ремісники-скляри виготовляли різноманітні сорти «простого», зеленого, синього, димчастого скла, а також кришталі, віконне й лампове скло, кухонний, горілчано-винний посуд (*пляшки, баклаги, штофи, чарки, стакани*), тарілі й тарілки, вази тощо. Виплавляли скло в спеціальних печах, що мали декілька вогнетривких посудин – *донниць*. Деякі виробники, особливо фігурний посуд у вигляді ведмедиків, зайців тощо, розписували олійними фарбами.

10. *Плетіння* – кустарний промисел з виготовлення господарсько-побутових та художніх виробів з різноманітної еластичної сировини. В Україні має багаті й давні традиції, особливо на Поліссі. Як сировину для плетіння використовували лозу, кору певних дерев, насамперед молоді липи (*лико*) та берези (*береста, луб*), верболіз, хвойну та дубову скіпку, коріння ялини, сосни тощо.

ЗАВДАННЯ

Встановити відповідність між знаряддями праці на картинках з [Додатка 3](#) та назвами народних промислів.

Фото 1 – Чинбарство

Фото 2 – Бортництво

Фото 3 – Ткацтво

Фото 4 – Ковальство

Фото 5 – Гутництво

Нагорода – кілька червоних ниток для кожного(ї) учасника(ці) команди.

Станція 3. Фольклорна

Фольклор – одне з найширших понять, яке трапляється в науках про культуру. У розумінні більш широкому фольклор дуже близький до поняття народної творчості. Дослідники вважають, що термін «фольклор» охоплює як твори динамічні (мистецтво слова, музику, видовища, танок, пластику), так і витвори статичної культури (такі як прикладне мистецтво, народна архітектура), а також культурні традиції та звичаї, пов'язані з ними. У вузькому значенні, фольклор – це усна народна творчість, що створюється колективно і при цьому нерозривно пов'язана з життям і побутом, з характерними рисами та історією народу.

Наративний (оповідний) фольклор включає казки, притчі, байки, прислів'я, приказки, примовляння, замовляння, побажання, привітання, віншування, прокльони, лайки тощо. Породжує літературу, віршування, театр, художнє читання.

Музичний фольклор поділяється на вокальний та інструментальний; кожний з цих видів має безліч жанрів та форм.

Найбільше відомостей про народні пісні можна почерпнути із записів XIX–XX ст. І вже перші записувачі фольклору встановили генеральний принцип поділу їх на дві великі групи – обрядові та необрядові.

Обрядові пісні небезпідставно вважають давнішими, у них збереглися архаїчні риси і в мові, і в мелосі, і в ритміці, і в поетиці. Кожну виконували лише в контексті певного обряду чи навіть обрядодії і нерідко лише один раз на рік чи впродовж кількох днів року (якщо це стосувалося календарної обрядовості) або ж лише під час урочистої сімейної події (хрестин, весілля, похоронів). Відповідно до своєї функціональності обрядові пісні мають вужчу класифікацію: *календарно-обрядові й родинно-обрядові*.

Календарно-обрядові пісні супроводжували народний календар.

Пісні зимового циклу свят прив'язані, по-перше, до звичаїв **колядування**, що залежно від локальних традицій припадали на 7 січня і кілька днів потому. Вони мали назву **колядок** і їх виконували **колядники**, які обходили хати з побажаннями доброго року, звертаючись у пісенній формі до кожного (або принаймні майже до кожного) члена сім'ї (є колядки господарю, господині, парубку, дівчині тощо). 13 січня – це був час для **щедрівок**, виконавці обряду щедрування і цих пісень звалися **щедрувальниками**. Пісні зимового циклу супроводжували ігрові дії з перевдяганнями та бутафорією (**вертеп, коза, Маланка**).

Весняно-літній період календаря пов'язаний з пісенними циклами веснянок (гаївок), русальних (троїцьких), купальських, петрівських, жнивних пісень. **Веснянки** (на західній Україні – **гаївки**) виконували на свято Воскресіння Господнього, у цей великодній час дівчата й діти співом, у специфічній гучній манері, проганяли зиму та закликали весну, водили хороводи з різними ігровими сюжетами – **«Кривий танець», «Воротар», «Подольночка», «Мости», «Мак», «Вербовая дощечка»**. На Галичині, Надсянні, українсько-білоруському пограниччі весняні величальні пісні називали ранцівками / риндзівками / рогульками; у деяких етнографічних районах Волині і Полісся виконували **волошебні / волочільні пісні** під час обдаровування крашанками на Великдень.

Троїцьку обрядовість також супроводжують обрядові пісні. Так, на Зелені свята в деяких селах північно-західного Полісся «водять куста»: подруги закрічують у кленове листя дівчину, ведуть по селу, співаючи пісень, які науковці називали **кустовими**. Часом гурт дівчат заходив до кожної хати, подібно до колядників, і отримував за пісні поштунок. В інших регіонах (також переважно на Поліссі) троїцький тиждень супроводжувала русальна обрядовість з **русальними піснями**, які виконували сільські дівчата та жінки не лише під час Трійці, а й на русальному тижні, коли відбували проводи русалок – розигри (або брикси), щоб задобрити цих міфічних істот, аби вони не шкодили господарству та людям.

На території Лівобережної України, на Подніпров'ї акцент літньої обрядовості припадав на свято Івана Хрестителя (Купала) та на Петрівку. **Купальські** та **петрівчані пісні** («На Івана Купала», «Маленька нічка петрівочка, / Не виспалася Наталочка») мають любовні (часом еротичні) та шлюбні мотиви. Ними супроводжували звичаї плетіння вінків, ворожіння, стрибання через вогонь, спалювання опудала Купала чи Марени, ритуальний бешкет.

Завершення календарних обрядів літнього циклу пов'язане зі збиранням урожаю – жайками, жнивами й обжинками. Пісні цього календарного періоду виконували переважно жіночі гурти або окремі виконавці, зазвичай у перервах між роботою, дорогою на поле чи з поля. Найпопулярнішим мотивом цих пісень є висміювання лінивих косарів чи женців, тож пісенні зразки виявляють спорідненість із **жартівливими піснями** і **танцювальними приспівками**.

Родинно-обрядова пісенність пов'язана з трьома точками життєвого циклу людини – народження (хрестини), одруження (весілля) і смерть (поховання). У **хрестильних піснях** частково зафіксовані архаїчні звичаї роздавання бабою-повитухою каші та букетиків за певний викуп, обдаровування кумів і баби, возіння баби на візку селом.

Найбагатшим є комплекс **весільних пісень**. Головними співаками й розпорядниками дійства є гурти жінок від обох сторін молодят, на чолі кожного, як правило, була або старша сваха, або найкраща в селі знавчиня і заспівувачка весільних пісень.

Завершує родинно-обрядовий цикл поховальна обрядовість, яка мала власні пісні кількох різновидів. Це були 1) пісні, які співали люди похилого віку з мотивом очікування смерті, а також близьке оточення померлого вже безпосередньо при небіжчику; 2) народні **голосіння** (причитання, плачі, тужіння, йойкання), які на похороні виконували найближчі родичі чи професійні плакальниці.

** Запитати в учасників(ць) квесту які традиційні пісні вони знають, спробувати заспівати кілька рядочків.*

ЗАВДАННЯ

Прослухати традиційні українські пісні та вгадати, до якої групи фольклорних пісень вони належать: за кожну правильну відповідь ведучий(а) вмикає пісню в сучасній обробці, і учасники(ці) мають час потанцювати.

Композиція 1 – [Веснянка](#)
Гордій Старух [«Веснянка»](#)

Композиція 2 – [Косарські пісні](#)
The Dooh [«Гриць»](#)

Композиція 3 – [Колядка](#)
Гуляйгород [«Рясна – красна»](#)

Композиція 4 – [Родинно-побутова](#)
КНАУАТ [«В кінці греблі шумлять верби»](#)

Композиція 5 – [Купальські](#)
Со-А [«Купала»](#)

Нагорода – клаптик тканини для рук майбутнього оберегу.

Станція 4. Гастрономічна

Для українців хліб завжди був головним компонентом харчування, не лише через особливості їхньої господарської діяльності, а й традиції, народжені регіональною специфікою. Відповідно до регіональності хліборобських культур формувалося й меню, яке у всіх районах України в основному складалося з хлібних страв.

За традицією вони готувалися здебільшого з житнього, гречаного та кукурудзяного борошна: на Полтавщині – з гречаного, Слобожанщині – житнього з доданням пшеничного та ячного, на Гуцульщині – з кукурудзяного (коржі, малай), на Бойківщині та Лемківщині – з вівсяного (ощипок, паленя) або ячного (адзимка). При готуванні хліба до борошна нерідко додавали різноманітні домішки – висівки, картоплю, квасолю, горох, а також борошно з товченої дубової кори, сосни або лободи.

Асортимент борошняних страв української кухні включає розмаїття хлібних виробів, більшість з яких – обрядові (коровай, корочун, лежень, мандрики, паска, гуски, шишки), каші (пшоняна, ячна, кулеша, пенцак, зубці, путря, дробленка), рідкі мучні страви (пшоняний куліш, ячний крупник), кашеподібні страви з борошна (лемішка, соломаха, малай, мамалига, толокно), а також оригінальні напої (жур, кваша), оспівані Іваном Котляревським в «Енеїді».

Другу етнічну особливість української кулінарної традиції становив великий асортимент овочевих страв. Це – і борщ, і капуста, і квашена капуста, і солоні огірки, і гарбузова каша. Починаючи з другої половини XVIII ст., в Україні поширюється картопля й різноманітні картопляні страви – печеня, деруни, коми, кльоцки, особливо в Поліському регіоні. Серед населення Карпат велику роль відігравали страви з бобів та квасолі, зварені й заправлені борошном, салом та цибулею. Гуцули готували товченку: до зварених бобів, квасолі та картоплі додавали тертий мак, перець, цукор, цибулю або й сушені сливи та яблука.

Широким асортиментом славилися й м'ясні, рибні та молочні страви, хоча як повсякденна їжа вони були рідкістю для української родини. Проте в загальному кулінарному мистецтві й етнічних традиціях харчування вони посіли досить помітне місце й позначені оригінальністю. Неповторними за технологією та смаковими якостями стали кендюхи, кров'янки, крученики, печеня, січеники, хлібні хляки, шинка, а також склотина, бриндзя, колотуха, завдаванка, сирокваша, парушка тощо.

Багато страв української кулінарії набули етнічної та інтеретнічної символіки. Етнічна символічність визначалася насамперед через усвідомлення українцями окремих страв як своєрідного коду національної культури, вписаних у систему етнічної історії. Вони розумілися ними і як зразки найвищих досягнень власного кулінарного мистецтва.

Взірцями світової народної кулінарії і водночас маркером самобутньої української культури ще в XVII–XVIII ст. стали такі страви, як борщ, галушки, вареники, горілка, узвар. Їхні назви вживалися в таких словосполученнях: український борщ, українські (або полтавські) галушки, українські вареники, українська горілка, українське сало.

** Обговорити з учасниками(цями) квесту, які традиційні страви готують у їхніх родинях або які вони куштували.*

ЗАВДАННЯ

- 1) Із зав'язаними очима усі учасники(ці) команди мають спробувати по одній традиційній українській страві (приміром, вареник з картоплею/капустою, чорний хліб з салом, маківник тощо (найпростіше, що можна або придбати в магазині, або нескладно приготувати) та вгадати її.
- 2) Встановити відповідність між традиційними обрядовими стравами і святами ([Додаток 4](#)).

Фото 1. Шулики (Маковія)
Фото 2. Калита (Андрія)
Фото 3. Паска (Великдень)
Фото 4. Кутя (Різдво)
Фото 5. Коровай (весілля)

Нагорода – нитка зеленого або синього кольору кожному(ій) учаснику(ці) команди.

Станція 5. «Вишивала мама долю»

Українське народне вбрання – національний одяг українців, створений на всіх етапах історії України. Однак «традиційним» в етнології заведено вважати стрій XIX ст.

В основному український національний одяг має однакові складові. Весь одяг відрізнявся залежно від пори року (літній і зимовий), соціального стану населення українських земель (шляхта, козаки (військовики), міське населення, посполиті, сільське населення, чумаки), природо-кліматичних особливостей місцевості, тобто одяг населення лісової смуги (Полісся) відрізнявся від одягу гірського населення (гуцулів, бойків, лемків) та від лісостепових (Поділля, Наддністрянщина, Слобідська Україна) або степових земель (Запоріжжя, Бессарабія). Також вбрання було святковим (повний стрій) та на кожний день. За основу національного вбрання береться повний святковий стрій. Основні елементи українського народного вбрання були сформовані ще в княжі часи та пізніше майже не змінювалися, про це свідчать назви одягу, відомі ще з князівських часів: свита, кожух, сорочка. Українське вбрання має в собі риси скіфського та візантійського одягу. На незначні трансформації в одязі впливали також історичні часи та зміни в державності, межах українських земель. Так, одяг княжої доби мав риси візантійської культури, а одяг козацької доби змінився в умовах постійних військових дій.

Однак основою українського традиційного вбрання була і залишається – вишита сорочка.

Кожен регіон України, а іноді навіть окреме село, має свою особливу вишивку, яка відрізняється від інших технікою та орнаментом. У деяких областях це ремесло любили навіть чоловіки.

Існує багато пояснень, чому кожен регіон обирає свою орнаментику та кольорову гаму вишитих сорочок.

Та чи не найвідомішою є легенда про борщівські сорочки (Тернопільщина).

За давніми розповідями, у XV–XVIII ст. на Борщівський край постійно здійснювали набіги татарські й турецькі завойовники. Під час одного з таких нападів у кількох селах цього району були вбиті всі чоловіки, тож жінки заприсяглися носити траур за загиблими впродовж кількох поколінь. Після таких подій вишиванки з густими чорними візерунками одягалися на всі урочистості, у тому числі на весілля та інші свята. І лише після 20–30-х років минулого століття, коли збіг термін клятви, жінки знов почали застосовувати у вишивці яскраві життєрадісні кольори замість чорної вовни.

Однак у більшості регіонів усе ж обирали більш традиційний колір – червоний. Його найлегше було добути – з материнки чи комахи воскового червця.

Проте були й унікальні – наприклад, на Полтавщині були сорочки, які вишивали нитками кольору індиго (проміжний між темно-синім та фіолетовим). Такого кольору неможливо було досягнути натуральними барвниками. Зате сині нитки можна було придбати на базарах Гадяча. Сьогодні такі сорочки знавці давнього одягу називають гадяцькими. Однак колись їх знали за зовсім іншою назвою. «Жидівки» – саме так називали сорочки із синіми орнаментами. Барвники індиго з Індії привозили єврейські купці. Саме тому жителі Гадяччини почали називати свої сорочки «жидівками», а нитки – «жидівськими». Сорочка-«жидівка» була характерною для сіл Лисівка, Плішивець, Броварки, Вельбівка, Хитці, Книшівка. Сорочка-«жидівка» була лише жіночою. Така вишивка поєднує рослинні та геометричні орнаменти.

В одній сорочці може поєднуватися до десяти різних технік: вирізування, або лиштва, або низинка, протяганка, набирування, «пухлики», лічильна гладь (лиштва), настилування. Зате немає жодної, яка була б вишита хрестиком.

Кожен елемент українського традиційного вбрання має свою назву.

** Переглянути кілька епізодів проєкту «Спадок». Бажано обрати серію про ті регіони, звідки родом учасники(ці). Для пошуку відеоматеріалу достатньо чітко сформулювати запит в ютубі: назва проєкту та назва області. Наприклад, [«Спадок Київська область»](#).*

ЗАВДАННЯ

Назвати сім різних елементів українського традиційного одягу, які учасники(ці) запам'ятали з переглянутих відео, та сформулювати на ватмані вишивану карту України, користуючись матеріалами [Додатка 5](#).

ЗАВЕРШЕННЯ КВЕСТУ

Перші вузликові ляльки, так інколи ще називають мотанки, з'явилися приблизно п'ять тисяч років тому. Мотанка – символ добра та добробуту, символ надії на краще та сильний сакральний предмет. І зовсім не має значення, чи створилася лялька нашвидкуруч для забавки дитині, чи як важливий оберіг або подарунок до свята.

Сама назва ляльки – «мотанка» – походить від слова «мотати», а на вигляд вона схожа на фігурку людини, як правило, жіночу або дитячу, виготовлену зі шматків тканини. Частина тіла такої ляльки з'єднувалися вузликами. Кожна така лялька була та й лишаються унікальним витвором майстра. Звісно у давні часи лялька-мотанка виконувала важливу функцію оберега та талісмана для родини. Інколи для позначення ляльки використовується поняття «кукла» або «лялька-царівна». З історичних джерел відомо, що перші прототипи мотанок на території України з'явилися на стоянці в Чернігівській області.

** Діти разом з педагогом створюють з клаптиків тканини невеличку ляльку-мотанку на згадку про вдало пройдений квест.*

Покроковість виконання:

1. По центру більшого квадратного клаптика тканини покласти шматочок вати або серветки, затиснути його так, щоб утворилася голова. Червоною ниткою закріпити «голову» ляльки на шиї та сформулювати хрест замість обличчя.
2. Другий, прямокутний, клаптик тканини скрутити в трубочку – майбутні руки, помістити під «спідничку» ляльки та закріпити на грудях ниткою через тулуб майбутньої іграшки.





До теоретичної частини виготовлення ляльки-мотанки додаємо [відеоурок](#) виготовлення схожого типу іграшки.



Підсумковий коментар:

Наша Україна має давні традиції, героїчну історію, унікальну культуру. Ми повинні це цінувати, передавати наступним поколінням. І де б ви не були, пам'ятайте, що найцінніше у світі – Батьківщина.

Історичний квест

<p>Назва активності</p>	<p>Історичний квест-урок «Шляхами князів та королів»</p>	
<p>Цілі</p> 	<p>Вивчити основні віхи історії Галицько - Волинської держави. Визначати роль особистості в історичному процесі, виховувати повагу до історичного минулого.</p>	
<p>Результат</p> 	<p>Ознайомлення з історичними особливостями регіону.</p>	
<p>Ресурси</p> 	<p>Організація простору: для проведення квесту необхідно достатньо вільного простору.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ карта у формі пазлу; ■ монети-цукерки. 	
<p>Час</p>	<p>Алгоритм проведення</p>	<p>Простір для нотаток</p>
 <p>180 хв</p>	<p>Алгоритм проведення – на кожній станції, після успішного виконання завдання, діти отримують в якості «нагороди» частину карти, а по закінченню проходження квесту, дізнаються де схований скарб. В якості скарбу – монети-цукерки, які учасники розділяють поміж собою.</p> <p>Кожна станція матиме теоретичну частину, яка дозволить більше заглибитись в минуле Галицько-Волинської держави.</p> <p>Станція 1 Ойкумена</p> <p>Ведучий розповідає учасникам про землі Галичини та Волині, та про передумови, які сприяли об'єднанню їх в Галицько-Волинське князівство.</p> <p>Завдання:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Позначте територію, яка у 1141 р. увійшла до складу Галицького князівства: <ol style="list-style-type: none"> а. Звенигородська земля; б. Холмська земля; в. Перемиська земля; г. Волинська земля; д. Тербовлянська. 2. Назвіть столицю Галицького князівства. 3. Який правитель дбав і розвивав культуру в Галицькому князівстві? <p>Нагорода – фрагмент карти #1</p> <p>Станція 2 Корона Данила</p> <p>Ведучий робить вступну частину на 10 хвилин про життя Данила Романовича та його боротьбу за батьківську спадщину. А також розповідає про його роль у європейській політиці та коронування.</p> <p>Завдання: Коли відбулася коронація Данила Романовича? Чи був Данило Романович королем всієї Русі чи лише Галицько-Волинських земель.</p> <p>Нагорода – фрагмент карти #2</p>	

Станція 3 Сакральна архітектура

Діти змінюють локацію - найкраще зупинитися біля храму, або в музеї. Як варіант показати на ілюстрації збережені княжі храми Галичини та Волині.

