

Посібник до гри для українських вчителів



Вивчаю — не чекаю

**CAN'T
WAIT TO
LEARN**



ЗМІСТ

Вступ до автоматизованої навчальної програми «Вивчаю — не чекаю»	2
Увійти та завантажити гру	2
Розпочати та створити обліковий запис	3
Значки та навігація у віртуальному світі гри	14
Детальніше про математичну гру	15
Детальніше про навчання	25
Як структуровані уроки?	29
Що міститься в «уроці»?	32
Опис ігрового застосунку з читання	37
Який матеріал вивчають у кожному класі?	40
Як структуровані уроки?	41
Це – андрій, гід гри, та його папуга гоша, який розповідає історії	45

ВСТУП ДО АВТОМАТИЗОВАНОЇ НАВЧАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ «ВИВЧАЮ — НЕ ЧЕКАЮ»

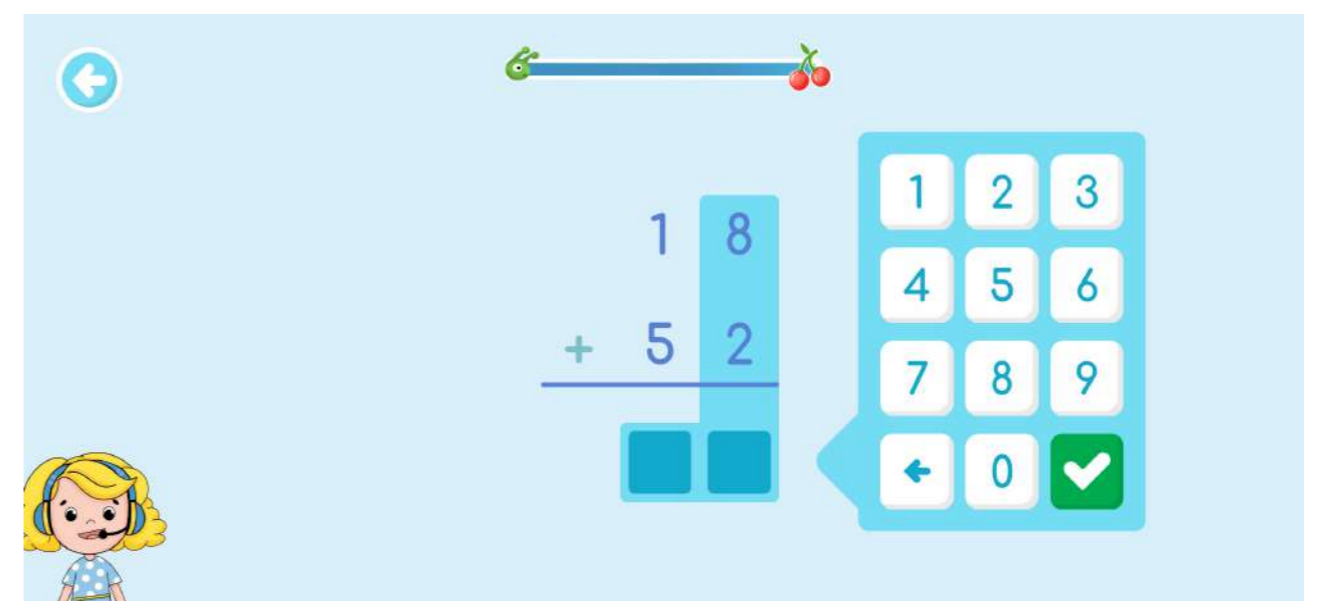
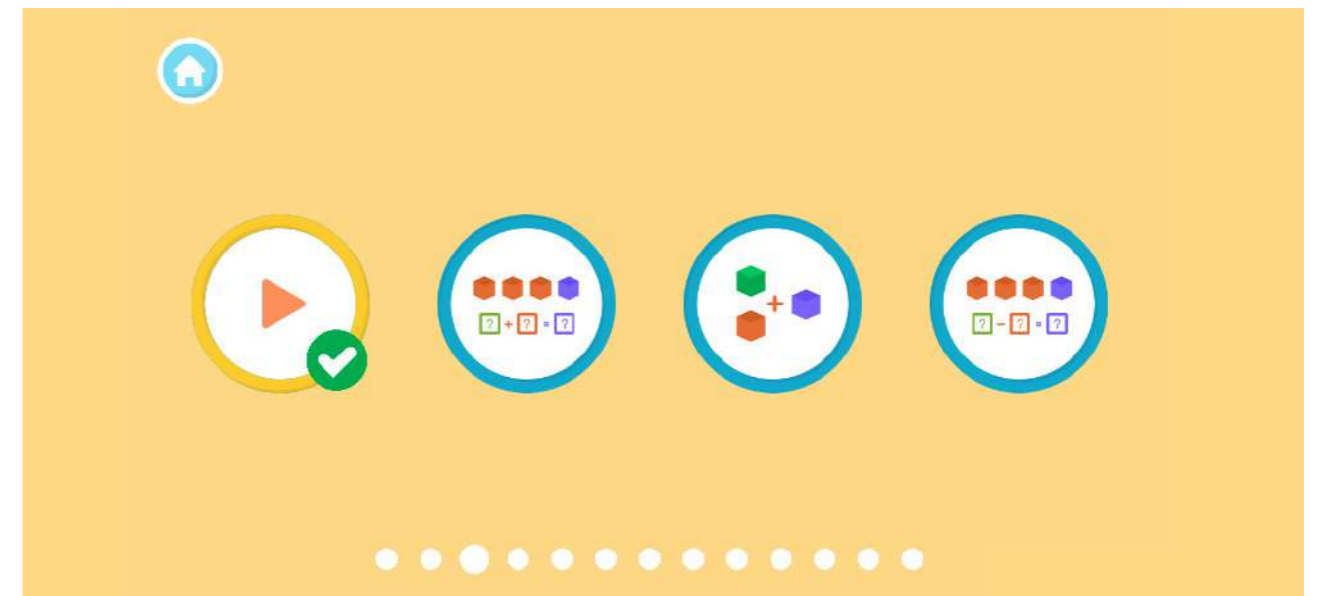
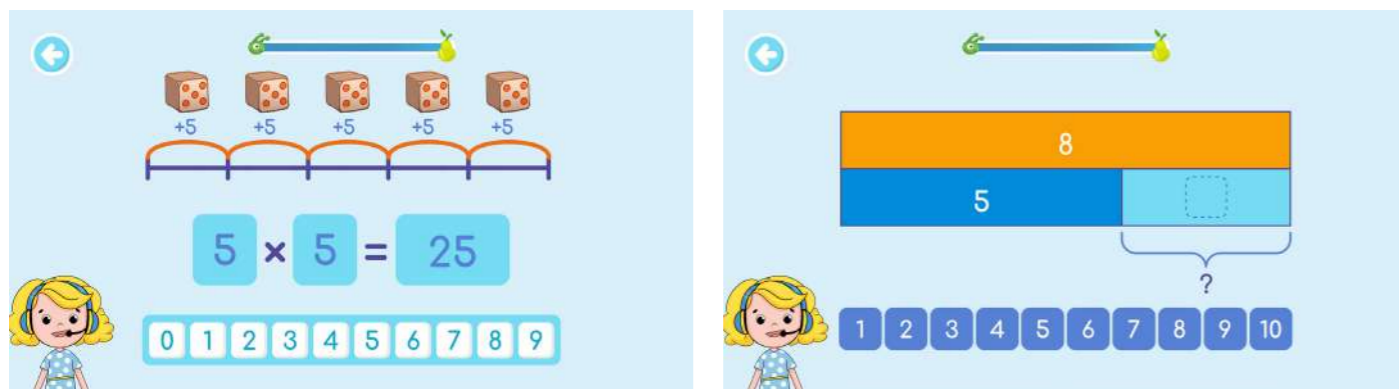
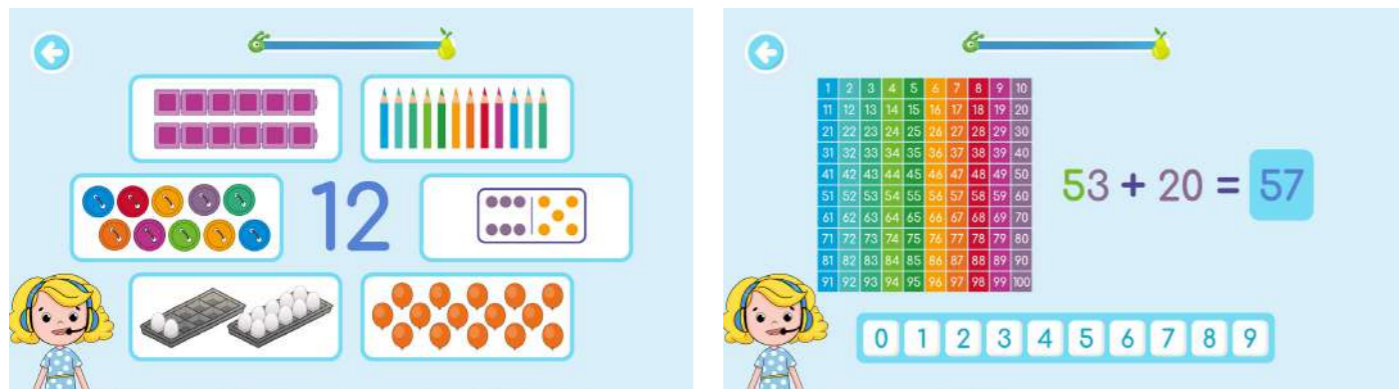
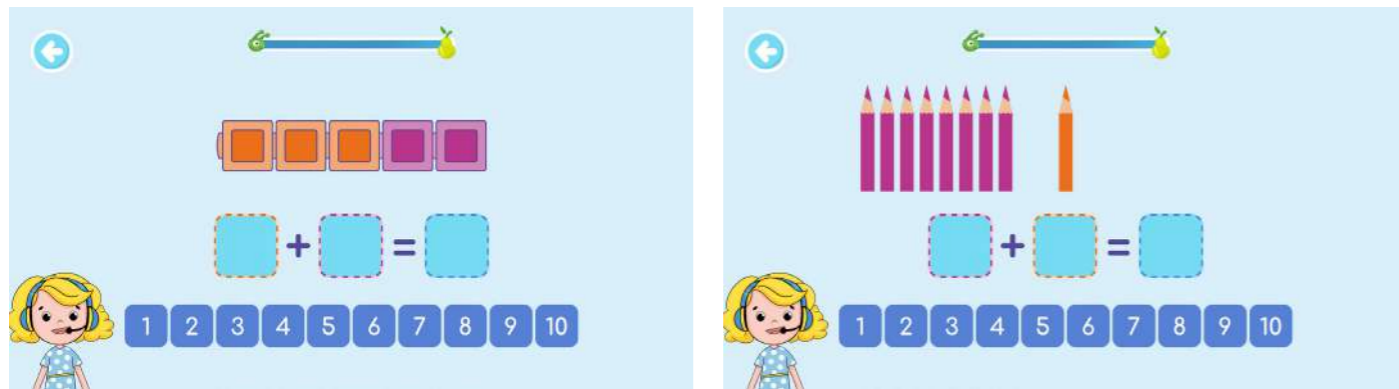
«Вивчаю — не чекаю» — це цифровий застосунок для навчання, де учні грають у віртуальному світі.

Віртуальний світ гри було створено спільно з дітьми, аби зробити його зрозумілим та таким, що відповідає культурним реаліям. У віртуальному світі гри учні отримують доступ до схваленої і узгодженої МОН України навчальної діяльності, яка представлена у вигляді відео, що супроводжуються набором вправ у гральній формі (мінігор) для кожного рівня. Мінігри також виконують функцію мініконтрольних, де учні мають продемонструвати певний рівень знань, щоб перейти на новий етап гри. Граючи в мінігри, діти навчаються в ігровому світі у контексті ігрового сюжету. У цьому застосунку діти отримують звіти про помилки та можуть навчатися у зручному темпі.

УВІЙТИ ТА ЗАВАНТАЖИТИ ГРУ

Застосунок «Вивчаю — не чекаю» можна завантажити з Apple App Store або з Google Play.

Грою можна користуватися на планшетах і смартфонах з операційними системами iOS (версія 14 або новіша) або Android (версія 7 або новіша). Просто зайдіть у свій магазин застосунків і завантажте гру, це абсолютно безкоштовно. Далі дотримуйтесь інструкцій, наданих у розділі «Розпочати та створити обліковий запис».



РОЗПОЧАТИ ТА СТВОРИТИ ОБЛІКОВИЙ ЗАПИС

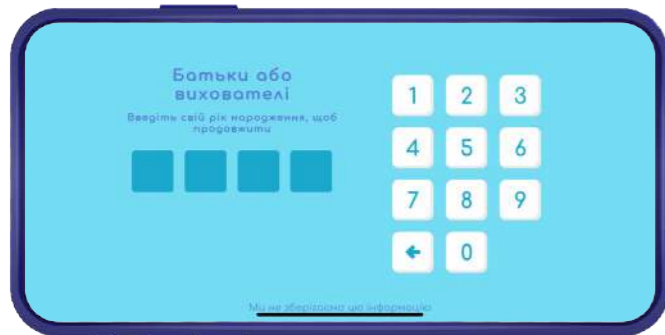


Спочатку завантажте застосунок з Apple або Google Play. Значок ігрового додатка має блакитний фон і білі цифри. Після завантаження натисніть на значок застосунку, щоб розпочати гру.

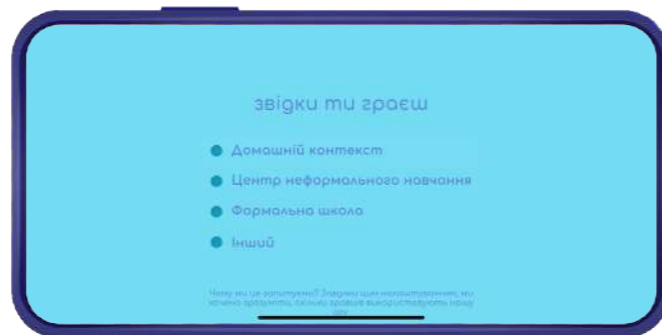


Ви побачите на екрані логотип War Child, а далі — заставку з двома персонажами, які представляють гру.

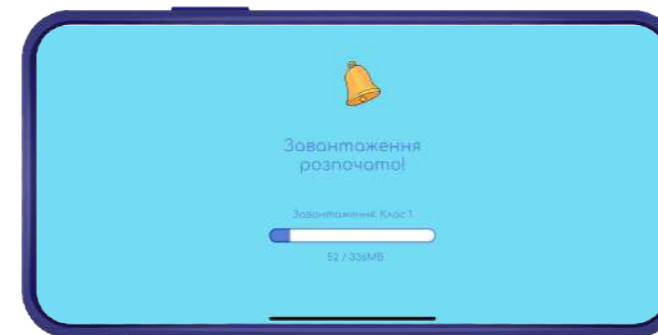




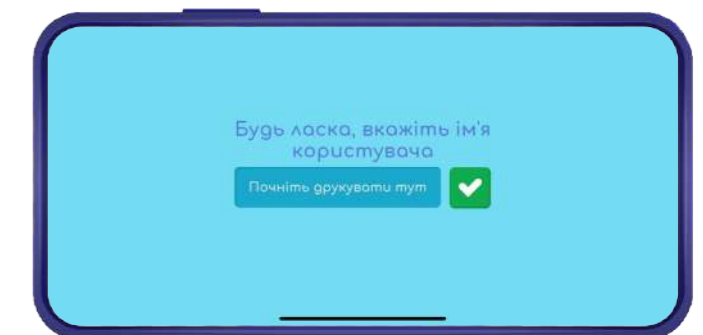
Тепер ви бачите екран зони для батьків або вихователів. Слід увести рік народження **дорослого**, не дитини. Далі ви зможете створити обліковий запис 1 дитини або більше.



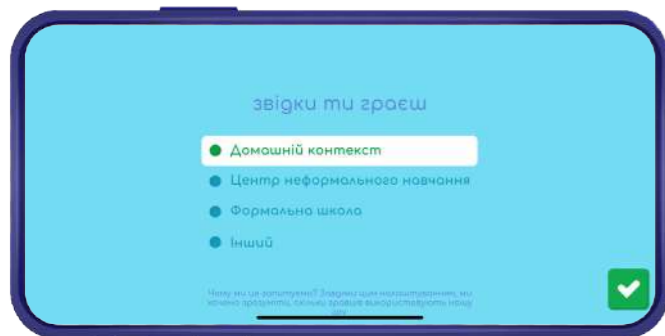
Виберіть формат навчання дитини: вдома, у Центрі цифрового навчання, у школі. Це допоможе нам краще розуміти, де діти використовують застосунок.



Тепер навчальні матеріали будуть завантажені. На це може піти деякий час, залежно від якості та швидкості інтернету. Переконайтеся, що на пристрої достатній об'єм пам'яті – у цьому випадку, 336MB.



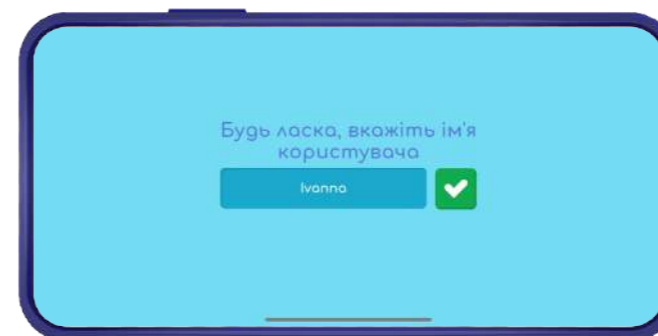
Вкажіть ім'я користувача (ім'я дитини). Воно не надсилатиметься на зовнішній сервер і використовуватиметься на пристрої лише для відстеження різних облікових записів.



Виберіть варіант, що найкраще відповідає ситуації, у якій навчається дитина, та натисніть "Підтвердити".



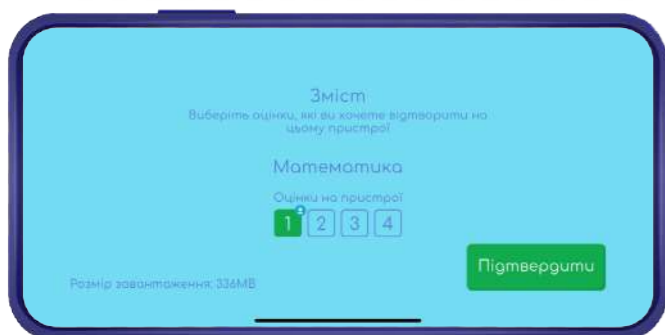
Тут потрібно вибрати клас, у якому навчається дитина. Застосунок завантажить матеріали лише для відповідного класу. Коли дитина перейде до іншого класу, ви зможете завантажити відповідні матеріали.



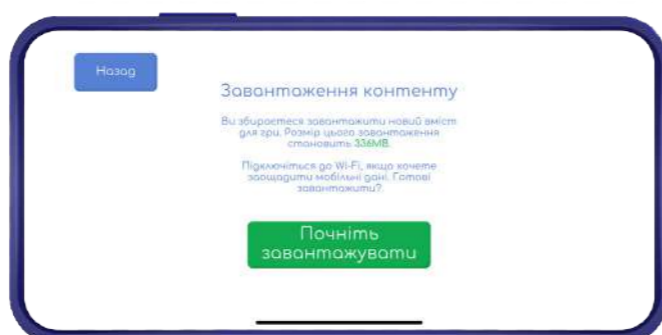
У прикладі нижче ми використовуємо ім'я Іванна. Натисніть зелену галочку, коли завершите.



