

GoXChange

У ШКОЛІ

# ЯК ЗРОБИТИ ОНЛАЙН-ОБМІН ДЛЯ ШКОЛЯРІВ?

ПРОГРАМА «GOXCHANGE У ШКОЛІ»



**USAID**  
ВІД АМЕРИКАНСЬКОГО НАРОДУ



**ЗМІСТ**

**ВСТУП** ..... 3

**ПРО ПРОГРАМУ:** ..... 5

- Про програму, її формат, очікувані результати ..... 5
- Модель обміну: як об'єднати школи, формати взаємодії ..... 7

**МАТЕРІАЛИ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ОНЛАЙН-ОБМІНУ:** ..... 10

- Програма обміну у форматі літнього табору ..... 10
- Програма обміну у форматі позакласної роботи ..... 14
- Методичні матеріали / додатки ..... 17
- Цифрові інструменти для організації роботи онлайн ..... 54

**РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ОНЛАЙН-ОБМІНУ:** ..... 56

- Технічні поради ..... 56
- Безпека під час онлайн-обміну ..... 57
- Чекліст: що потрібно зробити ..... 58
- Гендерна рівність і соціальна інклюзія ..... 59

**ПІСЛЯСЛОВО** ..... 61

## ВСТУП

За даними дослідження Міністерства культури та інформаційної політики України та Державного агентства розвитку туризму України від 31 травня 2021 року, більше ніж 40 % української молоді не подорожує за межі своєї області, а карантинні обмеження лише посилюють дистанцію між нею.

Для того, щоб покращити взаєморозуміння та налагодити соціальні й культурні зв'язки між представниками й представницями різних куточків України, було створено програму онлайн-обміну.

### Що таке шкільний онлайн-обмін?

Улітку 2021 року ГО «Глобал Офіс» у межах програми «Мріємо та діємо»\* створила наймасштабнішу всеукраїнську програму обміну для школярів і школярок віком від 12 до 15 років у форматі онлайн-табору — «GOxChange у школі».

«GOxChange у школі» — це програма співпраці між школами, де учні й учениці взаємодіють онлайн зі своїми однолітками зі всієї України.

### Програма покликана:

- об'єднати та надати можливості налагодження комунікації для школярів і школярок з різних куточків України;
- надихнути молодь вивчати різні сфери життя та відкривати свою країну по-новому;
- створити умови для подолання стереотипів і розвитку толерантності;
- розвивати у школярів і школярок навички командної та проєктної роботи, креативності, критичного мислення, публічного виступу;
- сприяти розвитку гендерної рівності та соціальної інклюзії в українському суспільстві.

У цьому посібнику ГО «Глобал Офіс» ділиться своїм досвідом і методикою проведення онлайн-обміну на прикладі проєкту «GOxChange у школі», які ви можете використати у своїй освітній і громадській діяльності.

---

\* Програма USAID «Мріємо та діємо» — п'ятирічна програма, спрямована на розвиток та підтримку молоді в Україні, створення сприятливого середовища, у якому молодь матиме можливість реалізувати свої мрії, ідеї та бачення розвитку країни. Використовуючи орієнтований на молоде покоління підхід — не для молоді, а разом з молоддю, програма сприяє молодіжним інноваціям, підприємництву, посиленню участі в ухваленні рішень у громадах і розв'язанні проблем на національному рівні, а також посилює потенціал української молоді бути рушійною силою плюралізму та поваги до різноманітності. «Мріємо та діємо» залучає молодь до розробки та реалізації проєктів та ініціатив, а також проводить дослідження, щоб на їх основі формувати молодіжну політику та рухатися до ефективних та стійких змін.

Програма «Мріємо та діємо» впроваджується за фінансової підтримки Агентства США з міжнародного розвитку (USAID) та виконується IREX у партнерстві з Будуємо Україну разом (БУР), Центром «Розвиток корпоративної соціальної відповідальності» (CSR Ukraine), Making Cents International (MCI), Міжнародним республіканським інститутом (IRI) та Zinc Network.

### **Ці матеріали укладені й можуть бути корисними для:**

- адміністрацій закладів освіти, які хочуть покращувати професійні та особистісні якості свого педагогічного колективу, посилювати взаємодію з іншими закладами освіти України;
- учителів й учительок, які прагнуть урізноманітнити освітній процес у школі сучасними методиками;
- педагогів-організаторів, які хочуть набути нових організаційних навичок у роботі з групою учнів і учениць, опанувати сучасні методики забезпечення освітнього процесу інформаційними технологіями;
- громадських організацій, які впроваджують освітні програми для молоді та прагнуть своєю проєктною діяльністю долати стереотипи в суспільстві, розвивати креативність і критичне мислення в молоді.

Запропоновані матеріали ви можете використовувати як комплексно, повністю проводячи всі етапи проєкту, так і частково, обираючи найбільш цікаві методики під час освітнього процесу і в позаурочний час з учнями й ученицями.

Переглянути [відео](#) про програму онлайн-обміну «GOxChange у школі»:



# ПРО ПРОГРАМУ «GOxChange у школі»

## ПРО ПРОГРАМУ, ЇЇ ФОРМАТ, ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ

### Опис програми

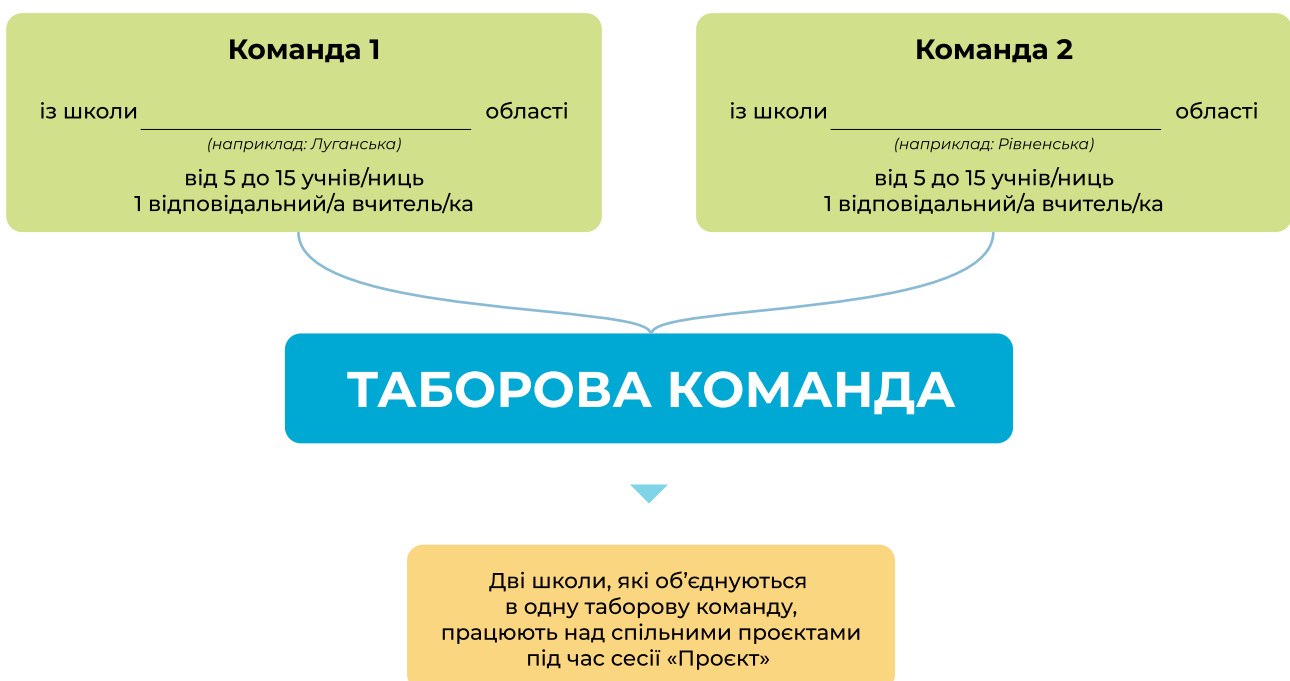
«GOxChange у школі» — це двотижнева програма обміну у форматі літнього онлайн-табору для шкільних команд з різних регіонів України. Програма «GOxChange у школі» надає можливість дітям віртуально подорожувати всіма регіонами України й досліджувати в ігровій формі різні аспекти життя українців і своїх однолітків. Команди вивчають особливості власного регіону, знайомлять одне одного з історією, культурою та соціальним життям свого села / міста / регіону через створення спільних проєктів. Учасники/ці знайомляться між собою, покращують навички спілкування, критичного мислення, налагоджують діалог з однолітками з інших регіонів, популяризують українську культуру. Програма сприяє розвитку / посиленню гендерної рівності та соціальної інклюзії серед молоді через впровадження принципів рівності, поваги та толерантності на всіх етапах онлайн-обміну.

### Учасники/ці

50 шкіл, 500 дітей (школярі/ки віком 12–15 років), 50 учителів/льок-менторів/ок. Кількість, географія, вік, учасників/ць, а також тип закладу освіти можуть змінюватися залежно від того, як саме ви організовуєте свій обмін.

### Таборова команда

Дві школи, бажано з різних областей України, які об'єднуються в одну команду на час програми обміну та працюють над спільними проєктами під час сесії «Проєкт».



У програмі «GOxChange у школі» команди об'єднуються таким чином, щоб географічно школи розташовувалися щонайменше на відстані двох областей одна від одної, щоб кількість учасників/ць, представництво хлопців і дівчат у командах були збалансованими, сприяли участі представників/ць різних соціальних груп у проєкті.

## Ролі:

- учасник/ця: школярі/ки віком 12–15 років, що беруть участь у таборі;
- учитель/ка: координує роботу своєї команди. Два/ї вчителі/льки працюють у команді разом з групою дітей (один/на з них відповідає за фасилітацію сесії «Проект» відповідно до складеного графіка);
- фасилітатор/ка: фасилітує роботу групи (до 10 шкіл: 5 таборових команд), проводить такі сесії: «Ранкова зустріч», «Рефлексія», «Презентація»;
- експерт/ка: запрошений гість або гостя — експерт/ка в обраній темі на загальних сесіях («Мотиваційна зустріч»);
- координатор/ка табору: відповідає за реалізацію програми табору, координує роботу фасилітаторів/ок, які відповідають і координують підтабори, координує загальні сесії першого та останнього дня табору, а також сесію «Мотиваційна зустріч».

# Модель обміну: як об'єднати школи, формати взаємодії

## Формати активностей



**Учасники/ці об'єднуються у 25 таборових команд, які працюють у таких форматах:**

### **ТАБІР (50 шкіл = 25 таборових команд)**

У такій великій групі учасники/ці працюють під час відкриття і закриття табору, мотиваційної зустрічі.

Результати онлайн-обміну «GOxChange у школі» у 2021 році:

- 57 шкіл з 20 областей України;
- 421 учасник/ця;
- 92 відповідальні вчителі/льки-ментори/ки;
- 94 унікальні проєкти;
- 12 лідерів/ок думок, що ділилися своїм досвідом у межах програми.

### **ПІДТАБІР (по 4–5 таборових команд)**

У такій групі учасники/ці працюють під час сесій «РАНКОВА ЗУСТРІЧ», «ПРЕЗЕНТАЦІЯ», «РЕФЛЕКСІЯ».

## **ТАБОРОВА КОМАНДА (2 школи)**

У такій групі учасники/ці працюють під час сесії «ПРОЄКТ».

Упродовж табору учасники/ці розглядають чотири теми.

Одна тема розкривається протягом **двох днів**.

## **Активності табору**

Ця таблиця побудована на прикладі участі 50 і більше шкільних команд. Коли ви будете готувати ваш власний онлайн-табір, інформація про кількість команд і відповідальних осіб, подана в таблиці, може варіюватися та адаптуватися відповідно до ваших даних і потреб.

*Наприклад:*

Учитель/ка зі школи № 1 залучив/ла до обміну школу № 2. Відповідно, два/і вчителі/льки, які будуть супроводжувати свої команди учасників/ць, розподіляють між собою відповідальні ролі. Наприклад, учитель/ка № 1 запросить експерта/ку на мотиваційну зустріч, а вчитель/ка № 2 буде модерувати рефлексію та презентацію проєктів.