Храми - центри освіти, книжництва та тогочасної культури.

Ведучий говорить про важливість збереження архітектури, яка дійшла до нас з княжих часів. розпитує чи відвідували вони кам'яні храми, та що найбільше їх вразило. Пояснює унікальність архітектурного оздоблення та демонструє схожі риси з європейською архітектурою.

Не випадково ведучий акцентує увагу на храмах, адже біля них як правило були палаци князів, але, на жаль, не збереглися, так як зазвичай були збудовані з дерева.

Перегляд [відео](#) про єдиний збережений з княжих часів храм Св. Пантелеймона (1194 р.)

Завдання:

1. Як називалася майстерня для переписування та оздоблення книг? (скрипторій).
2. Чому храми Галицько-Волинської держави дуже схожі до візантійських церков?

Нагорода – фрагмент карти #3

Станція 4 Коли говорять літописи

Ведучий розповідає про найдавніші тогочасні писемні джерела. Діти називають, які саме вони знають.

Завдання. Якого галицького князя названо в творі, Осмомислом? (Ярослава Володимирковича).

Як називається основне писемне джерело, що повідомляє нам про історію Галицько-Волинського князівства?

Нагорода – фрагмент карти #4.

Станція 5 Портрети князів

Вступ відведучого пролітописні згадки, описи і порівняння правителів. Володимирка Володаревича, Ярослава Володимирковича, Романа Мстиславовича та Данила Романовича. Показують їхні відтворені портрети.

Завдання - встановити відповідність між портретами та їх описами. А також вказати послідовність правління вищезазначених князів.

1. Позначте ім'я князя «Був він самодержцем усієї Руської землі, ... кидався був на поганих як той лев, ... і переходив в землю їх, як той орел, а хоробрий був, як той тур, бо він ревно наслідував предка свого Мономаха. (Роман Мстиславович)
2. Позначте ім'я князя, що його описує автор «Слова о полку Ігоревім» «Високо сидиш ти на своїм золотокованім престолі, підперши гори угорські своїми залізними полками, заступивши королю дорогу, зачинивши ворота на Дунаї». (Ярослав Осмомисл)
3. Позначте ім'я правителя: «Сей же король був князем добрим, хоробрим і мудрим, який спорудив городи многі, і церкви поставив.., та братолюбством він світвся, був із братом своїм Васильком..». (Данило)

Нагорода – фрагмент карти #5.

Завершення квесту – з'єднання фрагментів карти та пошук скарбу.

Теоретична частина квесту

Станція 1 Ойкумена

Ойкумена - заселена частина земної кулі.

У XII ст. Київська Русь поділилася на окремі князівства. На західних землях Русі у 1141 р. землі Теробовлянського, Звенигорського та Перемиського князівств об'єднав у Галицьке князівство зі столицею в Галичі князь Володимирко Володаревич.

Роман Мстиславич (1170–1205) у 1199 р. об'єднав Володимирське князівство з Галицьким, відтак з'явилося нове державне об'єднання – Галицько-Волинське князівство. Також він зумів підпорядкувати непокірні боярські угруповання в м. Галичі, здобув собі славу успішними походами на половців та литовських князів та утвердився на київському престолі.

Станція 2 Корона Данила

Одна з найвідоміших та водночас найбільш знакових постатей середньовічної історії Русі – князь Галицький, Волинський, Великий князь Київський, а від 1253 року – король Русі, Данило Романович.

Данило продовжив справу свого великого батька, розбудував князівство. Вів активну зовнішню політику та зумів об'єднати під своєю владою значну частину українських земель. Розширив територію до Любліна і Перемишля на заході, Мукачево та Чернівців – на півдні. При ньому міжусобиці в наших землях практично закінчилися, а напади поляків, угорців, литовців і половців поступово відійшли в минуле.

За Данила Романовича були побудовані такі міста як Холм, Львів, Кременець, Данилів, Стіжок, відновлений Дорогочин. Після Батієвої навали князь став данником Орди, але намагався проводити власну політику та відстояти незалежність Русі. Намагався сформувати європейську коаліцію щоб стримати і відбити монгольську навалу.

В той час Папа Римський Інокентій IV виношував ідею антитатарського хрестового походу, до якого прагнув долучити ряд європейських країн. Відтак звернув увагу на Галицько-Волинську державу, територія якої була однією з найбільших у Європі. Традиційно вважається, що і Данило Галицький прийняв корону (після двох відмов) через необхідність боротьби з татарами. Посланець Інокентія IV абат Опізо в 1253-му привіз до Дорогочина королівські клейноди: корону, скіпетр і королівську печатку.

Важливим наслідком коронації стало надбання рівних прав із іншими коронованими особами Європи. Король не міг бути нічиїм васалом, а в разі нападу на його державу інші королі мали надати йому допомогу. Данило Романович отримав титул «короля Русі».

Втім, королівська корона не принесла бажаного: ніхто не відгукнувся на відозви папи про хрестовий похід. Все це привело до охолодження відносин із Римом. Тим не менш ще півстоліття по тому правителі Галицько-Волинської держави титулували себе «королями Русі».

Станція 3 Сакральна архітектура

У культурному житті Галицько-Волинської держави значну роль відігравала церква. При храмах існували центри освіти та книжництва. Писемність поширювалась не тільки серед знаті, але і серед простих людей, про що свідчать численні знахідки берестяних грамот.

Архітектура княжих часів у великих містах (Галич, Перемишль, Звенигород) будувалися з білого каменю церкви романо-візантійського стилю, прикрашені архітектурним орнаментом. Найбільшим храмом XII ст. був Успенський собор в Галичі. Єдиним збереженим є храм Св. Пантелеймона (1194 р.) поблизу Галича.

Залишки храмів Галицько-Волинського князівства в поєднанні з записами літопису дають змогу стверджувати, що на західноруських землях залишалися міцні традиції руської архітектури Київської доби, але відчувалися нові віяння західноєвропейських архітектурних стилів.

Отож, розвиток культури в Галицько-Волинському князівстві сприяв закріпленню історичних традицій Київської Русі. Протягом багатьох сторіч ці традиції зберігались в архітектурі, образотворчому мистецтві, літературі, у літописах та історичних творах. Проте водночас західно-руські землі потрапили під культурний вплив Західної Європи, де галицько-волинські князі і знать шукали протидію агресії зі Сходу.

Станція 4 Коли говорять літописи

Основним історичним джерелом періоду Галицько-Волинської держави є Галицько-Волинський літопис. Також є свідчення іноземних мандрівників, берестяні грамоти та збережені написи на стінах княжих храмів. Найбільше про культуру, освіту та релігію Галицько-Волинського князівства дбав князь Ярослав Володимирович Осмомисл.

Станція 5 Портрети князів

Князь Володимирко Володаревич (1104-1153)

Об'єднав у 1141 р. Перемишльську, Галицьку і Тербовлянську землі, а також ліквідоване ним удільне Звенигородське князівство в єдине Галицьке князівство зі столицею в Галичі. Він розширив межі князівства, боровся проти Угорського королівства, успішно протистояв прагненню Великих князів київських підкорити собі Галичину.

Князь Ярослав Володимирович (бл. 1130-1187)

Користувався великим авторитетом на Русі, розширив кордони Галичини аж до гирла Дністра, та до кордонів Угорщини, уклавши союзні договори з Угорщиною і Польщею. У «Слові о полку Ігоревім» названий Осмомислом (мудрим; тим, хто має «вісім мислів»).

Князь Роман Мстиславович (бл. 1152–1205)

Син великого князя київського Мстислава Ізяславича, галицько-волинський князь. Уславився переможними походами проти половців у 1197–1198, 1201 і 1204 рр. У 1199 р. установив свою владу в Галичі, об'єднавши Галицьку й Волинську землі в єдине могутнє Галицько-Волинське князівство. У 1202 р. оволодів також Києвом, об'єднавши під своїм правлінням усю Південно-Західну Русь.

У 1170 р. став князем Володимиро-Волинської землі, успадкувавши її від батька. Після смерті Ярослава Осмомисла розпочав боротьбу за Галич. Спроба в 1188 р. вокняжитися там була невдалою.

Брав активну участь у міжусобній боротьбі польських князів. У 1190 р. допоміг князеві Казимиру II Справедливому стати великим князем краківським.

У 1195–1196 рр. від Київської землі приєднав до Волині Болохівську волость (верхів'я річок Південний Буг і Случ).

Уславився звитязними походами проти половців у 1197 (1198), 1201–1202 та 1203–1204 рр.

За допомогою свого союзника польського князя Лешка Білого в 1199 р. встановив свою владу в Галичі та об'єднав галицькі й волинські землі в єдину державу.

У 1203 р. здійснив похід на Київ і захопив його. Протягом 3 травня 1203 – 19 червня 1205 р. фактично був великим князем київським.

Став ініціатором проведення заходів, спрямованих на припинення дроблення Київської держави на окремі князівства (заходи «доброго порядку»). Зазнали невдачі внаслідок опору удільних князів.

Король Данило Романович (1201-1264)

У 1215 році Данило став князем у Володимирі на Волині. Головну роль відігравав Данило як старший, Василько (молодший брат Данила) став його помічником і союзником.

У 1223 року разом з іншими руськими князями брав участь у битві на Калці проти монголів. Був поранений у груди й відступив з поля битви.

Об'єднавши Волинь, Данило передав її братові Васильку (1230), сам розпочав боротьбу за Галицьку землю. 1238 р. вдалось взяти Галич. Розбив лицарів Добжинського ордену в битві під Дорогичином і повернув собі порубіжні з Мазовією землі Берестейщини. Того року підкорив Турівське князівство. 1240 р. – зайняв Київ, де не було князя, посадив там свого намісника – воєводу Дмитра.

У грудні 1240 року воєвода Дмитро очолив оборону Києва від орд хана Батия – місто відстояти не вдалося.

У 1240-х роках Данило на річці Угорці заснував місто Холм. Сюди, на західні кордони своєї держави, якомога далі від татар, він переніс свою столицю з Галича. На залик Данила її заселили численні ремісники, будівничі, що тікали від татар, а також іноземці. Головною спорудою Холма стала велична й багато оздоблена церква Іоана Златоуста. Зводилися й інші храми: Кузьми та Дем'яна, пресвятої Богородиці.

17 серпня 1245 року в битві під Ярославом війська Данила та його брата Василька розбили полки чернігівського князя Ростислава, галицьких бояр, угорців і поляків, що завершило майже 40-річну боротьбу за владу над Галицько-Волинським князівством. Ця битва була однією з найбільших в історії Русі XIII століття.







Підсумковий коментар:

Колись Олександр Довженко сказав: «Народ, що не знає своєї історії, є народ сліпців». Історію потрібно знати, тому що це не тільки наше минуле. Це – найбільша цінність, наше коріння. Чи можна дивитися в майбутнє, виховувати нове покоління без усвідомлення минулого? Звісно, що ні. Адже хто не знає свого минулого, той не вартий майбутнього.

Заняття 1

Веселі музики



Назва активності	Знайомство	
Цілі 	Розвиток основних музичних навичок, дослідження властивостей звуку на різноманітних ударних інструментах, імпровізація.	
Результат 	Активне залучення дітей до спілкування, музикування, імпровізований мініконцерт.	
Ресурси 	<p>Використані ресурси: I Let Her Go Go; Elementary Arts Integration.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для слухання і відтворення звуків, облаштування мінісцени для виступів.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ набір перкусійних інструментів; ■ ноутбук; ■ колонка. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 50-60 хв	<p>Формат: робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>1. Музичне вітання Діти стають у коло й повертаються обличчям одне до одного так, щоб утворилися пари (якщо дітей непарна кількість, то модератор(ка) також стає в коло, щоб усі учасники(ці) мали пару), і промовляють слова, виконуючи рухи:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Привіт, мій друже. Гей! Гей! (на «гей» діти ритмічно плескають одне одного в долоні). ■ Тепер бувай! (діти тримаються долонями й роблять півколо таким чином, щоб помінятися місцями) ■ Мене не забувай! (ритмічно плескають у долоні, на останньому складі «вай», підстрибують, повертаються на 180 градусів й утворюють нові пари). <p>Рухи повторюються до тих пір, поки всі не привітаються одне з одним. На початку учасники(ці) співають повільно, поступово пришвидшуючи темп.</p> <p>2. Гра «Вгадай звук»</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Діти сидять спиною до модератора(ки). b. Модератор(ка) почергово створює звуки на перкусійних інструментах. Діти на слух мають визначити, на що схожий звук, за можливості вгадують інструменти, від яких іде цей звук. c. Діти повертаються до модератора(ки) обличчям, розглядають інструменти та обговорюють, чому вони звучать по-різному (з чого вони зроблені, наскільки вони товсті, що нагадують тощо). d. Діти знайомляться з інструментами (модератор(ка) говорить правильну назву і дає спробувати відтворити звук дітям). 	

е. Модератор(ка) задає ритмічний малюнок (на вибір), діти мають його відтворити:

<https://youtu.be/fsF7RUsGwo4>

<https://www.youtube.com/watch?v=GfzQpeQCePM>

Методичний коментар: можете розширити гру, щоб супроводжувати реп, вірші, пісні тощо. **3. Гра «Веселий оркестр»**

а. Діти об'єднуються в групи, вигадують назву свого гурту й обирають пісню, до якої будуть створювати акомпанемент з наявних інструментів. На допомогу дітям можна запропонувати фонограми відомих пісень (враховуючи вік і музичні уподобання дітей):

[Мотиваційні українські пісні. Слава Україні! Героям Слава!](#)

[Веселі дитячі пісні](#)

[Kalush Orchestra «Stefania»](#)

б. Репетиція.

с. Мініконцерт новостворених «музичних гуртів».



Підсумковий коментар

Це чудовий захід для спільноти або створення команди, оскільки діти вчаться співпрацювати з іншими.

Заняття 2

Веселі музики



Назва активності		Вікторина
Цілі		Розвиток основних музичних навичок, імпровізування.
Результат		Активне залучення дітей до спілкування, музикування, відчуття ритму.
Ресурси		<p>Використані ресурси: Elementary Arts Integration.</p> <p>Організація простору: мають бути створені можливості для слухання і відтворення звуків, облаштування мінісцени для виступів.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ набір перкусійних інструментів; ■ ноутбук; ■ колонка.
Час	Алгоритм проведення	
 60 хв	<p>Формат: робота в групах, обговорення в колі.</p> <p>Процедура</p> <p>1. Гра «Веселі ручки та ніжки» (або «Веселі долоньки») Дітям необхідно відтворити різноманітні веселі мелодії: руками плескати в долоні, ногами – тупати на місці.</p>	
	Простір для нотаток	

Великі зображення – повільні рухи (можна під час вправи називати їх на протяжний склад «та»), маленькі зображення – швидкі рухи (можна вимовляти склад «ті»).

Нотки в лівому верхньому куті вказують на початок кожної мелодії.

2. Вправа «Ритмічний океан»

Діти обирають собі інструмент (серед наявних). Слухають ритмічний малюнок і відтворюють його.

3. Гра «Вгадай інструмент»

Діти прослуховують [музичні фрагменти](#) і вгадують інструменти, що звучали.

Потім модератор(ка) викладає інструменти, що є в наявності, перед дітьми. Діти об'єднуються в команди.

Виходить представник(ця) з кожної команди. Одна дитина відвертається від інструментів, інша відтворює звук на будь-якому інструменті. Дитина, яка відвернулася, має вгадати, який інструмент звучав.

Потім діти міняються ролями. Та дитина, що грала, буде вгадувати інструмент, який звучав.

Гра завершується, коли всі діти взяли участь.

4. Музична вікторина

Діти залишаються в командах. Обирають собі інструменти (бажано, щоб кількість інструментів і команд була рівнозначною).

Модератор(ка) вмикає на 30 с для однієї команди мелодію з відомого мультфільму, учасники(ці) цієї команди мають вгадати, з якого саме, якщо не можуть цього зробити, модератор(ка) вмикає ще на 30 с. Якщо ніхто не вгадав, то надається можливість вгадати іншій команді. До кінця мелодії команда створює шумовий акомпанемент.

Потім модератор(ка) вмикає наступний трек для іншої команди.

5. Ритмічна руханка (на вибір модератора й дітей):

<https://www.youtube.com/watch?v=lCyFLC7SKbg>

<https://www.youtube.com/watch?v=cbMwioBlzd4>







<https://www.youtube.com/watch?v=9krLNq6MqXg>












Підсумковий коментар






Музичні ігри – обов'язковий засіб розвитку основних музичних навичок і понять (наприклад, спів, такт, ритм), основа багатьох популярних підходів до викладання елементарної музики.






Музичні рухливі ігри включають тілесно-кінестетичний інтелект, коли учасники рухаються, і міжособистісний інтелект, коли вони взаємодіють з партнером або групою. Нарешті, внутрішньоособистісний інтелект, коли музичні ігри дозволяють дітям дізнатися більше про себе, свої здібності та досвід.





