

Початкова школа

Для реалізації освітнього процесу в початковій школі під час дистанційного навчання рекомендуємо користуватися **онлайн-платформами для навчання**, зокрема:

- Google Classroom, MOODLE, HUMAN або Єдина школа, дозволяє організувати дистанційне навчання, обмінюватися завданнями та матеріалами, проводити тестування онлайн;
- програми, які розроблені спеціально для початкової школи, що включають інтерактивні ігри, завдання для тренування навичок, навчальні відео та багато іншого (наприклад, “Вивчаю – не чекаю”, Khan Academy Kids, Minecraft Education Edition, DoodleMaths).

Учитель самостійно визначає послідовність досягнення очікуваних результатів навчання, враховуючи структуру підручника та рівень підготовки класу. У 2025 році обов’язковим складником підручника став Е-додаток (інтерактивний електронний додаток до підручника).

Для формування читацької активності учнівства радимо використовувати добірки дитячої літератури (<https://aw.ubi.org.ua/#parents>), інтернет-ресурси від української асоціації працівників бібліотек для дітей, що розміщені на сайті Національної бібліотеки України для дітей. Для формування читацької компетентності діє безоплатна читацька онлайн-платформа для дітей та підлітків Storiya, онлайн-бібліотека колекції авторських казок, створених міжнародною командою письменників та дитячих психологів, «Живі казки».

Рекомендуємо педагогам початкової школи, у разі потреби, використовувати підручник для учнів з особливими освітніми потребами «Електронний помічник вчителя» <https://elpom.com.ua/>. Доцільно ознайомитися з особливостями організації навчальної взаємодії учнів / учениць із об’єктами шкільного освітнього середовища (<http://surl.li/ekikl>) та дидактичними моделями організаційних форм компетентісно орієнтованого навчання (<https://cutt.ly/eynEePM>).

Для надолуження освітніх втрат або організації додаткового освітнього простору можна використовувати мобільний застосунок «Вивчаю — не чекаю», де представлено добірку відео, тренувальні вправи, завдання, книги, ігри з математики й української мови і читання для 1-4 класів.

Гейміфікована **програма навчання з використанням інтерактивних технологій «КЕЧ»** спрямована допомогти учням / ученицями початкових класів подолати освітні втрати, спричинені війною, поглибити знання та здобути навички, які допоможуть з упевненістю рухатися вперед у навчанні. Для учнів / учениць другого, третього та четвертого класів розроблено гейміфіковані уроки, які містять блок емоційного налаштування та рефлексії. <https://lms.e-school.net.ua/primary>, де представлено добірку відео, тренувальні вправи, завдання, книги, ігри з математики й української мови і читання для 1-4 класів.

Методика проведення ранкових зустрічей в умовах очної/дистанційної / змішаної форм навчання сприятимуть створенню позитивної атмосфери. Рекомендується включити до них теми особистої та цивільної безпеки, дії в

надзвичайних ситуаціях, мінної та пожежної безпеки. Корисними також можуть бути рольові ігри й практичні вправи.

Під час визначення обсягу завдань для самопідготовки учнів / учениць потрібно враховувати витрати часу дитини та вимоги Санітарного регламенту для ЗЗСО (наказ МОЗ від 25.09.2020 № 2205), де зазначено: у 3–5 класах тривалість виконання не має перевищувати 1 год, у 1–2 класах не рекомендується задавати обов'язкові завдання для самопідготовки. Проте у 2 класі можна пропонувати індивідуальні завдання за вибором, обсягом до 45 хв на добу. Вони мають бути посильними, цікавими, із чіткою інструкцією та знайомими діями.