Якщо ви ввімкнете цю функцію, вам буде запропоновано лише ввести стать і рік народження дитини. Ми не збираємо жодних персональних даних. Ви завжди можете змінити свою думку в зоні для батьків або вихователів. У цьому прикладі ми вмикаємо і дозволяємо збір анонімних даних.



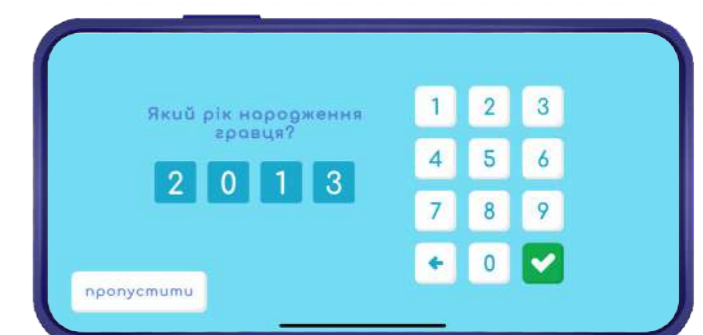
На одному пристрої гратимуть декілька дітей з різних класів навчання? Це не проблема! Для кожної дитини ви можете вибрати її клас та завантажити відповідні матеріали. Ця опція з'явиться, коли ви створите їхні облікові записи.



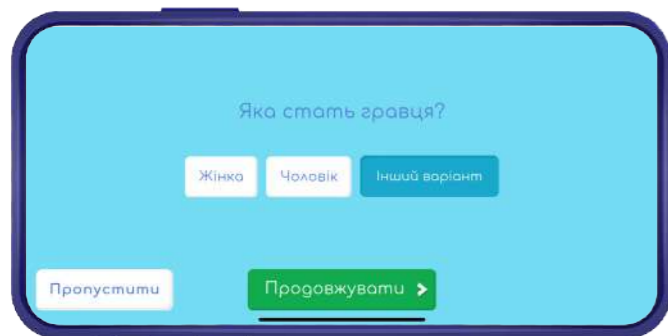
Підтвердіть, що ви хочете завантажити матеріали, натиснувши на зелену кнопку, або поверніться, натиснувши блакитну кнопку у верхньому лівому куті екрану.



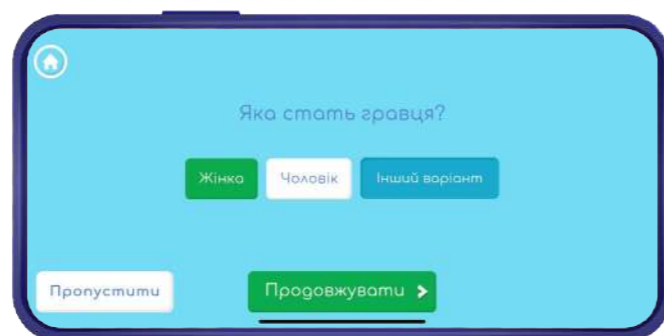
Тепер вас попросять ввести рік народження дитини.



У цьому прикладі ми використовуємо 2013 рік.



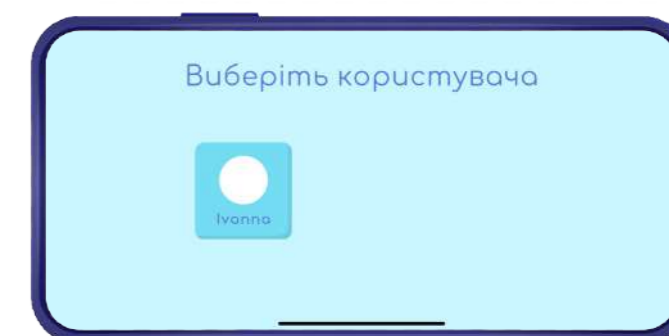
Далі вас попросять ввести стать дитини.



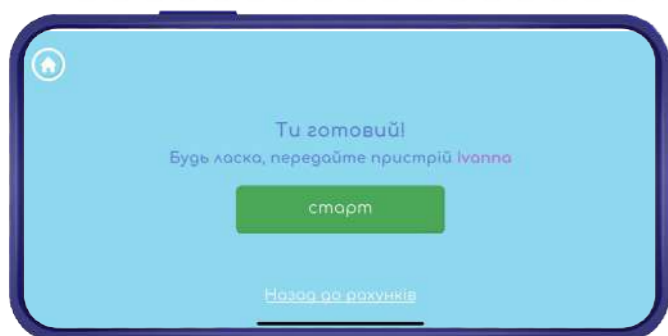
У цьому прикладі ми обираємо жіночу стать.



Ви також можете подивитися, які ще облікові записи користувачів є на пристрої, натиснувши кнопку «Змінити обліковий запис».



Бачимо на цьому пристрої лише один обліковий запис, оскільки ми створили акаунт лише для Іванни. Якби було створено більше облікових записів, ви б побачили їх тут. Натисніть «Іванна», щоб повернутися до її облікового запису на мапі.



Тепер ви можете або створити обліковий запис ще однієї дитини, або розпочати грати з обліковим записом, який ви вже створили.



Тепер ви знову на мапі, де також можете увійти в зону для батьків або вихователів, натиснувши на три лінії в синьому прямокутнику.



Вам знову запропонують ввести дані дорослого: рік народження.



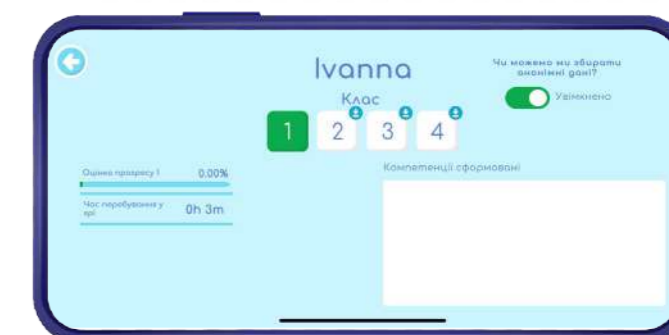
Щоб увійти в мапу натисніть на Софію — гідя гри.



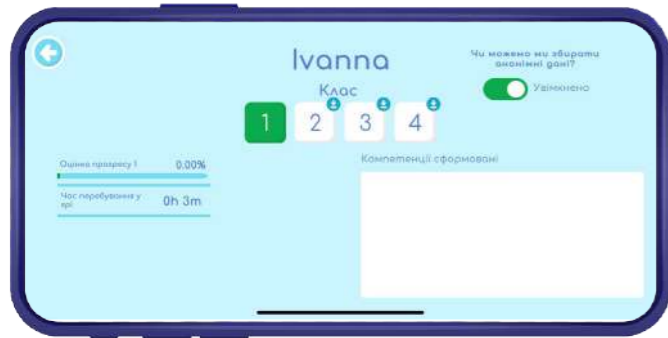
Це — зона мапи. Ми увійшли як Іванна. Можна розпочати грати, натиснувши на будинок.



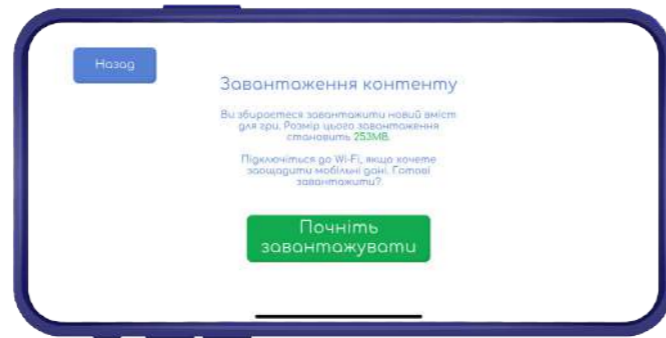
Ось такий вигляд має зона для батьків та вихователів, коли на пристрої вже існує обліковий запис. Тут ви можете додати іншого користувача, видалити користувача, відредагувати дані користувача або змінити налаштування щодо збору анонімних даних, а також знайти посилання на нашу політику конфіденційності (верхня синя кнопка). Почнімо з редагування профілю Іванни.



Тепер ви можете побачити більше даних Іванни. Ви бачите, в якому вона класі, а також наскільки вона просунулася в грі. У нашому прикладі — це 0 % у 1-му класі, тому що Іванна ще не грала. Також ви можете бачити, скільки часу вона перебувала у грі.



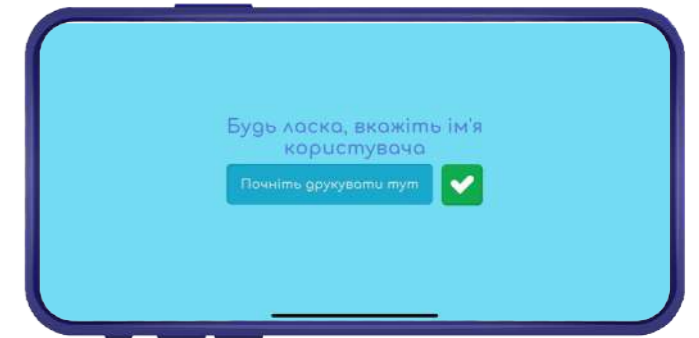
Якщо ви помилково зарахували Іванну в інший клас, просто натисніть на клас, до якого бажаєте її перемістити. У нашому прикладі ми переміщуємо дитину у 2-й клас, натиснувши відповідну цифру.



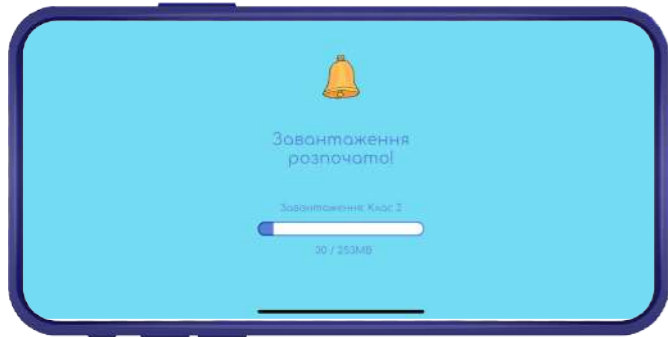
Підтвердіть, що ви хочете завантажити матеріали, натиснувши на зелену кнопку, або поверніться, натиснувши блакитну кнопку у верхньому лівому куті екрану.



Тепер ви бачите, що навчальні матеріали для 1 та 2 класів завантажено на пристрій, але, щоб Андрій міг почати гру, необхідно завантажити матеріали для 3 класу



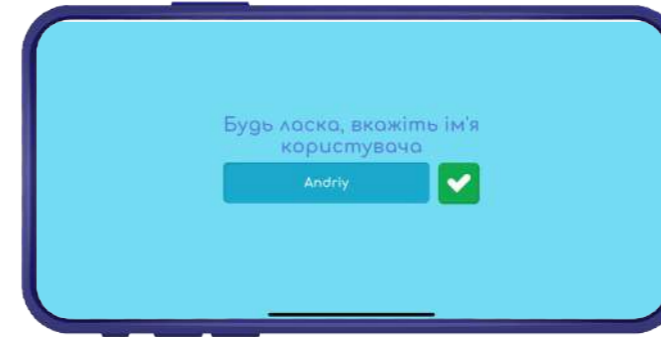
Вам буде запропоновано вказати ім'я нового користувача для створення другого облікового запису. У нашому прикладі ми вказуємо ім'я Андрій, як ви бачите на наступному екрані.



Тепер навчальні матеріали будуть завантажені. На це може піти деякий час, залежно від якості та швидкості інтернету. Переконайтеся, що на пристрої достатній об'єм пам'яті – у цьому випадку, 336MB.



Тепер ви знову на мапі і бачите, що фон змінився; Іванна тепер у віртуальному світі гри для 2-го класу!



Вас знову запитують, чи дозволяєте ви збір анонімних даних (стать та рік народження). Цього разу ми вимкнемо цю функцію, тому ці дані не будуть збирати. Так, ви одразу перейдете до наступного екрана.



Далі ви знову можете ввімкнути або вимкнути збір анонімних даних.



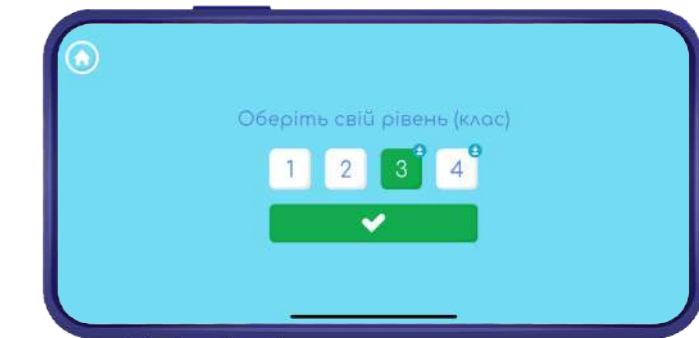
Спробуйте увійти знову у зону для батьків натисканням кнопки з трьома стрілками, як ви вже робили.



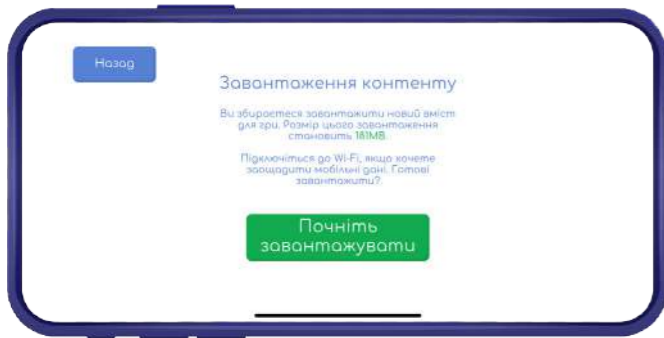
Ще раз уведіть рік народження дорослого, щоб увійти у зону для батьків або вихователів.



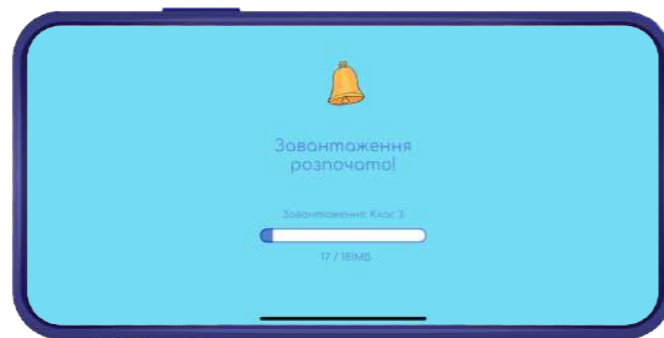
Тепер ви бачите, що навчальні матеріали для 1 та 2 класів завантажено на пристрій, але, щоб Андрій міг почати гру, необхідно завантажити матеріали для 3 класу



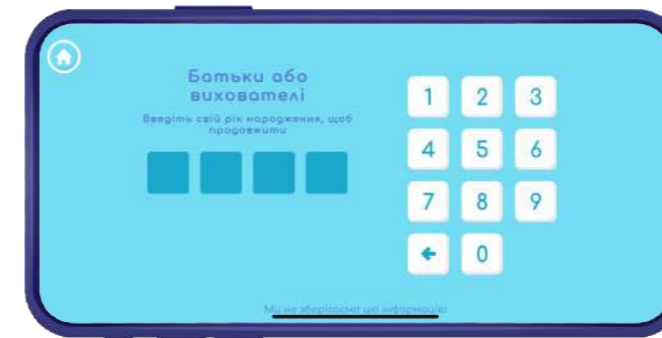
Натисніть на кнопку 3 клас, а потім на кнопку "Підтвердити", щоб завантажити навчальні матеріали.



Ви побачите, що наразі навчальні матеріали для 3 класу становлять 181MB. Натисніть на зелену кнопку, щоб почати завантаження.



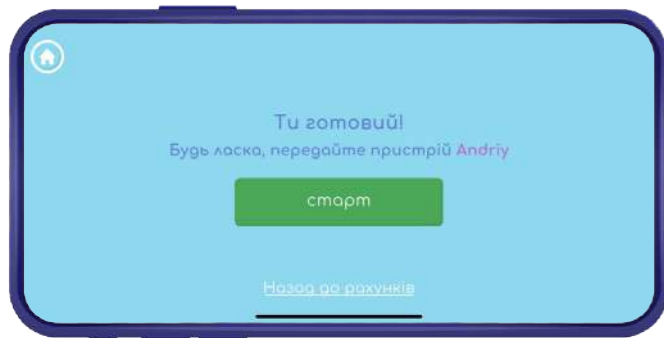
Тепер навчальні матеріали завантажуються. На це може піти деякий час, залежно від якості та швидкості інтернету.



Ще раз уведіть рік народження дорослого, щоб увійти у зону для батьків або вихователів.



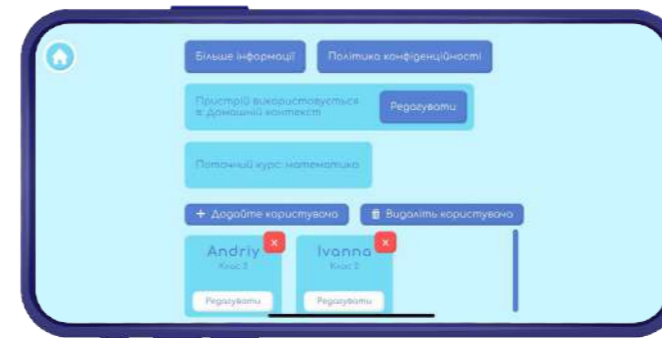
Спробуймо скористатися функцією видалення користувача. Натисніть на значок «Видалити користувача».



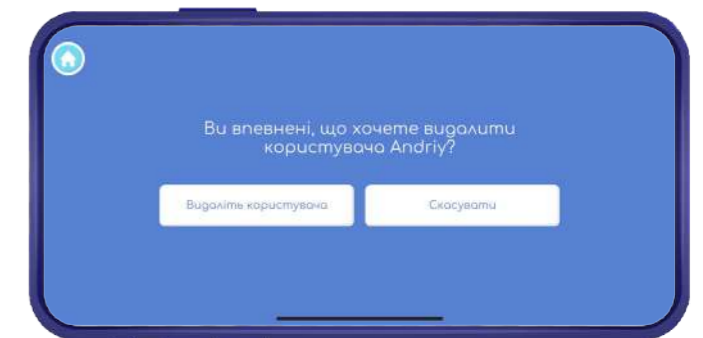
Знову вам запропонують або створити обліковий запис ще однієї дитини, або розпочати грати з обліковим записом, який ви зараз зробили.



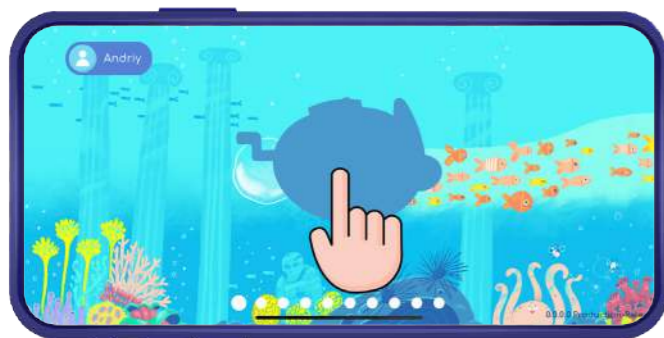
Щоб увійти в гру натисніть на Софію — гідя гри.