<b>Ранкова зустріч</b>	Інтерактивна сесія, яка налаштовує таборовиків на тему, вони отримують тематичне завдання, над яким будуть працювати	<b>ПІДТАБІР</b> (по 4–5 таборових команд)	Відповідальний/а фасилітатор/ка підтабору, який складається з декількох таборових команд
<b>Мотиваційна зустріч</b>	Мотиваційний/а спікер/ка, що розширює контекст теми, наштовхує дітей на ідеї	<b>ТАБІР</b> (50 шкіл = 25 таборових команд)	Відповідальний/а координатор/ка всього табору
<b>Проєкт</b>	Брейншторм табової команди	<b>ТАБОРОВА КОМАНДА</b> (2 школи)	Відповідальні два/і вчителі/льки-ментори/ки, які супроводжують таборову команду
<b>Презентація і рефлексія</b>	Презентація продукту, обговорення та рефлексія на тему	<b>ПІДТАБІР</b> (по 4–5 таборових команд)	Відповідальний/а фасилітатор/ка підтабору, який складається з декількох таборових команд



## Теми:

- **ЛУК** мого краю (Який має вигляд?)
- **ЛЮДИ** мого краю (Хто живе?)
- **СМАК** мого краю (Як смакує?)
- **ТВОРЧИСТЬ** мого краю (Чим вражає та надихає?)

## Легенда табору

Дітям важливо отримувати позитивні емоції від тих активностей, які доступні в межах програми. Саме тому ми гейміфікували табір онлайн-обміну, узявши за його основу історію про диверсію щоденника України й необхідність відновити пошкоджені частини. Таким чином, діти стануть активними учасниками/цями програми, отримавши надважливу місію, яку вони будуть досягати разом з командою з іншої частини України.

## ІСТОРІЯ

В Україні, як і в кожній країні, існує електронний щоденник держави. У ньому записується вся інформація аж від початку її існування. З нього будь-хто може черпати інформацію та представляти країну, а в нашому випадку Україну, світові саме так, як пише у «великій книзі».

Проте декілька днів тому код українського щоденника зламали зловісні хакери, і він тепер у їхніх руках. Вони переписали нашу історію, висвітлили неправдиві факти, що роз'єднують між собою всіх жителів країни.

На щастя, у легенді є головний герой Василь зі псевдо «Дзвін». Він зміг розшифрувати логін і пароль хакерів й отримати доступ до щоденника.

Тому Дзвін збирає велику наукову групу з людей, які творять сучасну Україну. Це українські молоді дослідники, які мають 10 днів, щоб самим розібратися в усіх непорозуміннях й об'єднати факти в одну правдиву історію.

Через день Дзвін надсилає учасникам/цям одну зіпсовану сторінку із щоденника. Вони читають написані там факти про Україну і впродовж двох днів мають їх спростувати та переписати, а отже, надати нову, правдиву інформацію, факти, які об'єднують, а не роз'єднують українців. Для цього вони проводять дослідження та проходять навчання.

Коли учасники/ці переписуть щоденник про Україну, світ дізнається всю правду!

Переглянути [відеоповідомлення](#) від таємного агента за цим QR-кодом.



# МАТЕРІАЛИ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ОНЛАЙН-ОБМІНУ

- Програма обміну у форматі літнього табору
- Програма обміну у форматі позакласної роботи
- Методичні матеріали / додатки
- Цифрові інструменти для організації роботи онлайн

## Програма обміну у форматі літнього табору

### Структура програми

**День 1. Відкриття табору** (гра-легенда табору, правила поведінки онлайн, знайомство та представлення команд)

На представлення легенди та завершальний день можна запросити актора/ку, що розповість її від першої особи.

**Тематичні дні:**

**День 2–3. Тема «ЛУК мого краю (Який має вигляд?)»**

**День 4–5. Тема «ЛЮДИ мого краю (Хто живе?)»**

**День 6–7. Тема «СМАК мого краю (Як смакує?)»**

**День 8–9. Тема «ТВОРЧІСТЬ мого краю (Чим вражає та надихає?)»**

**День 10. Завершення табору** (підбиття підсумків, інтерактивний зворотний зв'язок і рефлексія)

**День 11. Фінальний захід** (святкування завершення табору, демонстрація результатів, зустріч з організаторами/ками та мотиваційні виступи від гостей)

### Фінальні результати двох днів роботи над темою

За результатами двох днів роботи над темою кожна таборова команда створює свій унікальний продукт, поєднуючи напрацювання команд з двох областей України відповідно до завдання програми (спільний відеоролик, презентація, фотоколаж тощо).

### Фінальні результати табору

Згідно з легендою, фінальним результатом є щоденник України, у якому зібрані всі проекти учасників/ць, що представляють справжню цілісну Україну та відновлюють «втрачені або зіпсовані сторінки».

Тривалість програми: **2 тижні**.

Тривалість таборового дня: **3 години**.

ДЕ проводимо	СЕСІЯ	ДЕТАЛІ	ХТО проводить
<b>ДЕНЬ 1. ПОЧИНАЄМО ПОДОРОЖ!</b>			
<b>ТАБІР</b>	<b>СТАРТ МОТИВАЦІЙНА</b>	Легенда Очікування та правила табору Мотиваційний/а спікер/ка (про українську ідентичність) <b>Тривалість: 50 хв</b>	Координатор/ ка табору
<b>ПЕРЕРВА</b>			
<b>КОМАНДА</b>	<b>ПРОЄКТНА</b>	Я і моя ідентичність Підготовка до представлення своїх команд (шкільних) <b>Тривалість: 30 хв</b>	Учителі/льки
<b>ОБІДНЯ ПЕРЕРВА</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ</b>	Презентація команд Знайомство з таборовими командами <b>Тривалість: 50 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ДЕНЬ 2. ЛУК МОГО КРАЮ</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>РАНКОВА ТЕМАТИЧНА</b>	Легенда / початок дня <i>Який вигляд має наше місто / село? Де ми? Що бачимо навколо?</i> Досліджуємо зовнішній вигляд міст / сіл крізь призму архітектури, урбаністики, інклюзивності, природи і т. п. <b>Тривалість: 45 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ПЕРЕРВА</b>			
<b>ТАБІР</b>	<b>МОТИВАЦІЙНА</b>	Мотиваційний/а спікер/ка (про архітектуру України, доступність населених пунктів, природні ландшафти) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Модератор/ка
<b>ОБІДНЯ ПЕРЕРВА</b>			
<b>ТАБОРОВА КОМАНДА</b>	<b>ПРОЄКТНА</b>	Діти працюють у таборових командах над виконанням завдання <b>Тривалість: 50 хв</b>	Учителі/льки
<b>ДЕНЬ 3. ЛУК МОГО КРАЮ</b>			
<b>ТАБІР</b>	<b>РАНКОВА</b>	Готуємося до виконання проєктів Як створити відео швидко і круто <b>Тривалість: 45 хв</b>	Модератор/ка
<b>ПЕРЕРВА</b>			
<b>ТАБОРОВА КОМАНДА</b>	<b>ПРОЄКТНА</b>	Діти працюють у таборових командах над виконанням завдання <b>Тривалість: 60 хв</b>	Учителі/льки
<b>ОБІДНЯ ПЕРЕРВА</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ і РЕФЛЕКСІЯ</b>	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 50 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп

ДЕНЬ 4. ЛЮДИ МОГО КРАЮ			
ПІДТАБІР	РАНКОВА ТЕМАТИЧНА	Хто живе в Україні? Фокус на унікальних людях у регіонах країни, які творять локально, а змінюють країну гло- бально <b>Тривалість: 45 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
ПЕРЕРВА			
ТАБІР	МОТИВАЦІЙНА	Мотиваційний/а спікер/ка (про людей, профе- сії, їхні заняття, історії особистостей) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Модератор/ка
ОБІДНЯ ПЕРЕРВА			
ТАБОРОВА КОМАНДА	ПРОЄКТНА	Діти працюють у таборових командах над ви- конанням завдання <b>Тривалість: 50 хв</b>	Учителі/льки
ДЕНЬ 5. ЛЮДИ МОГО КРАЮ			
ПІДТАБІР	РАНКОВА	Готуємося до виконання проєктів Як створити колаж, робота з фото <b>Тривалість: 45 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
ПЕРЕРВА			
ТАБОРОВА КОМАНДА	ПРОЄКТНА	Діти працюють у таборових командах над ви- конанням завдання <b>Тривалість: 60 хв</b>	Учителі/льки
ОБІДНЯ ПЕРЕРВА			
ПІДТАБІР	ПРЕЗЕНТАЦІЯ і РЕФЛЕКСІЯ	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 50 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
ДЕНЬ 6. СМАК МОГО КРАЮ			
ПІДТАБІР	РАНКОВА ТЕМАТИЧНА	Яка Україна на смак? Які унікальні страви в регіонах? Досліджуємо кухню, готуємося смакувати наші унікальні страви <b>Тривалість: 45 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
ПЕРЕРВА			
ТАБІР	МОТИВАЦІЙНА	Мотиваційний/а спікер/ка (про кухню України, страви) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Модератор/ка
ОБІДНЯ ПЕРЕРВА			
ТАБОРОВА КОМАНДА	ПРОЄКТНА	Діти працюють у таборових командах над ви- конанням завдання <b>Тривалість: 50 хв</b>	Учителі/льки
ДЕНЬ 7. СМАК МОГО КРАЮ			
ПІДТАБІР	РАНКОВА	Готуємося до виконання проєктів Як створити кулінарну книгу <b>Тривалість: 45 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
ПЕРЕРВА			
ТАБОРОВА КОМАНДА	ПРОЄКТНА	Діти працюють у таборових командах над ви- конанням завдання <b>Тривалість: 60 хв</b>	Учителі/льки
ОБІДНЯ ПЕРЕРВА			
ПІДТАБІР	ПРЕЗЕНТАЦІЯ і РЕФЛЕКСІЯ	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 50 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп

<b>ДЕНЬ 8. ТВОРЧИСТЬ МОГО КРАЮ</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>РАНКОВА ТЕМАТИЧНА</b>	Досліджуємо, як ми, українці, виражаємо себе в різних напрямках мистецтва: музика, кіно, ілюстрації, спорт <b>Тривалість: 45 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ПЕРЕРВА</b>			
<b>ТАБІР</b>	<b>МОТИВАЦІЙНА</b>	Мотиваційний/а спікер/ка (про творчість і мистецтво України, сучасні тренди, перемоги) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Модератор/ка
<b>ОБІДНЯ ПЕРЕРВА</b>			
<b>ТАБОРОВА КОМАНДА</b>	<b>ПРОЄКТНА</b>	Діти працюють у таборових командах над виконанням завдання <b>Тривалість: 50 хв</b>	Учителі/льки
<b>ДЕНЬ 9. ТВОРЧИСТЬ МОГО КРАЮ</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>РАНКОВА</b>	Готуємося до виконання проєктів <b>Тривалість: 45 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ПЕРЕРВА</b>			
<b>ТАБОРОВА КОМАНДА</b>	<b>ПРОЄКТНА</b>	Діти працюють у таборових командах над виконанням завдання <b>Тривалість: 60 хв</b>	Учителі/льки
<b>ОБІДНЯ ПЕРЕРВА</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ і РЕФЛЕКСІЯ</b>	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 50 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ДЕНЬ 10. ФІНАЛ</b>			
<b>ТАБОРОВА КОМАНДА</b>	<b>ПРОЄКТ</b>	Підготовка вражень від табору Діти працюють у таборових командах над виконанням завдання <b>Тривалість: 45 хв</b>	Учителі/льки
<b>ПЕРЕРВА</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>РЕФЛЕКСІЯ</b>	Рефлексія про участь у таборі, підбиття підсумків усередині груп <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ОБІДНЯ ПЕРЕРВА</b>			
<b>ТАБІР</b>	<b>ФІНАЛ</b>	Підбиття підсумків Зворотний зв'язок учасників/ць <b>Тривалість: 50 хв</b>	Координатор/ ка табору

# Програма обміну у форматі позакласної роботи

## Структура програми

На відміну від літнього табору, програма в позашкільному форматі розтягнута на п'ять тижнів. Ми пропонуємо такий розклад, щоб у дітей були вихідні на підготовку проєкту, що зніме навантаження з робочих днів. Тому тему та завдання діти отримують наприкінці тижня, а на початку тижня вони презентуватимуть свої роботи.