Назва активності	Веселі колобки	
Цілі 	Робота з метроритмом та координацією.	
Результат 	Розвиток уявлення про ритм та його графічне зображення, розвиток логічного мислення та фантазії.	
Ресурси 	Роздатковий матеріал та обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ перкусійні музичні інструменти; ■ роздатковий матеріал. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Для роботи з ритмом можна використовувати близьких для дітей персонажів – «Веселих колобків» – Та і Ті-Ті. (Великий колобок – довга тривалість (склад Та), маленькі колобки – короткі тривалості (склади Ті-Ті).</p> <div style="text-align: center;">  <p>Та Ті - Ті</p> </div> <p>Вправа 1. Впіймай колобка Перед дитиною розміщують аркуш із завданням. Одна колонка з Колобками відповідає правій руці, інша – лівій. Завдання: ритмічно правильно «впіймати» Колобків двома руками.</p> <p>Вправа 2. Знайди мене Перед дітьми розміщують розрізані аркуші із зображенням Колобків. Модератор(ка) проплескує (простукує) одну з карток на вибір, завдання дітей якомога швидше знайти картку, ритм якої прозвучав.</p> <p>Вправа 3. Ритмічна доріжка Діти отримують розрізаний комплект карток із зображеннями Колобків. Завдання: розмістити Колобків у будь-якій послідовності, простукати, проплескати ритм, який утворився. Запропонувати дитині вибрати перкусійний інструмент і виконати цей ритм на ньому, після цього знову поміняти карточки місцями та простукати новий ритм. Окрім того, діти можуть складати ритми одне одному та виконувати їх, фантазувати із використанням перкусійних інструментів.</p>	
 Підсумковий коментар <p>Усе в нашому житті стосується ритму. Пори року змінюються за певним ритмом. Ми проживаємо кожен день із власним ритмом. Годинник має свій ритм. Ритм надає нашому життю гармонійності, чіткості, розміреності, організованості. Не менш важливий він і для життя дитини. Адже саме ритм надає дитині усі навички для подальшого дорослого життя.</p>		

Назва активності	Ритмічна імпровізація	
Цілі 	Розвиток відчуття ритму та ансамблю, а також пам'яті, уваги, творчої фантазії.	
Результат 	Імпровізований мініконцерт.	
Ресурси 	<p>Організація простору: мають бути створені можливості для слухання та відтворення звуків; створення мінісцени для виступів.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ перкусійні музичні інструменти; ■ аудіопрогравач. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 15– 20 хв	<p>Діти обирають собі перкусійний інструмент.</p> <p>1. Модератор(ка) пропонує дітям по черзі заграти (простукати) на обраному інструменті будь-який ритм. Щоб гра мала форму, модератор(ка) рахує 1–2–3–4. Протягом цього часового відрізка має заграти один інструмент, у наступний (рахунок 1–2–3–4) – грає інший інструмент. Така гра продовжується доти, поки всі діти не виконають завдання.</p> <p>2. Модератор(ка) пропонує виконати таке ж завдання, але під <u>музику</u> (кожен тихенько відраховує свій відрізок гри 1–2–3–4)</p> <p>3. Модератор(ка) обирає декілька дітей, які будуть виконувати основний, заздалегідь обговорений, ритм (протягом усього твору), а інші учасники – продовжують послідовно імпровізувати.</p>	
	Підсумковий коментар	
<p>Імпровізація – це діяльність-експромт, що спирається на фантазію та творчий підхід. Музична імпровізація відіграє важливу роль у становленні творчої особистості дитини, оскільки спрямовується на розкриття творчого потенціалу та стає одним із потужних засобів самореалізації. Через різні види імпровізації – мовну, ритмічну, інструментальну – діти долучаються до пізнання мистецтва й до творчого пошуку у створенні різноманітних музичних образів, до творчого самовираження.</p>		

Назва активності	7 рухів	
Цілі 	Робота з ритмічністю, використання перкусійних інструментів.	
Результат 	Ритмічне виконання вправи, правильне запам'ятовування та відтворення всіх рухів.	
Ресурси 	<p>Організація простору: для виконання вправи необхідно достатньо вільного простору.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ перкусійні музичні інструменти; ■ аудіопрогравач. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 10 хв	<p>Діти обирають перкусійний інструмент і стають у коло. На початку вправи обирають 7 учасників, які пропонуватимуть свої рухи, та визначають порядок цих рухів.</p> <p>Модератор(ка) вмикає музику.</p> <p>Учасники йдуть по колу, плескаючи у долоні (грають на перкусійних інструментах), крутяться в правий та лівий бік, після того, як музика зупиняється, роблять перший рух і продовжують крокувати. Після другої зупинки виконують два рухи, після третьої – 3... і так рухи продовжують і накопичують їх до 7.</p> <p>У кінці отримуємо ритмічно-танцювальну вправу із послідовним виконанням усіх рухів.</p>	
 Підсумковий коментар		
<p>Музика відіграє важливу роль у розвитку дітей у різні періоди їхнього життя. Вона не лише є джерелом насолоди та розваги, але також має численні корисні ефекти на розумовий, емоційний, соціальний та фізичний розвиток дитини.</p>		

Назва активності	Барабан	
Цілі 	Залучити дітей до активної музичної роботи.	
Результат 	Формування та розвиток відчуття ритму, навичок елементарного музикування, творчої фантазії.	
Ресурси 	<p>Організація простору: мають бути створені можливості для слухання та відтворення звуків; створення мінісцени для виступів.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ перкусійні музичні інструменти; ■ аудіопрогравач. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>Ознайомлення й опрацювання трьох частин вправи по черзі:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Партія барабана («Барабан не стукачи, зранку і вночі»). <p>Обирають одного учасника, який виконуватиме роль основного барабана (грає на барабані), інші учасники грають на своїх інструментах, або плескають у долоні (стукають). Спочатку проговорюють слова та проплескують ритм слів: «Барабан не стукачи, зранку і вночі».</p> <p>Для закріплення цієї частини потрібно повторити її декілька разів.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Переклички барабана та оркестру («Бум-бум-бум» 4 рази). <p>Перший раз грає сам барабан: «Бум-бум-бум», – потім йому відповідають всі інші інструменти (оркестр): «Бум-бум-бум». Ця частина відтворюється чотири рази.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Барабанний дріб. Швидкі удари барабана й усіх інструментів від тихого звучання до поступово голоснішого (можна запропонувати дітям відтворити порив вітру, використовуючи інструменти, власне тіло, голос і удар грому). <p>Після опрацювання всіх частин, вправу виконують під музику.</p>	
	Підсумковий коментар	
<p>Гра в музичному колективі може допомогти дітям розвивати комунікативні навички, навички співпраці та взаємодії з іншими дітьми. Музика стимулює творчий потенціал дитини, допомагає розкривати її таланти та особистість. Музична діяльність може також сприяти посиленню самооцінки та впевненості в собі, а також розвивати у дітей навички взаємодопомоги, толерантності та поваги до інших.</p>		

Назва активності	Вправи з клавесами	
Цілі 	Ознайомлення з інструментом клавес, основні прийоми гри.	
Результат 	Позитивний настрій, розвиток ритмічності, уваги, ініціативності, слухового сприйняття.	
Ресурси 	Роздатковий матеріал та обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ клавес; ■ таблиця. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>Клавес – це гладкі дерев'яні палички, які зручно й приємно тримати в долонях. Основний прийом гри простий – стукати однією паличкою об другу, а звук вони видають дзвінкий та чіткий. Якщо пофантазувати, ці дві палички стають чим завгодно: ніжками, ріжками, вушками, дверима, колесами.</p> <p>На одних лише клавесах діти зможуть відтворити легкий дощик або потужну зливу, сильний грім, шурхіт вітру або звук кроків.</p> <p>Вправи з клавесами:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Постукайте паличками одна об одну з різною силою (гучністю). ■ Тримайте один клавес посередині в руці, а іншим ударяйте почергово то по правій стороні, то по лівій. ■ Попробуйте поставити палички одна на одну. ■ Затисніть палички між долонями та покачайте їх. ■ Спробуйте «забити» одну паличку іншою в кулак, ніби це цвях і молоток. Змініть руки. ■ Постукайте паличками за спиною. ■ Перекладіть палички з руки в руку. ■ Перекотіть палички між долонями. ■ Постукайте кінцями паличок одна об одну. ■ Попрацюйте з різними ритмами, наприклад 1–2–3–4: удар на кожен рахунок; 1 (удар) – 2 (пропуск) – 3 (удар) – 4 (пропуск) і т.д. Можна використати таблицю. ■ Запропонуйте дитині створити власний ритм та повторити його декілька разів. 	
 Підсумковий коментар <p>Під час ігор із клавесами діти накопичують різноманітний руховий, слуховий, креативний досвід. Згодом вони можуть самостійно складати та розповідати історії, вигадувати й відтворювати ритми. Віршовані вправи з використанням клавесів допомагають поліпшувати дикцію та пам'ять, тренувати виразне й емоційне мовлення.</p>		

Назва активності	Командна гра «Музичний калейдоскоп»	
Цілі 	У цікавій та веселій формі перевірити й закріпити знання з музичного мистецтва.	
Результат 	Вдосконалення та розширення знань з музичного мистецтва. Робота в команді, вміння підтримувати і допомагати одне одному.	
Ресурси 	<p>Організація простору: для проведення гри необхідно достатньо вільного простору.</p> <p>Роздатковий матеріал та обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ картки: бали-ноти (для оцінювання); ■ медалі (для нагородження); ■ роздатковий матеріал для кожного конкурсу; ■ оцінювальна таблиця для журі; ■ годинник (секундомір); ■ трикутник (для початку й завершення конкурсів); ■ олівці, ручки для журі та команд; ■ музика для конкурсів. <p>У грі задіяні:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ведучий; ■ 2 команди; ■ журі; ■ особа, яка відповідає за час; ■ особа, яка відповідає за бали. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Гра «Музичний калейдоскоп» складається з 8 конкурсів. Кожен конкурс оцінюється балами-нотами. Якщо команда перемагає – отримує нотку-бал, якщо програє – отримує паузу. У грі перемагає та команда, яка після останнього конкурсу матиме найбільшу кількість балів – ноток.</p> <p>За грою уважно слідкує журі, яке оцінює кожен конкурс, підраховує бали.</p> <p>Етапи проведення:</p> <p><i>Привітання</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Кожна команда придумує собі назву, девіз та малює емблему, відповідно до назви команди (за бажанням). ■ Перемагає команда, яка продемонструє цікавішу та оригінальнішу назву та емблему (девіз). <p><i>Розминка</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Команди отримують пазли з різними зображеннями. У назві кожного зображення є «захована нота». <p>Завдання: правильно дібрати пазли до відповідної ноти. (можливі й інші варіанти : розподілити пазли відповідно до жанрів або розподілити за групами музичні інструменти).</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Перемагає команда, яка швидше виконає завдання. <p>Музична естафета:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Команди грають по черзі. 	

Команда, яка першою бере участь у грі, стає у колону, перед нею розміщують [2 карточки](#): зеленого кольору – ТАК, червоного кольору – НІ.

Протягом 2 хвилин модератор зачитує [певну інформацію](#). Якщо учасник, який очолює колону, вважає що ця інформація правдива – піднімає зелену картку, якщо ні – червону. Після своєї відповіді він стає у кінець колони й гру продовжує наступний учасник.

- Перемагає команда, яка протягом 2 хвилин дасть найбільше правильних відповідей.

(За відповідями команд уважно слідкує журі.)

Інструменталіст

- Команди отримують пусті таблиці для конкурсу «Інструменталіст» та кілька ручок.

Завдання: за 2 хвилини написати в таблиці якомога більше назв музичних інструментів.

- Перемагає команда, яка запропонує більше назв музичних інструментів.

Музична подорож (шумові та музичні звуки)

- Команди грають одночасно.

Кожна команда стає в окрему колону.

Перед командами розміщують дві коробки (вагони потяга, один вагон для шумових звуків, інший – для музичних звуків) і [карточки-білети](#) із зображенням музичних і шумових звуків.

Завдання: правильно розмістити білети відповідно до вагонів.

Команди самостійно, або за допомогою жеребкування обирають собі вагон з музичними або шумовими звуками.

Гру розпочинають учасники, які очолюють свої колони, вибирають один із білетів. Якщо учаснику попався білет із його вагона – він кладе його у свою коробку-вагон, якщо білет із сусіднього вагону, то учасник залишає його на місці та пропускає хід.

- Перемагає команда, яка швидше заповнить свій вагон пасажирами.

Музична історія

- Команди отримують два аркуші з однаковими [зображеннями](#). Завдання: скласти власну музичну історію, у якій потрібно використати всі елементи, зображенні на аркуші.

Історія може бути – ліричною, драматичною, комічною.

- Перемагає та команда, розповідь якої отримає більше глядацьких симпатій.

Пошуківець

- Команди отримують конверти з однаковими [прислів'ями про музику](#). Кожне прислів'я розділене на окремі карточки – слова і позначене певним кольором.

Завдання: скласти прислів'я зі слів, що заховані в конвертах.

- Перемагає команда, яка перша виконає завдання, і в якій прислів'я будуть ближчими до оригіналу.

Ритмічні коlobки

- Команди грають одночасно.

Кожна команда стає в окрему колону.

Перед командами розміщуються [карточки](#) із ритмічними коlobками.

Гру розпочинають учасники, які очолюють свої колони.
Модератор(ка) проплескує ритм із карток на вибір (великий колобок – довга тривалість, маленькі коlobки – короткі тривалості)
Завдання учасників якомога швидше знайти та показати відповідну карточку.




- Перемагає команда, яка назбирає за конкурс найбільше карточок.


Завершення гри: підбиття підсумків, нагородження учасників.



Підсумковий коментар

Сила команди в кожному окремому її учаснику. Сила кожного окремого учасника в команді.

Назва активності		Супровід до казок
Цілі		Розкриття творчих здібностей, розвиток тембрового слуху, відчуття ритму та пам'яті.
Результат		Артистичний виступ із застосуванням перкусійних інструментів.
Ресурси		Роздатковий матеріал та обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ перкусійні музичні інструменти; ■ підручні матеріали (папір, пляшки, ложки...).

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток																												
 30 хв	<p>Модератор(ка) пропонує дітям пригадати українську народну казку «Ріпка». Обговорює з ними головних героїв (характер, тембр, настрій), пропонує дібрати для їх характеристики відповідні інструменти.</p> <p>Коли модератор(ка) читає казку вдруге – діти відтворюють своїми інструментами відповідних героїв.</p> <p>Казку можна доповнювати різними звуками (стукання, цокання, кукурікання, нявкання), які будуть створювати атмосферу села танадаватимуть казці особливого колориту.</p> <p style="text-align: center;">Ріпка</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Жив-був дід з бабою та внучка.</td> <td>Бубон</td> </tr> <tr> <td>І були у них собака Жучка, кішка Муська і мишка-норушка.</td> <td>Брязкальце, трикутник, дзвіночок</td> </tr> <tr> <td>Посадив яось дід ріпку, і виросла ріпка велика-превелика – рук не вистачить обхопити!</td> <td>металофон</td> </tr> <tr> <td>Став дід ріпку із землі тягти: тягне-потягне, витягти не може.</td> <td>м'яти папір</td> </tr> <tr> <td>Покликав дід на допомогу бабу.</td> <td>шумілочка</td> </tr> <tr> <td>Баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.</td> <td>Вдаряють клавесами, мнуть папір</td> </tr> <tr> <td>Покликала баба внучку.</td> <td>шуршалочка</td> </tr> <tr> <td>Внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.</td> <td>3 рази вдаряють клавесами, мнуть папір</td> </tr> <tr> <td>Покликала внучка Жучку.</td> <td>брязкальце</td> </tr> <tr> <td>Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.</td> <td>4 рази вдаряють клавесами, мнуть папір</td> </tr> <tr> <td>Покликала Жучка кішку.</td> <td>трикутник</td> </tr> <tr> <td>Кішка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.</td> <td>5 разів вдаряють клавесами, мнуть папір</td> </tr> <tr> <td>Покликала Муська мишку.</td> <td>дзвіночок</td> </tr> <tr> <td>Мишка за кішку, кішка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягнули ріпку!</td> <td>6 разів вдаряють клавесами, мнуть папір, металофон, грають всі інструменти одночасно</td> </tr> </tbody> </table>	Жив-був дід з бабою та внучка.	Бубон	І були у них собака Жучка, кішка Муська і мишка-норушка.	Брязкальце, трикутник, дзвіночок	Посадив яось дід ріпку, і виросла ріпка велика-превелика – рук не вистачить обхопити!	металофон	Став дід ріпку із землі тягти: тягне-потягне, витягти не може.	м'яти папір	Покликав дід на допомогу бабу.	шумілочка	Баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	Вдаряють клавесами, мнуть папір	Покликала баба внучку.	шуршалочка	Внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	3 рази вдаряють клавесами, мнуть папір	Покликала внучка Жучку.	брязкальце	Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	4 рази вдаряють клавесами, мнуть папір	Покликала Жучка кішку.	трикутник	Кішка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	5 разів вдаряють клавесами, мнуть папір	Покликала Муська мишку.	дзвіночок	Мишка за кішку, кішка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягнули ріпку!	6 разів вдаряють клавесами, мнуть папір, металофон, грають всі інструменти одночасно	
Жив-був дід з бабою та внучка.	Бубон																													
І були у них собака Жучка, кішка Муська і мишка-норушка.	Брязкальце, трикутник, дзвіночок																													
Посадив яось дід ріпку, і виросла ріпка велика-превелика – рук не вистачить обхопити!	металофон																													
Став дід ріпку із землі тягти: тягне-потягне, витягти не може.	м'яти папір																													
Покликав дід на допомогу бабу.	шумілочка																													
Баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	Вдаряють клавесами, мнуть папір																													
Покликала баба внучку.	шуршалочка																													
Внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	3 рази вдаряють клавесами, мнуть папір																													
Покликала внучка Жучку.	брязкальце																													
Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	4 рази вдаряють клавесами, мнуть папір																													
Покликала Жучка кішку.	трикутник																													
Кішка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягти не можуть.	5 разів вдаряють клавесами, мнуть папір																													
Покликала Муська мишку.	дзвіночок																													
Мишка за кішку, кішка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за діда, дід за ріпку: тягнуть-потягнуть, витягнули ріпку!	6 разів вдаряють клавесами, мнуть папір, металофон, грають всі інструменти одночасно																													







Підсумковий коментар

Казки з шумовим оформленням є веселими й ефективними вправами для слухового сприйняття, а також розвитку дрібної моторики, слухової пам'яті та фантазії.

Англійська мова

Day 1

Назва активності		CATERPILLAR / BUTTERFLY / FLOWER NAME= Name Creations
Цілі практики Activity Goals: 	<ul style="list-style-type: none"> Reinforce the ability to remember and recognize one's own name. Practice counting and numerical skills by counting the letters in one's name. Encourage creativity and fine motor skills through art and craft activities. Foster confidence and communication skills through presenting and sharing. 	
Результат практики Learning Outcomes: 	<ul style="list-style-type: none"> Participants will learn to recognize and remember their own names. Participants will practice counting and numerical concepts. Participants will develop creativity and fine motor skills by creating their caterpillar/butterfly/flower names. Participants will gain confidence in presenting and sharing their creations with others. 	
Ресурси Resources: 	<ul style="list-style-type: none"> Circles of different colors (e.g., paper circles, stickers, or cutouts). Markers, crayons, or colored pencils for decorating the circles. Space for participants to work and present their creations. 	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 20 хв	Procedures: <ul style="list-style-type: none"> Participants start by remembering their own names. They count the letters in their names and collect the corresponding number of circles. Participants choose colors for each circle and decorate them as desired. Using the decorated circles, participants arrange them to form their caterpillar/butterfly/flower name. Finally, participants present their creations to the group, saying, "This is [name]. Its name is [name]." Instructions: <ul style="list-style-type: none"> Remember your name. Count the letters in your name and collect that number of circles. Choose colors for your circles and decorate them. Arrange the circles to spell out your name in the form of a caterpillar, butterfly, or flower. When presenting, say, "This is [your creation]. Its name is [your name]." 	




Reflection:



- After completing the activity, participants can reflect on the process and their creations.
- They can discuss what they enjoyed about the activity and any challenges they faced.
- Participants can also share what they learned about counting, colors, and creativity.





**Підсумковий коментар****Summarizing:**

- The facilitator can summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of recognizing one's own name, counting, and creativity.
- Participants can showcase their creations and share their names with the group, promoting a sense of belonging and community.



Назва активності	TOSS A NAME= Circle of Appreciation
Цілі практики Activity Goals: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Encourage interaction and communication among participants. ■ Foster a sense of connection and community within the group. ■ Practice social skills such as greeting and thanking others.
Результат практики Learning Outcomes: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will develop their communication skills by speaking and listening to others. ■ Participants will learn and remember the names of their fellow group members. ■ Participants will experience the positive feeling of appreciation when thanked by others.
Ресурси Resources: 	A flower, ball, or any other object that can be easily passed around the circle.

Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 10-15 хв	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Participants stand in a circle. ■ One person starts with the flower/ball and chooses someone in the circle to pass it to. ■ The person receiving the flower/ball says, “Thank you, [name of the person who gave it to them]” and then chooses someone else to pass it to. ■ The process continues until everyone has had a turn or for a pre-determined amount of time. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Stand in a circle with enough space between participants to easily pass the flower/ball. ■ When you receive the flower/ball, make sure to say “Thank you, [name of the person who gave it to you]” before passing it to someone else. ■ Be attentive and respectful while others are speaking or passing the flower/ball. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on how it felt to receive and pass the flower/ball. ■ They can discuss any challenges they faced, such as remembering names or feeling shy. ■ Participants can also share positive experiences, such as feeling appreciated when thanked by others. 	
 Підсумковий коментар <p>Summarizing:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ The facilitator can summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of communication, cooperation, and appreciation within the group. ■ Participants can reflect on what they learned from the activity and how they can apply these lessons in other group settings. 		