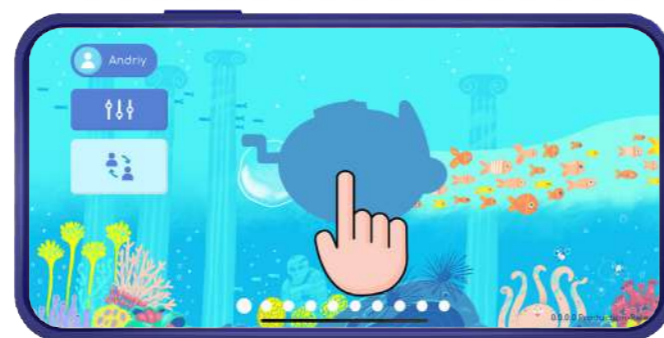
Тепер ви бачите червоні кнопки зі значками x, що з'явилися на кожному обліковому записі. Натисніть на червону кнопку зі значком x на обліковому записі, який бажаєте видалити.



Ви отримаєте повідомлення із запитанням, чи впевнені ви, що хочете видалити користувача. Натисніть «Видалити користувача», і ви повернетеся в зону для батьків.



Тепер ви бачите, що Андрія ми зарахували до 3-го класу, а це — чудовий підводний світ!



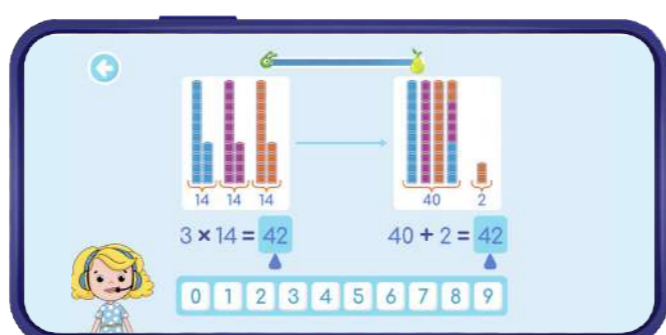
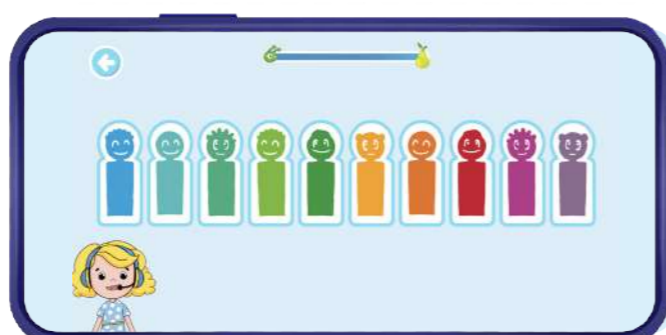
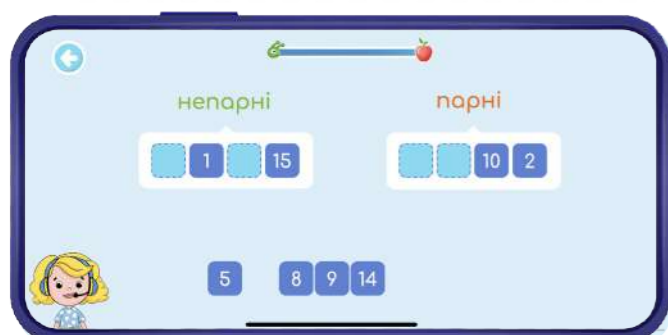
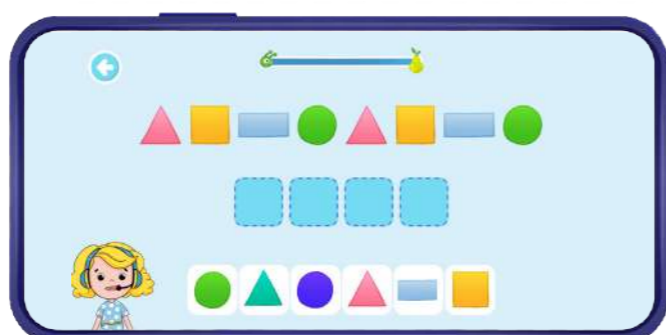
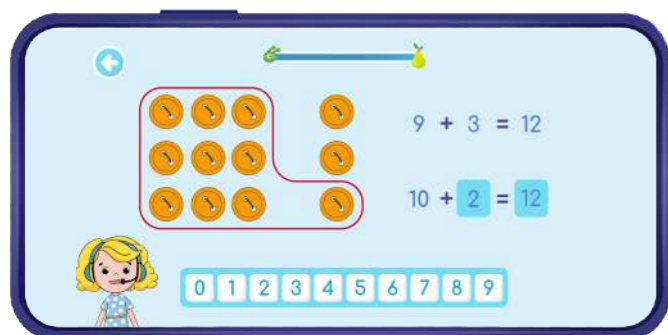
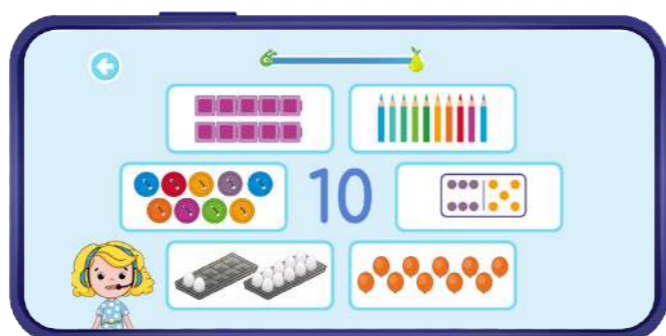
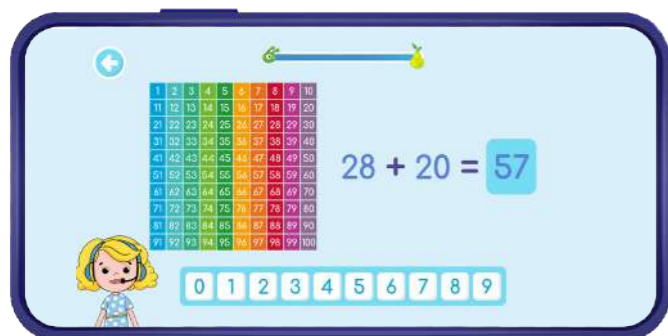
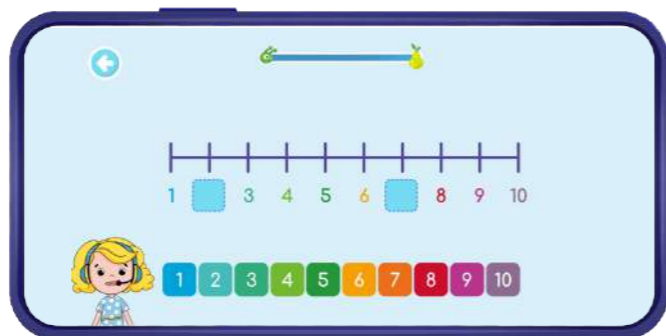
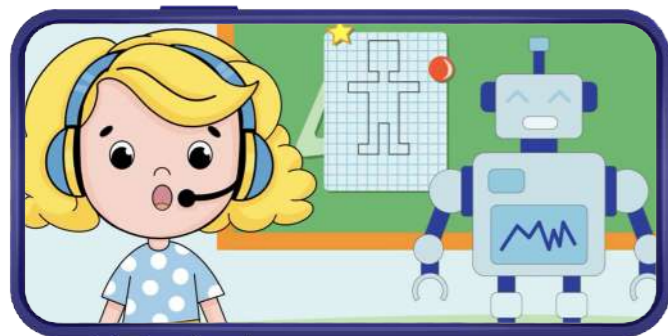
Торкніться назви облікового запису Андрія, щоб отримати можливість перейти в зону для батьків або змінити користувача. У нашому прикладі ми переходимо назад до зони для батьків.



Тепер ви можете бачити, що обліковий запис Андрія зник!
Якщо натиснути на будинок у верхньому лівому куті, ви повернетеся до мапи.



Настав час насолодитися грою та почати вчитися!



ЗНАЧКИ ТА НАВІГАЦІЯ У ВІРТУАЛЬНОМУ СВІТІ ГРИ

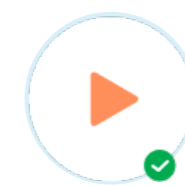
Значки у грі



Софія — гід гри



Цей значок з'являється, коли вам потрібно торкнутися екрана



Відеоурок



Мінігра



Вправа ще заблокована



Повернутися до попереднього екрану



Обліковий запис користувача



Перейти до мапи



Стерти вліво



Кнопки підтвердження



Видалити користувача



Кнопки вводу



Кнопки вводу



Перемістити та опустити

Індикатор прогресу в мініграх



Ці значки показують ваші нагороди

Піктограми налаштування



Вимкнути



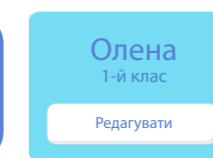
Увімкнути



Змінити користувача

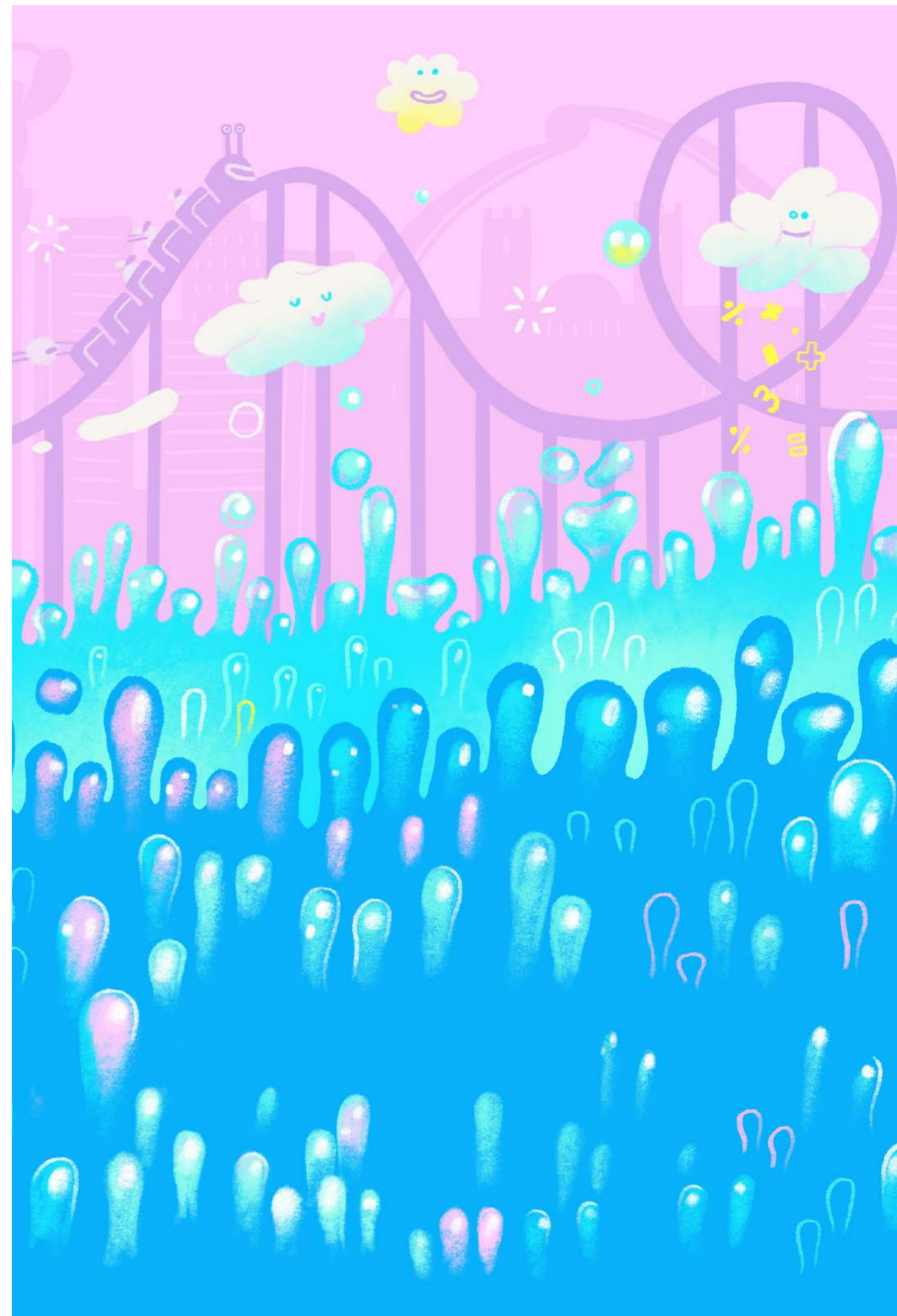


Зона для батьків або вихователів



Обліковий запис дитини

ВИВЧАЮ — НЕ ЧЕКАЮ
ДЕТАЛЬНІШЕ ПРО МАТЕМАТИЧНУ ГРУ



ЦЕ — СОФІЯ, ВІДЕОБЛОГЕРКА

Вона буде вашим відеогідом у грі і надаватиме вам всю інформацію, яка буде потрібна, щоб грати та успішно навчатися.

Також ви познайомитися з 10-ма іншими персонажами та їхніми домашніми улюбленцями, коли будете допомагати їм будувати та покращувати їхні будинки.