**День 1. Відкриття табору** (гра-легенда табору, правила поведінки онлайн, знайомство та представлення команд)

На представлення легенди та завершальний день можна запросити актора/ку, що розповість її від першої особи.

**Тематичні дні:**

**День 2–3. Тема «ЛУК мого краю (Який має вигляд?)»**

**День 4–5. Тема «ЛЮДИ мого краю (Хто живе?)»**

**День 6–7. Тема «СМАК мого краю (Як смакує?)»**

**День 8–9. Тема «ТВОРЧІСТЬ мого краю (Чим вражає та надихає?)»**

**День 10. Завершення табору** (підбиття підсумків, інтерактивний зворотний зв'язок і рефлексія)

## Фінальні результати двох днів роботи над темою

За результатами двох днів роботи над темою кожна таборова команда створює свій унікальний продукт, поєднуючи напрацювання команд з двох областей України відповідно до завдання програми (спільний відеоролик, презентація, фотоколаж тощо).

## Фінальні результати табору

Згідно з легендою, фінальним результатом є щоденник України, у якому зібрані всі проєкти учасників/ць, що представляють справжню цілісну Україну та відновлюють «втрачені або зіпсовані сторінки».

Тривалість програми: **5 тижнів** (два дні на тиждень).

Тривалість таборового дня: **1 година**.

ДЕ проводимо	СЕСІЯ	КОМЕНТАРІ	ВІДПОВІДАЛЬНИЙ/А
<b>ТИЖДЕНЬ 1</b>			
<b>ПОЧИНАЄМО ПОДОРОЖ! ДЕНЬ 1</b>			
<b>ТАБІР</b>	<b>СТАРТ МОТИВАЦІЙНА</b>	Легенда Очікування та правила табору <b>Тривалість: 20 хв</b>	Координатор/ ка табору
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ</b>	Презентація команд <b>Тривалість: 50 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ЛУК МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 2</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ТЕМАТИЧНА МОТИВАЦІЙНА</b>	<b>Тематичний блок</b> Легенда / початок дня <i>Який вигляд має наше місто / село? Де ми? Що бачимо навколо?</i> Досліджуємо зовнішній вигляд міст / сіл крізь призму архітектури, урбаністики, інклюзивності, природи тощо <b>Мотиваційний/а спікер/ка</b> (про архітектуру України, доступність населених пунктів, природні ландшафти) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ЗАВДАННЯ 1</b> Створити спільне відео про те, що об'єднує регіони команд			
<b>ТИЖДЕНЬ 2</b>			
<b>ЛУК МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 3</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ РЕФЛЕКСІЯ</b>	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ЛЮДИ МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 4</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ТЕМАТИЧНА МОТИВАЦІЙНА</b>	<b>Тематичний блок</b> <i>Хто живе в Україні?</i> Фокус на унікальних людях у регіонах України, які творять локально, а змінюють країну глобально <b>Мотиваційний/а спікер/ка</b> (про людей, професії, їхні заняття, історії особистостей) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
<b>ЗАВДАННЯ 2</b> Створити спільний колаж з фотографій людей, які живуть у регіонах команд			
<b>ТИЖДЕНЬ 3</b>			
<b>ЛЮДИ МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 5</b>			
<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ РЕФЛЕКСІЯ</b>	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп

**СМАК МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 6**

<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ТЕМАТИЧНА МОТИВАЦІЙНА</b>	<b>Тематичний блок</b> <i>Яка Україна на смак? Які унікальні страви в регіонах?</i> Досліджуємо кухню, готуємося смакувати наші унікальні страви <b>Мотиваційний/а спікер/ка</b> (про кухню України, страви) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
-----------------	----------------------------------	---	--------------------------

**ЗАВДАННЯ 3**

Створити спільну кулінарну книгу, у якій будуть поєднані страви й рецепти страв регіонів таборових команд

**ТИЖДЕНЬ 4****СМАК МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 7**

<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ РЕФЛЕКСІЯ</b>	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
-----------------	----------------------------------	--	--------------------------

**ТВОРЧИСТЬ МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 8**

<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ТЕМАТИЧНА МОТИВАЦІЙНА</b>	<b>Тематичний блок</b> Досліджуємо, як ми, українці, виражаємо себе в різних напрямках мистецтва: музика, кіно, ілюстрації, спорт <b>Мотиваційний/а спікер/ка</b> (про творчість і мистецтво України, сучасні тренди, перемоги) <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
-----------------	----------------------------------	---	--------------------------

**ЗАВДАННЯ 4**

Створити спільний творчий проєкт

**ТИЖДЕНЬ 5****ТВОРЧИСТЬ МОГО КРАЮ. ДЕНЬ 9**

<b>ПІДТАБІР</b>	<b>ПРЕЗЕНТАЦІЯ РЕФЛЕКСІЯ</b>	Презентація проєктів і рефлексія <b>Тривалість: 60 хв</b>	Фасилітатори/ ки груп
-----------------	----------------------------------	--	--------------------------

**ФІНАЛ. ДЕНЬ 10**

<b>ТАБІР</b>	<b>ФІНАЛ</b>	Підбиття підсумків Зворотний зв'язок учасників/ць <b>Тривалість: 60 хв</b>	Координатор/ ка табору
--------------	--------------	--	---------------------------



## Методичні матеріали / додатки

Матеріали можна використовувати як для літнього табору, так і позаурочних активностей протягом навчального року. У випадку використання після уроків тематичні блоки можна скорочувати, залишаючи лише найцікавіше для учнів/ниць.

### ПОЧАТОК ПОДОРОЖІ (вступна частина, перший день програми)

#### ДЕНЬ 1

#### СТАРТ. МОТИВАЦІЙНА

##### Zoom-етикет

Нагадайте дітям про Zoom-етикет. Поясніть учасникам/цям важливість дотримання правил.

За QR-кодом [слайд про Zoom-етикет](#).



##### Легенда

За QR-кодом вікторина про Україну в [Kahoot](#).



Скопіюйте вікторину для свого табору. Проведіть її, за можливості прокоментуйте відповіді.

Представити легенду табору можна у форматі зачитування «листа від таємного агента» або так, як у цьому [відео](#) за QR-кодом.



Привіт, друзі!

Мене звати Василь, але псевдо моє — «Дзвін». У нас з вами є велика місія, і я швидко оголошу її в цьому зверненні, адже часу зовсім мало.

Отже, якщо ви вже чули про щоденник України, у якому зберігається наша тисячолітня історія, то знайте, що це не вигадки. Він справді існує! Це електронний щоденник, що містить унікальну інформацію, яка сягає своїм корінням X століття.

Тому кожна країна, яка бере звідси інформацію, дізнається правдиві факти й презентує справжню Україну світові. Декілька днів тому хакери зламали код нашого щоденника й переписали всю інформацію про Україну. Вони написали неправдиві, безглузді факти, які миттєво розлетілися по цілій Земній кулі. Тепер Україна — це сіра, безбарвна, несмачна, нудна країна. Та ми знаємо, що це не так!

Сьогодні мені вдалося нарешті розшифрувати їхній логін і пароль і під прикриттям отримати доступ до щоденника. Зараз я працюю над тим, щоб змінити вхідні дані та знову вести щоденник правдиво.

У нас з вами мало часу, щоб переписати всі факти про Україну та представити її в правдивому світі.

Маленьке уточнення: про Україну — це про нас з вами! Про наші міста та села. Про наших людей, традиції, історію і навіть їжу.

Періодично я надсилатиму вам одну із зіпсованих сторінок, а ви матимете один день, щоб спростувати факти та надати мені правдиву інформацію.

Надалі спілкуватимуся з вами листуванням.

Сміливі мають щастя!

До зв'язку!

## Очікування

Попросіть дітей написати свої очікування від табору (можна скористатися програмою [Mentimeter](#)). Тоді зробіть демонстрацію екрана в Zoom і підсумуйте очікування всіх.

### 1. Який у вас настрій зараз?

- а) щасливий/а
- б) готовий/а до пригод
- в) у захваті

### 2. Звідки ви?

Напишіть назву свого населеного пункту.

### 3. Які ваші очікування від табору?

Озвучте або продемонструйте результати опитування учасників/ць.

## Мотиваційний виступ

Запросіть гостя/ю, що розкаже про важливість пізнавати Україну, ідентичність України тощо.

## ПРОЄКТНА

Мета цієї сесії — створити презентацію про команду з певної місцевості. Тема презентації: «Ми з Тернополя (Житомира, Києва, Львова, Кропивницького, с. Плотича і т. п.)».

Презентацію готує команда, учитель/ка фасилітує сесію і допомагає дітям вибрати формат.

Тривалість презентації — 1 хв, тому варто добре обдумати, хто і що буде говорити, щоб вкластися в час.

1. До початку сесії створіть слайд для своєї команди та підпишіть його назвою команди.

На слайді запишіть цінності:

- любов;
- друзі;
- достаток;
- сім'я;
- почуття гумору;
- розваги;
- щастя;
- безпека;
- свобода;
- патріотизм.

2. Продемонструйте слайд і попросіть кожну дитину з команди обрати найпріоритетніші для неї цінності. Покажіть результати дітям й обговоріть їх. Які цінності є спільними для команди?

3. Разом з командою виберіть те, що об'єднує всіх її членів. Запишіть. Наприклад: ми цінуємо родину, друзів... ми любимо музику, танці, кросівки і т. п.

4. Створіть Google-slides і поділіться презентацією з учасниками/цями команди (слайди може підготувати вчитель/ка або хтось з учасників/ць команди).

5. Сформууйте щонайбільше три слайди, на яких ви зможете презентувати себе як команду з конкретного населеного пункту.

6. У презентації дайте відповіді на питання: хто ми, що любимо.

7. Запропонований формат:

*1 слайд:*

текст: Привіт, ми з Харкова!

зображення: фото міста

слова: три цікаві факти про місто

*2 слайд:*

зображення: фото дітей

слова: спікер/ка називає ім'я і короткий факт про всіх членів команди

*3 слайд:*

текст: спільне, що об'єднує учасників/ць (наприклад, ми любимо проводити час з друзями, гуляти чудовим парком міста, відвідувати музеї, веселитися); топ цінностей

слова: розказати про те, що вас єднає

зображення: іконки, які ілюструють спільні риси

8. Оберіть спікера/ку та потренуйтеся презентувати свою команду.
9. Надішліть презентацію під час обідньої перерви фасилітатору/ці.

## ПРЕЗЕНТАЦІЯ

### Презентації команд

Кожна команда має 1 хв на самопрезентацію. Використовуйте презентацію, створену на попередній сесії.

Щоб обрати команду, яка буде презентувати першою, пропонуємо використовувати інструмент жеребкування. Перейдіть за [QR-кодом](#), напишіть у кожному секторі колеса фортуни назву чи місцевість команди. Поділіться екраном і крутіть колесо, щоб усі бачили, хто буде презентувати.



Оголосіть учасникам/цям таборів команди.

### Знайомство таборових команд

Завдання фасилітатора/ки — об'єднати учасників/ць у кімнати (таборів команди). У кожній кімнаті з таборовими командами працює вчитель/ка.

У кімнатах проведіть криголам, щоб діти змогли більше відкритися одне одному. Вправа має назву «Бінго». Завдання дітей — назвати цифру клітинки і відповісти на питання, поставлені в ній. Завдання вчителя/льки — відкрити цю клітинку.

**Крок 1.** Перейдіть за [QR-кодом](#) і розпочніть демонстрацію екрана.



**Крок 2.** Попросіть усіх дітей підняти віртуальну руку та не опускати її, допоки вони не отримають свого запитання.

**Крок 3.** Розпочніть, вибравши клітинку та відповівши на запитання, поставлене в ній.

**Крок 4.** Передайте естафету комусь з дітей, чия рука піднята. Таким чином, наступний учасник/ця відповідає на запитання та обирає іншого/у, у кого піднята рука. І так, поки всі діти не дадуть відповідь на запитання.