Назва активності		Animal Sound Scramble	
Цілі практики Activity Goals: 		<ul style="list-style-type: none"> ■ To encourage communication and interaction among participants. ■ To promote creativity and spontaneity in expressing oneself. ■ To create a fun and engaging icebreaker activity for group bonding. ■ To enhance listening skills and ability to recognize animal sounds. 	
Результат практики Learning Outcomes: 		<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice listening skills as they identify specific animal sounds. ■ Participants will develop communication skills by making animal sounds to find each other. ■ Participants will experience the enjoyment of creative expression through animal sounds. ■ Participants will bond with each other through shared laughter and interaction. 	
Ресурси Resources: 		<ul style="list-style-type: none"> ■ Pieces of paper with animal names written on them. ■ Blindfolds (optional). 	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions		Простір для нотаток
 5-7 хв	Procedures: <ul style="list-style-type: none"> ■ Write the names of different animals on separate pieces of paper (e.g., cat, dog, snake, monkey, cow, pig). ■ Distribute one piece of paper to each participant without revealing the animal written on it. ■ Instruct participants to make the sound of the animal written on their paper. ■ Participants move around the space, making their animal sounds to find others making the same sound. ■ Once all participants have found their group based on the animal sound, they can remove their blindfolds (if used) and interact with their group members. Instructions: <ul style="list-style-type: none"> ■ Each participant will receive a piece of paper with the name of an animal written on it. ■ Without showing the paper to others, make the sound of the animal written on your paper. ■ Move around the space, listening for others making the same animal sound as you. ■ Once you find others making the same sound, gather together as a group. ■ Once all groups have formed, you can remove your blindfolds (if used) and interact with your group members. 		

Reflection:

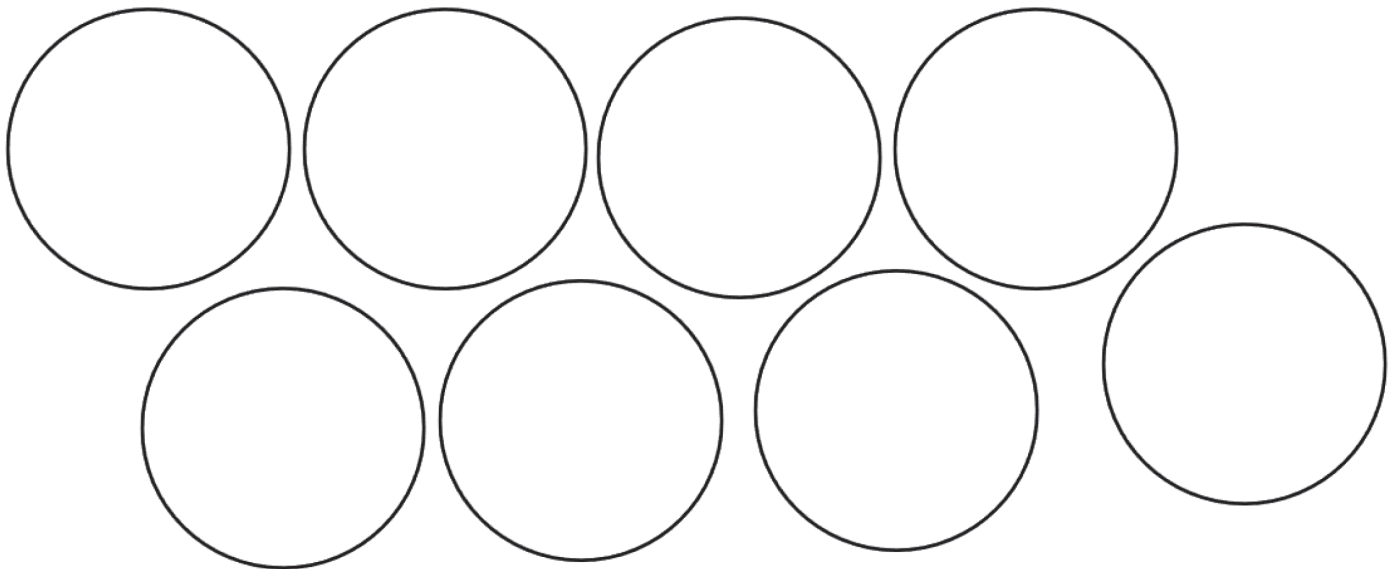
- After the activity, participants can reflect on their experience.
- They can discuss how they felt making animal sounds and finding others based on those sounds.
- Participants can share any challenges they faced and how they overcame them.
- Reflect on the fun and laughter generated by the activity and how it contributed to group bonding.





**Підсумковий коментар****Summarizing:**

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of communication and interaction in group bonding.
- Participants can share their thoughts on how the activity helped break the ice and create a positive atmosphere.
- Highlight the benefits of icebreaker activities in promoting teamwork and camaraderie within the group.



cat	dog	goat	bear	cow	pig	bee	hen	cock	cow
cat	dog	goat	bear	cow	pig	bee	hen	cock	cow
cat	dog	goat	bear	cow	pig	bee	hen	cock	cow



Назва активності	Personal Coat of Arms	
Цілі практики Activity Goals: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To encourage participants to reflect on different aspects of their identity and personal experiences. ■ To provide a creative outlet for participants to express themselves visually. ■ To promote self-awareness and self-expression within the group. ■ To foster a sense of connection and understanding among group members through sharing. 	
Результат практики Learning Outcomes: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will reflect on various aspects of their lives, including their interests, memories, fears, and relationships. ■ Participants will express themselves creatively by designing their own coat of arms. ■ Participants will develop their ability to articulate personal thoughts and feelings in a group setting. ■ Participants will strengthen their bonds with each other by sharing meaningful aspects of their lives. 	
Ресурси Resources: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sheets of paper with blank coat of arms templates. ■ Drawing materials such as markers, colored pencils, or crayons. 	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 25-30 XB	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Distribute the sheets of paper with blank coat of arms templates to each participant. ■ Provide prompts or questions for each quadrant of the coat of arms (e.g., favorite place to escape, favorite childhood memory, greatest fear, person who's most important). ■ Ask participants to respond to each prompt by drawing a symbol or writing a motto in the corresponding quadrant. ■ Once everyone has completed their coat of arms, invite participants to share their designs with the group. ■ Encourage participants to explain the significance of their symbols or mottos. ■ Facilitate a discussion where participants can ask questions or provide feedback on each other's coat of arms. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Each of you will receive a sheet of paper with a blank coat of arms on it. ■ In each quadrant of the coat of arms, respond to the prompts or questions provided (e.g., favorite place to escape, favorite childhood memory, greatest fear, person who's most important). ■ Use symbols or write mottos to represent your responses in each quadrant. ■ Once you've completed your coat of arms, we'll go around the group and share them with each other. ■ When sharing, feel free to explain the meaning behind your symbols or mottos. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ Discuss what it felt like to create and share their personal coat of arms with the group. ■ Reflect on any insights or discoveries they made about themselves or their peers through the activity. ■ Consider how the activity contributed to a sense of connection and understanding within the group. 	

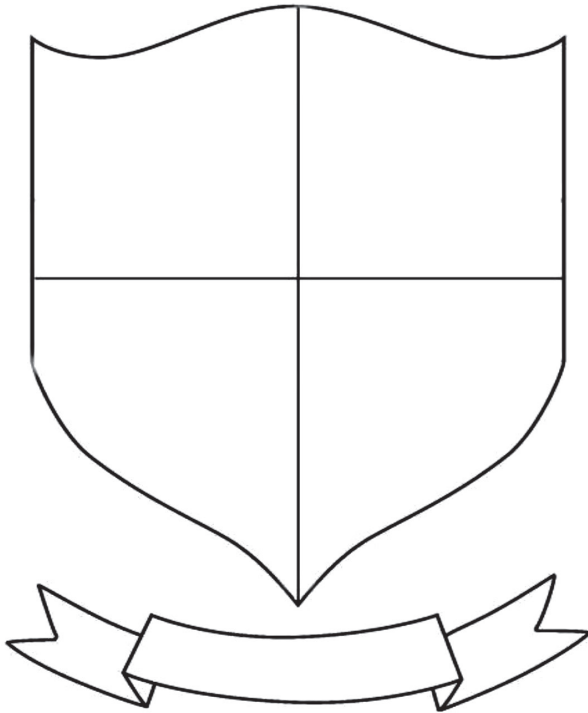


Підсумковий коментар

Summarizing:

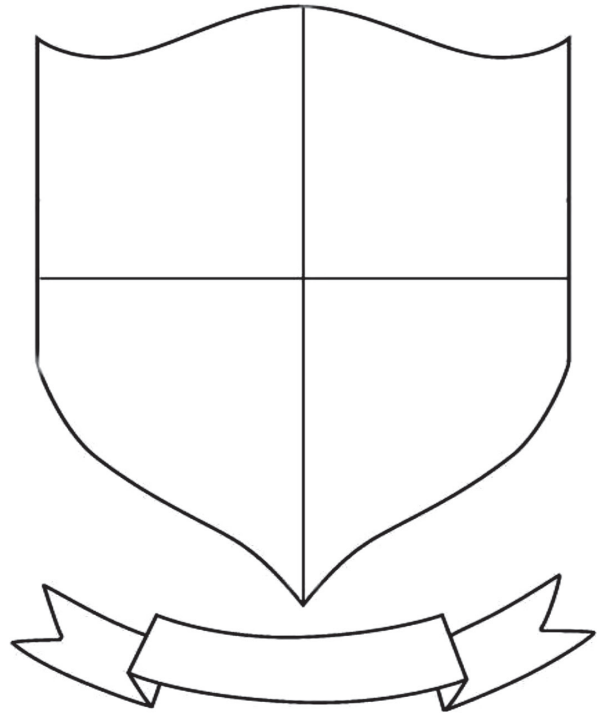
- Summarize the key points of the activity, emphasizing the opportunity for self-expression and sharing.
- Participants can share their thoughts on what they learned about themselves and their peers.
- Highlight the importance of self-awareness and understanding in building meaningful relationships.

Own Coat of Arms

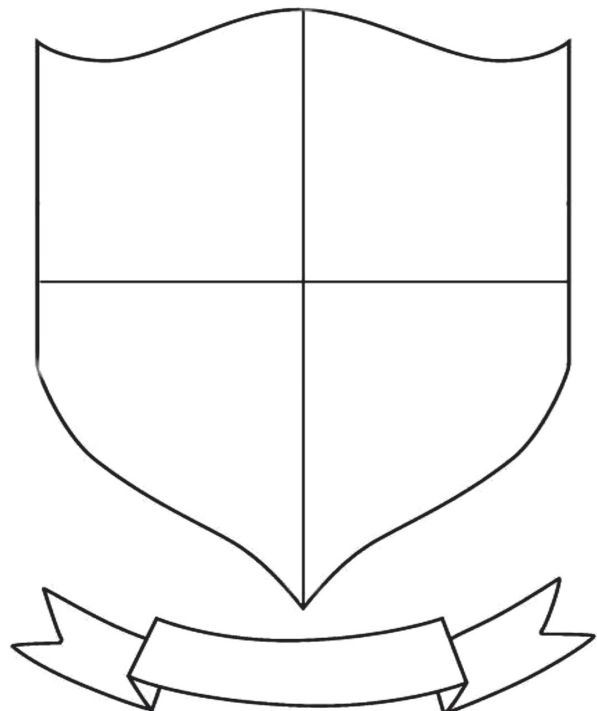
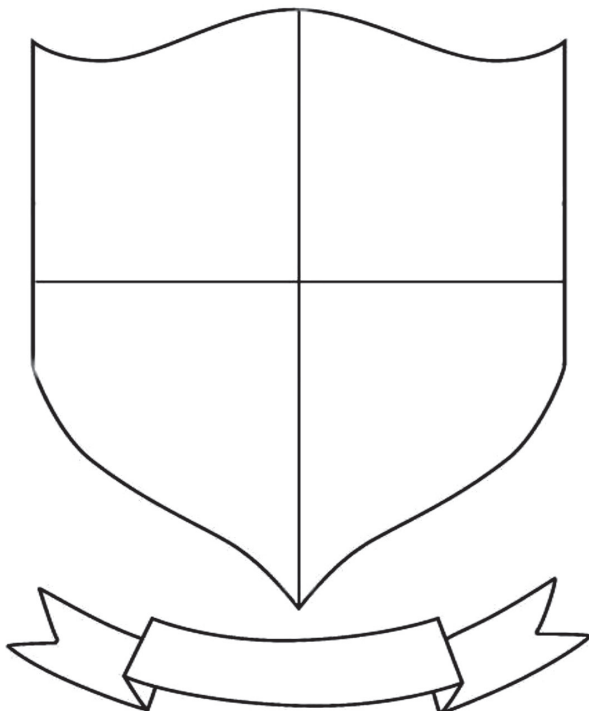






Own Coat of Arms

Own Coat of Arms



Own Coat of Arms



Назва активності	Rights and Duties Scavenger Hunt	
<p>Цілі практики Activity Goals:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To educate young learners about their rights and duties in a fun and interactive way. ■ To promote understanding of concepts related to rights, responsibilities, and citizenship. ■ To encourage teamwork, problem-solving, and critical thinking skills among participants. ■ To foster a sense of empowerment and agency among young learners by engaging them in activities related to their rights and responsibilities. 	
<p>Результат практики Learning Outcomes:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will gain knowledge and understanding of their rights and duties as individuals and members of a community. ■ Participants will develop teamwork and collaboration skills as they work together to complete tasks. ■ Participants will practice problem-solving and critical thinking skills as they strategize and plan their scavenger hunt. ■ Participants will experience a sense of accomplishment and empowerment as they engage in activities related to their rights and responsibilities. 	
<p>Ресурси Resources:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ List of rights and duties relevant to young learners (e.g., right to education, duty to respect others, etc.) ■ Materials for tasks or challenges (e.g., paper, markers, props, etc.) ■ Scavenger hunt list or checklist ■ Timer or stopwatch (optional) 	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 20-25 ХВ	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Prepare a list of rights and duties relevant to young learners, ensuring they are age-appropriate and understandable. ■ Create a scavenger hunt list or checklist that includes tasks or challenges related to the rights and duties identified. ■ Divide participants into teams, ensuring each team has an equal opportunity to participate. ■ Provide instructions to participants, explaining the rules of the scavenger hunt and how to complete tasks or challenges. ■ Set a time limit for the scavenger hunt and designate a meeting point for teams to return with completed tasks. ■ Monitor the progress of teams during the scavenger hunt and provide assistance or guidance as needed. ■ Once the time limit has elapsed, gather teams together to review their completed tasks and determine the winner. ■ Debrief the scavenger hunt experience with participants, discussing what they learned about their rights and duties and how they worked together as a team. 	

Instructions:





- Divide into teams and assign each team a list of rights and duties to explore.
- Use the scavenger hunt list or checklist to complete tasks or challenges related to the identified rights and duties.
- Work together as a team to gather items, perform tasks, or take photographs as specified on the list.
- Be creative and resourceful in completing tasks, and remember to have fun!
- Once the scavenger hunt is complete, return to the designated meeting point to review your findings and declare the winning team.

Reflection:

- After the scavenger hunt, facilitate a reflection session with participants.
- Discuss what they learned about their rights and duties through the scavenger hunt.
- Encourage participants to share their experiences and insights from completing tasks or challenges.
- Reflect on how teamwork and collaboration contributed to the success of the scavenger hunt.

**Підсумковий коментар****Summarizing:**

- Summarize the key points of the scavenger hunt, emphasizing the importance of knowing and understanding one's rights and duties.
- Participants can share their thoughts on what they enjoyed most about the scavenger hunt and what they learned.
- Highlight the value of interactive and experiential learning activities in promoting awareness and understanding of rights and responsibilities.

<p>Назва активності</p> <p style="text-align: center;">Getting to Know You - Bingo</p>		
<p>Цілі практики Activity Goals:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To facilitate introductions and encourage interaction among participants. ■ To promote teamwork and communication skills. ■ To create a fun and engaging icebreaker activity for group bonding. ■ To foster a sense of camaraderie and connection among group members. 	
<p>Результат практики Learning Outcomes:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice active listening skills as they ask and answer questions to complete their Bingo cards. ■ Participants will develop communication skills by engaging in conversations with others. ■ Participants will gain insight into the diverse backgrounds and interests of their fellow group members. ■ Participants will experience the enjoyment of connecting with others and finding commonalities. 	
<p>Ресурси Resources:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bingo cards with prompts (e.g., “has a dog for a pet,” “has a brother”). 	
<p>Час Time</p>	<p style="text-align: center;">Алгоритм проведення Procedures & Instructions</p>	<p style="text-align: center;">Простір для нотаток</p>
 <p>15-20 хв</p>	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Distribute Bingo cards to each participant. ■ Instruct participants to move around the room and find someone who matches each prompt on their Bingo card. ■ Participants should write down the name of the person who matches each prompt. ■ The first participant to complete their Bingo card and shout “BINGO” wins the game. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Each participant will receive a Bingo card with different prompts. ■ Move around the room and find someone who matches each prompt on your Bingo card. ■ Ask questions and engage in conversations to gather information. ■ Write down the name of the person who matches each prompt on your Bingo card. ■ The first person to complete their Bingo card and shout “BINGO” wins the game. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ They can discuss what they learned about their fellow group members through the Bingo game. ■ Participants can share any interesting or surprising discoveries they made during the activity. ■ Reflect on the fun and enjoyment of getting to know each other better. 	







Підсумковий коментар

Summarizing:

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of communication and interaction in building connections.
- Participants can share their thoughts on how the activity helped break the ice and create a positive atmosphere.
- Highlight the benefits of icebreaker activities in fostering teamwork and camaraderie within the group.

has a dog for a pet	has a brother	has no sister	likes to wake up early	lives in a flat
likes singing	has a cat for a pet	has been on an aeroplane	the favourite colour isn't red	is good at English
has a sister	likes dancing	has a hamster for a pet	Is good at Maths	has been on a boat/ship
likes chocolate	plays musical instrument	likes sports	has a parrot for a pet	likes reading
the favourite colour is green	likes to stay up late	has no brother	lives in a private house	can cook





Назва активності		Palm, toaster, elephant, mixer= Object Action Circle
Цілі практики Activity Goals:		<ul style="list-style-type: none"> ■ To encourage movement and physical activity. ■ To promote creativity and imagination. ■ To practice listening skills and following instructions. ■ To foster a sense of camaraderie and teamwork within the group.
Результат практики Learning Outcomes:		<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will develop their listening skills by paying attention to instructions. ■ Participants will engage in physical movements that promote coordination and balance. ■ Participants will use their imagination to embody different objects (palm tree, elephant, toaster). ■ Participants will experience teamwork and cooperation while participating in the activity.
Ресурси Resources:		No specific resources required, just the participants themselves.
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 10-15 XB	Procedures: <ul style="list-style-type: none"> ■ Participants stand in a circle. ■ The facilitator (or a participant) stands in the center to model the activity. ■ The person in the center points to someone in the circle and calls out an object (“Elephant!”, “Palm tree!”, “Toaster!”). ■ The person pointed to and the people on both sides of them must perform the corresponding actions. ■ Any participant who makes a mistake or hesitates swaps places with the person in the center. ■ The game continues with the new person in the center. Instructions: <ul style="list-style-type: none"> ■ Stand in a circle with enough space to move freely. ■ Pay attention to the instructions given by the person in the center. ■ When you are pointed to and an object is called out, perform the corresponding action with enthusiasm and creativity. ■ Support your fellow participants by following their lead and maintaining the flow of the activity. ■ If you make a mistake or hesitate, move to the center of the circle and take on the role of calling out objects. Reflection <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ They can discuss what they enjoyed about the activity and any challenges they faced. ■ Participants can also share how they felt while participating and interacting with others. 	



Підсумковий коментар

Summarizing:

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of listening, creativity, and teamwork.
- Participants can share their favorite moments from the activity and express how they felt about participating.