Олена — поліцейська
Хвостик — собака



Стефанія — музика
Солька — жабка



Євген — кухар
Цукрик — кролик



Ярослава — вчена
Альфа — лисиця



Богдан — художник
Пензлик — їжачок



Макс — програміст
Нулик — свинка



Мирослав — Президент
Крапка — сова



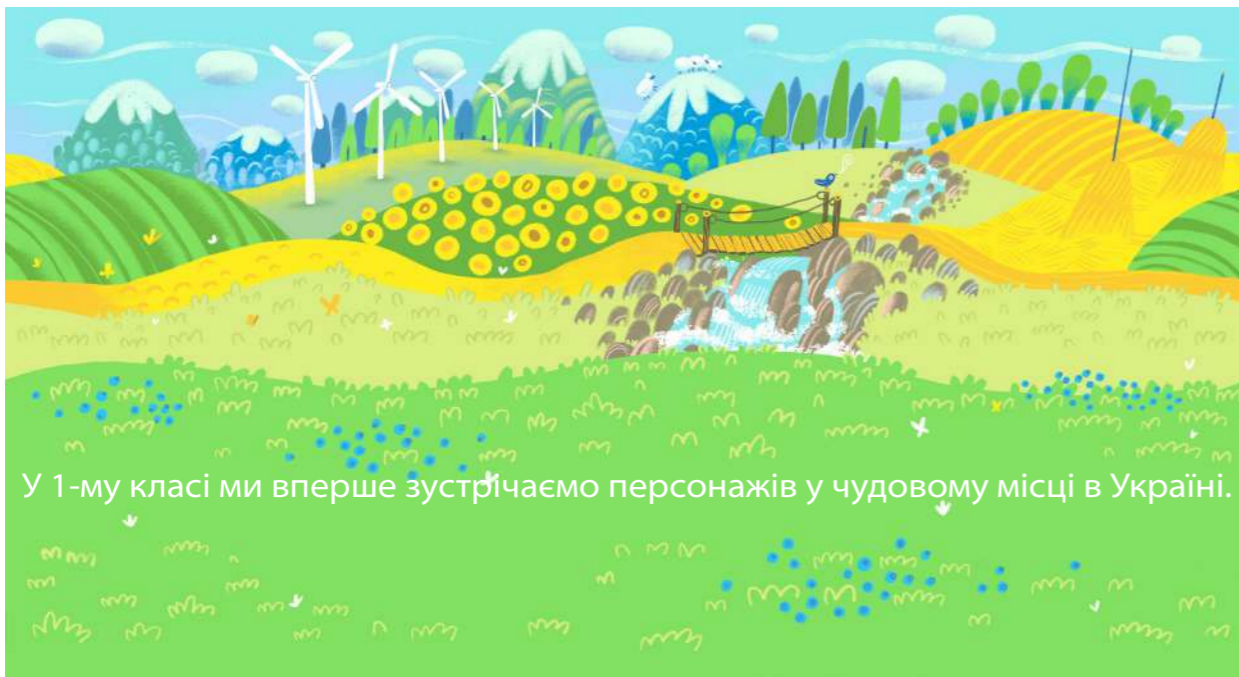
Олег — ветеринар
Мурчик — кіт



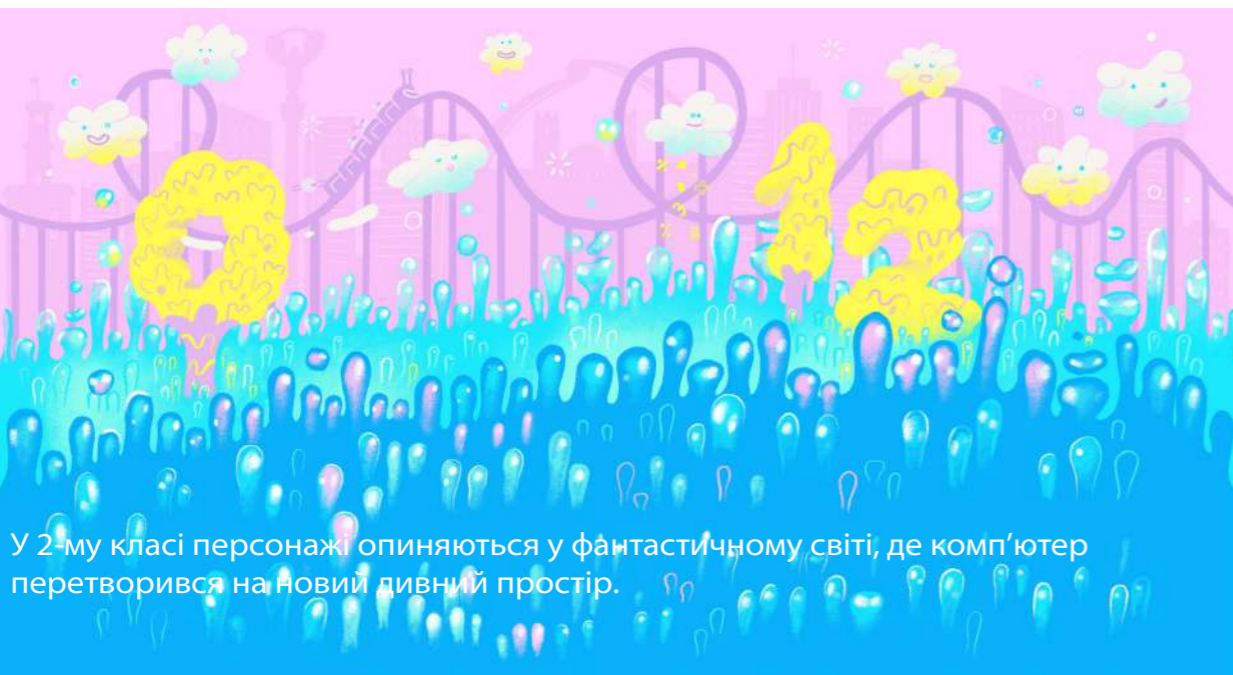
Світлана — спортсменка
Підковка — кінь



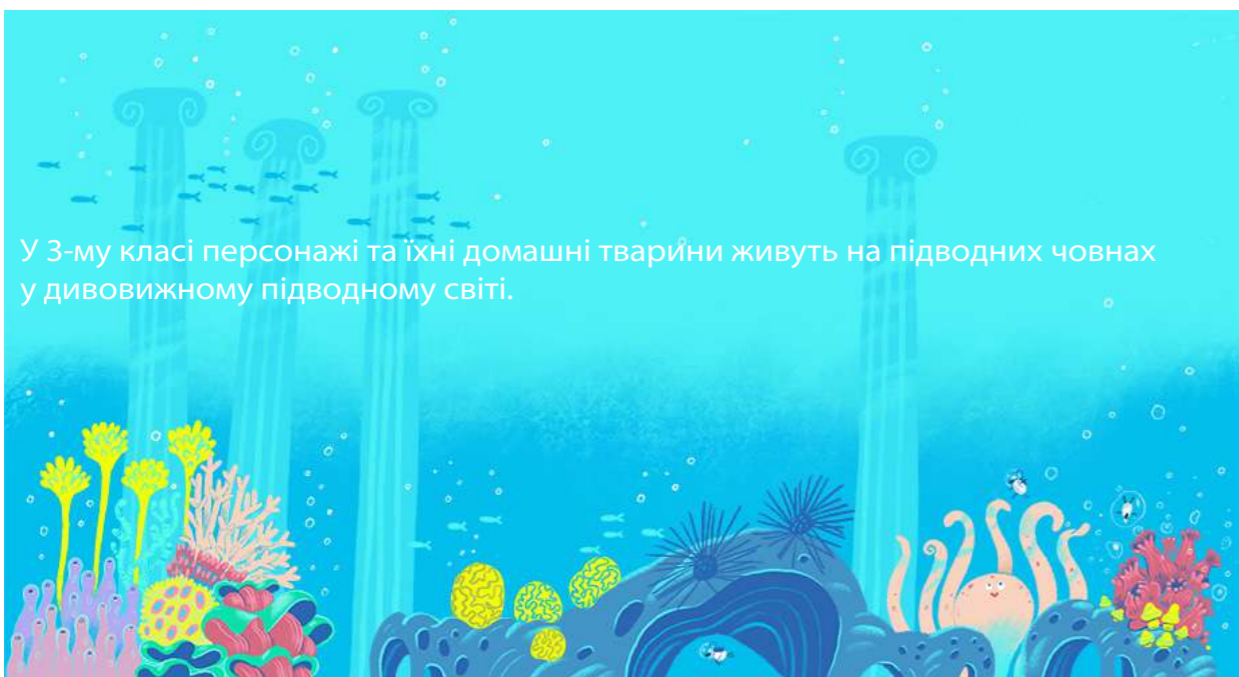
Остап — пожежник
Хвилька — дракон



У 1-му класі ми вперше зустрічаємо персонажів у чудовому місці в Україні.



У 2-му класі персонажі опиняються у фантастичному світі, де комп'ютер перетворився на новий дивний простір.



У 3-му класі персонажі та їхні домашні тварини живуть на підводних човнах у дивовижному підводному світі.

ДЕ ЖИВУТЬ ПЕРСОНАЖІ

У 1–4 класах у грі одні й ті самі персонажі, але у кожному класі вони живуть у різних світах і будинках.

Персонажі та історії віртуальних світів були спільно створені та намальовані ілюстраторами та дітьми в Україні, щоб користувачі бачили себе та своє життя в процесі навчання.



Насамкінець, у 4-му класі всі персонажі мандрують космосом і відкривають нові планети, на яких будуть жити. Дивні речі трапляються у цих нових світах, наприклад, тенісні ракетки перетворюються на дерева на планеті-тенісному м'ячику.

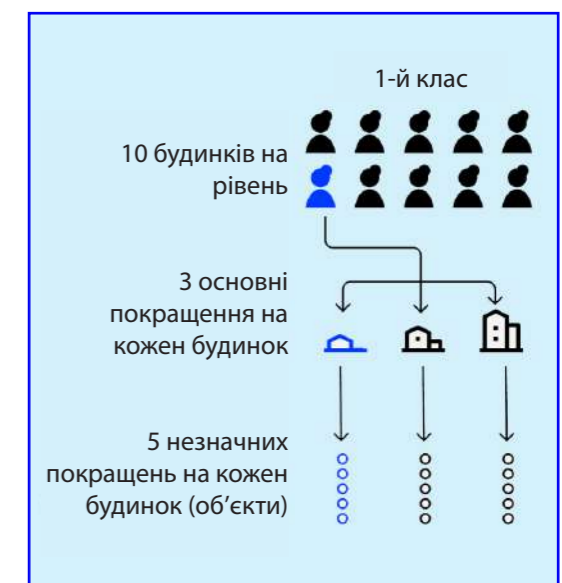
СТРУКТУРА ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ

Коли ви просуваєтеся далі в грі, зароблені вами нагороди покращують будинки кожного персонажа.

На кожному рівні гри є 10 будинків, і кожен будинок може отримати по 3 покращення, тобто загалом 30 на рівень.

Щоб заробити на кожне покращення, гравцеві потрібні 5 незначних покращень (нагород), це додаткові об'єкти, які він може розмістити в будинку кожного персонажа.

Див. покращення для персонажа 1 на кожному рівні гри на наступних 4-х сторінках посібника.



Персонаж 1 Олег-ветеринар



1-Й КЛАС — ТРИ ПОКРАЩЕННЯ ДЛЯ БУДИНКУ 1 ДЛЯ ОЛЕГА



ДАЛІ ПРОЦЕС
ПРОДОВЖУЄТЬСЯ ДЛЯ
ПЕРСОНАЖІВ 2-10

Персонаж 1 Олег-ветеринар



2-Й КЛАС — ТРИ ПОКРАЩЕННЯ ДЛЯ БУДИНКУ 1 ДЛЯ ОЛЕГА

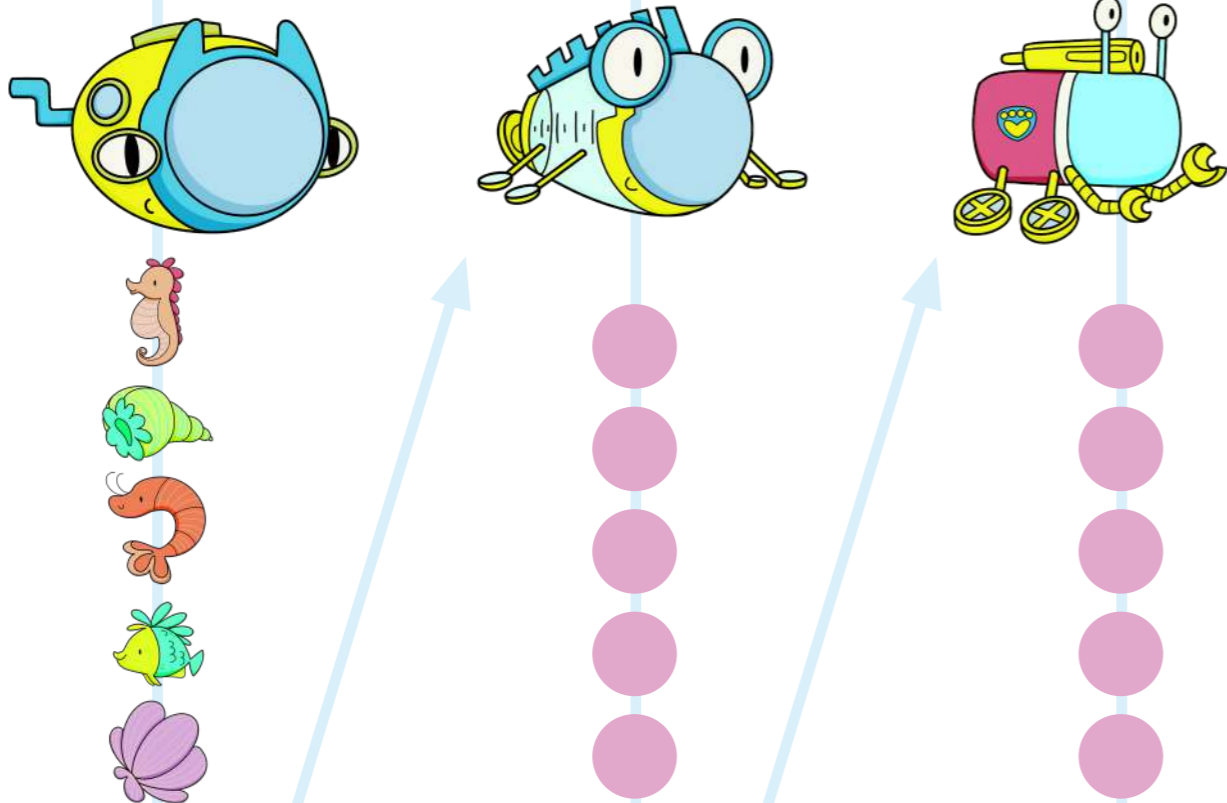
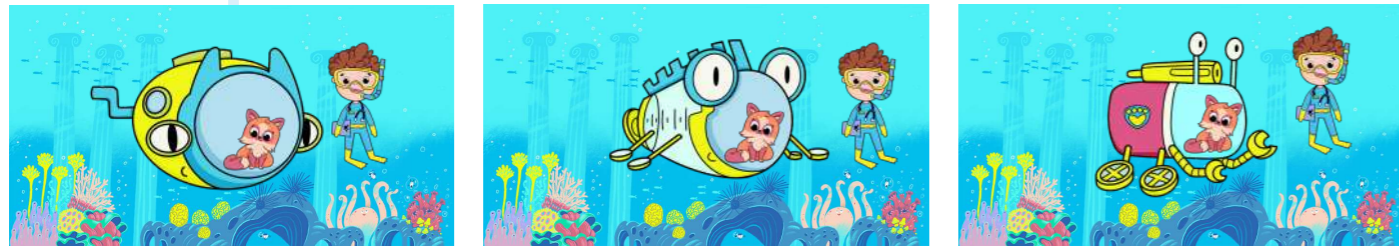


ДАЛІ ПРОЦЕС
ПРОДОВЖУЄТЬСЯ ДЛЯ
ПЕРСОНАЖІВ 2-10

Персонаж 1 Олег-ветеринар



3-Й КЛАС — ТРИ ПОКРАЩЕННЯ ДЛЯ БУДИНКУ 1 ДЛЯ ОЛЕГА

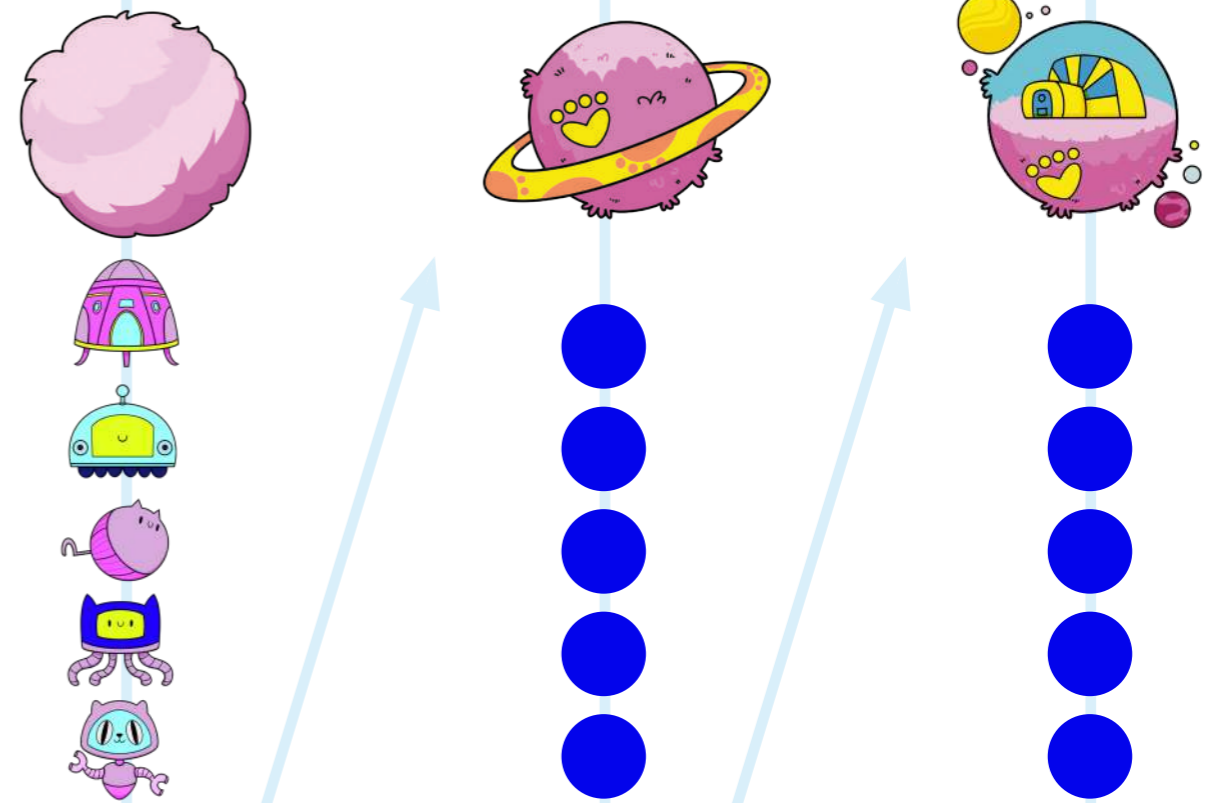


ДАЛІ ПРОЦЕС
ПРОДОВЖУЄТЬСЯ ДЛЯ
ПЕРСОНАЖІВ 2-10

Персонаж 1 Олег-ветеринар

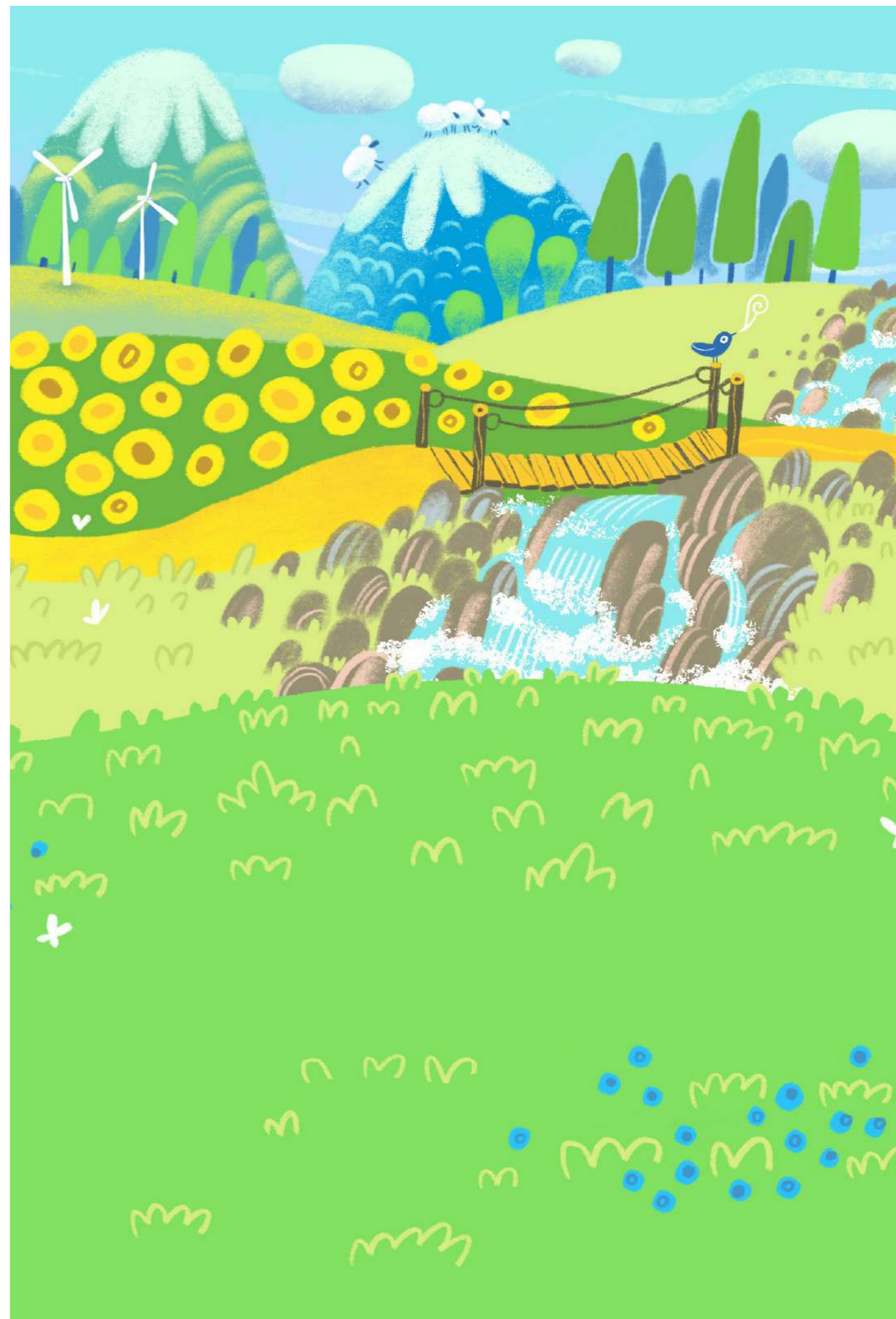


4-Й КЛАС — ТРИ ПОКРАЩЕННЯ ДЛЯ БУДИНКУ 1 ДЛЯ ОЛЕГА



ДАЛІ ПРОЦЕС
ПРОДОВЖУЄТЬСЯ ДЛЯ
ПЕРСОНАЖІВ 2-10

ВИВЧАЮ — НЕ ЧЕКАЮ
ДЕТАЛЬНІШЕ ПРО НАВЧАННЯ



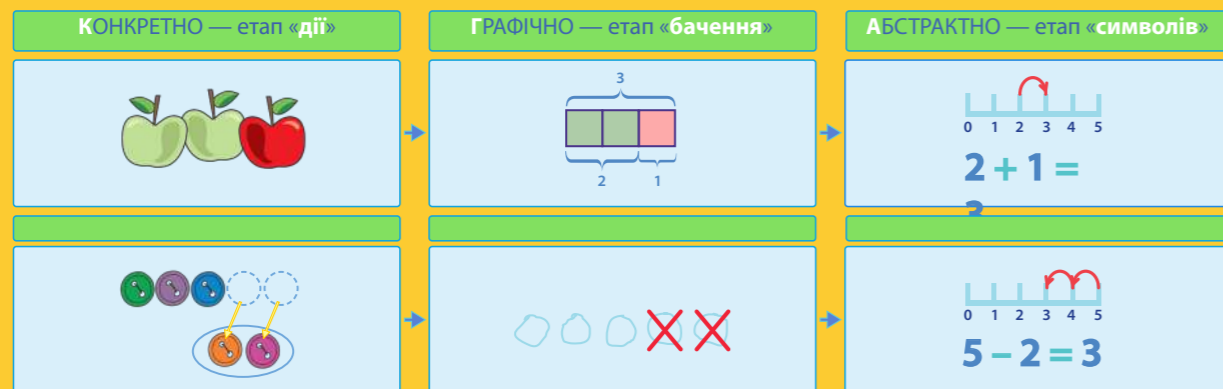
ВИВЧАЮ — НЕ ЧЕКАЮ ТА ТРИЕТАПНИЙ ПІДХІД

Серед основоположних теорій навчання, які мають бути реалізовані в будь-якій навчальній програмі, слід зазначити триетапний (конкретний, графічний та абстрактний етапи) підхід. На меті триетапного підходу — розбити поняття та теми на дрібніші кроки, де поняття розглядаються у різних площинах, що стимулює учнів до розуміння теми та математичного мислення, а не лише механічного запам'ятовування способів вирішення задач. Підхід включає візуальні елементи, наочні матеріали та різноманітні приклади, щоб учень мав змогу якнайкраще зрозуміти тему. Щоб досягти вільного володіння матеріалом, вкрай важливо розвивати розуміння, як і чому працюють математичні методи. Конкретні матеріали, різноманітні контексти, креслення, графіка та рівняння — всі вони відіграють важливу роль.