**Крок 5.** Завершіть вправу, коли всі діти дадуть відповіді на запитання.

**Крок 6.** Підсумуйте вправу та нагадайте дітям про наступний день табору.

# ТЕМА 1. ЛУК МОГО КРАЮ

## ДЕНЬ 2

### РАНКОВА 1. ТЕМАТИЧНА

#### Руханка

Для програми у **форматі літнього табору** ми пропонуємо починати день з ранкової руханки, щоб зарядити команди позитивним настроєм і налаштувати на активності програми та спільну роботу. Відповідальність за проведення й підготовку руханок можна покласти на команди. Тоді діти будуть мати свій шматочок відповідальності, що збільшить їх залученість. Завдання координатора/ки програми — розподілити порядок між командами. Це можна зробити за бажанням команд або у випадковому порядку.

Під час програми в **позаурочному форматі** руханку робити недоцільно, оскільки вона забирає близько 10–15 хв часу.

Ідеї для руханки за QR-кодами:

[Молодіжний банс 1](#)



[Молодіжний банс 2](#)



Можна демонструвати відео, але краще заздалегідь вивчити рухи, увімкнути музику та показувати всім таборовикам у Zoom.

Ранкову руханку проводить команда 1.

#### Легенда

Презентуйте легенду другого дня.

*Привіт, юні змінотворці!  
Надсилаю вам сторінку із щоденника України!*

**Вигляд:** пост у Facebook.

**Зображення:** декілька фотографій туристів, які рекомендують названі нижче міста.

**Текст:** За останніми дослідженнями, туристи асоціюють Україну лише з такими містами, як Харків, Львів, Київ та Одеса.

*Як бачите, про існування багатьох українських міст, а тим паче — маленьких містечок туристи й не здогадуються. Наше завдання — розказати й показати українську архітектуру, природу, цікаві пам'ятки, які, можливо, невідомі туристам, але варті уваги.*

**Завдання:** знайдіть спільне між вашими містами та селами, зафільмуйте це й розкажіть туристам про єдину, багату на цікаві місця країну.

### Тема дня

Для цієї сесії використовуйте [презентацію](#).



Слова, які виділені **зеленим**, випишіть окремо в чаті та поясніть.

### Розповідь

Подивіться, зі скількох різних міст, містечок, сіл ми всі тут зібралися. Дійсно, у нас дуже багато різного. Те, що ми бачимо навколо себе кожного дня, кардинально відрізняється, адже кожне місто чи село має свою локальну історію, архітектуру, культурні об'єкти, природу, зрештою, клімат. Ви можете сказати, що це звучить так, ніби ми всі проживаємо не в різних населених пунктах, а в різних країнах. У цій сесії спробуємо знайти спільне між містами та селами України, відшукати те, що зовнішньо робить нас єдиною країною.

Поставте реакцію, хто з вас любить подорожувати. Напишіть у чаті, у який спосіб вам це подобається робити найбільше.

Дякую! Найпростіша відповідь, що об'єднує нашу країну зовнішньо, — це сполучення. До прикладу, українська залізниця сполучає між собою більше ніж 300 населених пунктів. Я знаю, що в Дніпрі є залізнична станція, тому, перебуваючи в Києві, я можу взяти квиток і прибути туди за декілька годин.

### Answer Garden

А що ще спільного ми можемо побачити в містах і селах України?

Створіть посилання для дітей у застосунку [Answer Garden](#) за QR-кодом. Поділіться посиланням і розпочніть демонстрацію екрана.



### Розповідь (продовження)

Ми знаходимо спільне між нами в архітектурі. Ви знаєте, що різні пам'ятки архітектури були створені в різний час. Наприклад, одним з найпоширеніших стилів XVII–XVIII ст. було українське бароко. Тому можемо сказати, що, наприклад, міста Київ (Андріївська церква), Чернігів (будинок полкової канцелярії), Харків (Покровський собор), Львів (Домініканський костел) чи села Великі Сорочинці (Преображенська

церква), Мгар (Мгарський монастир), Козельці (церква Різдва Богородиці) об'єднані унікальною архітектурою доби українського бароко.

**Перегляньте ці фото. Якими словами ви охарактеризували б ці будівлі? Як вони виглядають?** Напишіть у чаті.

Так, бароко вражає нас своєю пишною оздобою, відчуттям помпезності, величі.

Або згадаймо події ХХ століття. Є місця, які об'єднані деякими з них. Часто там встановлюють пам'ятні дошки чи пам'ятники. Серед таких подій можуть бути й досить криваві та важливі для України битви, наприклад під Крутами 1918 року. Так, у містах Суми та Київ встановлені пам'ятники, що нагадують про цю важливу та трагічну подію. Чи у ваших містах і селах є якісь пам'ятки, що нагадують про якусь подію з історії? Напишіть у чаті.

Окрім пам'ятників, що стосуються подій, у містах і селах люди встановлюють пам'ятники відомим особам. Ви тільки уявіть, пам'ятник Тарасу Шевченку об'єднує 1256 міст і сіл! Піднесіть віртуальну руку вгору, у кого в місцевості є пам'ятник Тарасу Шевченку.

Ще один приклад — назви вулиць. Сьогодні, коли ви в таборовій команді будете більше розповідати про свої місцевості, не забудьте поцікавитися, чи є у вас вулиці з однаковими назвами. Наприклад, вулиця Лесі Українки об'єднує міста Донецьк, Житомир, Дрогобич, Луганськ, Херсон і ще більше ніж 30 інших населених пунктів.

Ви можете запитати, як пам'ятники, вулиці, будинки можуть нас об'єднувати? Це ж просто неживі предмети! Так, справді, неживі, але кожна споруда про щось говорить. Чому ми називаємо вулицю іменем української письменниці Лесі Українки, а не письменниці з Грузії, Естонії чи іншої країни? Чому ми ставимо пам'ятники Шевченку, Бандері, Стусу, Незалежності? Про що говорять пишні барокові споруди? Або ж що до нас промовляють сучасні твори мистецтва на вулицях наших населених пунктів?

Наша спільність не просто в подібній архітектурі, а в тому, чого ми навчаємося, про що розмірковуємо, що для нас означає той чи інший об'єкт, коли уважно спостерігаємо за ним.

Завдання учасників/ць — написати, які асоціації чи відчуття в них виникають, коли вони дивляться на той чи інший об'єкт.

Слайди можна створити в **Mentimeter** відразу з опитуванням учасників/ць. Попередньо потрібно підібрати фото відомих в Україні архітектурних об'єктів з різних міст (наприклад: Монумент Незалежності в м. Києві, Музей писанкового розпису в м. Коломиї тощо).

## Питання для слайда:

Які асоціації чи відчуття викликає у вас це зображення?

Оскільки ви сьогодні будете знімати відео, коротко ознайомимося з цим процесом.

Створення відеороликів умовно розділимо на три етапи: препродакшн, продакшн і постпродакшн. Залежно від виду, мети й складності відеоролика деякі етапи можна пропускати або спрощувати.

*Препродакшн* — це підготовка до зйомок. У вашому проєкті це буде пошук спільних об'єктів, обговорення сценарію, формату відео, технічного забезпечення.

*Продакшн* — це безпосередньо втілення проєкту, тобто зйомка відео та запис звуку.

*Постпродакшн* — це обробка відео та звуку після зйомок та підготовка відео до презентації.

Що важливо в зйомці відео та записі звуку, щоб створити успішний продукт? Спробуємо подумати разом.

## Answer Garden (також можна використати чат або вимкнути функцію Unmute, 3 хв)

Створіть посилання в Answer Garden і поставте питання.

Уявіть, що ви досвідчений режисер чи оператор. Які поради ви дали б юним фільм-мейкерам? Чого, на вашу думку, важливо дотримуватися при зйомці відео?

Ви дуже добре впоралися! Запам'ятайте, що головна ціль відео — розповісти історію, прокомунікувати своє повідомлення, донести його глядачам.

Додамо ще декілька порад.

1. Перед початком роботи не забудьте перевірити, чи досить пам'яті у вашому смартфоні, чи він заряджений на повну, подбайте про павербанк.
2. Знімайте відео горизонтально. Не використовуйте зум, якщо вам потрібен великий план, а краще просто підійдіть ближче до героя/іні. Стежте за тим, щоб потрібне завжди залишалось у фокусі. Звертайте увагу на освітлення.
3. Фантазуйте. Обирайте різні локації та ракурси для зйомок. Це може бути стандартний ракурс до пояса або портрет, а ще ви можете поставити телефон на підлогу, знімати знизу, збоку тощо.
4. Якщо ви маєте монопод чи інший пристрій для фіксації смартфона, використовуйте його.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Підсумуйте все сказане.



## МОТИВАЦІЙНА

Організатор/ка онлайн-обміну може запросити на цю сесію експерта/ку, що розповість про архітектуру українських міст або доступність міст і сіл для кожного/ї.

## ПРОЄКТНА 1

Завдання учасників/ць — зняти та змонтувати відеоролик про Україну. У таборовій команді Україна — це два міста чи села (тобто дві місцевості двох шкільних команд).

У відео треба представити не просто спільні об'єкти, які існують у двох населених пунктах, але й показати, що вони означають, що мають спільного, з якими відчуттями, словами асоціюються.

### Крок 1. Вступ

Представте дітям завдання, описане вище.

### Крок 2. Брейншторм (**альтернатива Jamboard**)

Надішліть посилання на створену вами дошку для брейншторму.

Щоб створити дошку на сайті <https://ideaboardz.com>, дотримуйтеся [інструкції](#) за QR-кодом.



### Крок 3. Підсумок

Підсумуйте все написане. Обведіть об'єкти, які є спільними.

### Крок 4. Асоціації

Запропонуйте учасникам/цям до кожного об'єкта написати власні асоціації, відчуття, думки, що виникають, коли вони бачать або згадують цей об'єкт. Це допоможе пізніше при написанні історії до відео.

### Крок 5. Домашнє завдання

Розподіліть між учасниками/цями об'єкти. Важливо об'єднати дітей у команди. Наприклад, одна команда (2–3 дітей) знімає парк, інша — річку, третя — вулицю і т. д. Це важливо для подальшої роботи при монтажі.

Завдання дітей до наступного дня — зняти короткі відео про конкретний об'єкт.

Технічно дитина має увімкнути камеру й зняти статичний кадр протягом 30 с.

## ДЕНЬ 3

### РАНКОВА 2

#### Руханка

Ранкову руханку проводить команда 2 (руханка проводиться за бажанням організатора/ки).

#### Тема дня

\* Упродовж цілої сесії час від часу обирайте якесь слово, наприклад «кавун», яке ви будете спонтанно казати. Коли звучить це слово, діти мають сховатися, щоб їх не було видно в камері. Після чого повернутися. Це допоможе тримати увагу дітей протягом сесії.

Для цієї сесії використовуйте [презентацію](#) за QR-кодом.



Запитайте учасників/ць, чи вони пам'ятають, як називається третій етап створення відео. Попросіть написати відповіді в чаті.

*Постпродакшн* — це етап, на якому ми монтуємо відео.

Поставте реакцію в Zoom, хто вже коли-небудь монтував відео. Це чудово, якщо хтось з вас уміє працювати в професійних програмах, таких як Adobe Premiere Pro чи Da Vinci Resolve.

Якщо ж ви ніколи цього не робили, то можете швидко навчитися. Ми представимо вам програму для монтажу, яку можна завантажити на свій смартфон. Цей застосунок називається Video Maker.

**Крок 1.** Завантажте його собі на телефон.

**Крок 2.** Відкрийте та додайте всі відео, які хочете змонтувати.

**Крок 3.** Скористайтеся різними опціями. Ви можете міняти відео місцями, робити їх коротшими, обрізати, додавати анімаційні переходи, текст і фільтри.

**Крок 4.** Коли ваше відео готове, додайте також музику. Ви можете попередньо завантажити музику собі на телефон або ж обрати із запропонованого в додатку переліку.