<p>Назва активності</p> <p>Roots and Leaves</p>		
<p>Цілі практики Activity Goals:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To encourage participants to explore and reflect on different aspects of their identity and life experiences. ■ To promote self-awareness and introspection by considering both visible and invisible aspects of oneself. ■ To foster a sense of connection and understanding among group members through sharing personal stories and reflections. ■ To provide a creative outlet for participants to express themselves visually. 	
<p>Результат практики Learning Outcomes:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will gain insight into their own values, experiences, and aspirations by reflecting on their roots and leaves. ■ Participants will develop their ability to articulate personal thoughts and feelings in a group setting. ■ Participants will strengthen their bonds with each other by sharing meaningful aspects of their lives. ■ Participants will practice active listening and empathy as they listen to and engage with each other's stories. 	
<p>Ресурси Resources:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Paper ■ Markers or drawing materials 	
<p>Час Time</p>	<p>Алгоритм проведення Procedures & Instructions</p>	<p>Простір для нотаток</p>
 <p>20-25 XB</p>	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Provide each participant with paper and markers. ■ Instruct participants to draw their own personal tree, including both roots and leaves. ■ Roots represent things about themselves that are not easily visible, such as where they are from, values, important life events, achievements, struggles, long-term goals, secret dreams, etc. ■ Leaves represent things about themselves that are readily visible, such as hobbies, demographic information, important people in their lives, personal traits, favorite music, skills, etc. ■ After completing their trees, invite participants to share and describe their trees to the group. ■ Encourage participants to explain the significance of their roots and leaves and how they contribute to their identity. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Use the paper and markers provided to draw your own personal tree. ■ Include roots that represent things about yourself that are not easily visible, and leaves that represent things that are readily visible. ■ Take your time to reflect on different aspects of your identity and experiences as you create your tree. ■ Once you've finished, we'll go around the group and each person will share and describe their tree to the rest of the group. ■ Feel free to explain the significance of your roots and leaves and how they shape who you are. 	

Reflection:

- After the activity, participants can reflect on their experience.
- Discuss what it felt like to explore and share different aspects of their identity with the group.
- Reflect on any insights or discoveries they made about themselves or their peers through the activity.
- Consider how the activity contributed to a sense of connection and understanding within the group.

**Підсумковий коментар****Summarizing:**

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of self-reflection and sharing in understanding oneself and others.
- Participants can share their thoughts on what they learned about themselves and their peers through the activity.
- Highlight the value of expressing oneself creatively and authentically in building meaningful relationships.

Назва активності		Shake another hand= Unity Circle Song	
Цілі практики Activity Goals:		<ul style="list-style-type: none"> ■ To promote social interaction and bonding among participants. ■ To encourage physical touch in a safe and comfortable environment. ■ To foster a sense of unity and connection within the group. ■ To create a fun and inclusive atmosphere. 	
Результат практики Learning Outcomes:		<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice social skills such as shaking hands, rubbing backs, and giving hugs. ■ Participants will experience the positive effects of physical touch on emotional well-being. ■ Participants will feel a sense of belonging and camaraderie through shared physical interactions. ■ Participants will enjoy the activity and feel more connected to their peers. 	
Ресурси Resources:		No specific resources required, just the participants themselves.	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions		Простір для нотаток
 5-10 XB	Procedures: <ul style="list-style-type: none"> ■ Participants stand in a circle, facing each other. ■ The facilitator leads the group in singing or saying the song lyrics while demonstrating the corresponding movements. ■ Participants follow along with the movements as they sing or say the song. Instructions: <ul style="list-style-type: none"> ■ Stand in a circle with enough space to move freely. ■ Listen to the facilitator as they lead the group in singing or saying the song lyrics. ■ Follow along with the movements: shaking hands, rubbing backs, and giving hugs to the person next to you. ■ Enjoy the activity and feel free to sing along with the group. 		

Shake another hand, shake the hand next to ya. Shake another hand and sing this song. Shake another hand, shake the hand next to ya, shake another hand and sing..and sing..

Rub another back, rub the back next to ya. Rub another back and sing this song. Rub another back, rub the back next to ya, rub another back and sing..and sing..

Hug another friend, hug the friend next to ya. Hug another friend and sing this song. Hug another friend, hug the friend next to ya, hug another friend and sing..and sing..

Reflection:


- After the activity, participants can reflect on their experience.
- They can discuss how the activity made them feel and what they enjoyed about it.
- Participants can share any insights they gained about the importance of physical touch and social interaction.



Підсумковий коментар

Summarizing:

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of social bonding and physical touch.
- Participants can share their thoughts on how the activity contributed to a sense of unity and connection within the group.
- Emphasize the enjoyment and positivity of the experience.





Назва активності		EVALUATION – egg – chicken – hen – superstar= Evolutionary Energizer	
Цілі практики Activity Goals:		<ul style="list-style-type: none"> ■ To energize and engage participants in a fun warm-up game. ■ To encourage movement and interaction among participants. ■ To promote quick decision-making and adaptability. ■ To foster a sense of progression and achievement as participants evolve through different stages. 	
Результат практики Learning Outcomes:		<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice quick decision-making skills through the game of rock-paper-scissors. ■ Participants will experience the concept of evolution and progression within the game. ■ Participants will engage in physical movement and coordination as they act out the different stages of Egg, Chicken, Hen, and Superstar. ■ Participants will experience a sense of achievement as they evolve into higher stages within the game. 	
Ресурси Resources:		No specific resources required, just the participants themselves.	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions		Простір для нотаток
 5-10 хв	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Participants start as Eggs, forming egg shapes with their arms. ■ They pair up with another Egg to play rock-paper-scissors. ■ The winner evolves into a Chicken and the loser remains an Egg, seeking another Egg to play with. ■ Chickens pair up and play another round of rock-paper-scissors. ■ The winner evolves into a Hen and the loser reverts to being a Chicken. ■ Hens pair up and play rock-paper-scissors again. ■ The winner evolves into a Superstar and the loser becomes a Chicken once more. ■ The game continues until there are no more battles to be fought, with one Egg, one Chicken, one Hen, and the rest being Superstars. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Start by forming egg shapes with your arms and moving around the space. ■ When you encounter another Egg, play a quick game of rock-paper-scissors. ■ The winner evolves into a Chicken and walks around flapping their “wings.” ■ When two Chickens meet, they play rock-paper-scissors again. ■ The winner becomes a Hen and continues walking around. ■ When two Hens meet, they play rock-paper-scissors once more. ■ The winner becomes a Superstar, while the loser reverts to being a Chicken. ■ Continue playing until there are only one Egg, one Chicken, one Hen, and the rest are Superstars. 		

Reflection:

- After the activity, participants can reflect on their experience.
- They can discuss how they felt as they progressed through the different stages of the game.
- Participants can share any strategies they used to win rock-paper-scissors and evolve into higher stages.

**Підсумковий коментар****Summarizing:**

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the progression from Egg to Superstar through rock-paper-scissors battles.
- Participants can share their thoughts on the enjoyment and excitement of evolving through the game.
- Highlight the sense of achievement and camaraderie fostered by the game.

Назва активності	Human Knot=Tangled Together	
Цілі практики Activity Goals: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To encourage teamwork, cooperation, and communication within the group. ■ To promote problem-solving and critical thinking skills. ■ To foster trust and patience among participants. ■ To create a fun and engaging team-building activity. 	
Результат практики Learning Outcomes: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice communication skills as they work together to untangle the human knot. ■ Participants will develop problem-solving strategies and adaptability in finding solutions. ■ Participants will strengthen teamwork and cooperation by relying on each other to untangle the knot. ■ Participants will experience the importance of patience and perseverance in overcoming challenges. 	
Ресурси Resources: 	An open space for the group to stand in a circle.	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 10-15 хв	Procedures: <ul style="list-style-type: none"> ■ Form the group into a circle, standing shoulder to shoulder. ■ Each participant extends their right hand into the center of the circle and grabs the hand of someone across from them. ■ Each participant then extends their left hand into the circle and grabs the hand of a different person (not directly to their left or right). ■ The group works together to untangle the human knot without letting go of each other's hands. ■ Participants should communicate and collaborate to find a solution without making sudden or large movements. ■ Once the human knot is untangled, the group can reflect on the experience. 	

Instructions:


- Stand shoulder to shoulder in a circle.
- Extend your right hand into the center of the circle and grab the hand of someone across from you.
- Extend your left hand into the circle and grab the hand of a different person (not directly to your left or right).
- Work together as a group to untangle the human knot without letting go of each other's hands.
- Communicate and collaborate with each other to find a solution.
- Avoid making sudden or large movements.
- Once the knot is untangled, reflect on the experience as a group.

Reflection:

- After the activity, participants can reflect on their experience.
- Discuss what strategies were effective in untangling the knot.
- Reflect on the importance of communication and teamwork in achieving a common goal.
- Consider how the experience relates to real-life situations and challenges.

**Підсумковий коментар****Summarizing:**

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of teamwork and communication.
- Participants can share their thoughts on how the activity helped strengthen group dynamics.
- Highlight the benefits of problem-solving and cooperation in overcoming challenges.

Назва активності		DO or SAY= Improv Challenge	
Цілі практики Activity Goals:		<ul style="list-style-type: none"> ■ To encourage creativity and spontaneity in communication. ■ To promote quick thinking and decision-making. ■ To foster a fun and interactive atmosphere within the group. ■ To enhance verbal expression and communication skills. 	
Результат практики Learning Outcomes:		<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice thinking on their feet and responding to prompts in real-time. ■ Participants will develop confidence in expressing themselves verbally. ■ Participants will improve their ability to adapt to different situations and scenarios. ■ Participants will experience the enjoyment of spontaneous communication and creative expression. 	
Ресурси Resources:		No specific resources required, just the participants themselves.	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions		Простір для нотаток
 10-15 хв	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Participants stand or sit in a circle. ■ One person starts the game by either doing an action or saying a word or phrase. ■ The next person in the circle must quickly decide whether to imitate the action or repeat the word/phrase, then perform it themselves. ■ The game continues with each participant taking turns initiating actions or words/phrases for the others to imitate or repeat. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Form a circle with all participants. ■ The first person starts by either doing an action or saying a word/phrase aloud. ■ The next person must quickly decide whether to imitate the action or repeat the word/phrase. ■ After making their decision, they perform the chosen action or say the word/phrase aloud for the next person to respond to. ■ The game continues in this manner with each participant taking turns initiating actions or words/phrases. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ They can discuss how they felt making quick decisions and responding to prompts in real-time. ■ Participants can share any challenges they faced and how they overcame them. ■ Reflect on the fun and creativity of the game and how it contributed to group dynamics and communication. 		








Підсумковий коментар





Summarizing:

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of quick thinking and spontaneous communication.
- Participants can share their thoughts on the enjoyment and engagement of the game.
- Highlight the benefits of practicing communication skills in a fun and interactive way.

Sing a song	Say like a dog	Act as a rabbit	Count to 10	Swim like a fish	Say like a cow
Act like a cat	Say like a cat	Touch your friend's ears	Name the first 10 letters	Run like a dog	Count in pairs
Jump up high	Say like a pig	Jump like a frog	Name 6 colours	Wash your face like a cat	Draw a rabbit in the air
Touch your friend's nose	Say like a frog	Hop like a rabbit	Name 3 domestic animals	Dance	Bend right

Назва активності	Leader in the Circle
Цілі практики Activity Goals: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To explore the concept of leadership and followership within a group. ■ To encourage observation skills and discernment in identifying the leader. ■ To promote teamwork and cooperation in following the leader's movements. ■ To foster a sense of trust and communication within the group.
Результат практики Learning Outcomes: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will gain insight into the qualities and behaviors associated with leadership. ■ Participants will develop observation skills as they attempt to identify the leader. ■ Participants will practice cooperation and synchronization in following the leader's movements. ■ Participants will reflect on the dynamics of leadership and followership within a group setting.
Ресурси Resources: 	An open space for the group to stand in a circle.

Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 10-20 хв	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Form the group into a circle, facing inwards. ■ Choose one person to leave the room temporarily (the guesser). ■ While the guesser is out of the room, the group silently selects a leader. ■ When the guesser returns, they stand in the center of the circle. ■ The leader initiates a simple movement, such as swinging their arms up and down. ■ The rest of the group mimics the leader's movements without being too obvious. ■ The guesser observes the group and tries to identify the leader based on their movements. ■ After a set time, the guesser guesses who the leader is. ■ Rotate roles and repeat the activity with different leaders and guessers. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Form a circle with everyone facing inward. ■ Choose one person to leave the room temporarily. ■ While they are out, the group silently selects a leader. ■ When the person returns, they stand in the center of the circle. ■ The leader starts a simple movement, and everyone follows along. ■ The guesser observes the group and tries to guess who the leader is. ■ After a set time, the guesser reveals their guess. ■ Rotate roles and repeat the activity. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ Discuss what qualities and behaviors they noticed in the leader. ■ Reflect on how well the group followed the leader's movements. ■ Consider the importance of communication and trust in effective leadership. 	
 Підсумковий коментар <p>Summarizing:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Summarize the key points of the activity, emphasizing the dynamics of leadership and followership within a group. ■ Participants can share their thoughts on what makes a good leader and how leaders emerge within a group. ■ Highlight the importance of trust, communication, and cooperation in effective leadership and teamwork. 		


<p>Назва активності</p>	<p>CROSS THE RIVER= River Crossing Challenge</p>	
<p>Цілі практики Activity Goals:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To promote teamwork and collaboration. ■ To develop problem-solving skills. ■ To encourage communication and cooperation. ■ To foster creativity and strategic thinking. 	
<p>Результат практики Learning Outcomes:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice working together towards a common goal. ■ Participants will develop problem-solving skills by figuring out how to cross the “river” using limited resources. ■ Participants will enhance communication skills by coordinating movements with their teammates. ■ Participants will experience the importance of teamwork and cooperation in achieving success. 	
<p>Ресурси Resources:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Open space for participants to move around. ■ Pieces of paper or markers to mark the “river banks.” ■ Pieces of paper or markers to represent the “rocks” (pepper) for participants to stand on. 	
<p>Час Time</p>	<p>Алгоритм проведення Procedures & Instructions</p>	<p>Простір для нотаток</p>
 <p>10-15 XB</p>	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Divide participants into two teams (Team A and Team B). ■ Set up two columns or areas for Team A and Team B to stand in. ■ Designate lines to represent the “river banks.” ■ Distribute pieces of paper or markers to represent the “rocks” for participants to stand on. ■ Give a signal to start the activity. ■ Both teams must work together to cross the “river” using the “rocks” without falling into the “water.” <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Stand in two separate columns according to your assigned team (Team A or Team B). ■ Each team will work together to cross the “river” using the “rocks” provided. ■ The “rocks” are the pieces of paper or markers that you will stand on to cross the “river.” ■ Listen for the signal to start, then begin crossing the “river” as quickly as possible. ■ Be sure to coordinate with your teammates to ensure everyone crosses safely. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ They can discuss what strategies worked well for their team and what challenges they encountered. ■ Participants can share insights into the importance of teamwork and communication in achieving goals. 	



Підсумковий коментар

Summarizing:

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of teamwork and cooperation in achieving success.
- Participants can share their thoughts on what they learned from the activity and how they can apply these lessons in other situations.

Назва активності		LIGHTHOUSE-ROWBOAT= Navigating the Lighthouse	
Цілі практики Activity Goals:		<ul style="list-style-type: none"> ■ To promote teamwork and communication. ■ To develop trust and reliance on verbal instructions. ■ To enhance listening and following directions skills. ■ To create a fun and engaging experiential learning activity. 	
Результат практики Learning Outcomes:		<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice giving and following verbal instructions. ■ Participants will develop trust and reliance on their peers. ■ Participants will enhance their listening skills by carefully following directions. ■ Participants will experience the importance of effective communication and teamwork in achieving a common goal. 	
Ресурси Resources:		A room with enough space for participants to move around safely.	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions		Простір для нотаток
 5-10 ХВ	Procedures: <ul style="list-style-type: none"> ■ Participants review vocabulary related to the activity (lighthouse, rowboat, rock). ■ One person volunteers to be the lighthouse and stands at one end of the room facing the group. ■ Another person volunteers to be the rowboat and stands at the opposite end of the room with their back facing the group. ■ The rest of the group positions themselves around the room, standing or sitting, to represent the “rocks.” ■ The rowboat closes their eyes and cannot talk. ■ The lighthouse gives instructions to the rowboat on how and where to move to safely navigate to the lighthouse without tripping or falling. Instructions: <ul style="list-style-type: none"> ■ Stand in a circle with enough space to move around safely. ■ Listen carefully to the instructions given by the lighthouse. ■ If you are the rowboat, keep your eyes closed and rely on the verbal instructions given by the lighthouse. ■ If you are a rock, stay in place and observe the interaction between the lighthouse and the rowboat. ■ The goal is for the rowboat to safely navigate to the lighthouse without tripping or falling. 		

In this activity, participants will work together to simulate a scenario where one person, the “lighthouse,” guides another person, the “rowboat,” safely through a room filled with obstacles, represented by the other participants acting as “rocks.” The lighthouse will give verbal instructions to the rowboat on how to navigate through the “rocks” without tripping or falling. The rowboat must keep their eyes closed and rely solely on the lighthouse’s guidance. Through this activity, participants will practice communication, trust-building, and teamwork skills.

Let’s begin the activity:

To start, we’ll familiarize ourselves with the key vocabulary needed for this game, which includes “lighthouse,” “rowboat,” and “rock.”

Next, we’ll need two volunteers. One person will act as the lighthouse and should stand facing the group at one end of the room.

The other person will be the rowboat and should stand at the opposite end of the room with their back facing the group.

The remaining participants will position themselves around the room, either standing or sitting, between the lighthouse and the rowboat, representing the “rocks.”

It’s important to note that the rowboat cannot speak and must keep the eyes closed throughout the activity.

The lighthouse’s role is to provide instructions to the rowboat on how and where to move safely to reach the lighthouse without stumbling or falling. The lighthouse can give any instructions, as long as they remain at their designated spot and do not physically guide the rowboat.

Now, let’s get started and have fun with the game!

Reflection:





- After the activity, participants can reflect on their experience.
- They can discuss how they felt being the lighthouse, rowboat, or rock.
- Participants can share any challenges they faced and how they overcame them.
- Discuss the importance of effective communication and teamwork in achieving the goal of the activity.



Підсумковий коментар

Summarizing:

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of communication, trust, and teamwork.
- Participants can share their thoughts on how the activity contributed to their understanding of these concepts.
- Emphasize the importance of clear and concise communication in achieving common goals.


<p>Назва активності</p> <p style="text-align: center;">Pat on the Back=Hands-On Positivity</p>		
<p>Цілі практики Activity Goals:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To promote positivity and encouragement within the group. ■ To foster a sense of camaraderie and support among participants. ■ To boost self-esteem and confidence by receiving positive feedback. ■ To create a fun and interactive icebreaker activity for group bonding. 	
<p>Результат практики Learning Outcomes:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will experience the impact of positive reinforcement and encouragement. ■ Participants will develop empathy and appreciation for their peers. ■ Participants will reflect on their own strengths and qualities based on the feedback received. ■ Participants will strengthen connections and relationships within the group. 	
<p>Ресурси Resources:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sheets of paper ■ Tape ■ Writing utensils (e.g., markers) 	
<p>Час Time</p>	<p>Алгоритм проведення Procedures & Instructions</p>	<p>Простір для нотаток</p>
 <p>10-15 XB</p>	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Provide each participant with a sheet of paper and ask them to draw an outline of their hand on it. ■ Have participants tape the paper to their backs, ensuring that the drawn hand is facing outward. ■ Instruct participants to mingle and write positive messages or compliments on each other's backs. ■ Encourage participants to be sincere and specific in their feedback. ■ After a set amount of time, gather the group and allow participants to remove the papers from their backs. ■ Participants can then read the positive messages written on their papers. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Draw an outline of your hand on the sheet of paper provided. ■ Tape the paper to your back, making sure the drawn hand is facing outward. ■ Mingle with other group members and write positive messages or compliments on each other's backs. ■ Be sincere and specific in your feedback. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity is complete, remove the paper from your back and read the positive messages written on it. ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ Discuss how it felt to receive positive messages from their peers. ■ Reflect on the impact of encouragement and support within the group. ■ Consider how they can carry this positivity forward in their interactions with others. 	