Використання триетапного підходу є ефективним в цілях розвитку здатності учнів перемикатися між ресурсами і дією, уявленням, символом, мовою, досвідом реального життя та застосуванням, що вказує на успішне засвоєння навчального матеріалу. Триетапний підхід вимагає розробки ретельно структурованих навчальних діяльностей, які плануються у вигляді невеликих кроків і забезпечують необхідну основу для досягнення всіма успіху, а також необхідну деталізацію та строгість всіх аспектів математики для сприяння глибокому мисленню. Іншим важливим компонентом триетапного підходу є викладання з використанням точної математичної мови, яка підтримує здатність дитини мислити математично, оскільки знання та використання відповідної мови, пов'язаної з темою, дають змогу учням глибше розуміти поняття.

Запам'ятовування та повторення ключових фактів, таких як числові пари та таблиця множення також визначається у навчанні за триетапним підходом як дуже важливий аспект вивчення математики. Когнітивні дослідження доводять, що вивчення ключових фактів настільки, щоб їх можна було автоматично пригадати, «звільняє» робочу пам'ять і дає змогу зосередитися на розв'язанні складніших задач без когнітивного перевантаження у намаганнях обчислити прості операції.

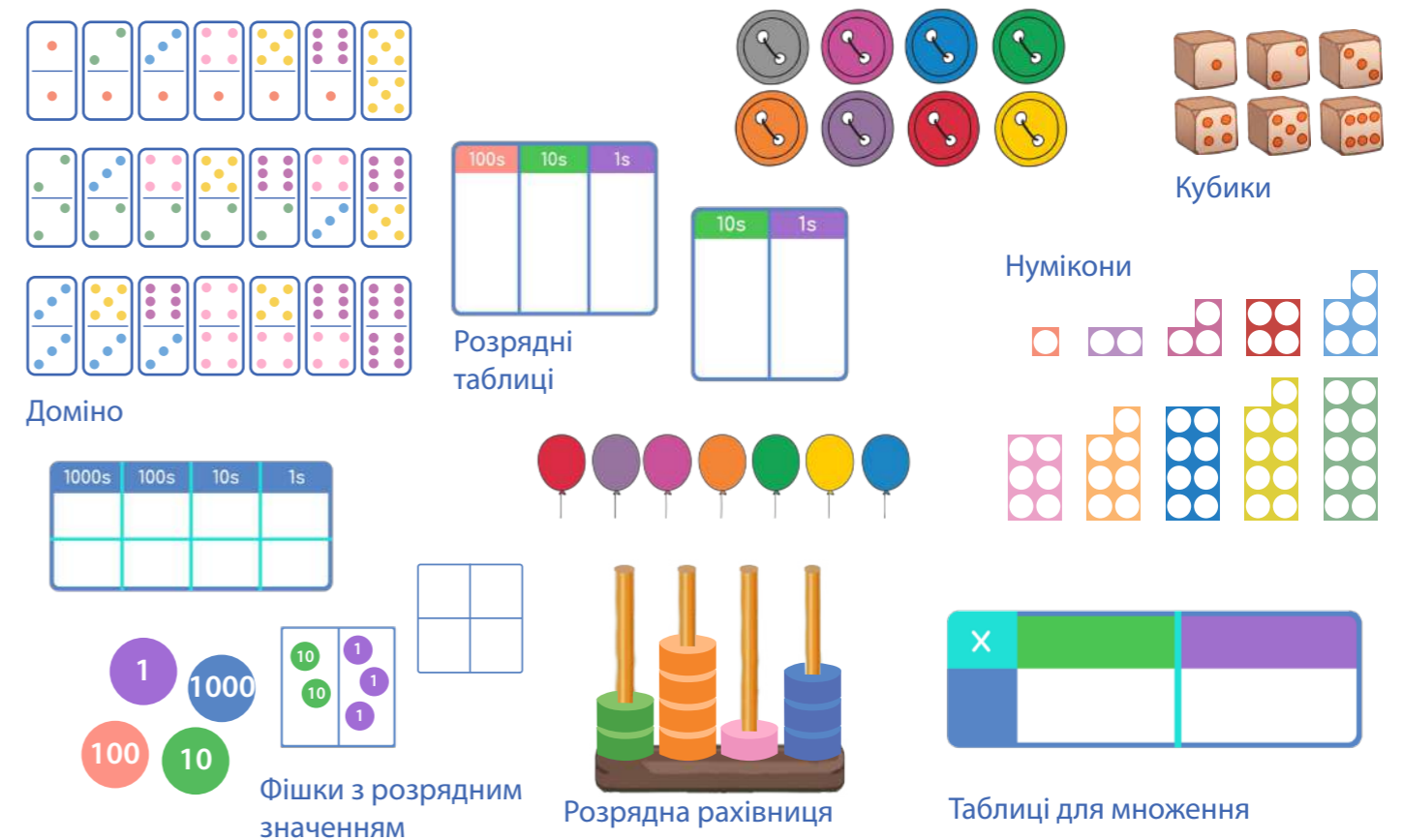
Допомогти учням розвинути впевненість і надійність в роботі з абстрактними уявленнями є кінцевою метою триетапного підходу, тому створення кореляції між конкретним і графічним і розуміння, як символи можуть забезпечити коротший і ефективніший спосіб представлення числових операцій є ключовим в цьому підході.



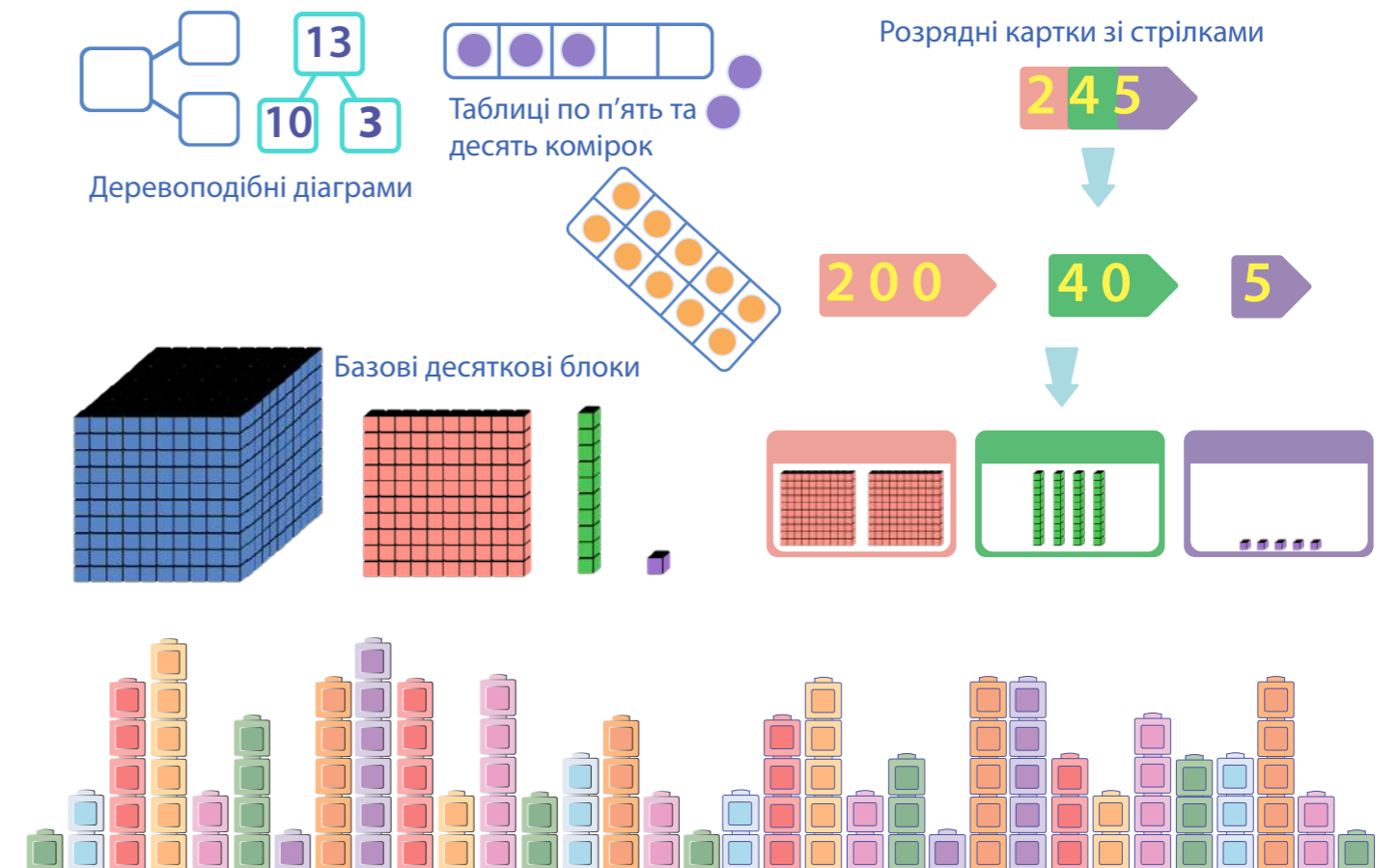
ЧОМУ У ЗАСТОСУНКУ «ВИВЧАЮ — НЕ ЧЕКАЮ» ВИКОРИСТОВУЄТЬСЯ ТРИЕТАПНИЙ ПІДХІД ДО ВИКЛАДАННЯ МАТЕРІАЛУ ТА НАВЧАННЯ?

У триетапному підході від конкретного до графічного та абстрактного надається час на побудову в учнів знання основ математики. Етапи конкретики та графіки відкривають багато можливостей для створення технологічних ігор, які дають дитині змогу досліджувати та грати, якщо поруч немає вчителя, який в звичайних умовах демонструє і направляє її в цьому процесі. Такий підхід створює цінне додаткове наповнення та ресурси, які допомагають учням розв'язувати задачі та спрямовують дітей до глибшого розуміння понять, надають більше можливостей для встановлення зв'язків між різними уявленнями та напрямками математики.

Триетапний підхід дає змогу досягти вільного володіння математичними знаннями і навчає учнів стратегій, які допомагають мислити математично. За такого підходу забезпечується найбільш чіткий, послідовний і наочний спосіб спрямувати учнів до успіху покроковим шляхом. Цей спосіб було визнано найкращим в цілях перенесення навчального матеріалу з письмового документа (який зазвичай креативні вчителі викладають у класі з використанням різноманітних методів і стратегій) до високотехнологічного інструменту навчання з фіксованою інформацією. Цей спосіб забезпечує найкращі можливості стисло пояснити поняття, а далі запропонувати захопливі інтерактивні ігри, які не схожі на набір запитань у підручнику з математики.



ДЛЯ ПОЯСНЕННЯ ПОНЯТЬ І СТВОРЕННЯ МІНІГОР В ЗАСТОСУНКУ «ВИВЧАЮ — НЕ ЧЕКАЮ» ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ ПЕВНІ НАОЧНІ МАТЕРІАЛИ



ЯК СТРУКТУРОВАНІ УРОКИ?

Зміст цієї гри розроблено Міністерством освіти і науки України (МОН), Освіторією та програмою «War Child Holland Can't Wait To Learn EdTech».

Структура гри розроблена так, щоб надати дітям якомога більше покрокових підказок, аби вони могли успішно грати в ігри самостійно або з мінімальною допомогою дорослих.

Урок 2. Частина 1. **4 клас**

Узагальнюємо прийоми додавання і віднімання в межах 1000

вивчаю не чекаю

$720 - 480 = (600 - 400) + (120 - 80) = 200 + 40 = 240$

Гра починається з презентації чітких цілей уроку, далі пропонується анімація або стислий відеоурок у викладанні вчителя, як на звичайному уроці в класі.

Потім діти отримують серію мініігор у формі недовгих прикладних ігор, за допомогою яких вони можуть закріпити знання, отримані з анімації або відеоуроку; ігри схожі на вправи у робочому зошиті, які б діти виконували на уроці.

У мінііграх ідеї з уроку розбиті на менші частини, і більшість ігор забезпечені власною анімаційною відеоінструкцією, щоб допомогти дітям, які можуть потребувати трохи більше підтримки у навчанні.

ДЕЯКІ МІНІІГРИ З АНІМАЦІЙНИМИ ІНСТРУКЦІЯМИ

6

2

$6 - 2 = 4$

$5 \times 4 = 20$

$+4 \quad +4 \quad +4 \quad +4 \quad +4$

$4 + 4 + 4 + 4 = 20$

$9 - 7 = \square$

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

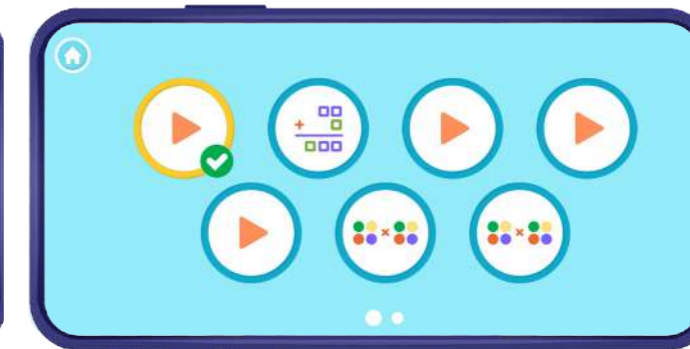
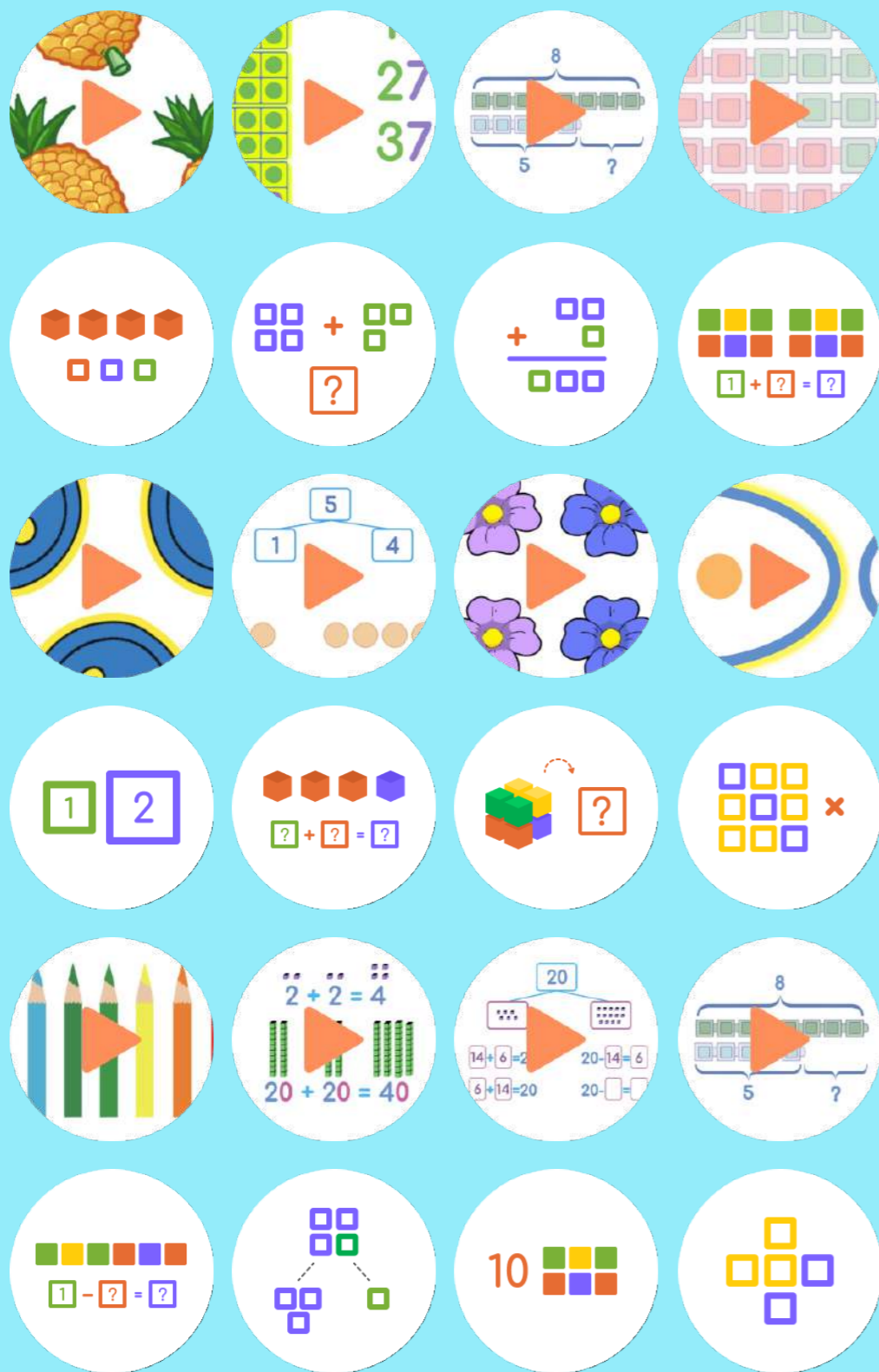
$11 + 11 + 11 + 11 + 11 = 55$

$5 \times 11 = 55$

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

The grid contains 12 individual game screens, each with a math problem and a number line (0-9). The problems include:

- $720 - 480$ with a number line and a subtraction diagram.
- $370 + 480$ with a number line and a subtraction diagram.
- $720 - \square - \square = \square$ with a number line.
- $(300 + \square) + (\square + 80) = \square$ with a number line.
- $500 + 164 = 336$ and $500 - 12 - 164 = 324$ with a number line.
- $320 - 170 = \square$ with a number line and a subtraction diagram.
- $320 - 170 = \square$ with a number line and a subtraction diagram.
- 231 with a number line and a subtraction diagram.
- $(300 + \square) + (\square + 300) = \square$ with a number line.
- 231 with a number line and a subtraction diagram.
- $(300 + \square) + (\square + 300) = \square$ with a number line.



ЩО МІСТИТЬСЯ В «УРОЦІ»?

Усі ігри починаються у віртуальному світі (мал. ліворуч угорі). Далі ви переходите у зону уроку (мал. праворуч угорі).