**Крок 5.** Збережіть відео на телефоні.

Важливо, перш ніж ви почнете монтувати, переконайтеся, що у вас є достатньо пам'яті на телефоні.

Тепер перейдемо до різних форматів відео.

Часто, коли немає можливості записати звук, то його повністю забирають і накладають просто музику, як у цьому [відео](#) (2 хв) за QR-кодом.



Проте якщо ви хочете, щоб ваша історія була цікавіша, щоб її краще запам'ятали глядачі, доцільно супроводити кадри текстом на екрані. Наприклад, компанія «Apple» у своїй рекламі 2016 року використала текстовий супровід і застосувала різні ефекти його появи на екрані.

[Відео реклами «Apple»](#) (2 хв) за QR-кодом.



Або ж ви можете розповісти історію лише за допомогою відео, як це роблять у німих фільмах чи мультфільмах. [Відеоприклад](#) (3 хв) за QR-кодом.



До речі, ви також можете надиктувати на диктофон аудіодоріжку — зробити начитку, яку потім додасте у ваше відео під час монтажу.

Наприклад, як у цьому [відео](#) (00:30–01:11).



Не варто забувати й про фронтальну камеру. Знімайте себе, якщо вам необхідно пояснити щось у сюжеті, записати візитівку або представитися. Ви також можете попросити когось записати вас, і це буде приблизно так, як у [відео](#) (00:00–00:25). У цьому випадку важливо мати хороший мікрофон.



Подивіться для натхнення [відео](#) про міста України за QR-кодом.



## Answer Garden

Створіть опитування в Answer Garden. Запитайте учасників/ць, чи відчувають вони себе більш упевненими у створенні відео, ніж до сесії.

Підсумуйте заняття.

## ПРОЄКТНА 2

Завдання команди — створити відео про спільне між місцевостями, у яких проживають учасники/ці таборових команд. Доповнити це відео текстом (на екрані, закадрова начитка, розповідь у кадрі). Показати точки єднання в зовнішньому вигляді країни через архітектурні чи природні об'єкти та донести думку, як вони нас єднують. Тривалість відео — до 5 хв.

### Крок 1. Працюємо в групах

Об'єднайте дітей у групи (кімнати). Учасники/ці, які знімали, наприклад, замок, є однією групою, учасники/ці, які знімали водойму, — другою і т. д.

Завдання групи — обрати одного/у учасника/цю з групи, що змонтує відео. Інші учасники/ці мають йому/їй надіслати свої відео. Коли один/на учасник/ця монтує, інші готують текст для начитки про місця, які вони зняли. Це можна робити в спільному онлайн-документі або чаті.

Час роботи в групах — 30 хв.

### Крок 2. Працюємо в Canva

Створіть шаблон [відео в Canva](#) за QR-кодом, додавши об'єкти, які знімає команда. Надішліть дітям посилання з дозволом на редагування. Дитина, яка монтувала відео, має додати на свій слайд відео. Також додайте аудіо та текст, який підготували раніше всі групи.



Завантажте відео.

## ПРЕЗЕНТАЦІЯ І РЕФЛЕКСІЯ

### Презентація

Кожна таборова команда по черзі презентує свій відеопроєкт. Тривалість презентації однієї команди — орієнтовно 5 хв.

### Рефлексія

Об'єднайте дітей у таборіві команди.

У цій рефлексії кожна дитина матиме можливість висловити свої враження за останні два дні.

Перейдіть за [QR-кодом](#) на ігровий онлайн-кубик.



Кожна грань кубика має конкретне запитання, тому діти відповідатимуть на різні питання.

Запитайте учасників/ць, хто б хотів/ла першим/ою поділитися враженнями.

Тоді натисніть на кубик і залежно від кількості крапок, які випали на кубуку, поставте запитання.

1. Які емоції переповнювали вас упродовж двох днів?
2. Що нового ви для себе відкрили?
3. Що нового ви відкрили про Україну?
4. Що найбільше сподобалося за останні два дні?
5. Що нового ви побачили упродовж останніх двох днів?
6. Про що ви хотіли б дізнатися більше?

## ТЕМА 2. ЛЮДИ МОГО КРАЮ

### ДЕНЬ 4

#### РАНКОВА 1. ТЕМАТИЧНА

##### Руханка

Ранкову руханку проводить команда 3 (руханка проводиться за бажанням організатора/ки).

##### Легенда

Презентуйте легенду четвертого дня.

*Друзі, я приємно вражений!  
Ви зробили чудову роботу!*

*У мене зароджується надія, що нам таки вдасться переписати щоденник так, як має бути.*

*Час братися до наступного розділу, який називається «Люди України».*

**Вигляд:** пост в Instagram.

**Зображення:** люди виїжджають на заробітки за кордон.

**Текст:** Скоро в Україні зовсім людей не залишиться. Укотре переконуюся, що тут немає можливостей для розвитку.

Нам негайно потрібно розказати світові про наших людей! Я знаю, в Україні проживають прекрасні, талановиті, унікальні особистості!

**Завдання:** дізнайтеся про людей, які творять, працюють, активно живуть в Україні, сфотографуйте їх й об'єднайте всі зроблені знімки в один колективний портрет.

Чекатиму від вас новин!  
Вйо до пригод!

Друг Дзвін

### Тема дня

Для цієї сесії використовуйте [презентацію](#) за QR-кодом.



Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Запитайте учасників/ць, якими словами можна охарактеризувати людей, яких вони побачили на відео?

Створіть посилання на опитування в [Answer Garden](#).



Підсумуйте вправу. В Україні є чимало людей, які роблять прекрасні, добрі речі. Вони працюють у своїх місцевостях, але впливають на всю країну, а то й на цілий світ.

Запропонуйте учасникам/цям переглянути декілька прикладів проєктів, які створили українці і які стали відомі на весь світ.

Перший приклад — це пристрій «PetCube», що допомагає дистанційно доглядати за домашніми тваринами. Зараз розробники вже відомі на весь світ.

[Відео 1](#) — «PetCube» за QR-кодом.



Наступна історія про Гордія Старуха. Коли він був студентом, дуже хотів мати власну ліру, але це був дуже дорогий інструмент, тому він почав виготовляти ліри самостійно. Зараз його творчість відома навіть за межами нашої країни.

[Відео 2](#) — ліри.



Остання історія про український IT-стартап, який перегнав у рейтингах TikTok і Snapchat. Історія про звичайних хлопців, які вирішили змінити підхід до онлайн-творчості. Навіть Ілон Маск скористався технологією, яку придумали українці.

[Відео 3](#) — «Reface».



Що об'єднує цих людей? Напишіть у чаті.

Так, усі вони прагнули зробити життя людей комфортнішим, їм не байдуже на потреби інших, вони мають мрію і впевнено йдуть до неї, починають з маленького й пізніше своїми ідеями змінюють життя багатьох.

Українці справді дуже креативні. І ви це зможете довести своїм майбутнім проєктом.

Сьогодні ваше домашнє завдання — сфотографувати людей у своїх місцевостях, які щось створюють. Це може бути будь-яка сфера: кулінарія, мистецтво, бізнес, люди, які тренуються в парках і пропагують здоровий спосіб життя в місті, люди, які багато читають і поширюють культуру читання, екоактивісти (ті, хто дбає про природу), архітектори, художники тощо. У кожній місцевості є люди, які творять культуру нашої країни.

Подивіться на фотографії відомих українських фотографів/инь, які займаються вуличною фотографією (з презентації).

Напевно, кожен/на з вас уже багато разів фотографував/ла на свій смартфон.

Зараз пропонуємо пройти [вікторину](#) за QR-кодом з порадами, як зробити гарний знімок.



## МОТИВАЦІЙНА

Організатор/ка онлайн-обміну може запросити на цю сесію експерта/ку, що розповість про цікаві ремесла людей, національні спільноти України.

## ПРОЄКТНА 1

Завдання цієї сесії — обговорити ідеї для фотографій, а час, який залишився, дати дітям на створення портретних чи вуличних знімків.

### Крок 1. Брейншторм

Продублюйте дошку в додатку [Jamboard](#) за QR-кодом і надішліть посилання команді. На наліпках прописані різні сфери діяльності. Попросіть дітей накидати ідеї щодо людей, які представляють ці сфери, або місць, де їх можна зустріти. Наприклад, сфера «спорт». Учасники/ці можуть написати конкретних людей (якщо вони вже мають когось на думці, кого можна було б сфотографувати) або ж місця, де можна зустріти спортивних людей і спостерігати за ними (наприклад, парк, стадіон, велосипедна доріжка і т. п.).



### Крок 2. Вибір локації

Обговоріть з учасниками/цями написане. Попросіть кожного/у вибрати щось одне, що він/вона зможе сфотографувати вже сьогодні.

### Крок 3. Уперед фотографувати!

Упевніться, що в усіх дітей є ідея, кого фотографувати. Решту часу дайте учасникам/цям на самостійне опрацювання — створення фотографій. Кожна дитина має зробити 10–15 фотографій.



## ДЕНЬ 5

### РАНКОВА

#### Руханка

Ранкову руханку проводить команда 4 (руханка проводиться за бажанням організатора/ки).

#### Тема дня

Для цієї сесії використовуйте [презентацію](#) за QR-кодом.



\* Слова, позначені **зеленим**, можуть потребувати додаткового пояснення в чаті.

Проведіть швидку гру для розрядки. Попросіть усіх дітей увімкнути камери. Їхнє завдання — показати в камері річ, яку ви назвете. Наприклад: покажіть щось, що є біля вас, білого кольору; покажіть щось, що ви дуже любите; покажіть те, що можна вживати як їжу, або те, що можна з'їсти. І так декілька разів. Учасники/ці мають показувати названі предмети на камеру.

Запропонуйте учасникам/цям переглянути [відео](#) за QR-кодом.



Запитайте, як називається ця техніка. Відповіді вони можуть написати в чаті.

Представте техніку колажу.

Колаж — це техніка в мистецтві, назва якої походить від французького терміна «papier collés» (або декупаж), що використовується для опису техніки наклеювання шматочків паперу на різні поверхні. У колажі наклеюються, поєднуються різні кольори, **текстури**, матеріали, наприклад клаптики паперу, фотографії, тканини, гудзики, бісер, нитки й усе, що забажає митець.

Так, у [відео](#) британський митець створює колажі з джинсів.



Сьогодні колажі використовуються в різних напрямках. Їх можна побачити в рекламі, [ретро-іконографії](#), [поліграфії](#). Різні картинки зацікавлюють споживачів, змушуючи їх довше розглядати виріб або пакування.

Подивімося декілька прикладів колажів відомих світових митців.

Слово «колаж» уперше використано на початку ХХ століття для позначення творів художників-[сюрреалістів](#), особливо Макса Ернста. Його колаж ви бачите на слайді. У колажах Курта Швіттерса використовувалися шматки ниток, ганчірки, дерево, дріт, цвяхи та папери. У 1960-х роках художник Роберт Раушенберг використав фотографії в газетах і журналах, щоб отримати нове зображення, яке поєднувало американську історію та популярну культуру.

В Україні колаж теж набирає популярності. Його використовував ще в кінці минулого століття відомий український та вірменський кінорежисер Сергій Параджанов. Можливо, ви чули про його фільм «Тіні забутих предків». Сьогодні ж маємо також митців, які творять колажі. Наприклад, зараз ви бачите роботи Сергія Святченка, Олександра Ройтбурда, Микити Кравцова, Сергія Солонського.

Кожна картина про щось говорить, адже так митець розмовляє з нами, глядачами.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом про першу велику виставку колажів на Книжковому Арсеналі 2021.



Окрім фізичного колажу, який виготовляється з підручних матеріалів, існує також цифровий колаж. Сьогодні ви творитимете саме такий, поєднуючи різні фотографії в одну. Ось приклад того, як створюють колажі в програмі Photoshop.

Перегляньте [відео](#) (можна подивитися частину відео або пришвидшити відтворення).



Підсумуйте сесію.

## ПРОЄКТНА 2

Основна ціль сесії — створити цифровий колаж з фотографій учасників/ць під назвою «Люди України» та придумати, як його презентувати.