Підсумковий коментар

Summarizing:

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the power of positive feedback and encouragement.
- Participants can share their thoughts on how the activity made them feel and the importance of supporting each other.
- Highlight the benefits of fostering a positive and supportive environment within the group.





Назва активності	HI, HO, HA= Energy Ball Circle	
Цілі практики Activity Goals:	<ul style="list-style-type: none"> ■ To promote teamwork and cooperation. ■ To improve communication and responsiveness. ■ To increase energy and engagement within the group. ■ To foster a sense of unity and connection among participants. 	
Результат практики Learning Outcomes:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice quick thinking and responsiveness as they pass the imaginary “energy ball.” ■ Participants will develop communication skills by listening and responding to verbal cues. ■ Participants will experience the importance of coordination and cooperation in maintaining the flow of the activity. ■ Participants will feel energized and engaged through active participation in the game. 	
Ресурси Resources:	No specific resources required, just the participants themselves.	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 10-15 хв	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Participants form a circle, standing close enough to easily pass the imaginary “energy ball.” ■ The first person starts by raising their hands over their head and saying “Hi” while quickly pointing to a random person in the circle. ■ The person pointed to responds by saying “Ho” while raising their hands over their head. ■ The two people on the right and left of the person who said “Ho” say “Ha” while placing their hands together like a sword and touching the belly of the person who said “Ho.” ■ The cycle continues with the next person in the sequence starting with “Hi” again. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Stand in a circle with enough space to easily pass the imaginary “energy ball.” ■ Pay attention to the person who initiates the activity and be ready to respond quickly. ■ When someone says “Hi” to you, respond with “Ho” and raise your hands over your head. ■ If you are on the right or left of the person who says “Ho,” say “Ha” and touch their belly with your hands. ■ Keep the energy flowing by maintaining a quick pace and responding promptly. 	

Reflection:

- After the activity, participants can reflect on their experience.
- They can discuss what strategies worked well for maintaining the flow of the activity and what challenges they encountered.
- Participants can share how they felt while participating and how the activity affected their energy levels.

**Підсумковий коментар****Summarizing:**

- Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of communication, coordination, and cooperation.
- Participants can share their thoughts on what they enjoyed about the activity and how it contributed to a sense of connection within the group.

Назва активності	Hokey-pokey Fun	
Цілі практики Activity Goals: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To introduce and reinforce vocabulary related to body parts and basic movements. ■ To engage students in a fun and interactive physical activity. ■ To promote coordination and rhythm through movement. ■ To encourage listening skills and following instructions. 	
Результат практики Learning Outcomes: 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will learn and remember vocabulary related to body parts and actions. ■ Participants will develop coordination and motor skills through physical movements. ■ Participants will practice listening skills by following verbal instructions. ■ Participants will experience joy and enjoyment through singing and dancing. 	
Ресурси Resources: 	No specific resources required, but you may choose to use visual aids or props to reinforce vocabulary (e.g., pictures of body parts, illustrations of actions).	
Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 10-15 хв	Procedures: <ul style="list-style-type: none"> ■ Begin by reviewing vocabulary related to body parts and movements. ■ Lead the group in singing or saying the Hokey Pokey song while demonstrating the movements. ■ Guide participants through each verse of the song, instructing them to perform the corresponding actions. ■ Encourage active participation and enthusiasm from all participants. ■ Repeat the song and movements as desired. Instructions: <ul style="list-style-type: none"> ■ Stand in a circle with enough space to move freely. ■ Review vocabulary related to body parts and movements with the group. ■ Lead the group in singing or saying the Hokey Pokey song while demonstrating the movements. ■ Instruct participants to follow along with the actions as you sing or say each verse. ■ Encourage participants to have fun and be enthusiastic in their movements. 	

Put your right arm in, take your right arm out. Put your right arm in, and you shake it all about. Do the Hokey Pokey and you turn yourself around, that's what it's all about!

Put your left arm in, take your left arm out. Put your left arm in, and you shake it all about. Do the Hokey Pokey and you turn yourself around, that's what it's all about!

Put your right foot in, take your right foot out. Put your right foot in, and you shake it all about. Do the Hokey Pokey and you turn yourself around, that's what it's all about!

Put your left foot in, take your left foot out. Put your left foot in, and you shake it all about. Do the Hokey and Pokey and you turn yourself around, that's what it's all about!

Put your whole self in, take your whole self out. Put your whole self in, and you shake it all about. Do the Hokey and Pokey and you turn yourself around, that's what it's all about!

Reflection:




- After the activity, participants can reflect on their experience.
- They can discuss which parts of the song were their favorite or most challenging.
- Participants can also share how they felt while singing and dancing.





Підсумковий коментар

Summarizing:






- Summarize the key points of the activity, emphasizing the vocabulary learned and the physical movements performed.
- Participants can share their favorite moments from the activity and express how they felt about participating.






Назва активності	Two Truths and a Lie
<p>Цілі практики Activity Goals:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ To encourage participants to share personal information about themselves in a fun and engaging way. ■ To promote active listening and critical thinking skills as participants try to identify the false statement. ■ To foster a sense of connection and understanding among group members. ■ To create a relaxed and enjoyable atmosphere for group interaction.
<p>Результат практики Learning Outcomes:</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Participants will practice effective communication skills by sharing personal anecdotes. ■ Participants will develop their ability to discern truth from falsehood through observation and analysis. ■ Participants will strengthen their bonds with each other by learning more about their peers. ■ Participants will experience the value of honesty and trust in interpersonal relationships.
<p>Ресурси Resources:</p> 	<p>Chairs or seating for participants to sit in a circle.</p>

Час Time	Алгоритм проведення Procedures & Instructions	Простір для нотаток
 20-25 хв	<p>Procedures:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Have participants sit in a circle. ■ Explain the rules of the game, demonstrating with your own example. ■ Allow participants to take turns sharing two true statements and one false statement about themselves. ■ After each participant shares, the group votes on which statement they believe is the false one. ■ The participant reveals which statement was the lie and shares any additional details if desired. ■ Decide on the order of turns, such as randomly selecting the first participant and then rotating clockwise. <p>Instructions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Sit in a circle with the other participants. ■ I'll explain the game, providing an example by sharing two truths and one lie about myself. ■ Participants will take turns sharing their own two truths and one lie. ■ After each participant shares, the group will vote on which statement they think is the lie. ■ The participant will reveal the lie and share any additional information. ■ We'll continue around the circle until everyone has had a turn. <p>Reflection:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ After the activity, participants can reflect on their experience. ■ Discuss what it felt like to share personal information with the group. ■ Reflect on the challenge of identifying the false statement and how participants made their guesses. ■ Consider the importance of honesty and authenticity in building relationships. 	
 Підсумковий коментар <p>Summarizing:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Summarize the key points of the activity, emphasizing the importance of communication and trust. ■ Participants can share their thoughts on how the game helped them learn more about each other. ■ Highlight the value of active listening and critical thinking in discerning truth from falsehood. 		

Вправа

Здорова тарілка

Назва активності	Здорова тарілка	
Цілі 	Сформувати навички здорового харчування.	
Результат 	Корекція харчових звичок дитини.	
Ресурси 	Роздрукована форма тарілки з секторами , набір картинок з продуктами.	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: індивідуальна робота, обговорення результатів.</p> <p>Процедура Модератор(ка) демонструє презентацію «Здорове харчування» про принципи формування раціону, враховуючи баланс основних макронутрієнтів. Наводить приклади продуктів, які є джерелами білків, жирів та вуглеводів. Робить акцент на основних функціях структурних компонентів їжі та просить запам'ятати розподіл за секторами. Далі роздає дітям заготовки тарілок з розміткою на три сектори. Додатково кожен учасник отримує набір продуктів з кожної групи, включаючи «заборонені продукти». Для виконання завдання дітям дають 5 хвилин.</p> <p>Модератор(ка) аналізує отриманий результат, коментує наповнення секторів та помилки. Визначає переможців.</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи відповідає ваша тарілка основним прийомам їжі, які є у вас щодня? ■ Що б ви змінили у своєму раціоні? ■ Чи є у вас продукти, які рекомендовано виключити з дитячого раціону? 	
	<p>Підсумковий коментар</p> <p>Вправа сприятиме формуванню знань про комбінації продуктів в один прийом їжі, усвідомленню користі кожної зі складників раціону, оцінки надлишкового споживання певних груп продуктів. Та, відповідно, впровадженню нових звичок у раціоні, зміцненню здоров'я та поліпшенню продуктивності в навчальному процесі, спорті, щоденній активності.</p>	

Назва активності	Вікторина про продукти харчування	
Цілі 	Привернути увагу дітей до важливості здорового харчування та способу життя дитини через цікаві запитання.	
Результат 	Активізація цікавості дітей до теми здоров'я та харчування.	
Ресурси 	Презентація з питаннями вікторини, фішки для фіксації правильних відповідей.	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 30 хв	<p>Формат: робота в групі.</p> <p>Процедура Модератор(ка) демонструє презентацію з запитаннями вікторини. За кожну правильну відповідь учасник, який першим її озвучив, отримує 1 фішку. Модератор(ка) підбиває підсумки та визначає переможців.</p> <p>Рефлексія</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Чи цікаві були запитання про продукти харчування? ■ Що нового ви дізнались цікавого? ■ Які факти знаєте про їжу, що може здивувати ваших однолітків? 	
	<p>Підсумковий коментар</p> <p>Вправа сприятиме формуванню нових знань про їжу, продукти харчування. Мотивуватиме до пошуку інформації на цю тему. Діти та підлітки транслюють далі отриману інформацію вдома та в шкільному колективі, що популяризує здоровий спосіб життя в сім'ях.</p>	

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК





1 день

Знайомство.



Правила і закон

РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності	Ранкові активності	
Ціль		Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатності запам'ятовувати, розвиток навичок співпрацювати в команді.
Результат		«Ми – єдина команда!»
Ресурси		<p>Навчальні матеріали:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ранкова руханка. 2. Базові рухи руками. 3. Закличка 1. <p>Обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка.
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>1. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд.</p> <p>2. Базові рухи руками Ознайомити з базовими рухами руками за допомогою навчального відео (5 хв 15 с).</p> <p>3. Закличка 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ознайомити зі словами заклички: «Вперед Україна – мій рідний край, Вперед Україна – перемагай!» ■ Відпрацювати темп і ритм виконання заклички. Дітям необхідно відтворити ритм виконання заклички руками плескати в долоні, ногами – тупати на місці. ■ Вивчити комбінацію базових рухів руками: <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Руки вгору</i> – руки підняти вгору через перед, кисті в кулаках. 2. <i>Права рука вгору, ліва на поясі</i> – ліва рука через сторону на пояс, кисті в кулаках. 3. <i>Плеск у долоні перед грудьми.</i> 4. <i>Руки в сторони</i> – руки розкрити в сторони, кисті в кулаках. 5. <i>Руки вгору</i> – руки підняти вгору через сторони, кисті в кулаках. 6. <i>Ліва рука вгору, права на поясі</i> – права рука через сторону на пояс, кисті в кулаках. 	

7. Плеск у долоні перед грудьми.
8. Руки вгору-назовні – руки через перед підняти вгору-назовні, кисті в кулаках.

■ Поєднати слова заклички з рухами руками, за допомогою навчального відео.
[ЗАКЛИЧКА 1](#) (для вивчення).

[ЗАКЛИЧКА 1.](#)

4. Гра «Хвиля»


Учні стають у шеренги або коло. Перший учень розпочинає і всі роблять звичайний хвилеподібний рух (перший учень підіймає руки, а за ним відразу – наступний учень, як на спортивному заході). Тепер перший учень виконує іншу дію, щоб запустити хвилю, наприклад, робить присід.




Підсумковий коментар

Вправи під музику створюють чудовий настрій на весь день, заряджають енергією та позитивом. Закличка – перший крок для створення команди вболівальників на спортивних заходах. Окрім того, це чудові вправи для створення команди, оскільки діти вчаться співпрацювати з іншими.

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Назва активності	Активні парки Ігри на знайомство	
Ціль		Надати можливість дітям познайомитися через рухову активність. Сприяти розвитку фізичних якостей
Результат		Вміння представитися, познайомитися через рухову активність. Мати можливість представитися та запам'ятати ім'я товаришів по команді. Укріплення опорно-рухового апарату. Розвиток уваги, пам'яті
Ресурси		Місце проведення: спортивна зала, спортивний майданчик, подвір'я. Інвентар: м'яч, мотузка <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки ■ Вправи на рівновагу і баланс ■ Ігри на знайомство
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>Структура: підготовча, основна, підсумкова частини</p> <p>Підготовча частина:</p> <p>1. Вправа «Сигнал»</p> <p>Учасники стають у коло. Тримаються за руки. Керівник, тренер, вчитель подає сигнал. Це можуть бути, наприклад, натискання 2, 3 рази. «Сигнал» має пройти коло, не загубившись і повернутися до того, хто його подавав.</p>	

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 60 хв	<p>2. Гра «П'ятнашки»</p> <p>Всі учасники стоять у колі, тримаючись за мотузку, яка зав'язана обома кінцями, обома руками. Один учасник стоїть у середині кола. На початку гри це може бути керівник, тренер. Задача гравця, який стоїть у середині, доторкнутися рукою, до руки гравця, який тримає мотузку. Завдання гравців, які стоять у колі, не дати можливості «зап'ятнати» (доторкнутися) свою руку. Відірвати від мотузки можна тільки одну руку. Якщо доторкнулися до руки, або відірвали дві руки від мотузки, міняються місцями, називаючи своє ім'я.</p> <p>3. Повторити рухи руками, які вивчили на ранковій руханці</p> <p>Основна частина</p> <p>1. Активні парки: вправи на рівновагу і баланс</p> <p>2. Гра «Ім'я»</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Учасники утворюють коло. Один з учасників кидає м'яч і потім називає своє ім'я. ■ Учасники можуть передавати м'яч і говорити свої імена. ■ Учасники можуть вести м'яч, залишити його в іншого гравця і назвати своє ім'я. ■ Гравець, у якого м'яч, передає його, називає своє ім'я. ■ Гравець стоїть у середині кола, підкидає м'яч і називає одного з колег по команді, який має дуже швидко відреагувати і зловити м'яч, перш ніж він впаде на землю. (Можна з відскоком.) ■ Гравець перебуває в колі і викликає колегу по команді. Він передає йому м'яч (або кидає, або б'є); вони міняються місцями й продовжують називати імена. ■ Гра в обмеженому просторі з одним м'ячем. Гравець веде м'яч, називає одного з колег по команді і залишає йому м'яч. Той бере м'яч, веде його деякий час і називає іншого колегу по команді, який має зробити те ж саме (у цю гру можна грати з одним або декількома м'ячами – до трьох). ■ Зустріч, представлення себе та вітання. <p>3. Гра «Молекули»</p> <p>У кожного учасника є м'яч, або інший предмет, або без предмета. За командою рухаються хаотично (контроль м'яча, як у футболі, легкий біг, контроль м'яча, як у баскетболі і т.п.). Завдання: за визначений час, якомога більше помінятися предметами, назвавши своє ім'я.</p> <p>Заключна частина</p> <p>Вправа «Представлення себе»</p> <p>Всі гравці сидять. Один з них встає (за власним бажанням або його викликає керівник), називає голосно своє ім'я і сідає назад. Наприклад: «Мене звати Борис». Всі інші гравці встають. Вони разом повторюють ім'я Бориса і знову сідають. Інший гравець, що сидить зліва від першого, встає і, повертаючись направо, говорить: «Це Борис, а я Павло». Інші встають, вказують на цих двох гравців і повторюють їхні імена (Борис, Павло). Третій гравець встає і повторює те ж саме. Так відбувається, поки всі не назвуть своє ім'я.</p>	<p>У грі «Ім'я» запропоновано декілька варіантів. Керівник може вибрати один, або два. Запропонуйте дітям придумати свою гру на знайомство.</p> <p>Можна пограти у гру на вибір</p>

Вправа «Веселе знайомство»

Гравці сидять або стоять і представляються іншим, називаючи свої імена і роблячи який-небудь жест, або щось кумедне (наприклад, вони можуть посміхнутися, доторкнутися до носа, накрити обличчя руками, опертися на одну руку, підняти руки тощо). Керівник групи дає гравцям хвилину або дві, щоб придумати жести, і знайомство може починатися. Ця гра відбуватиметься веселіше, якщо гравці зможуть повторити імена і жести іншого гравця.

Рефлексія

1. Чи сподобалися вам ігри на знайомство?
2. Чому рухи заклички можна використовувати для розминки?
3. Які фізичні якості розвиваються за допомогою вправ на рівновагу і баланс?
4. Чи можливо за допомогою ігор на знайомство знайти друзів?
5. Чи важливо вміти знайомитися?
6. Фізичні вправи можна використовувати, як засіб для знайомства.







Підсумковий коментар

Запропонувати дітям придумати дію, якою вони будуть починати, або закінчувати заняття. Це може бути, наприклад, у колі, поклавши руку на руку, крикнути : «Ми команда!». Це може бути – закличка!



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності	Ранкові активності	
Ціль 	Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатність запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати у команді.	
Результат 	«У єдності – наша сила!».	
Ресурси 	Навчальні матеріали: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ранкова руханка. 2. Закличка 2. 3. Закличка 2 (для вивчення). 4. Комбінація флешмобу 1. Обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд. 2. Базові рухи руками Ознайомити з базовими рухами руками за допомогою навчального відео (5 хв 15 с). 3. Закличка 1 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ознайомити зі словами заклички: «Сила, натхнення, наснаги вимога, Єдність команди – мета: «Перемога!» ■ Відпрацювати темп і ритм виконання заклички. Дітям необхідно відтворити ритм виконання заклички: руками – плескати в долоні, ногами – тупати на місці. ■ Вивчити комбінацію базових рухів руками: В. п. – руки вниз, кисті у кулаках. <ol style="list-style-type: none"> 1. Руки зігнуті у ліктьових суглобах, кисті до плечей у кулаках. 2. Руки вгору – руки підняти вгору, кисті в кулаках. 3. Права рука вбік, ліва – зігнута у ліктьовому суглобі перед грудьми, руки в кулаках. 4. Ліва рука вбік, права зігнута у ліктьовому суглобі перед грудьми, кисті в кулаках – зміна положення рук через перед. 5. Плеск у долоні перед грудьми. 6. Руки в різні боки. 7. Плеск у долоні перед грудьми. 8. Права рука вгору, ліва – на поясі. 	

- Поєднати слова заклички з рухами руками, за допомогою навчального відео.

[ЗАКЛИЧКА 2](#) (для вивчення).

[ЗАКЛИЧКА 2.](#)

3. Комбінація флешмобу-1, за допомогою навчального відео

[ФЛЕШМОБ](#) (1 комбінація)

- Ознайомити та вивчити танцювальні рухи ногами:
Приставні кроки праворуч-ліворуч.
Приставні кроки вперед назад.
2 – приставних кроки вправо з правої ноги.
2 – приставних кроки вліво з лівої ноги.
- Вивчити танцювальну комбінацію рухів ногами на 16 рахунків:
1-4 – 2 приставних кроки праворуч з правої ноги;
5-8 – 2 приставних кроки вперед з правої ноги;
9-12 – 2 приставних кроки вліво з лівої ноги;
13-16 – 2 приставних кроки вперед з лівої ноги.
- Ознайомитись та вивчити рухи руками.
- Поєднати танцювальні рухи ногами та руками.