Помаранчевий трикутник запускає відео або анімацію. Коли фільм переглянуто, коло заповнюється жовтим кольором, а внизу праворуч з'являється галочка. Спочатку завжди потрібно передивитися відеоурок, тоді «розблоковуються» інші кола.

Інші кола, на яких є значки, — це мініігри. Значки вказують на тип гри та тему.

- Тривимірними фігурами позначено ігри з «конкретним» наповненням.
- Кольоровими двовимірними фігурами позначено «графічні» ігри.
- Двовимірними фігурами, що мають лише контур, позначені «абстрактні» ігри, переважно з цифрами.



Використовуються також цифри та значки, які надають додаткову інформацію про тип гри, наприклад:

- Додавання
- Множення
- Віднімання



Після перегляду першого відеоуроку, розблоковуються ігри та анімація, і їх можна відтворювати в будь-якому порядку. Коли відповідні кола заповнюються та позначаються галочками, ви отримуєте нагороду за гру і можете нею скористатися, аби покращити будинки персонажів у віртуальному світі гри. Коли пройдено всі мініігри в уроці (мал. внизу ліворуч), час прокрутити далі та перейти до нового уроку. Можна прокручувати назад та грати у будь-які ігри та переглядати будь-які відео у будь-який час за бажанням.



$12 + 12 = 24$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$12 + 12 = 24$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$12 + 12 = 24$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$10 + 2 = 12$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$10 + 2 = 12$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$2 + 3 = 5$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$53 + 20 = 57$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$5 \times 5 = 25$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$8 - 5 = 3$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$5 - 4 = 1$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$8 - 3 = 5$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$8 - 3 = 5$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

73

 0 40 20 20 4 2

73

 0 40 20 20 4 2

$19 + 3 = 22$

 1 19 3

$3 + 3 + 3 + 3 = 12$

 $4 \times 3 = 12$

 $40 \times 3 = 120$

 $400 \times 3 = 1200$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$45 + 40 = 85$

 12 4 5 50 40 0

$80 + 52 = 132$

 80 52 2 32 6 20 8 25 7 60

62

 52 63 72 73 74 82 83 92

$95 \times 100 = 9500$

 1000 100 10 1

54

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$31 + 3 = 34$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$39 + 4 = 43$

 $36 + 10 = 46$

 $40 + 3 = 43$

 $39 + 6 = 45$

 1 2 3 4 31 32 33 34

$28 + 5 = 33$

 1 2 3 4 31 32 33 34

$1 < 5$

 $< > =$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$352 - 20 = 332$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$4 \times 23 = 92$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$22 + 15 = 37$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$45 + 32 = 77$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$26 + 27 = 53$

 $20 + 6$

 $20 + 7$

 $40 + 13 = 53$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$37 - 13 = 24$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$52 - 7 = 45$

 $52 - \square - \square = \square$

 2 7 4 5 8

$59 - 35 = 24$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$67 + 17 = 84$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$2 \times 6 = 12$

 $6 \times 2 = 12$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$3 \times 4 = 12$

$2 + 4 = 6$

 $8 + 4 = 12$

 10 7 6 11

$7 \times 8 = 56$

 $8 \times 7 = 56$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$3 + 1 = 4$

 $300 + 100 = 400$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$8 \times 10 = 80$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$905 - 95 = 810$

 $905 - 723 = 182$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$7 - 4 = 3$

 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$122 + 3 = 125$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$345 + 7 = 352$

 $345 + 5 + 2 = 352$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$55 - 34 = 21$

 $50 - 30 = 20$

 $5 - 4 = 1$

 $20 + 1 = 21$

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$9 - 4 = 5$

 $39 - 4 = 35$

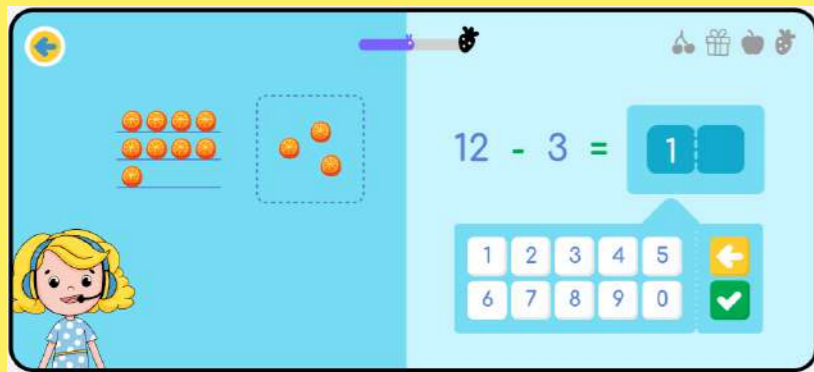
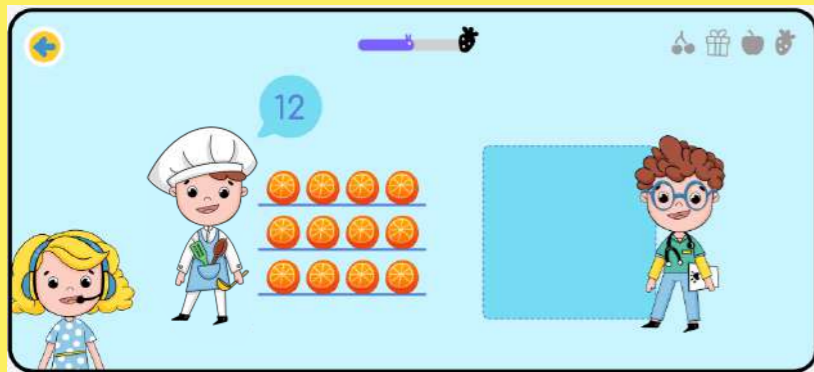
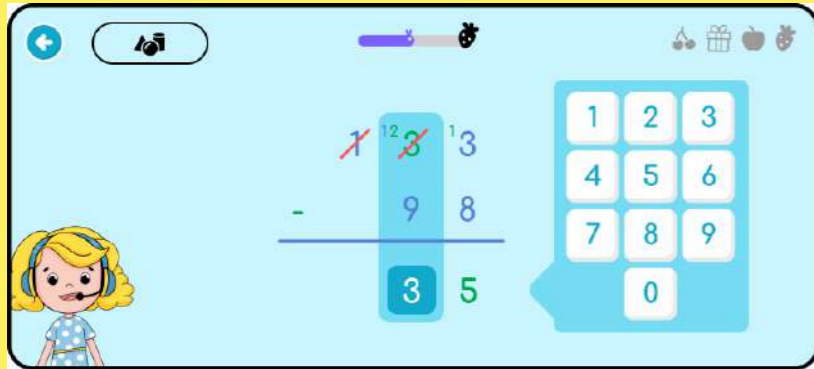
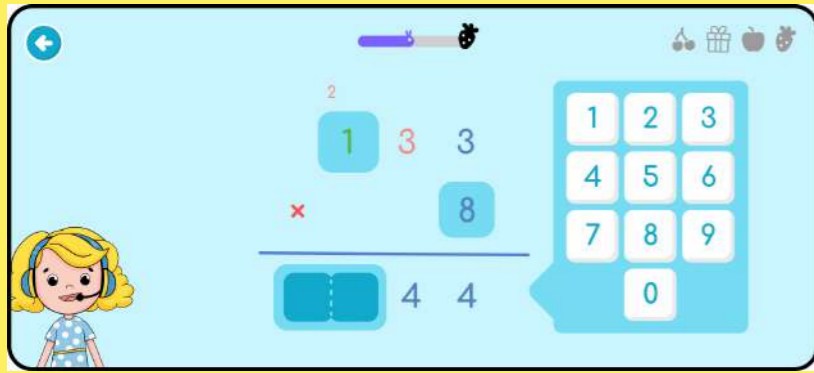
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

$30 + 60 + 90 = 180$

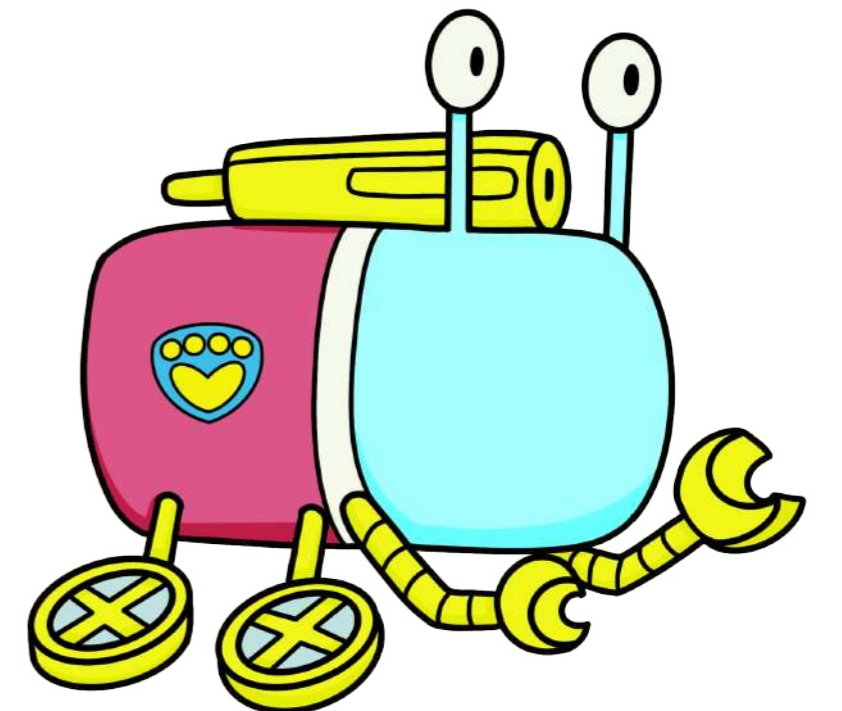
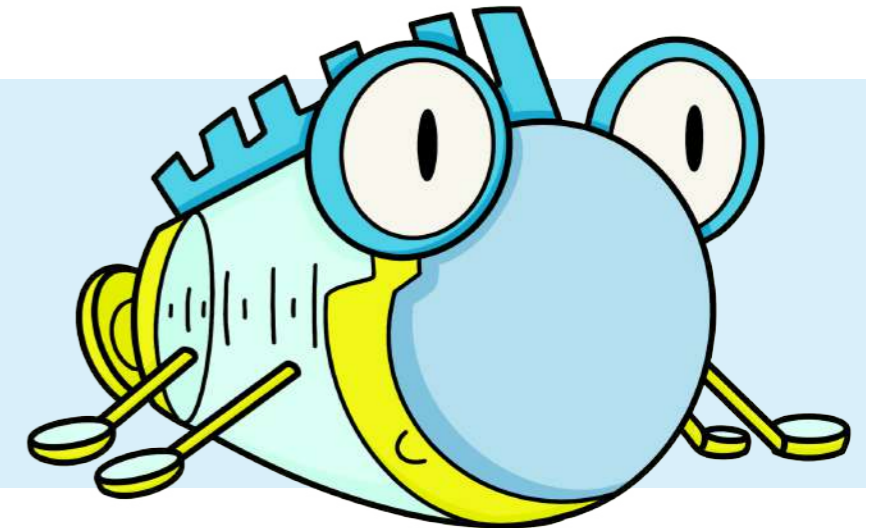
 3 30 6 60 9 90

$66 - 24 = 42$

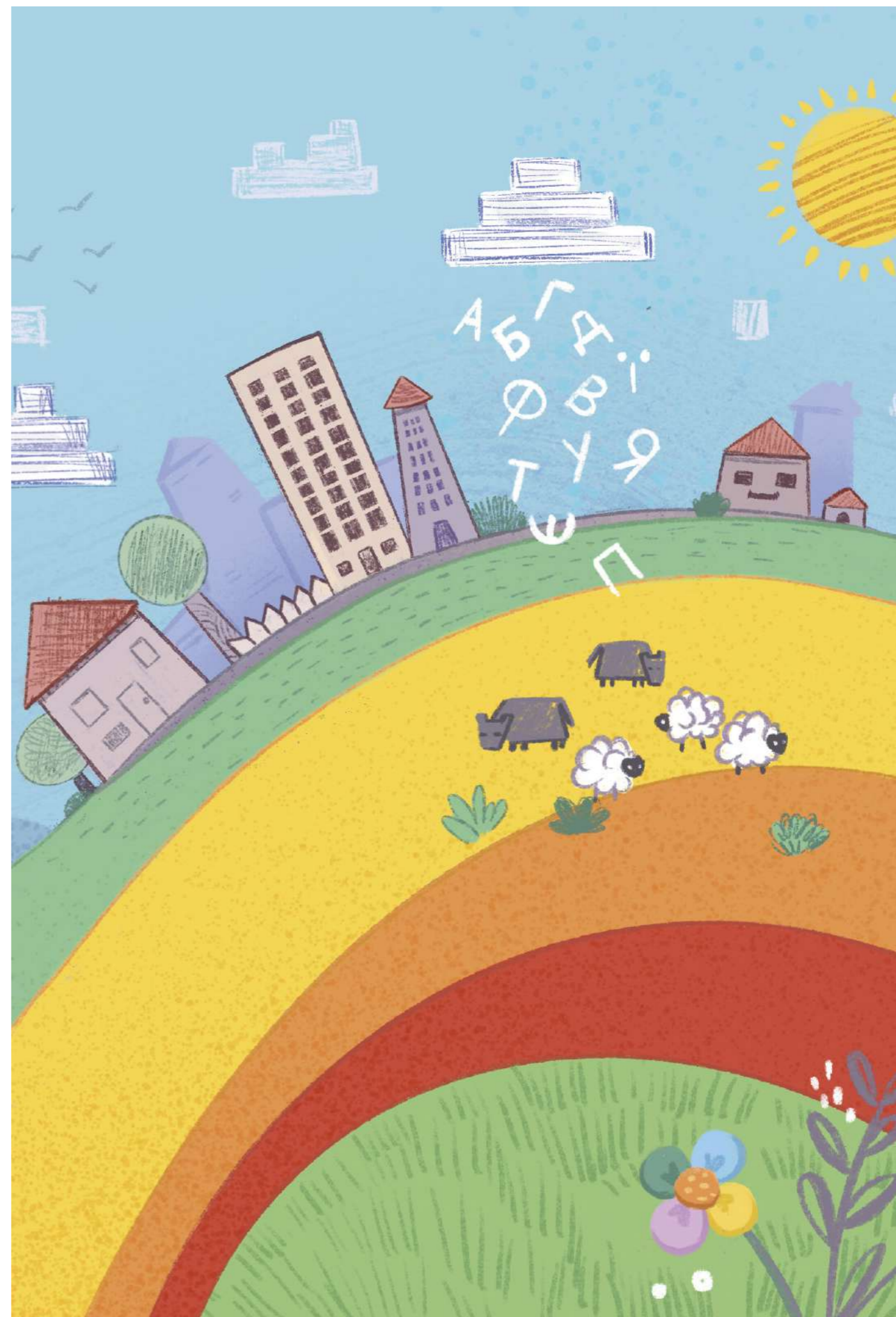
 20 4



ТЕПЕР МОЖЕТЕ
ПОЧИНАТИ.
ПРИЄМНОГО
НАВЧАННЯ!



ВИВЧАЮ – НЕ ЧЕКАЮ
ОПИС ІГРОВОГО ЗАСТОСУНКУ З ЧИТАННЯ



«ВИВЧАЮ – НЕ ЧЕКАЮ» УКРАЇНА ЯК У ІГРОВОМУ ЗАСТОСУНКУ ПОДАНО ФОНЕТИКУ ТА ЧИТАННЯ

1. ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ФОНЕМАМИ

- Вводяться у відеоуроках та відпрацьовуються на практиці у низці мініігор.

2. АБЕТКОВИЙ КОД: ФОНЕМИ ТА ЇХНЄ РОЗКОДУВАННЯ

- Демонструється у відео, представлений у багатьох мінііграх та закріплюється за допомогою читанок із фонемами.

3. ВІЛЬНЕ, АВТОМАТИЧНЕ ЧИТАННЯ ТЕКСТУ

- Пропонується велика кількість оповідань та багаті можливості прослуховувати та практикуватися у читанні оповідань (з аудіо), а також низка мініігор.

4. ЛЕКСИКА

- Лексика за темами та нові слова вводяться за допомогою відео, ігор та книжок.

5. РОЗУМІННЯ ТЕКСТУ

- До окремих текстів та книжок для читання додаються запитання на перевірку розуміння прочитаного тексту.

6. ПИСЬМО

- Можливості написання літер, на просунутих рівнях – можливості писати довільні тексти у «особистому просторі» із використанням клавіатури.

7. НАПИСАННЯ ЛІТЕР ТА РУКОПИС

- Можливості попрактикуватися створювати літери та роздивитися / попрактикуватися у написанні літер за допомогою відеоуроків та мініігор.

8. ЗАОХОЧЕННЯ ДІТЕЙ ЧИТАТИ ТА РОЗВИТОК ГРАМОТНОСТІ

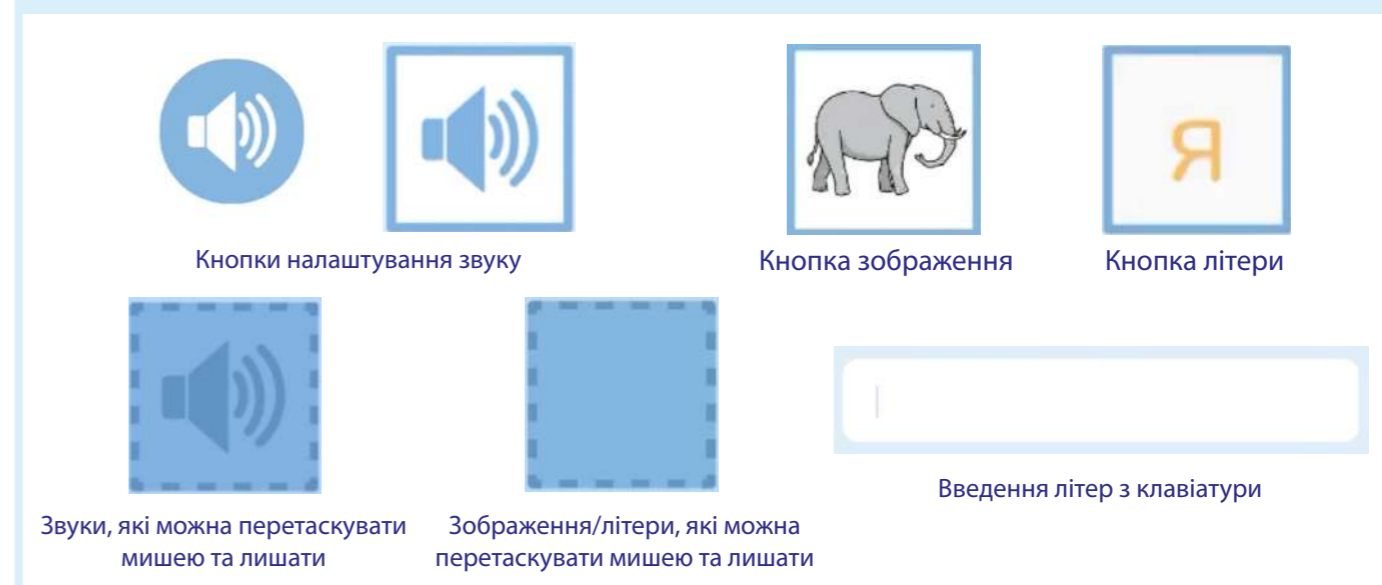
- Пісні та оповідання були написані/обрані таким чином, щоб зацікавити учнів та ознайомити їх з великою кількістю нових текстів. Для учнів розроблено ігри на основі фонетичного методу навчання читанню, що дозволяють дітям навчатися у власному темпі і поступово покращувати вміння читати, які заохочують дітей продовжувати читати та досягати успіху.