1. На спільній сесії в Zoom учителі/льки, поділившись екраном, знайомлять табор-

ву команду з вебсайтом [Mosaically](#). На цій платформі можна об'єднати всі фотографії та створити єдиний колаж.



2. Команда повинна вибрати одне фото, яке стане основою колажу. Це може бути будь-яке фото, яке має щось спільне для обох регіонів команд або нейтральне за змістом, а команди пізніше доповнять його своїми фотографіями.
3. Один/на з учителів/льок завантажує обране фото на вебсайт і ділиться ним з учасниками/цями. У результаті діти матимуть змогу додати свої фото, які вони підготували напередодні, до колажу.
4. Учасники/ці додають свої фото до колажу. Що більше фото завантажать учасники/ці, то різноманітнішим і якіснішим буде колаж.
5. Після того, як усі фото завантажені, учасники/ці називають колаж і додають до нього та фотографій короткі описи. Це може бути цікавий факт про людину, яка зображена, або ж власні відчуття, спостереження і т. п. Учасники/ці можуть написати інформацію одразу на своєму фото на вебсайті.
6. Обговоріть, як саме команда хоче презентувати колаж. У команди на це буде 5 хв.

## ПРЕЗЕНТАЦІЯ І РЕФЛЕКСІЯ

### Презентація

Кожна таборова команда презентує свій колаж і розповідає про людей, які зображені на фото. Тривалість презентації кожної команди — 5 хв.

### Рефлексія

Фасилітатор/ка об'єднує учасників/ць у таборові команди в кімнаті в Zoom. У кімнатах з командами працює вчитель/ка.

Продемонструйте [цю картинку](#) учасникам/цям.



За допомогою інструментів Zoom (віртуального олівця чи будь-якого символу) попросіть кожного/у по черзі обрати людину з картинки, яка найкраще описує його/її стан за останні два дні, і коротко прокоментувати свій вибір.

Підсумуйте сказане та підготуйте учасників/ць до наступного дня.

## ТЕМА 3. СМАК МОГО КРАЮ

### ДЕНЬ 6

#### РАНКОВА 1. ТЕМАТИЧНА

##### Руханка

Ранкову руханку проводить команда 5 (руханка проводиться за бажанням організатора/ки).

##### Легенда

Презентуйте легенду шостого дня.

*Друзі, позаду вже половина дороги!  
Я справді пишаюся вами всіма!*

*Дозвольте я трішки більше розповім про себе. Я родом із Західної України, з маленького містечка Збараж. Проте своїм рідним домом вважаю не моє місто, а цілу мою країну — Україну! Я об'їхав її всю, побував у всіх містечках і селах, відчув простори степів і дивину соснових лісів, побував у високих горах і дихав морським повітрям на Півдні України. У цих мандрівках я зустрівся з прекрасною природою, шумними та тихими містами, маленькими селищами та неймовірними людьми! Я відчув свою країну! Чого і вам усім бажаю. А за професією я історик, дослідник, науковець. Веду наш щоденник уже багато-багато років, тому так сильно прагну, щоб про Україну світ говорив лише правдиві факти.*

Запрошую переглянути [відео](#) (06:26–07:12).

Відкриймо світові рецепти української кухні. Вона в нас насправду унікальна.

**Завдання:** пошукайте спільне між регіональними рецептами українських страв і створіть книгу рецептів, у якій об'єднайте кілька рецептів в один унікальний.

Смакуйте Україну!

Друг Дзвін

##### Тема дня

Для цієї сесії використовуйте [презентацію за QR-кодом](#).



\* Слова, позначені **зеленим**, можуть потребувати додаткового пояснення в чаті.

## Kahoot

Розпочніть демонстрацію екрана з [вікториною в Kahoot](#).



Завдання учасників/ць — назвати страви, зображені на фотографіях.

Українська кухня — смачна й різноманітна. Кожному з етнографічних районів України притаманні свої кулінарні особливості, зумовлені історичними обставинами та традиціями.

Запитайте учасників/ць, що вони знають про страви свого чи інших регіонів. Відповіді можна писати в чаті.

Представте [гастрономічну карту](#) з різними стравами в регіонах України.



Житомирщина — деруни, або драники.

Ця страва настільки славиться в Житомирщині, що на її честь роблять фестивалі й навіть поставили пам'ятник деруну.

Чернігівщина — печеня в горщиках і пиріжки з калиною.

У Чернігівській області радо пригощають печенею — це страва в горщиках, до її складу входять картопля, квашена капуста і м'ясо. Ситно й апетитно. А на солодке — пиріжки з калиною, адже Чернігівщина багата на ягоди.

Сумщина — печеня по-сумськи й борщ на буряковому квасі.

Київщина — котлета по-київськи.

Одеса — биточки з бичків і фарширована риба.

Крим — лагман і догман.

Запоріжжя — капуста запорізький і млинці.

Черкаська область — борщ і пампушки з часником.

Полтавщина — галушки й пундики.

Дніпропетровщина — форшмак і фірмова уха.

Вінницька область — бігос і фляки.

Харківщина — борщ по-слобожанськи й гречаники.

Прикарпаття — банош і грибна юшка

Львівщина — галицький сирник і струдлі.

Рівненщина — картопляники й мацик.

Закарпаття — бограч і лечо.

Звичайно, це не всі страви і не всі регіони. Направду, українська кухня відома по всьому світу.

Хто скаже, які страви найбільш відомі іноземцям? Напишіть відповіді в чаті. Так, це вареники, деруни і, звичайно, борщ.

Про борщ нещодавно навіть вийшов фільм — «Борщ: секретний інгредієнт», який зняв український кухар Євген Клопотенко. Його мандрівка була довгою. Він об'їхав усю Україну й довідався секрети приготування борщу в кожному її куточку. У фільмі показано, що кожен борщ різний, але саме це одна зі страв, яка нас усіх єднає.

Запропонуйте учасникам/цям переглянути [епізод з фільму](#) за QR-кодом — приготування борщу на Полтавщині.



Українська кухня не вичерпується борщем і традиційними стравами. Вона відкрита до експериментів і нововведень. Ось декілька прикладів закладів, які творять нову культуру української кухні.

Наприклад, львівський заклад «Дуже висока кухня», де немає меню та офіціантів, а тільки команди кухарів, які приготують для відвідувачів усе що заманеться.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Інший приклад — ресторан «Сто років тому вперед» у Києві, заснований Євгеном Клопотенком, якого ми вже згадували.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Запитайте дітей, у якому найнезвичайнішому закладі вони бували або чули про нього.

Упродовж двох наступних днів ви теж будете експериментувати з давніми рецептами та творити нові страви.

Запитайте дітей, яку незвичайну страву вони вже куштували.

Їжа — необхідна частина нашого життя. Ми відпочиваємо, гуляємо, проводимо вільний час з їжею або напоями. Щоб поїсти щось новеньке та смачне, відвідуємо фестивалі їжі. Це те, що творить нову українську гастрокультуру.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



### Answer Garden

Створіть опитування в додатку [Answer Garden](#) за QR-кодом про улюблену страву учасників/ць. Запитайте, яка їхня улюблена їжа.



Підсумуйте сесію.

## МОТИВАЦІЙНА

Організатор/ка онлайн-обміну може запросити на цю сесію експерта/ку з української кухні.

## ПРОЄКТНА 1

Завдання цієї сесії — знайти унікальні страви, які готують у регіонах, звідки походять учасники/ці команди, та обговорити ідеї, як можна «заміксувати» ці страви.

### Крок 1. Вступ

Представте дітям завдання, описане вище.

### Крок 2. Брейншторм (10 хв)

Надішліть посилання на створену вами дошку для брейншторму в Jamboard. На цьому етапі учасники/ці пишуть на наліпках назви страв, що притаманні їхньому регіону. Важливо, щоб дошка була умовно поділена навпіл (наприклад, справа наліпки учасників/ць зі Львова, а зліва учасників/ць з Дніпра).

### Крок 3. Об'єднання в пари (30 хв)

Залежно від кількості запропонованих варіантів об'єднайте дітей у пари по двоє (якщо є багато ідей) або четверо.

Завдання дітей — знайти рецепти запропонованих страв і креативно їх поєднати (наприклад, на Полтавщині готують галушки, а на Львівщині пампухи, у результаті вийдуть гампухи або пампушки). Вітається будь-який креатив. Варто, щоб діти подумали не лише про назву, але й вигляд страви, суміш інгредієнтів.

Учасники/ці працюють у Jamboard (створіть його завчасно та надішліть посилання дітям).

Після цієї активності вони мають підготувати:

- нову назву страви;
- рецепт, у якому поєднані інгредієнти двох страв;
- візуалізацію страви — додати фотографії.

#### Крок 4. Результат

Попросіть дітей поділитися результатом рецепту та після сесії підшукати фотографії інгредієнтів для їхньої страви або ж зробити їх самостійно. Фотографії знадобляться для оформлення кулінарної книги.

## ДЕНЬ 7

### РАНКОВА 2

#### Руханка

Ранкову руханку проводить команда 6 (руханка проводиться за бажанням організатора/ки).

#### Тема дня

Для цієї сесії використовуйте [презентацію](#).



\* Слова, позначені **зеленим**, можуть потребувати додаткового пояснення в чаті.

На слайді ви бачите сторінку з журналу. Що, на ваш погляд, тут невдало поєднано? Що варто змінити? Напишіть коментарі в чаті (слайд з презентації).

Що на цій сторінці вам не подобається (слайд з презентації № 4 або № 5)?

Прокоментуйте, що на цьому слайді зроблено добре і вам подобається (слайд з презентації № 6 та № 7). Що думаєте про оформлення цієї книги? Що автор виконав добре? Підкресліть сильні сторони цієї сторінки (слайд з презентації № 6 та № 7). Залишайте коментарі в чаті.

Ми почали сесію з цієї вправи, бо, як ви знаєте, працюватимемо над створенням кулінарної книги.

Повірте, в оформленні книги з кулінарії чи навіть у її наповненні можна проявити неабияку креативність.



Наприклад, як це зробив канадський бренд «IKEA», який у Канаді випустив кулінарну книгу «ScrapsBook» з рецептами із залишків їжі. Ініціатива має на меті показати людям приклади сталого розвитку в господарстві.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Або ще один приклад. За мотивами серіалу «Друзі» випустили офіційну книгу «Friends: The Official Cookbook» з рецептами понад 70 культових страв з шоу. У книзі є рецепти печива бабусі Фібі, індички на День подяки від Моніки, сендвіча Роса, трайфла від Рейчел.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Створення книги — справді захопливий процес, адже ми проявляємо себе як фотографи, письменники та дизайнери.

Розпочнемо з дизайнування книги. Ось декілька порад.

**Правило 1.** Одна потужна фотографія варта тисячі слів

Перш за все ніколи не треба недооцінювати силу фотографії у ваших презентаційних проєктах.

Використання емоційної фотографії може зробити презентацію більш наочною. Фотографія — це потужний інструмент візуального представлення вашого повідомлення. Емоційне повідомлення, красива фотозйомка продукту, що підкреслить його цінність, яскраві візуальні ефекти для пожвавлення нудних слайдів — фотографія корисна в багатьох ситуаціях.

**Правило 2.** Використовуйте правильні кольори, контраст і білий простір

Вивчення ефективного застосування кольору спочатку здається складним завданням. Але зараз спробуємо зрозуміти, як працює колір.

У відео ви побачите, як поєднувати між собою кольори. Це називається теорія кольору.

Перегляньте [відео](#) (02:38–04:42) за QR-кодом.



Не забувайте, що кожен колір викликає якісь емоції, про щось говорить.

Спробуємо зрозуміти, як це працює.

## Kahoot

[Вікторина в Kahoot.](#)



У вікторині представлені різні кольори, завдання дітей — відгадати, який колір за яку емоцію «відповідає».

### Правило 3. Залишайте білий простір

Найпростіший спосіб ефективно впоратися з порожнім простором — дати вашим сторінкам більше місця для дихання.

Простіше кажучи, не пишть занадто багато тексту на одному слайді. Дайте кожному елементу на слайді досить місця; так його легше прочитати. Інакше ваші слайди будуть сприйматися як непрофесійні й дезорганізовані, і це просто заплутає ваших читачів.