4. Гра





Мета гри – навчити дітей поєднувати базові рухи в комбінацію в команді. Команда повторює всі рухи разом. Умови гри: об'єднати дітей за групами від 4 до 8. 1 учень показує будь-який базовий рух, 2 учень додає до 1 руху – будь-який інший, 3 учень до попередніх 2 базових рухів додає 3 і т. д. Схема: А-А+Б- А+Б+В-.....). У такий спосіб учні в команді можуть поєднати до 8 рухів.



Підсумковий коментар

Цікаві вправи під музику створюють гарний настрій. Тільки, якщо ми об'єднаємось, нашу закличку можуть почути і зрозуміти інші. Вчимося підтримувати та вболівати одне за одного. Вчимося разом поєднувати рухи та створювати цікаві комбінації.

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Назва активності		Активні парки Ігри на комунікацію та командоутворення	
Ціль		Надати можливість дітям більше дізнатися одне про одного, про їхні інтереси, захоплення, риси характеру. Розвинути вміння працювати в команді, проявити лідерські якості. Сприяти розвитку фізичних якостей.	
Результат		Розвинути навички комунікації, знайти спільну мову, з тими хто їх оточує. Виявити лідерів. Сприяти укріпленню опорно-рухового апарату. Розвивати координаційні здібності.	
Ресурси		Місце проведення: спортивна зала, спортивний майданчик, подвір'я. Інвентар: лава, або стілець, обруч, м'яч. <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки. ■ Вправи на лаві, або стільці. ■ Ігри на комунікацію та командоутворення. 	
Час	Алгоритм проведення		Простір для нотаток
 60 хв	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина</p> <p>1. Вправа «Сигнал» Учасники стають у коло. Тримаяться за руки. Керівник, тренер, вчитель подає сигнал. Це можуть бути, наприклад, натискання 2 – 3 рази. «Сигнал» має пройти коло, не загубившись, і повернутися до того, хто його подавав.</p> <p>2. Гра «Двійки, трійки, четвірки» Діти рухаються хаотично по майданчику, визначеній території. Переміщення виконують за завданням керівника (наприклад, ходіння навшпиньки), або діти придумують власне. Через деякий час, керівник озвучує будь-яку цифру, наприклад 3! Учасники мають швидко організувати трійки. Потім гра продовжується. Учасник, який останнім приєднався до команди, демонструє свою улюблену фізичну вправу і всі її повторюють. Це може бути не тільки фізична вправа, а, наприклад, улюблений вірш, чи пісня.</p> <p>3. За допомогою гри «Двійки, трійки, четвірки» можна повторити рухи заклички, яку вивчили на попередніх заняттях.</p> <p>Основна частина</p> <p>1. Активні парки «Вправи на лаві, або на стільці»</p> <p>2. Гра «Гонка обручів» Діти об'єднуються в команди. Шикуються в шеренги, тримаючись за руки. Першому в шерензі надають обруч. Завдання: за командою «Руш» «прогнати», передати обруч останньому не роз'єднуючи руки. І повернути обруч учаснику, який починав. Перемагає команда, яка першою завершила виконання завдання, не роз'єднуючи рук.</p>		

Гру можна виконувати у колі. Для ознайомлення з грою пропрацювати дію без змагального методу. Можна використати будь-яку іншу гру на комунікацію з ресурсу, або запропонувати свою.

3. «Наша улюблена гра» для хлопців і дівчат.

Кожна команда запрошує пограти у «власну» гру. Ігри не мають повторюватися. Можна запропонувати дітям придумати свою гру на комунікацію.

Заключна частина

- Повторити вправу «Сигнал».

Прокоментувати, як учасники попрацювали у команді протягом заняття. Чи в кінці сигнал доходить швидше.

Рефлексія

1. Що означає слово «Команда»?
2. Що важливо в роботі в команді, що об'єднує членів команди?
3. Чи виявляє робота у команді лідера? Хто такий лідер?
4. Чи важко придумати і провести гру?
5. Які м'язи працювали під час виконання комплексу на лаві, або стільці?
6. Чи можливо заклички поєднати з грою?






Підсумковий коментар


За допомогою нашого заняття ми зрозуміли про необхідність створення сенсу групової ідентичності, відчуття соціальної підтримки та згуртованості. Необхідність усвідомлення різниці понять «група» і «команда», усвідомлення власної ролі у команді та визначення мотивації кожного учасника.

За допомогою вправ на лаві, або стільці, ми можемо зробити висновок, що завжди є можливість попрацювати над своїм фізичним розвитком, використовуючи предмети, які нас оточують.



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності	Ранкові активності	
Ціль		Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатності запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати у команді.
Результат		Фізичний розвиток через творчі завдання.
Ресурси		<p>Навчальні матеріали:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ранкова руханка. ■ Комбінація флешмобу-1. ■ Комбінація флешмобу-2. ■ ПРИКЛАДИ ЗАКЛИЧОК: ■ ЗАКЛИЧКА – Приклад 1. ■ ЗАКЛИЧКА – Приклад 2. ■ ЗАКЛИЧКА – Приклад 3. <p>Обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка.

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>1. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд.</p> <p>2. Комбінація флешмобу-1. Повторити комбінацію флешмобу-1.</p> <p>3. Комбінація флешмобу-2. Вивчити комбінацію флешмобу-2.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ознайомити та вивчити танцювальні рухи та рухи ногами: Три кроки з лівої ноги назад, на 4 – ноги разом. 1–2 – присід. 3–4 – піднятися у стійку, ноги нарізно. 1–4 – 4 рухи стегнами вправо-вліво. Із в. п. ноги нарізно. 1–2 – стрибком напівприсід, нахил тулуба вперед, 3–4 – у в. п. стійка, ноги разом. ■ Вивчити комбінацію на 16 рахунків із танцювальних та розвивальних вправ: 1–3 – три кроки з лівої ноги з пересуванням назад, на 4 – ноги разом; 5–6 – присід; 7–8 – стрибком ноги нарізно; 9–12 – рухи стегнами вправо-вліво на кожний рахунок; 13–14 – стрибком ноги разом, напівприсід з нахилом тулуба вперед; 15–16 – в.п. стійка, ноги разом. ■ Ознайомити та вивчити рухи руками. ■ Поєднати танцювальні рухи ногами та руками. 	

4. Гра

Мета гри – навчити дітей поєднувати базові рухи в комбінацію в команді. Команда повторює всі рухи разом. Умови гри: об'єднати дітей за групами від 4 до 8. Перший учень показує будь-який базовий рух, другий учень додає до першого руху – будь-який інший, третій учень до попередніх двох базових рухів додає третій і т. д. Схема: А-А+В- А+В+В-.....). У такий спосіб учні в команді можуть поєднати до 8 рухів.

5. Скласти девіз-закличку для своєї команди

Приклади закличок та відео наведені у методичних розробках.

ПРИКЛАДИ ЗАКЛИЧОК:

[ЗАКЛИЧКА – Приклад 1.](#)

[ЗАКЛИЧКА – Приклад 2.](#)

[ЗАКЛИЧКА – Приклад 3.](#)



Підсумковий коментар

Вправи під музику – енергія на весь день. Нові рухи – нові враження. Розвиваємося фізично через творчі вправи. Стань лідером у будь-якій справі: повтори рухи, запам'ятай рухи, створи оригінальну комбінацію в команді, будь творчим та креативним.

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Назва активності		Активні парки Паузи рухової активності	
Ціль		Поліпшити обізнаність з питань рухової активності протягом дня. Вплив рухової активності на розумову діяльність	
Результат		Ознайомити учасників клубу з руховою активністю протягом дня. Сприяти профілактиці захворювань опорно-рухового апарату, зняття втоми з очей. Сприяти посиленню мобілізації суглобів, розвитку гнучкості	
Ресурси		Місце проведення: спортивна зала, спортивний майданчик, подвір'я, навчальна кімната. Інвентар: <ul style="list-style-type: none">▪ Активні парки;▪ «Динамічна планка»;▪ Паузи фізичної активності.	
Час	Алгоритм проведення		Простір для нотаток
 60 хв	Структура: підготовча, основна, заключна частини Підготовча частина 1. Вправа «Сигнал». Учасники стають у коло. Тримаяться за руки. Керівник, тренер, вчитель подає сигнал. Це можуть бути, наприклад, натискання 2–3 рази. «Сигнал» має пройти коло, не загубившись і повернутися до того, хто його подавав.		

2. [Комплекс вправ «На розтягування».](#)
3. [Комплекс вправ «Ранковий».](#)
4. Повторити першу частину флешмобу, яку вивчили на ранковій руханці.

Основна частина:

1. [Активні парки «Динамічна планка».](#)
2. Паузи фізичної активності.

Організація роботи фронтальним методом.

Організація роботи груповим методом (робота по станціях).

■ [Комплекс №4 «Гімнастика для очей» + пальчикова гімнастика.](#)

■ [Комплекс №7 «Укріплення м'язів стопи» + вправи на розвиток ритму.](#)

Протягом дня можна використовувати інші комплекси. Комплекси «Паузи фізичної активності» можна використовувати кожен день.

Заклучна частина:

1. Повторити першу частину флешмобу.

Рефлексія

1. Чи потрібна фізична активність протягом дня?
2. Як впливають фізичні вправи на розумову діяльність?
3. Придумайте власний комплекс?
4. Чому важливо укріпляти м'язи стопи?
5. Чому важливо виконувати вправи для профілактики зору?
6. Як пальчикова гімнастика впливає на мозок?
7. Чим корисна динамічна планка?
8. Чи можна придумати свій комплекс з планкою?






Підсумковий коментар


Рухова активність протягом дня важлива. Паузи активного відпочинку впливають на розумові здібності та працездатність. Розумову роботу необхідно чергувати з фізичною для поліпшення показників протягом дня. Використання динамічної планки – профілактика захворювань опорно-рухового апарату.

Кожен має право бути здоровим. Має вільно добирати вправи, які йому подобаються і бути фізично активним.



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності	Ранкові активності	
Ціль		Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатності запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати у команді.
Результат		Навчаємось разом. Творчі завдання єднають.
Ресурси		<p>Навчальні матеріали:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ранкова руханка. 2. Комбінація флешмобу-1. 3. Комбінація флешмобу-2. 4. Комбінація флешмобу-3. 5. Музичний матеріал (фонограма). <p>Обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка.




Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>1. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд.</p> <p>2. Комбінація флешмобу-1 Повторити комбінацію флешмобу-1.</p> <p>3. Комбінація флешмобу-2 Повторити комбінацію флешмобу-2.</p> <p>4. Комбінація флешмобу-3 Вивчити комбінацію флешмобу-3.</p> <p>5. Повторити девіз-закличку для своєї команди</p>	



Підсумковий коментар

Вправи під музику – енергія на весь день. Нові рухи – нові враження. Розвиваємося фізично через творчі вправи. Стань лідером у будь-якій справі: повтори рухи, запам'ятай рухи, створи оригінальну комбінацію в команді, будь творчим та креативним.

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Назва активності	Активні парки Ігри на комунікацію Паузи рухової активності	
Ціль 	Укріплення опорно-рухового апарату. Розвиток фізичних якостей. Командоутворення.	
Результат 	Робота в команді. Використання «Пауз рухової активності» протягом дня.	
Ресурси 	Місце проведення: спортивна зала, спортивний майданчик, подвір'я, навчальна кімната. Інвентар: <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки: «Рівновага і баланс» «Присідай правильно». ■ Ігри на комунікацію. ■ Паузи рухової активності. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вправа «Сигнал». Учасники стають у коло. Тримаяться за руки. Керівник, тренер, вчитель подає сигнал. Це можуть бути, наприклад, натискання 2–3 рази. «Сигнал» має пройти коло, не загубившись, і повернутися до того, хто його подавав. 2. Комплекс вправ «На розтягування». 3. Комплекс вправ «Ранковий». 4. Повторити вправи флешмобу. <p>Основна частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Активні парки: «Рівновага і баланс», «Присідай правильно». 2. Вправи на комунікацію і роботу в команді з повітряною кулькою і обручем: <ul style="list-style-type: none"> ■ У парах контролювати повітряну кульку долонями. Можна якийсь певний час, можна якусь відстань. ■ У парах контролювати повітряну кульку обручем. Можна якийсь певний час, можна якусь відстань. ■ У парах перенести на відстань повітряну кульку, утримуючи різними частинами тулуба. ■ У четвірках перенести три повітряні кульки, утримуючи їх частинами тулуба. ■ У четвірках, тримаючи обруч на вказівному пальці, підняти й опустити у такий спосіб, щоб пальці не відірвати від обруча. ■ Придумати власну вправу з обручем і кулькою для роботи в команді. 	

Завершальна частина

1. [Комплекс №6 «Гімнастика для очей» + пальчикова гімнастика.](#)
2. Повторити другу частину флешмобу.

Рефлексія

1. Чи легко працювати в команді?
2. Де легше працювати – у двійках чи четвірках?
3. Які фізичні якості ми розвинули за допомогою вправ на рівновагу та баланс?
4. Чи відрізнялися ваші присідання до сьогоднішнього заняття?
5. Чи поліпшується працездатність, коли використовуєш «паузи рухової активності»?



Підсумковий коментар

Вміння працювати в команді є не в кожного. Але його можна розвивати. Різними іграми, вправами. Робота в команді також залежить від вашого фізичного стану. Спритний, витривалий, сильний, гнучкий учасник команди завжди буде приносити результати у спільну перемогу, спільний результат. А допоможе нам в цьому ресурс «Активні парки» і «Паузи рухової активності».



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності	Ранкові активності	
Ціль		Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатність запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати в команді.
Результат		Навчаємось разом. Творчі завдання єднають.
Ресурси		<p>Навчальні матеріали:</p> <ol style="list-style-type: none"> Флешмоб. Флешмоб під музичний супровід. Музичний матеріал (Фонограма). Комбінація базових рухів руками-1. Комбінація базових рухів руками-2. <p>Обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка.




Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<p>1. Привітання – девіз-закличка Спробуємо креативно привітатися. Учні по черзі командами вітаються за допомогою девізу-заклички.</p> <p>2. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд. Учні стають вільно на безпечній відстані одне від одного.</p> <p>3. Поєднати всі комбінації флешмобу (1, 2, 3 – частини) за допомогою навчального відео. ФЛЕШМОБ (для вивчення).</p> <p>4. Виконати флешмоб під музичний супровід за допомогою навчального відео. ФЛЕШМОБ (під музичний супровід). Музичний супровід.</p> <p>5. Скласти рухи руками до девізу-заклички для своєї команди. Приклади комбінацій базових рухів руками: Комбінація базових рухів руками-1. Комбінація базових рухів руками-2.</p>	



Підсумковий коментар

Вправи під музику – енергія на весь день. Нові рухи – нові враження. Розвиваємося фізично через творчі вправи. Стань лідером у будь-якій справі: повтори рухи, запам'ятай рухи, створи оригінальну комбінацію в команді, будь творчим та креативним.

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

<p>Назва активності</p>	<p>Активні парки «Обери, намалюй, вигайдай»</p>	
<p>Ціль</p>	 <p>Сприяти розвитку фантазії та креативності. Сприяти розвитку координації рухів та укріплення опорно-рухового апарату.</p>	
<p>Результат</p>	 <p>За допомогою спортивного інвентарю, малюнку на асфальті, вільного вибору та підходу придумати й урізноманітнити рухову активність. Формуємо здоровий простір. Наносимо на асфальт малюнки, які дають змогу використовувати їх для виконання вправ.</p>	
<p>Ресурси</p>	 <p>Місце проведення: спортивна зала, спортивний майданчик, подвір'я, навчальна кімната. Інвентар: координаційна драбина, різний спортивний інвентар, папір, мотузка, крейда.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки ■ «Чарівна драбина» ■ «Обери, намалюй, вигайдай» 	
<p>Час</p>	<p>Алгоритм проведення</p>	<p>Простір для нотаток</p>
	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина</p> <p>1. Вправа «Сигнал» Учасники стають у коло. Тримаяться за руки. Керівник, тренер, вчитель подає сигнал. Це можуть бути, наприклад, натискання 2–3 рази. «Сигнал» має пройти коло, не загубившись і повернутися до того, хто його подавав.</p> <p>2. Гра «П'ятнашки» Всі учасники стоять у колі, тримаючись за мотузку, яка зав'язана обома кінцями, обома руками. Один учасник стоїть у середині кола. На початку гри це може бути керівник, тренер. Завдання гравця, який стоїть у середині, доторкнутися рукою до руки гравця, який тримає мотузку. Завдання гравців, які стоять у колі, не дати можливості «зап'ятнати» (доторкнутися) свою руку. Відірвати від мотузки можна тільки одну руку. Якщо доторкнулися до руки, або відірвали дві руки від мотузки, міняються місцями, називаючи своє ім'я.</p> <p>3. Комплекс вправ «Ранковий». 4. Повторити вивчену частину флешмобу.</p> <p>Основна частина</p> <p>1. Активні парки. Комплекс вправ «Чарівна драбина». 2. Відповідальна команда придумує комплекс на координаційній драбині (5–6 вправ) і проводить його з коментарями для інших учасників. (Координаційну драбину можна намалювати крейдою). 3. Учасникам надають на вибір різний і доступний спортивний інвентар. Також можна додати папір, крейду, мотузку. За допомогою інвентарю та предметів учні вигадують гру, або вправи, які пропонують іншим. Всі команди мають спробувати варіанти інших.</p>	

4. Інший варіант:

Наносимо на асфальт малюнки, які дають змогу використовувати їх для виконання вправ.

Заклучна частина

1. [Комплекс №7 «Укріплення м'язів стопи» + вправи на розвиток ритму.](#)
2. Повторити закличку команди.

Рефлексія

1. Чи можемо фантазувати за допомогою спортивного інвентарю?
2. Чи можемо за допомогою малюнка креативно підійти до рухової активності?
3. Чи можемо розвивати творчість за допомогою рухової активності?
4. Застосовуючи різний спортивний інвентар та малюнки, чи можемо ми урізноманітнити рухову активність?
5. На які м'язи та розвиток фізичних якостей впливають вправи на координаційній драбині?








Підсумковий коментар




Рухова активність може бути цікавою, креативною, корисною. За допомогою фантазії ми урізноманітнюємо наше життя.



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності	Ранкові активності	
Ціль 	Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатності запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати в команді.	
Результат 	Навчаємось разом. Творчі завдання єднають.	
Ресурси 	Навчальні матеріали: <ol style="list-style-type: none"> 1. Флешмоб. 2. Флешмоб під музичний супровід. 3. Музичний матеріал (Фонограма). 4. Музичний матеріал до перформансу: Go_A – S HUM, Українка Я. Обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<ol style="list-style-type: none"> 1. Привітання – девіз-закличка Спробуємо креативно привітатися. Учні по черзі командами вітаються за допомогою девізу-заклички. 2. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд. 3. Поєднати всі комбінації флешмобу (1, 2, 3 – частини) за допомогою навчального відео ФЛЕШМОБ (для вивчення). 4. Виконати флешмоб під музичний супровід за допомогою навчального відео ФЛЕШМОБ (під музичний супровід), Музичний супровід. 5. Обрати для своєї команди музичний супровід, під який би хотіли скласти власний перформанс (флешмоб) Учителі/модератори можуть скористатися добіркою музичного матеріалу чи дібрати його на власний розсуд. Go_A – S HUM Українка Я 	
 Підсумковий коментар Вправи під музику – енергія на весь день. Нові рухи – нові враження. Розвиваємося фізично через творчі вправи. Стань лідером у будь-якій справі: повтори рухи, запам'ятай рухи, створи оригінальну комбінацію в команді, будь творчим та креативним.		