9. ПЕРЕВІРКА ТА ПОСТІЙНА ОЦІНКА УСПІШНОСТІ, ЩО НАДАЮТЬ ІНФОРМАЦІЮ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ВИКЛАДАННЯ МАТЕРІАЛУ

- Ігровий застосунок розроблено у відповідності до навчальної програми Міністерства освіти та науки України та у співробітництві з Міністерством, також застосунок забезпечує можливість оцінювати індивідуальну успішність учнів та направляти їх переслухати відеоурок ще раз та виконати вправи з тих тем, що які виявилися складними для них.



Додаткові значки у ігровому застосунку з читання



ЯКИЙ МАТЕРІАЛ ВИВЧАЮТЬ У КОЖНОМУ КЛАСІ?

Програма навчання для учнів першого класу побудована на основі фонетичного методу навчання читанню; учні навчаються формувати сполучення літер та розділяти слова на сегменти для читання по літерах та цілими словами; вводиться пунктуація та граматики. Пропонуються пісні та дитячі книги, які учні можуть читати та прослуховувати із можливістю практикуватися у розумінні текстів.

У програмі навчання для учнів 2-го – 4-го класу зроблено акцент на поповненні словникового запасу, правилах граматики та пунктуації, які є обов'язковими інструментами і допоможуть дітям вільно читати та писати зв'язні речення та тексти, які легко читаються. Після цього діти починають вивчати елементи різних стилів писемного мовлення, наприклад, листи, вірші, записи у щоденнику, описи, оповідання, мотиваційні тексти, біографії та байки. Усі відеоуроки підготовані та записані найкращими методистами та вчителями України.

Діти опановують лексику, правила граматики та пунктуації, починаючи із базових і до складніших, навчаються ними користуватися, щоб краще розуміти прочитане та навчитися писати власні тексти.

Нові слова, правила граматики та пунктуації вводяться таким чином, щоб учні бачили їх у контексті, що допомагає розуміти їхню ціль та доречність. Вони бачать слова із визначенням, розподілені за типами та застосовані у контексті. Граматичні правила вивчаються природно, під час читання та у діалогах із співрозмовником, втім, знання правил граматики та пунктуації також відіграє важливу роль, адже надає учням більше можливостей контролю і вибору для розуміння та використання мови.

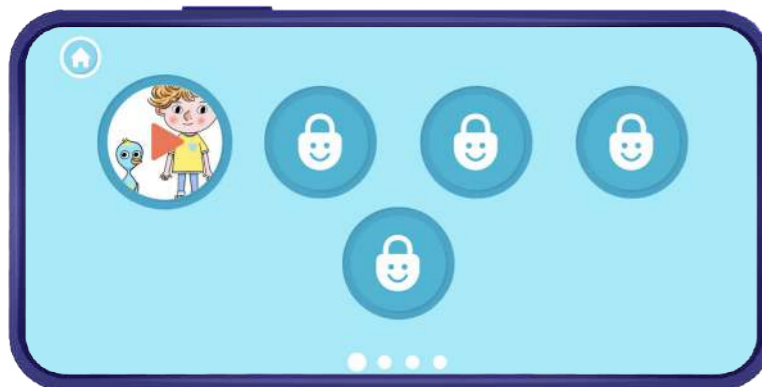
Учні 2-го класу вивчають м'які та тверді приголосні, голосні у ненаголошеній позиції, різницю між письмовою та усною мовою, написання письмових творів, загадок, різницю між прямим та переносним значенням слів, поняття омонімів, синонімів та антонімів, дієслова, введення у різні жанри літератури, різницю між документальною та художньою прозою.

Учні 3-го та 4-го класу вивчають складніший матеріал, наприклад, як розрізняти прийменники та префікси, апостроф після префіксів, частини мови, види прикметників, тема та ідея твору, елементи сюжету, сполучники та однорідні речення, утворення форм ступенів порівняння прикметників.



ЯК СТРУКТУРОВАНІ УРОКИ?

У застосунках з математики та читання застосовано однакову загальну структуру ігрових світів із незначними змінами. У математичному ігровому світі є будівлі, які гравець може модернізувати по мірі просування у грі, покращуючи будівлі та додаючи об'єкти до них і навколо них. У ігровому світі застосунку з читання є персонажі, і кожен персонаж має 3 основних і 15 другорядних предметів, пов'язаних із його історією. Уроки побудовані так само, як і у застосунку з математики (див. нижче), де діти мають переглянути відеоурок, й тоді розблокуються ігри, книги, пісні та наступні відеоуроки. Все, що було виконано раніше, можливо прокручувати назад і читати, грати у ігри або передивлятися ще раз.

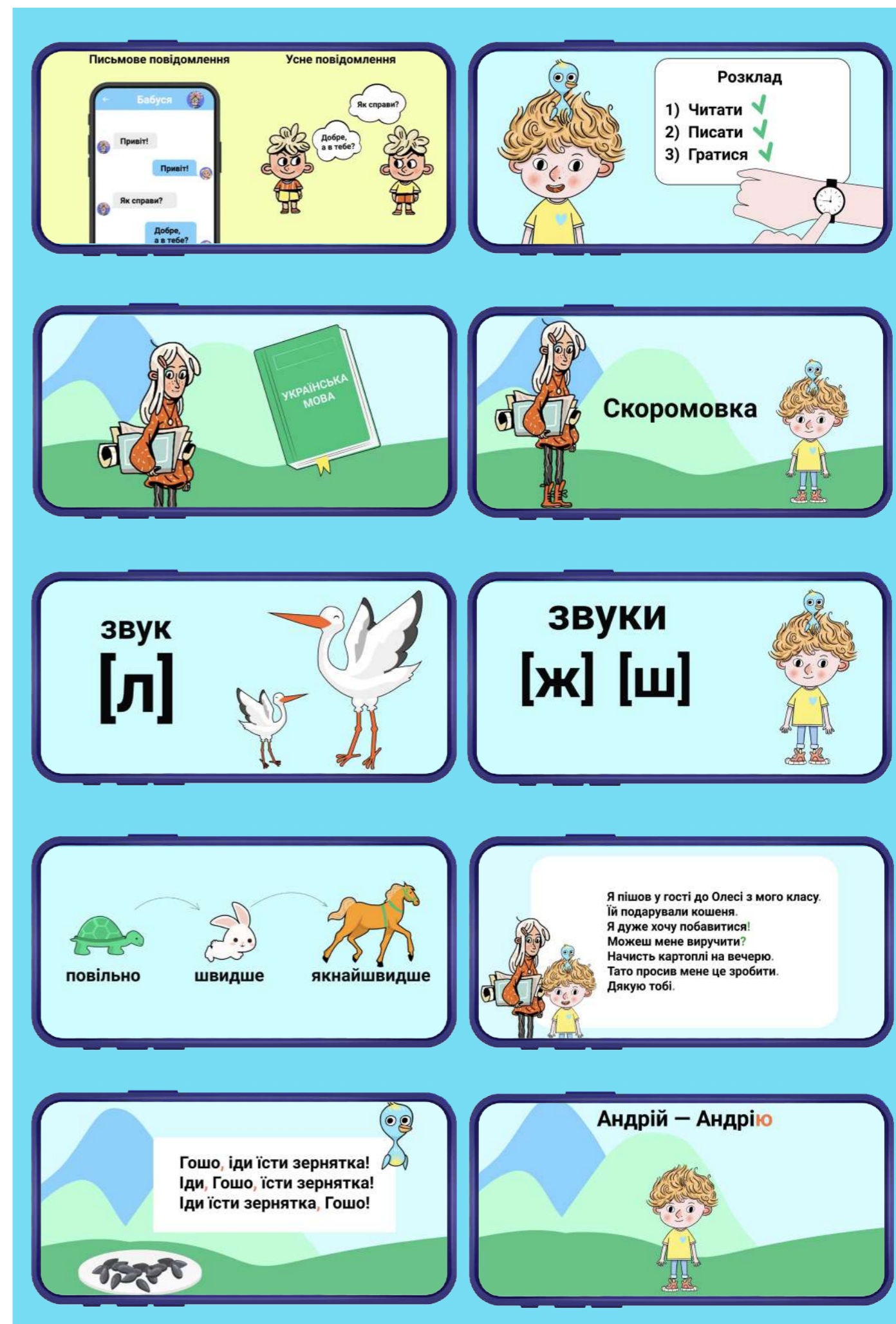
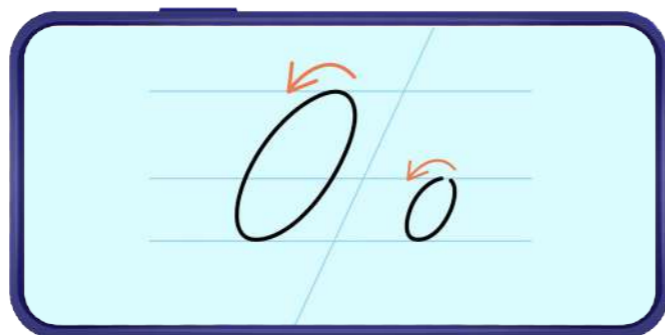
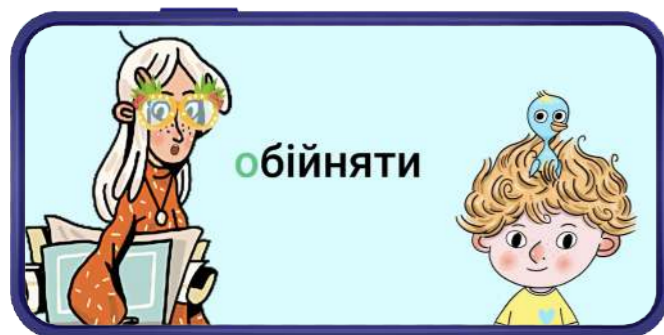
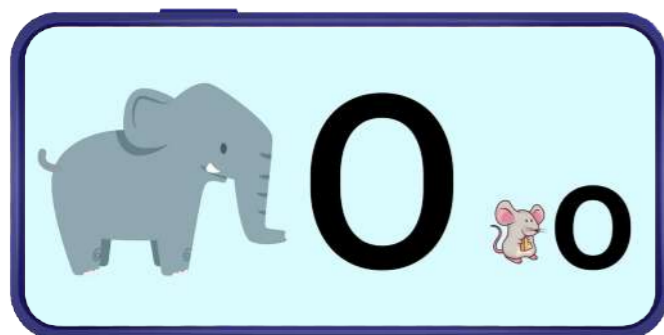


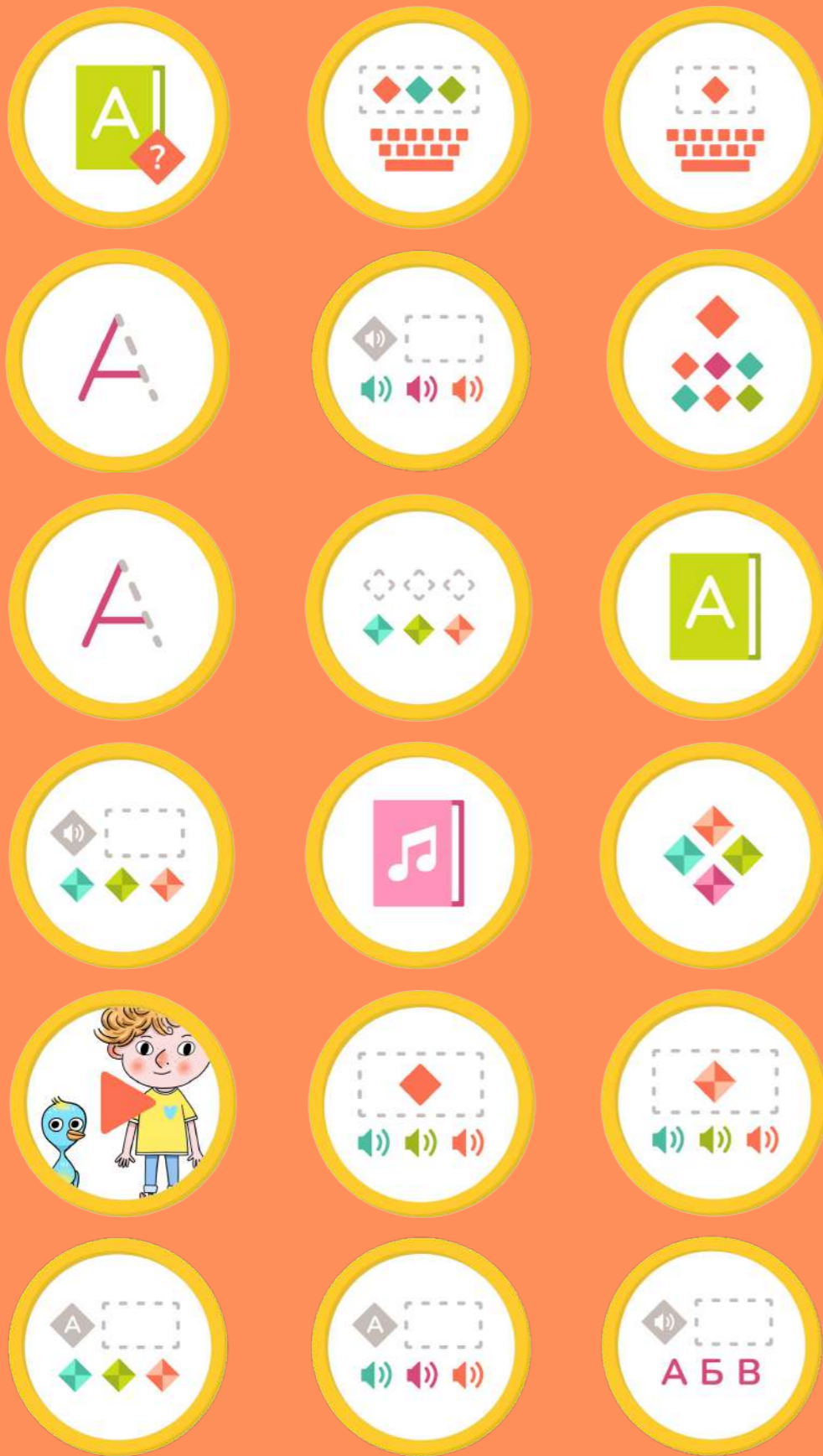
У застосунку з читання, так само, як й у застосунку з математики, гра починається з постановки чітких цілей уроку, після чого пропонується передивитися або анімаційний фільм, або короткий відеоурок, який викладає вчитель.

Потім діти грають у мініігри, щоб застосувати й закріпити знання, отримані на уроці.

У застосунку пропонуються книги та оповідання із запитаннями на перевірку розуміння прочитаного й акцентом на орфографії, пунктуації, граматиці, а також фонетиці.

ДЕЯКІ АНІМАЦІЙНІ НАВЧАЛЬНІ ВІДЕО





ЩО ВИ БАЧИТЕ В «УРОЦІ»?

Всі ігри починаються у віртуальному світі (мал. ліворуч угорі). Далі ви переходите у зону уроку (мал. праворуч угорі).

Помаранчевим трикутником так само, як й у застосунку з математики, позначаються відеоуроки або анімаційні відео.

Так само коло заповнюється жовтим кольором та у правому нижньому кутку з'являється галочка після перегляду відео. Спочатку завжди потрібно передивитися відеоурок, тоді «розблоковуються» інші кола.



Інші кола із символами всередині є мінііграми. Тип гри вказують значки.



Значок гучномовця означає, що гра зі звуком.

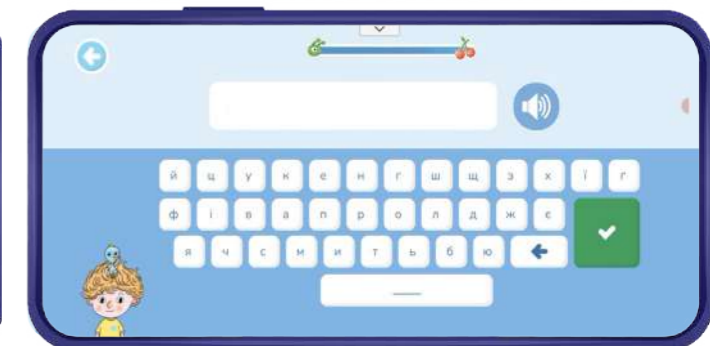


Кольоровими двовимірними фігурами позначено ігри із застосуванням літер та слів.

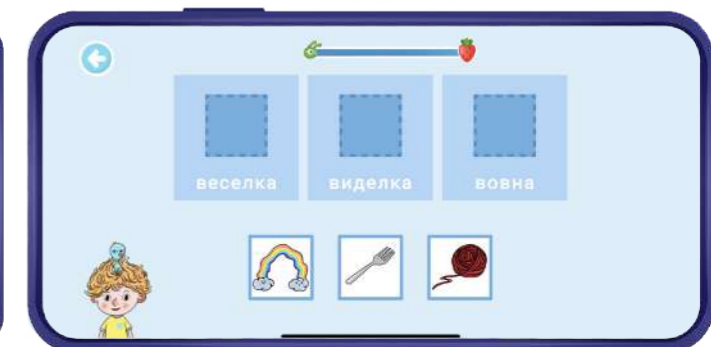
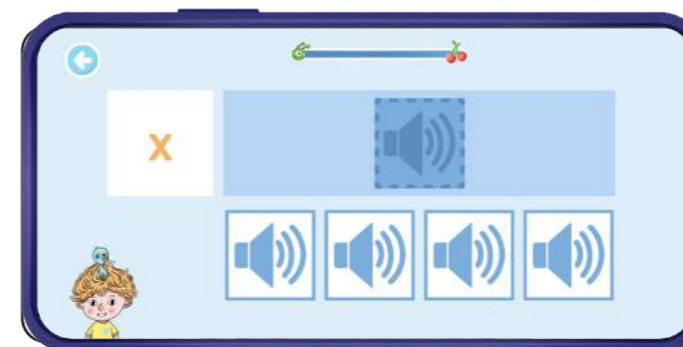


Діамантовими двовимірними фігурами позначено ігри із застосуванням здебільшого зображень.

Ось такими значками, як ви бачите нижче, позначено книжки та пісні; ігри з використанням клавіатури показані червоним значком нижче.



Після перегляду першого відеоуроку, розблоковуються ігри та анімація, і їх можна відтворювати в будь-якому порядку. Коли відповідні кола заповнюються та позначаються галочками, ви отримуєте нагороди за гру, які можна використати, аби додати предмети до історій персонажів у ігровому світі. Коли всі мініігри в уроці виконані, з'являється можливість прокрутити вперед та розпочати новий урок. В будь-який час за бажанням, можна прокручувати назад і грати в будь-які ігри чи передивлятися будь-які відео, а також перечитувати будь-які книги з попередніх уроків.