### Правило 4. Вибирайте читабельний шрифт

Важливо, щоб шрифт, який ви виберете, можна було легко прочитати і він пасував до загального стилю книги. Тому не бійтеся експериментувати й зупинитися на тому, який найбільше підходить вам.

### Правило 5. Будьте креативні й не бійтеся експериментувати

Створюйте власні дизайни, поєднуйте кольори, додавайте цікаві форми, елементи й фони. Основне: пам'ятайте, що ці сторінки ви робите не для себе, а для свого читача, якому має бути чітко зрозуміле ваше повідомлення.

Проявляти свою креативність можна й у створенні самих фото. Фотографувати їжу — це справді смачно, проте не так легко. Про це можемо дізнатися від фудстилістки та фудфотографині в наступному відео.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



За бажанням можете переглянути ще одне [відео](#) за QR-кодом, де фотограф дає поради, як фотографувати їжу на телефон.



Підсумуйте заняття.

## ПРОЄКТНА 2

Основна ціль сесії — створити цифрову книгу рецептів та обговорити, як її презентувати.

**Крок 1.** Зареєструйтеся як учитель/ка у додатку [App.Bookcreator](#). Ви автоматично створите власну бібліотеку та почнете працювати над першою книгою. Натисніть у лівій верхній панелі кнопку колаборації (вам треба підписатися на 90 днів безкоштовної версії). Це дає вам і вашій команді змогу творити книгу всім спільно та одночасно.



Відкрийте книгу. Скопіюйте код запрошення.

**Крок 2.** Надішліть посилання на вебсайт [App.Bookcreator](#), а також код для входу учасникам/цям. Вони мають зайти на вебсайт як учні/ниці і ввести цей код.

**Крок 3.** Обговоріть спільний дизайн книги. Розподіліть між собою сторінки. Визначте розташування кожного рецепту на сторінках. Придумайте назву книги (наприклад, «Полтавсько-львівська кухня»). Доповніть текст фотографіями, кольоровими елементами, не бійтеся креативити.

## ПРЕЗЕНТАЦІЯ. РЕФЛЕКСІЯ

### Презентація

Кожна команда презентує свою кулінарну книгу. Відведений час на команду — ориєнтовно 5 хв.

### Рефлексія

Фасилітатор/ка об'єднує таборові команди в кімнати.

Далі з ними працюють учителі/льки. За допомогою застосунку [Picker wheel](#) створіть колесо з реченнями, поданими нижче. Крутіть колесо по черзі для кожної дитини до тих пір, поки всі не висловляться.



Упродовж останніх двох днів:

- я дізнався/лася...
- я навчився/лася...
- найбільші труднощі я відчув/ла...
- я змінив/ла своє ставлення до...
- я зрозумів/ла...
- найбільший мій успіх — це...
- я не вмів/ла, а тепер умію...

Підсумуйте сказане дітьми та пригадайте тему, над якою ми працювали останні два дні.

## ТЕМА 4. ТВОРЧІСТЬ МОГО КРАЮ

### ДЕНЬ 8

#### РАНКОВА 1. ТЕМАТИЧНА

##### Руханка

Ранкову руханку проводить команда 7 (руханка проводиться за бажанням організатора/ки).

##### Легенда

Презентуйте легенду восьмого дня.

*Вітання вам, юні агенти та агентки змін!*

*Ви й не уявляєте, скільки позитивних відгуків про ваші рецепти ми отримали!*

*У нас проблема. Розділ [«Творчість України»](#) зовсім недоступний. Уся інформація зникла.*

*Наша місія — показати світові сучасну українську культуру! Круту україномовну музику, яка подобається дітям, молоді, дорослим і навіть людям похилого віку; відомі на весь світ картини, ілюстрації, кінофільми, вистави. Зрештою, самим проявити творчість, адже хто як не ми творимо креативну Україну!*

*[Завдання за QR-кодом](#): оберіть цікавий для вас напрямок мистецтва та створіть творчий проєкт у цьому напрямку.*



##### Тема дня

Для цієї сесії використовуйте [презентацію](#).



\* Слова, позначені **зеленим**, можуть потребувати додаткового пояснення в чаті.

Простими словами культура — це спосіб життя людей. Вона простежується в письмі, релігії, музиці, одязі, кулінарії й багато в чому іншому.

Спробуємо на простому прикладі зрозуміти, що таке культура.

Завдання дітей — відповісти, як вони поведуться в тій чи іншій ситуації, щоб відстежити прояви їх культури (5 хв).

### Питання для слайдів:

*Які у вас є сімейні традиції?*

*Хто у вас вдома найчастіше готує їсти?*

*Як ви проводите вільний час?*

Культуру можна легко зрозуміти на контрасті. Наприклад, спробуймо порівняти культуру спілкування італійців і британців.

Подивіться [відео 1](#) (00:00–00:56)  
за QR-кодом.



Подивіться [відео 2](#) (00:55–01:17)  
за QR-кодом.



Запитайте в чаті, яку різницю помітили учасники/ці між двома культурами. Так, італійці яскраво відрізняються в спілкуванні, адже використовують експресивну мову жестів.

Отже, культура проявляється в різних сферах життя, нашому спілкуванні, одязі, поведінці, а також, зокрема, у мистецтві.

Сьогодні більше дізнаємося про сучасну українську культуру в таких вимірах: архітектура, стрітарт, музика, кіно.

### Архітектура

Мова сучасної архітектури стає більш **глобальною**, але водночас значущу роль відіграють нові творчі пошуки **прогресивних** напрямів, **принципів і прийомів** форми та змісту в архітектурі.

Яскравий приклад — ЖК «Tetris Hall» у Києві. Це три житлові будинки на 500 квартир. Різнобарвна плитка та віконні прорізи розміщуються так, щоб нагадувати фігури з однойменної гри. У темряві фасади ще й переливаються квадратами, що світяться. У тих будинках, які з'єднані містком, на даху є басейн і майданчик для відпочинку.

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Другий приклад сучасної архітектури — Центр імені Митрополита Андрея Шептицького у Львові, сучасний простір для інтелектуалів різного віку й уподобань. Тут грамотно поєднані бібліотека світового рівня й сучасний навчальний центр. Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



### Музика

Сучасна українська музика теж любить експерименти. Часто музиканти поєднують фольклорну музику й додають сучасні біти та ритми. Це робить її автентичною і водночас сучасною.

Так, наприклад, зробив гурт «Go\_A» у своїй знаменитій пісні «Шум», яка посіла п'яте місце на Євробаченні у 2021 році. Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



### Street Art

За останні десятиліття стрітарт, або вуличне мистецтво, кардинально змінилося. Раніше міста «прикрашали» хаотичні написи, зліплені на швидку руку, а зараз усе частіше можна побачити величні мурали, які розповідають дивовижні історії про життя й культуру суспільства. У роботах стрітарт-художників ідея панує над формою: замість простого посилання «я є» в них проглядається «я так думаю».

Ось приклад створення муралу в Івано-Франківську. [Відео](#) за QR-кодом.



Візитівкою Києва можна назвати мурали Володимира Манжоса та Олексія Бордусова («Interesni Kazki»). Раніше хлопці були графітниками, але одного разу зрозуміли, що малювати сюжети й незвичайних героїв набагато цікавіше. Їх надихають міфи, природа й культури різних країн. Дует підкреслює контраст між сучасним суспільством і загиблими цивілізаціями. Володимир й Олексій багато подорожують і працюють у різних країнах світу.

Стіни Львова та західноукраїнських сіл своїми композиціями прикрашає Сергій Радкевич. Його роботи чіпляють новим трактуванням біблійних сюжетів і зверненням до іконопису. Сергій відомий у Франції, Польщі та інших країнах.

У Харкові орудує група «Kailas-V». Хлопців приваблюють складнощі, і вони малюють цілі серії настінних картин. Окрім України, їхні роботи можна побачити в Болгарії, Естонії, Польщі та Білорусі.

Яскравими фарбами зустрічають перехожих одеські дворики. Особливо виділяють-

ся величезна фреска з видатними міськими персонажами на стіні готелю «Geneva City» від групи «Reach».

У Кам'янець-Подільському заворожує мурал «Сіячі снів» від колективу «Добрі люди».

А в Хмельницькому «Дівчинка з кульками» від групи «M97».

Вуличне мистецтво є в багатьох інших куточках України. Воно, як і інші види мистецтва, єднає людей.

А ось так створюють мурали в Запоріжжі. [Відео](#) за QR-кодом.



Останній приклад муралу в Рівному — унікальний, адже його малюнок рухається. Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



## Кіно

Українське кіно стрімко розвивається. У нас з'являються фільми та мультфільми різних жанрів.

Запитайте учасників/ць, які українські фільми вони вже дивилися. Відповідь можна залишити в чаті.

Пропонуємо подивитися трейлер до українського мультфільму «Мавка. Лісова пісня».

Перегляньте [відео](#) за QR-кодом.



Підсумуйте сесію.

## МОТИВАЦІЙНА

Організатор/ка онлайн-обміну може запросити на цю сесію експерта/ку, що розповість про творчу Україну.

## ПРОЄКТНА 1

Таборова команда може одночасно працювати над кількома проєктами. Діти об'єднуються в групи за інтересами.

Важливо, щоб у групах були діти з обох місцевостей, щоб кожен проєкт поєднував культури обох регіонів.

Пропонуємо три види проєктів на тему «Я творю сучасне мистецтво»:

- **Художнє мистецтво:**

- ескіз муралу;
- ескіз простору розвитку чи цікавої будівлі;
- власна ідея.

- **Музика:**

- музичний трек;
- кавер-пісня;
- власна ідея.

- **Танець:**

- спільний танець на відео;
- власна ідея.

**Крок 1.** Представте дітям ідеї проєктів. Запропонуйте їм вибрати той, над яким вони хотіли б працювати.

Це зручно зробити на [сайті](#) за QR-кодом. Створіть три наліпки, кожен підпишіть одним з трьох напрямків проєктів і попросіть дітей написати своє ім'я на тій наліпці, проєкт якої їм подобається найбільше.



**Крок 2.** Об'єднайте дітей у кімнати по групах. Завдання кожної групи — спільно вирішити, над якою ідеєю вони працюватимуть, і розподілити ролі в команді. Будь-які ідеї вітаються. Тут діти мають проявити максимально свою творчість та уяву.

Залежно від ідей учасників/ць додатково ознайомте їх з наведеними нижче застосунками.

Музика		Художнє мистецтво			
<a href="#">Beatmaker</a>	<a href="#">Assisted Melody</a>	<a href="#">Colour Hunt</a>	<a href="#">FotoJet</a>	<a href="#">BeFunky</a>	<a href="#">Canva</a>
<a href="#">Soundation Studio</a>	<a href="#">Paint With Music</a>	<a href="#">Art Coloring Book</a>	<a href="#">PosterMyWall</a>	<a href="#">Explain Everything</a>	<b>Танець</b> <a href="#">Living Archive</a>



## ДЕНЬ 9

### РАНКОВА

#### Руханка

Ранкову руханку проводить команда 8 (руханка проводиться за бажанням організатора/ки).

#### Тема дня

Для цієї сесії використовуйте [презентацію](#).



#### Техніка 1. Скетчинг

Запропонуйте учасникам/цям перейти за QR-кодом у [Jamboard](#). Заздалегідь продублюйте сторінку.



Кожна таборова команда має свою дошку й працює лише на ній.

Завдання учасників/ць — упродовж 3 хв намалювати те, що вони бачать на фото. Інструмент для малювання — перо.

Продемонструйте малюнки учасників/ць.

Запитайте, чи вони знають, як називається те, що вони робили.

Скетчинг — це техніка швидкого створення простих малюнків і візуальних нотаток. Такі замальовки — скетчі — допомагають відобразити на папері емоції, ідеї і враження. За допомогою скетчингу архітектори, дизайнери й художники створюють замальовки будівель, інтер'єру та предметів навколо.

Коли ми практикуємо замальовку того, що бачимо навколо, то тренуємо свою художню майстерність, пам'ять, уяву, спостереження, уважність.