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

<p>Назва активності</p>	<p>Активні парки Організуй, придумай і проведи гру</p>	
<p>Ціль</p>	 <p>Сприяти розвитку фантазії та креативності. Сприяти розвитку координації рухів та укріплення опорно-рухового апарату.</p>	
<p>Результат</p>	 <p>Команда в ролі лідера, вчителя, організатора. Розвиток координаційних здібностей. Укріплення опорно-рухового апарату.</p>	
<p>Ресурси</p>	 <p>Місце проведення: спортивна зала, спортивний майданчик, подвір'я, навчальна кімната. Інвентар: координаційна драбина. <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки. ■ «Рівновага і баланс», «Чарівна драбина». ■ Ігри: фрізбі, доджбол. </p>	
<p>Час</p>	<p>Алгоритм проведення</p>	<p>Простір для нотаток</p>
	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вправа «Сигнал». Учасники стають у коло. Тримаяться за руки. Керівник, тренер, вчитель подає сигнал. Це можуть бути, наприклад, натискання 2–3 рази. «Сигнал» має пройти коло, не загубившись і повернутися до того, хто його подавав. 2. Комплекс вправ «Ранковий». 3. Комплекс вправ «На розтягування». 4. Повторити вивчені рухи флешмобу. <p>Основна частина</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Активні парки. Комплекс вправ «Рівновага і баланс», «Чарівна драбина». 2. Відповідальна команда обирає комплекс для розвитку координаційних здібностей і проводить його з коментарями для інших учасників. 3. Команди домовляються про ігри, у які гратимуть (спортивні чи рухливі). Домовляються про правила. У процесі гри самостійно розв'язують конфлікти, що виникають (без суддів). Визначається найбільш справедлива і толерантна команда. Кожна команда має зіграти з іншими командами. <p>Заключна частина</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комплекс №8 «Укріплення м'язів стопи» + вправи на розвиток ритму. 2. Повторити вивчені вправи флешмобу. 	

Рефлексія:

1. Чи можливе розв'язання конфліктів через гру?
2. Чи легко придумати комплекс вправ?
3. Чи може бути вправа «Сигнал» традиційною, і що за її допомогою можна продемонструвати?
4. Навіщо нам тримати рівновагу та баланс?
5. Чому важлива міцна й укріплена стопа?






**Підсумковий коментар**

Є ігри, де відсутні судді. За допомогою гри можливе розв'язання конфліктів. За допомогою гри ми спілкуємось, підтримуємо одне одного.




Мати міцний і здоровий опорно-руховий апарат – означає бути стійким, витривалим, успішним.



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності	Ранкові активності	
Ціль 	Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатності запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати в команді.	
Результат 	Навчаємось разом. Творчі завдання єднують.	
Ресурси 	<p>Навчальні матеріали:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комбінація флешмобу загалом. 2. Музичний матеріал (Фонограма). <p>Обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
 20 хв	<ol style="list-style-type: none"> 1. Привітання – девіз-закличка Спробуємо креативно привітатися. Учні по черзі командами вітаються за допомогою девізу-заклички. 2. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд. 3. Повторити флешмоб без музичного супроводу у повільному темпі Виконати флешмоб за допомогою навчального відео. 4. Виконати флешмоб під музичний супровід за допомогою навчального відео ФЛЕШМОБ (під музичний супровід). Музичний супровід. 5. Скласти перформанс під музичний супровід, який обрали учні Тривалість перформансу (флешмобу) рекомендовано від 50 с до 1 хв. (Для перформансу (флешмобу) достатньо одного куплету та приспіву, але музичний супровід має логічно завершуватися.) 	
	Підсумковий коментар	
<p>Вправи під музику – енергія на весь день. Нові рухи – нові враження. Розвиваємося фізично через творчі вправи. Стань лідером у будь-якій справі: повтори рухи, запам'ятай рухи, створи оригінальну комбінацію у команді, будь творчим та креативним.</p>		

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Назва активності	Активні парки Плогін	
Ціль 	Укріплення опорно-рухового апарату. Реалізація наскрізної змістовної лінії «Екологічна безпека та сталий розвиток».	
Результат 	Розвиток витривалості. Формування соціальної активності, відповідальності, екологічної свідомості.	
Ресурси 	Місце проведення: територія подвір'я, спортивна зала, спортивний майданчик. Інвентар: лава, або стілець, мішки для сміття, рукавички, координаційна драбина. <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки. ■ «Рівновага і баланс», «Вправи на лаві, або стільці». ■ Плогін. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина</p> <p>1. Вправа «Сигнал» Учасники стають у коло. Тримаються за руки. Керівник, тренер, вчитель подає сигнал. Це можуть бути, наприклад, натискання 2–3 рази. «Сигнал» має пройти коло, не загубившись і повернутися до того, хто його подавав.</p> <p>2. Гра «Двійки, трійки, четвірки» Діти рухаються хаотично по майданчику, визначеній території. Переміщення виконують за завданням керівника (наприклад, ходіння навшпильки), або діти придумують власне. Через деякий час, керівник озвучує будь яку цифру, наприклад – 3. Учасники мають швидко організувати трійки. Потім гра продовжується. Учасник, який останнім приєднався до команди, демонструє свою улюблену фізичну вправу й усі її повторюють. Це може бути не тільки фізична вправа, а, наприклад, улюблений вірш чи пісня.</p> <p>3. Комплекс вправ «Ранковий»</p> <p>4. Активні парки «Чарівна драбина». Учасники виконують на драбині свої вправи 5–6 переміщень.</p> <p>Основна частина: Активні парки. Вправи: «Рівновага і баланс», «Вправи на лаві, або стільці». Для розминки можна використати «Вправи на стільці». Комплекс №2 «Стілець».</p>	

1. Плогінг. Біг з метою збору сміття. Враховується швидкість та кількість зібраного та сортованого сміття.
Визначається територія, на якій буде здійснюватися біг підтюпцем.
Учням надають мішок для збору сміття, рукавички.
Завдання: за наданий час зібрати сміття на заданій території.
На фініші здійснити сортування: папір, пластик, скло, інше.

Заключна частина:

[Комплекс №5 «Гімнастика для очей» + пальчикова гімнастика.](#)

Повторити вправи флешмобу.

Рефлексія.

1. Чи можливо поєднати рухову активність з екологічними знаннями?
2. Чи отримали ви навантаження коли бігали та збирали сміття?
3. Як часто потрібно виконувати гімнастику для очей?
4. Чи можна отримати навантаження, виконуючи вправи на стільці?



Підсумковий коментар




Плогінг дає змогу не тільки розвивати витривалість, а й формувати соціальну активність, відповідальність, екологічну свідомість.



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності		Ранкові активності	
Ціль		Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатності запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати в команді.	
Результат		Вдосконалюємося разом. Творчі завдання єднають.	
Ресурси		<p>Навчальні матеріали:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комбінація флешмобу загалом. 2. Музичний матеріал (Фонограма). <p>Обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка. 	
Час	Алгоритм проведення		Простір для нотаток
 20 хв	<p>1. Привітання – девіз-закличка Учні по черзі командами вітаються за допомогою девізу-заклички.</p> <p>2. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд.</p> <p>3. Виконати флешмоб під музичний супровід Виконати флешмоб під музичний супровід.</p> <p>4. Повторити перформенс під музичний супровід, який обрали учні Учителі/модератори допомагають учням з вмиканням музичного супроводу. Команди по черзі виконують самостійно складений перформанс.</p>		
	<p>Підсумковий коментар</p> <p>Вправи під музику – енергія на весь день. Нові рухи – нові враження. Розвиваємося фізично через творчі вправи. Стань лідером у будь-якій справі: повтори рухи, запам'ятай рухи, створи оригінальну комбінацію в команді, будь творчим та креативним.</p>		

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

<p>Назва активності</p>	<p>Активні парки Конкурс перфомансів і закличок</p>	
<p>Ціль</p>		<p>Використання ресурсу «Активні парки» з метою популяризації здорового способу життя. Проявлення активної соціальної позиції.</p>
<p>Результат</p>		<p>Укріплення опорно-рухового апарату. Конкурс перфомансів і закличок.</p>
<p>Ресурси</p>		<p>Місце проведення: територія подвір'я, спортивна зала, спортивний майданчик. Інвентар: необхідний для заклички: а) Активні парки; б) «Чарівна драбина»; в) Конкурс перфомансів і закличок.</p>
<p>Час</p>	<p>Алгоритм проведення</p>	<p>Простір для нотаток</p>
	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> Комплекс вправ «На розтягування». Повторити закличку команди. Активні парки. <p>«Чарівна драбина» Учасники виконують для розминки переміщення по драбині, працюючи за індивідуальною програмою, тобто вигадують 5–6 власних бігових, стрибкових вправ і демонструють їх.</p> <p>Основна частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> Фестиваль рухової активності. <p>Учасники організуються у команди, в залежності скільки локацій планується організувати.</p> <p>Рекомендовано локації:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки. ■ Паузи рухової активності. ■ Ігри на комунікацію. ■ Спортивна, або рухлива гра, яка сподобалась учасникам протягом спілкування. <p>На кожній локації команди працюють однаковий час. Здійснюють організований перехід. Можна використати сертифікати, де учасники будуть збирати бонусні бали.</p> <p>Заклучна частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> Комплекс №9 «Укріплення м'язів стопи» + вправи на розвиток ритму 	

Рефлексія:

1. Чи важко було працювати у команді?
2. Чи лежить відповідальність на кожному представнику команди за результат?
3. Чи важливо дотримуватися здорового способу життя?
4. Що таке здоровий спосіб життя?
5. Чи важко змагатися?
6. Від чого залежить успіх команди?

**Підсумковий коментар**

Робота в команді відповідальна. Результат команди залежить від успіху кожного. Кожний член команди робить власний внесок у командний результат. Щоб результат був високий, кожен член команди має дотримуватися здорового способу життя. Тому що здорова людина – успішна, життєрадісна, багатофункціональна.





Використовуйте ресурс «Активні парки», щоб бути здоровими й успішними.



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності		Ранкові активності	
Ціль		Фізичний розвиток, музично-ритмічне виховання, розвиток координаційних здібностей, здатності запам'ятовувати, об'єднання дітей, розвиток навичок співпрацювати в команді.	
Результат		Наші досягнення.	
Ресурси		<p>Навчальні матеріали:</p> <ul style="list-style-type: none"> Музичний матеріал (Фонограма). <p>Обладнання:</p> <ul style="list-style-type: none"> ноутбук; колонка; протокол оцінювання команд. 	
Час	Алгоритм проведення		Простір для нотаток
 20 хв	<p>1. Ранкова руханка Учителі/модератори можуть скористатися добіркою руханок у «Календарі подій» чи дібрати інші на власний розсуд</p> <p>ФЕСТИВАЛЬ</p> <p>2. Привітання – девіз-закличка. Учні по черзі командами вітаються за допомогою девізу-заклички.</p> <p>За бажанням учні до виконання заклички додають власний перформанс.</p> <p>3. Всі учні виконують загальний флешмоб під музичний супровід.</p> <p>ФЛЕШМОБ</p>		
<p> Підсумковий коментар</p> <p>Вправи під музику – енергія на весь день. Розвиваємося фізично через творчі вправи. Стань лідером. Разом до перемоги!</p>			

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Назва активності	Фестиваль рухової активності	
Ціль	 Популяризація здорового способу життя.	
Результат	 Проведення фестивалю рухової активності.	
Ресурси	 Місце проведення: спортивний майданчик, подвір'я, спортивна зала. Інвентар: необхідний для проведення. <ul style="list-style-type: none"> ■ Активні парки. ■ Комплекси «паузи рухової активності». ■ Ігри на комунікацію. 	
Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Кожна команда самостійно організовує розминку. 2. Можна запропонувати, щоб окрема команда провела комплекс загально-розвивальних вправ для всіх. 3. Повторити комплекс вправ спільного флешмобу. <p>Основна частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Спільний флешмоб «Ми вдома – ми в Україні». 2. Фестиваль перфомансів і закличок. <p>Заключна частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комплекс №9 «Укріплення м'язів стопи» + вправи на розвиток ритму. 2. Гра «Сигнал». <p>Рефлексія:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Яка мета проведення флешмобів? 2. Яка локація сподобалась на фестивалі? 3. Чому в кінці заняття провели гру «Сигнал»? 4. Чи будете ви користуватися ресурсом «Активні парки»? 5. Що для вас означає слово «Команда»? 	
 Підсумковий коментар <p>Спільні дії – об'єднують. Флешмоб, спортивний фестиваль – робота команди. Співпраця, спільне ухвалення рішення, спільні рухи. Вправа «Сигнал» показала, як весь час ми працювали в команді, дотримуючись правил, прислуховуючись до кожного. Ми – команда!</p>		



РАНКОВІ АКТИВНОСТІ

Назва активності		Фестиваль (конкурс) закличок	
Ціль		Наші досягнення.	
Результат		Змагаємося, щоб удосконалюватися	
Ресурси		Обладнання: <ul style="list-style-type: none"> ■ ноутбук; ■ колонка. 	
Час	Алгоритм проведення		Простір для нотаток
 20 ХВ	1. Ранкова руханка 2. Підбиття підсумків		
Підсумковий коментар Змагання надають можливість визначити сильні та слабкі сторони команди. Удосконалюватися надалі, не зупинятися, працювати над собою. Разом до перемоги! У єдності наша сила!			

ФІЗИЧНИЙ РОЗВИТОК

Назва активності		Улюблена рухова активність	
Ціль		Через рухову активність до спілкування.	
Результат		Дотримання здорового способу життя через улюблену рухову активність.	
Ресурси		Місце проведення: спортивний майданчик, подвір'я, спортивна зала. Інвентар: необхідний для проведення.	

Час	Алгоритм проведення	Простір для нотаток
	<p>Структура: підготовча, основна, заключна частини</p> <p>Підготовча частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Індивідуальний комплекс розвивальних вправ. Кожен учасник виконує власні вправи. 2. Індивідуальна закличка. Кожен учасник демонструє власну закличку, або повторює командну. <p>Основна частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Комплекс вправ «Активні парки». Кожен учасник виконує власний комплекс для розвитку фізичних якостей. 2. Граємо в улюблену гру. Учасникам надають можливість вибору. Вони ухвалюють рішення, у яку спортивну, рухливу гру гратимуть. Це може бути не обов'язково гра. Це може бути різна рухова активність, наприклад стрибки через скакалку, переміщення по драбині, малюнки і рухова активність і т.п. <p>Заклучна частина:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Загальний флешмоб. 2. Вправа «Мікрофон». <p>Рефлексія:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Що для вас означає право вибору? 2. Право вибору – дорівнює свобода? 3. Яке відчуття, коли працюєш індивідуально і коли працюєш у команді? 4. Які враження від участі у Клубі? 	

Як визначити й проаналізувати стейкхолдерів

Стейкхолдери (від англ. stakeholder) – зацікавлені й причетні сторони, тобто всі, хто може впливати на проблему чи ситуацію.

Аналіз стейкхолдерів – необхідний елемент вибору партнерів і визначення їхньої ролі в проєкті.

Алгоритм аналізу стейкхолдерів за допомогою інструмента «Мапа стейкхолдерів»:

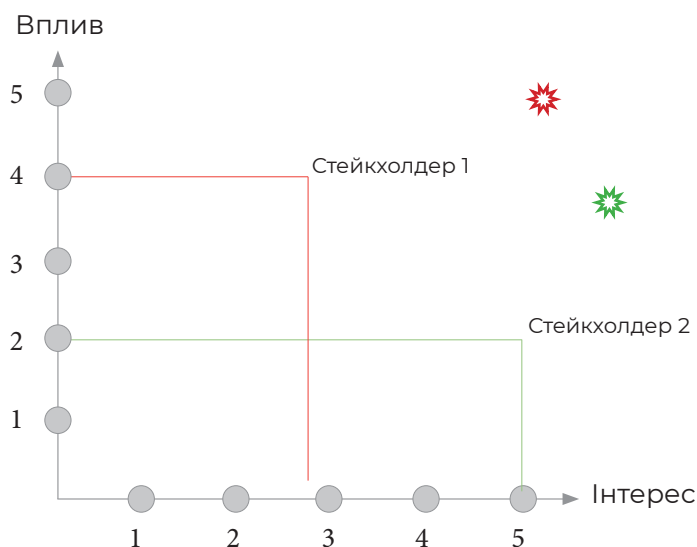
1. Виокремити всі можливі сторони, зацікавлені в реалізації проєкту. У ході планування (мапування) проєкту в пригоді можуть стати такі питання:

- На кого позитивно вплинуть наслідки ініціативи?
- На кого негативно вплинуть наслідки ініціативи?
- Хто найбільш вразливий до впливу ініціативи?
- Хто її найсильніші прихильники?
- Хто має важливе значення для успіху ініціативи?
- Які потенційні проблеми можливі на етапі планування?
- Які потенційні проблеми можливі на етапі реалізації?

2. Визначити інтерес і вплив кожної зацікавленої сторони на процес реалізації проєкту за шкалою від 0 до 5 балів. Думку слід обґрунтувати (результати обговорень фіксуються в таблиці).

Стейкхолдери	Інтерес		Вплив	
	Бал	Обґрунтування	Бал	Обґрунтування

3. Перенести дані в схему «Аналіз зацікавлених сторін»: горизонтальна вісь позначає інтерес зацікавленої сторони, вертикальна – її вплив на процес. Зацікавлену сторону слід позначити в точці перетину інтересу та впливу.



4. Зірочкою на схемі позначити бажану позицію з максимальним інтересом і впливом зацікавленої сторони.

5. Визначити ефективні стратегії взаємодії із зацікавленими сторонами та конкретні дії для їх досягнення. Це завдання можна виконати з використанням таблиці «Ефективні стратегії взаємодії із зацікавленими сторонами».

№	Зацікавлена сторона	Ефективна стратегія	Конкретна діяльність
1			
2			
...			

Рекомендовані стратегії поведінки:

- з (не)впливовими стейкхолдерами, які, ймовірно, підтримають ініціативу, – залучення, перетворення на партнерів чи групу підтримки;
- із впливовими стейкхолдерами, які можуть перешкоджати ініціативі, – пояснення переваг, пошук важелів нейтралізації негативного впливу;
- з невливовими стейкхолдерами, які можуть перешкоджати ініціативі, – ігнорування або періодичне інформування про позитивні досягнення й результати, щоб зменшити вплив на громадську думку;
- із впливовими стейкхолдерами, які залишатимуться нейтральними, – інформування, пояснення переваг, з часом залучення до ініціативи, перетворення на партнерів чи групу підтримки;
- з невливовими стейкхолдерами, які залишатимуться нейтральними, – ігнорування або поступове перетворення на групу підтримки.

Джерела:

1. Інтерактивна мапа стейкхолдерів (зацікавлених сторін). URL:

<https://business.dii.gov.ua/handbook/sustainable-solutions/interaktivna-mapa-stejkholderiv-zacikavlenih-storin>

2. Стейкхолдери: що таке і чому важливі. URL: <https://smartik.kiev.ua/stejkholderi-shcho-take-i-chomu-vazhlyvi/>

3. Заняття 3. Реалізація молодіжних партисипативних проєктів із залученням

місцевої громади. Ми можемо більше. URL: https://austausch.org/files/DRA/Publikationen/Mehr%20bewegen/MB_Methodenbuch_UA.pdf

Видано за кошти міжнародної технічної допомоги. Продаж заборонено.
Видання здійснено за підтримки Швейцарії
в межах впровадження Швейцарсько-українського проєкту DECIDE –
«Децентралізація для розвитку демократичної освіти» (www.decide.in.ua).