ЦЕ – АНДРІЙ, ГІД ГРИ, ТА ЙОГО ПАПУГА ГОША, ЯКИЙ РОЗПОВІДАЄ ІСТОРІЇ

Він супроводжуватиме тебе по грі та надаватиме тобі всю інформацію, що буде тобі потрібна, аби грати та успішно навчатися.

Також ти зустрінеш у грі 11 інших персонажів і почуєш нові частини їхніх історій, поки будеш рухатися грою вперед.



Матуся Ганна



Татусь Данило



Старша сестра Мар'яна



Молодша сестра Леся



Старший брат Артем



Бабуся Марія



Дідусь Павло



Хрещений
батько Володимир



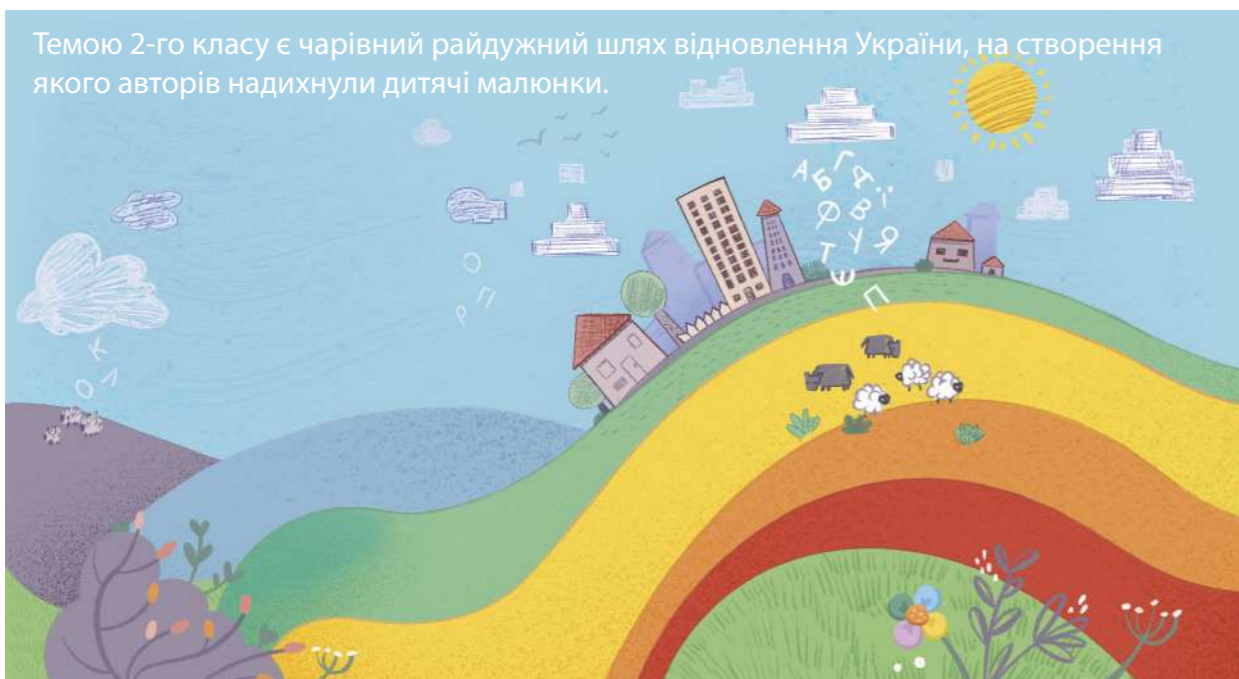
Хрещена мати Віра



Близнюки Ярема та Віктор



Темою 1-го класу є сільська місцина в Україні, де ви граєте на фоні села.



Темою 2-го класу є чарівний райдужний шлях відновлення України, на створення якого авторів надихнули дитячі малюнки.



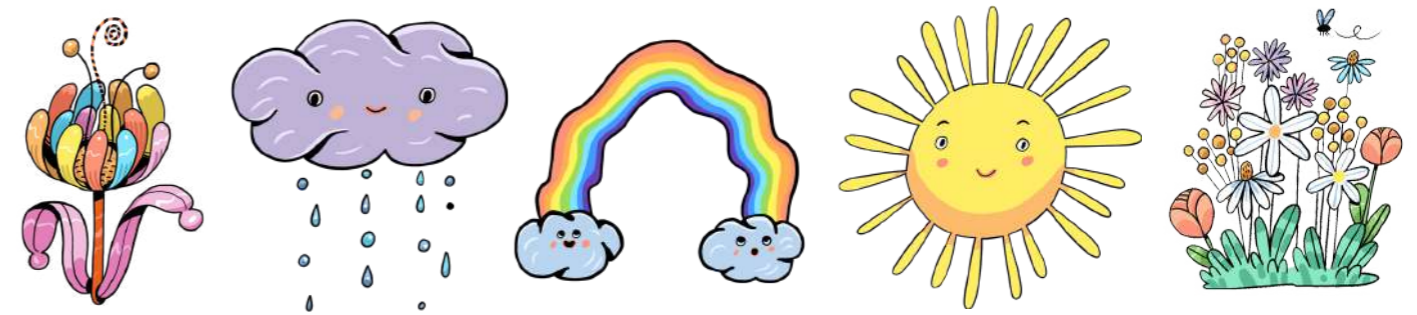
У 3-му та 4-му класі події розгортаються у фантастичному світі серед чарівних квітів та тварин, які вміють розмовляти.

ДЕ ЖИВУТЬ ПЕРСОНАЖІ?

Програма для читання складається з 4-х рівнів, події в яких відбуваються у 3-х середовищах: На усіх чотирьох рівнях з'являються однакові персонажі, але вони живуть у різних світах. Світи на рівнях 1 та 2, а також на рівнях 3 та 4 є однаковими.

У застосунку з читання, замість будинків - персонажі та їхні історії. Для кожної історії можна розблокувати 3 головні предмети (так само як головні покращення будинків у застосунку з математики), і кожен головний предмет супроводжується 5 другорядними, які з'являються на картках (так само як другорядні покращення будинків у застосунку з математики).

Так само, як у застосунку з математики, персонажі світів застосунку з читання та їхні історії було створено ілюстраторами разом із дітьми на другому семінарі, що відбувся у м. Львові; перший семінар зі спільного творення застосунку з математики було проведено у м. Ужгороді.



СТРУКТУРА ІГРОВОГО СВІТУ

Ті винагороди, які ти отримаєш, коли будеш просуватися грою, допоможуть тобі дізнатися більше про персонажів гри.

У грі є 3 різні світи / фони

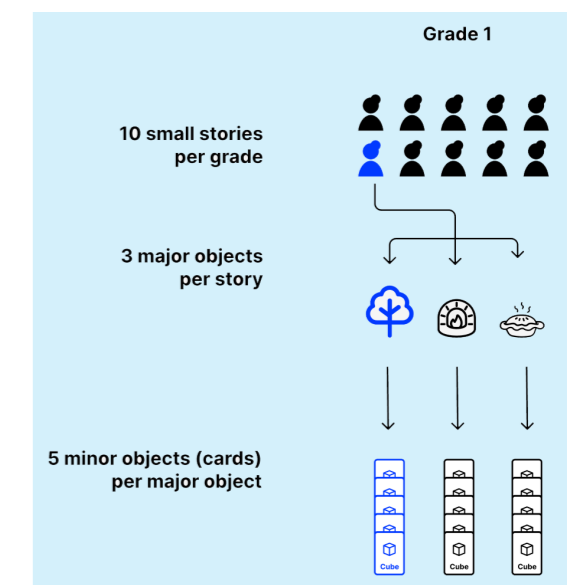
11 унікальних персонажів

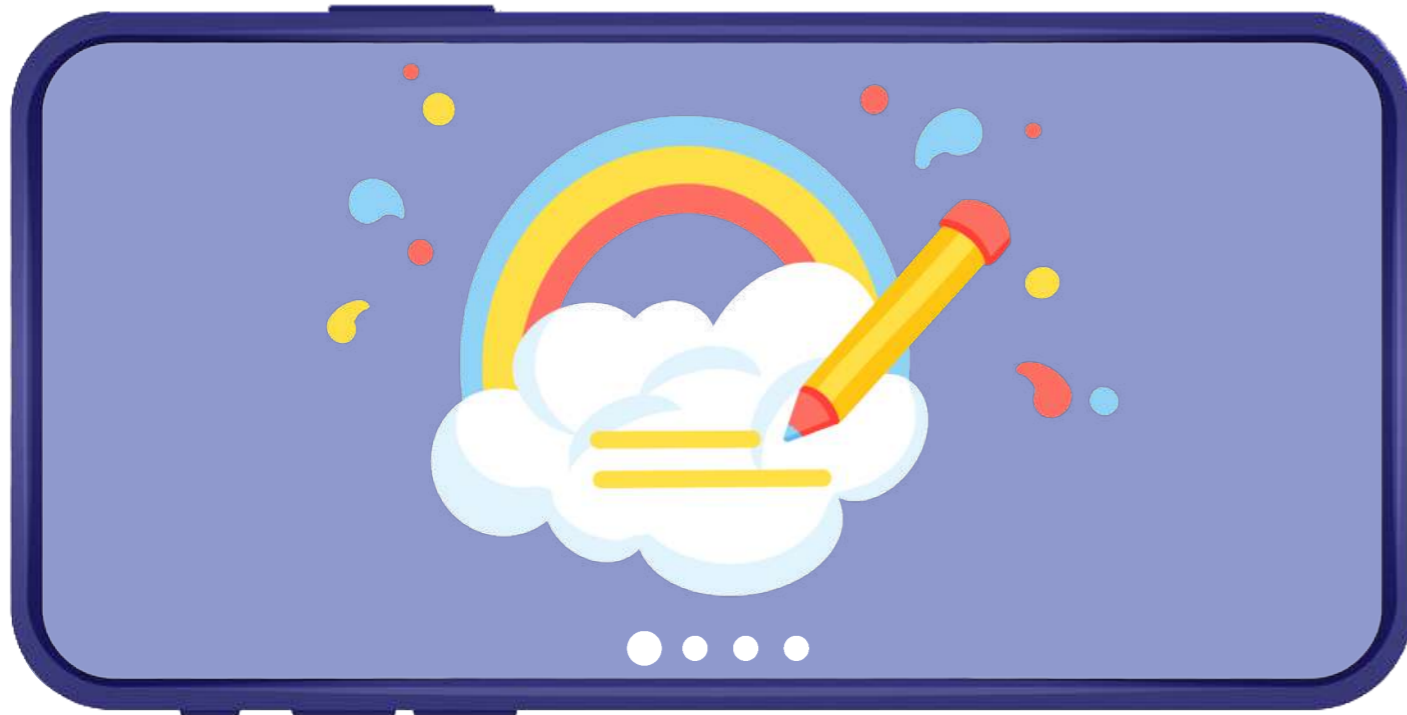
90 історій про персонажів гри

90 головних предметів, які можна зібрати під час гри

450 другорядних предметів, які можна зібрати під час гри

Деякі предмети та історії з кожного рівня гри можна побачити на наступних 4-х сторінках цього посібника.



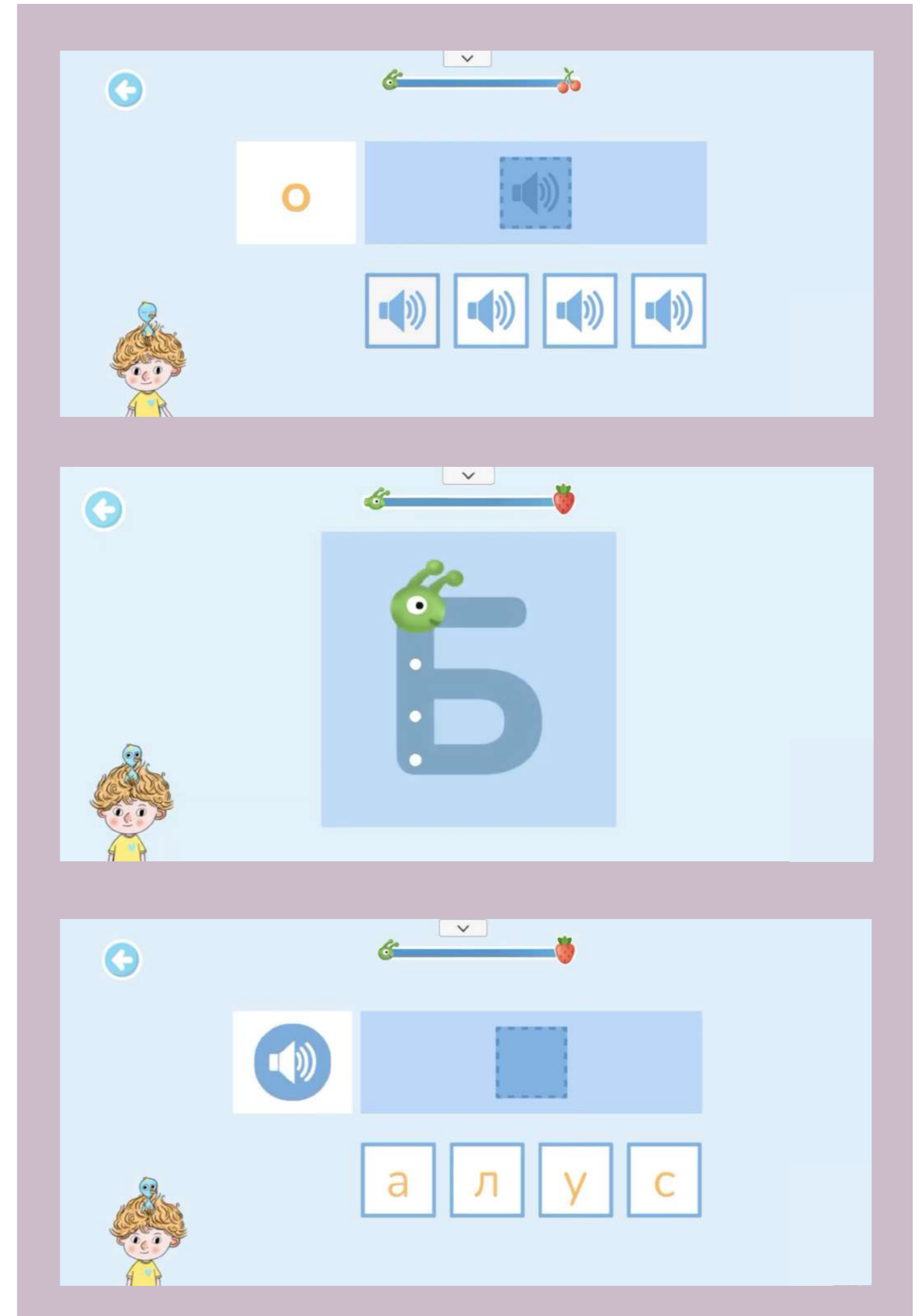
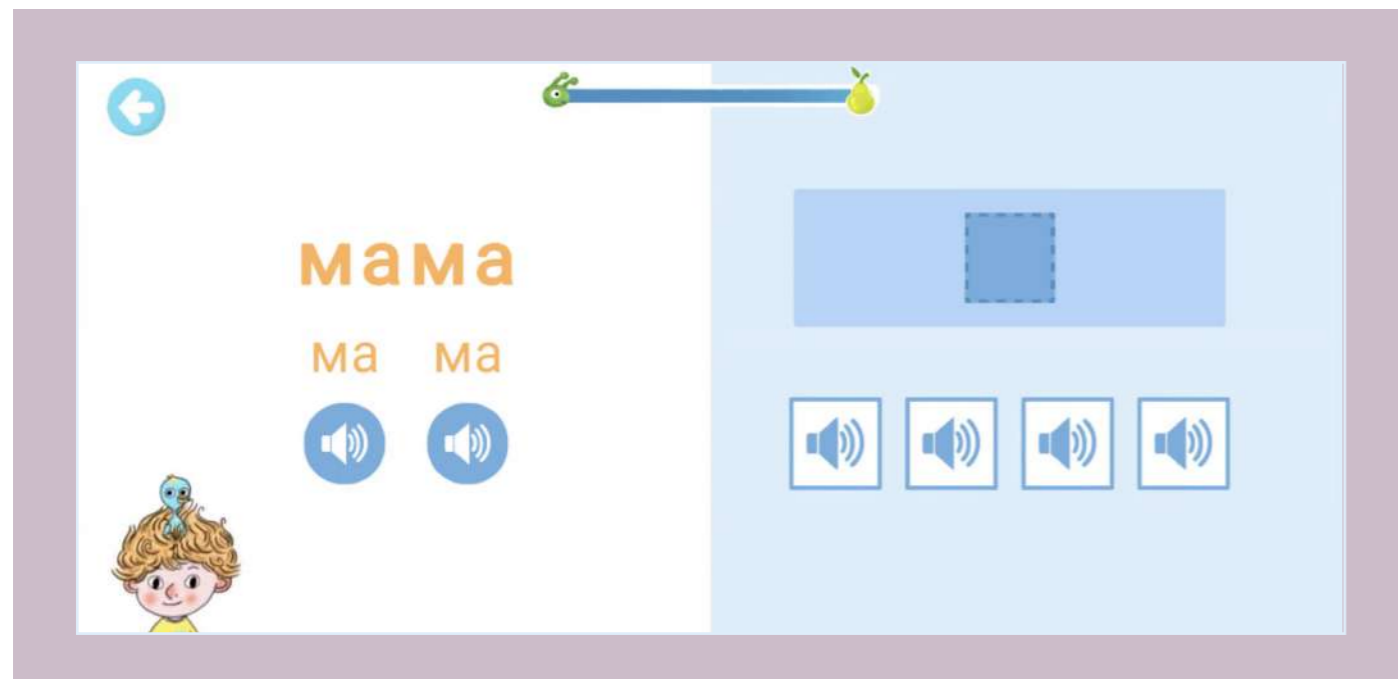


ЯК ОЦІНЮЄТЬСЯ НАВЧАННЯ?

Застосунки з математики та читання мають однакову загальну структуру, включно із вбудованими тестами оцінювання. Ігри розроблено так, щоб їх не можна було програти, тобто діти можуть скористатися різними мінііграми в уроці, щоб попрактикуватися та закріпити матеріал, наданий у відеоуроці, без страху схибити. Аби забезпечити належну успішність навчання, кожні 2–3 уроки переходьте за допомогою прокрутки до екрану оцінювання, що показаний вище.

У цьому вікні знання дітей оцінюються за допомогою мінітесту по тих іграх, які вони виконували у попередніх 2-х або 3-х уроках. Якщо дитина успішно проходить тест, вона переходить до нового уроку у застосунку, як що ж ні, гра відсилає її назад закріпити відповідні поняття із можливістю також передивитися відеоурок по відповідній темі.

Також, якщо дитина вважає урок легким, вона може перейти до наступного вікна оцінювання безпосередньо з того місця, якого дісталася в грі.





СЦЕНИ ТА ІСТОРІЇ ПЕРСОНАЖІВ У ІГРОВОМУ СВІТІ

Далі наведено приклади, як у грі з'являються історії персонажів.

З головні винагороди, які можуть отримати діти, з'являються навколо головних персонажів у вигляді зображень, як на цих прикладах, які ви можете побачити на цих двох сторінках.

З групи з 5 другорядними винагородами з'являються у вигляді карток із позначками, як у прикладах нижче. Ось вони показані у повноекранному режимі, але якщо легко стукнути пальцем по екрану, картки складуться одна на одну у верхньому правому куті екрану.