Ви можете створювати ескізи муралів, будинків і будь-яких інших об'єктів для своїх проєктів.

#### Техніка 2. Апропріація

Подивіться уважно на ці дві картини. Перша — це знаменита картина «Місток над ставком з водяними ліліями» 1899 року, створена французьким художником Клодом Моне.

Поруч ви бачите інтерпретацію того самого твору. Це твір відомого вуличного художника Бенксі, створений у наш час.

Перейдіть за QR-кодом у [Jamboard](#). Попросіть дітей поділитися своїми думками під кожною темою на дошці.



Коли ми використовуємо мистецькі твори, які вже існують, і додаємо щось своє, то не робимо нічого незаконного. У мистецтві ця техніка називається апропріацією — тобто присвоєнням.

Так ви можете додати щось своє до вже відомих українських картин.

Апропріацію ви можете застосувати і в музиці, і в танці. Це називається кавером.

Перегляньте [відео](#) — кавер пісні «Believer» «Imagine Dragons» за QR-кодом.



Перегляньте [відео](#) — кавер танцю «Blindfold City Dance» за QR-кодом.



### Техніка 3. Зіставлення (Juxtaposition)

Слово «зіставлення» у нашому випадку буде синонімом до «контрасту».

Якщо конкретизувати, то зіставлення — це процес, коли ви поєднуєте дві протилежні речі, і контраст цих двох речей стає цікавим.

Наприклад:

- повна людина поруч з худою людиною;
- висока людина поруч з низькорослою людиною;
- темні кольори поруч зі світлими кольорами;
- кола поруч з прямокутниками;
- старі люди поруч з молодими.

Цю техніку ви сміло можете використовувати у фотографії, малюнках, музиці й танцях, тобто показувати контраст.

Спробуйте відгадати, які елементи зіставлені на фото.

Таборовики можуть висловити свої думки вголос або написати відповіді в чаті.

Відповіді:

слайд 15 — тінь і людина;  
слайд 16 — фон і суб'єкт;  
слайд 17 — жінка й чоловік;  
слайд 18 — минуле й теперішнє;  
слайд 19 — зіставлення емоцій;  
слайд 20 — зіставлення соціальних обставин.

Підсумуйте сесію.

## ПРОЄКТНА 2

Учасники/ці працюють над своїми проєктами, які розпочали попереднього дня. Важливо, щоб вони зберегли проєкти та опублікували їх на дошці в Padlet.

## ПРЕЗЕНТАЦІЯ. РЕФЛЕКСІЯ

### Презентація

Кожна група по черзі представляє свій проєкт. Орієнтовний час на групу — 3 хв.

### Рефлексія

Запропонуйте учасникам/цям поділитися враженнями про останні два дні. Це можна зробити у форматі малюнків на Whiteboard.

Відкрийте Whiteboard у Zoom і скажіть учасникам/цям намалювати якусь фігурку або щось, що асоціюється в них з двома останніми днями. Попросіть кожного/у прокоментувати свої малюнки.

## ФІНАЛ

### ДЕНЬ 10

## ПРОЄКТНА

Цей час таборова команда використовує на створення презентації про свої враження від табору.

Створіть Google-slides і на кожному слайді напишіть початок речень, поданих нижче. Поділіться презентацією з командою.

Кожен/на учасник/ця має на кожному слайді продовжити речення.

1. Мене найбільше вразило...
2. Я дізнався/лася...
3. Мій найяскравіший спогад з табору...
4. Я хочу продовжувати...
5. Я відчуваю...

Заохочуйте використовувати картинки, фотографії, кольорові елементи, щоб презентація вийшла яскрава й цікава.

Після цього оберіть спікера/ку чи двох, які представлять цілу презентацію підтабору.

Надішліть презентацію фасилітатору/ці до початку наступної сесії.

## ПРЕЗЕНТАЦІЯ

Кожна команда представляє свої презентації, маючи для цього орієнтовно 7–8 хв.

Підсумуйте презентації.

## ФІНАЛ

### Легенда

Презентуйте легенду десятого дня.

*Привіт, друзі!  
Здається, ми це зробили!*

*Це була неймовірна мандрівка! Усі ви проявили свою креативність, наполегливість, сумлінність, лідерство, дружність. Дякую за вашу допомогу!*

*Тепер увесь світ відкриє для себе справжню Україну! Саме ви її показали як багату, творчу, красиву, дружню, талановиту, культурну країну.*

*Зовсім скоро я оновлю всі дані й надішлю вам фінальну версію нашого щоденника!*

*А поки я прощаюся з вами й сподіваюся на особисту зустріч!*

*Не забувайте цієї пригоди!*

*Ваш друг Дзвін*

### **Опитування**

Завдання таборовиків — продовжити фразу «Я дякую за...».

Підсумуйте вправу.

### **Рефлексія «Відкритий мікрофон»**

Кожен/на висловлює свої думки про табір.

Презентація відео «Як це було».

Слово від організаторів/ок.

# Цифрові інструменти для організації роботи онлайн

ПРОГРАМА	ПОСИЛАННЯ	ОПИС	ІНСТРУКЦІЯ
<b>Цифрові інструменти, які допомагають організувати обмін</b>			
<p>Для того, щоб організувати будь-яку інтерактивну програму онлайн, нам потрібні інструменти, які забезпечують три надзвичайно важливі складові:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• простір для комунікації з командами й між усіма учасниками/цями процесу (ми пропонуємо Discord, для малих груп можна використовувати будь-який месенджер);</li> <li>• простір для зустрічей і сесій (ми пропонуємо Zoom, але можна використовувати будь-яку іншу платформу, наприклад Microsoft Teams, Google Meet, One Blue Button тощо);</li> <li>• простір для публікації результатів (ми пропонуємо Padlet).</li> </ul>			
<b>Discord</b>	<a href="https://discord.com">https://discord.com</a> 	Для спілкування з волонтерами, таборниками, менторами таборних команд «Go Camp»	<a href="http://smartandyoung.com.ua/jak-zarestruvatisja-i-stvoriti-oblikovij-zapis-v">http://smartandyoung.com.ua/jak-zarestruvatisja-i-stvoriti-oblikovij-zapis-v</a> 
<b>Zoom</b>	<a href="https://zoom.us">https://zoom.us</a> 	Для проведення загальних і командних сесій	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=d_2ziolu6NE">https://www.youtube.com/watch?v=d_2ziolu6NE</a> 
<b>Padlet</b>	<a href="https://goglobal.padlet.org">https://goglobal.padlet.org</a> 	Для публікації результатів таборних команд	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Jo_OFbAIXzA">https://www.youtube.com/watch?v=Jo_OFbAIXzA</a> 
<b>Цифрові інструменти, які забезпечують інтерактив під час проведення сесій</b>			
<b>Kahoot</b>	<a href="https://kahoot.com">https://kahoot.com</a> 	Для створення вікторин і завдань у вигляді гри	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wmv_toLylco">https://www.youtube.com/watch?v=wmv_toLylco</a> 
<b>Mentimeter</b>	<a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a> 	Для створення інтерактивних презентацій	<a href="https://ceit.ucu.edu.ua/resursy/instrumenty/testi-ta-opituvannya/mentimeter/">https://ceit.ucu.edu.ua/resursy/instrumenty/testi-ta-opituvannya/mentimeter/</a> 

<b>Answer Garden</b>	<a href="https://answergarden.ch">https://answergarden.ch</a> 	Для отримання відгуків або ідей від учасників/ць таборових команд	<a href="http://elar.ippo.edu.te.ua:8080/bitstream/123456789/219/5/AnswerGarden.pdf">http://elar.ippo.edu.te.ua:8080/bitstream/123456789/219/5/AnswerGarden.pdf</a> 
<b>Quizizz</b>	<a href="https://quizizz.com">https://quizizz.com</a> 	Для пошуку та створення безкоштовних гейміфікованих вікторин та інтерактивних уроків	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1wS2Dx8INds">https://www.youtube.com/watch?v=1wS2Dx8INds</a> (російськомовне відео) 
<b>Wordwall</b>	<a href="https://wordwall.net">https://wordwall.net</a> 	Для створення власних інтерактивних ігор, активностей тощо	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QW73ZsslfUc">https://www.youtube.com/watch?v=QW73ZsslfUc</a> 
<b>Цифрові інструменти, які дозволяють працювати командам спільно над проєктами під час створення власних продуктів</b>			
<b>Canva</b>	<a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a> 	Для створення будь-чого: відео, презентації, інфографіки тощо	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jrpkQO-2loY">https://www.youtube.com/watch?v=jrpkQO-2loY</a> <a href="https://www.canva.com/graphs/venn-diagrams/">https://www.canva.com/graphs/venn-diagrams/</a>  
<b>EdPuzzle</b>	<a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a> 	Для створення інтерактивних відео	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=arzvO0a31rE">https://www.youtube.com/watch?v=arzvO0a31rE</a> 
<b>Google Drawings</b>	<a href="https://docs.google.com/drawing">https://docs.google.com/drawing</a> 	Для створення інфографіки й кнопок для веб-сайтів	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kHePFWmlesl">https://www.youtube.com/watch?v=kHePFWmlesl</a> <a href="#">Малюнки Google</a>  

# РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ОНЛАЙН-ОБМІНУ

## Технічні поради

Для проведення обміну онлайн в усіх учасників/ць і вчителів/льок має бути:

1. Доступ до Інтернету на телефоні або комп'ютері на час проведення табору (індивідуальне підключення кожного/ї учня/ниці з дому або групою з класу за можливості і відповідно до карантинних вимог).

У методичних матеріалах наведені приклади роботи в різних форматах взаємодії учасників/ць. Більшість з них передбачає активну залученість через Інтернет. Особливо це стосується спілкування з командами з інших шкіл, зустрічей з експертами/ками під час мотиваційних сесій, тематичних сесій тощо. Проте у випадку значних проблем з Інтернет-зв'язком ви можете деякі елементи програми комбінувати й не проводити весь таборовий час онлайн. Деякі вправи / сесії можна виконувати наживо, перебуваючи всією командою у школі. До прикладу, готувати проєктне завдання, а в письмовому форматі обмінятися зі школою-партнеркою своїми результатами та домовитися про альтернативну взаємодію (можливо, за допомогою телефонного дзвінку). Якщо через низку причин ваша команда, навпаки, не може зустрічатися в школі, ви можете дуже легко організувати роботу учасників/ць, коли вони перебуватимуть удома. Наприклад, відповідальний/а вчитель/ка від школи може створити спільний чат з командою у зручному для всіх учасників/ць месенджері (Discord, WhatsApp, Telegram тощо) для швидкої взаємодії та організації командної роботи в таборі.

Звісно, що наявність Інтернету дозволить зробити онлайн-обмін кращим та ефективнішим.

2. Програма Zoom на телефоні або комп'ютері.

Ви можете використовувати будь-яку іншу програму відеозв'язку, яка зручніша для вас. Під час програми «GOxChange у школі» ми використовували Zoom як найбільш зручний інструмент для проведення зустрічей з великою кількістю учасників/ць одночасно.

3. Відеокамери на телефоні або комп'ютері, які працюють, для якісного спілкування під час зустрічей у Zoom.

Важливо, коли ми спілкуємося онлайн через відеозв'язок, бачити та чути співрозмовника/цю, спостерігати за його/її мімікою та жестами. Така взаємодія допомагає краще розуміти одне одного, почуватися вільно та створює безпечне середовище для всіх, хто долучається до онлайн-проєкту.

4. Програма Discord на телефоні або комп'ютері для текстової комунікації та обміну фото-, відеороботами між учасниками/цями.



Під час реалізації програми онлайн-обміну таборів команди працюють над спільними проєктами, що передбачає створення унікальних аудіо-, фото-, відеоробіт. Важливо, що цими матеріалами, напрацюваннями учасники/ці будуть між собою обмінюватися. Це потрібно робити в онлайн-програмі, яка дозволяє такий обмін файлами різного формату. У своєму онлайн-обміні ви можете використати будь-який інший додаток / месенджер / програму.

## Безпека під час онлайн-обміну

Пам'ятайте про безпеку в Інтернеті.

Інтернет — джерело корисної інформації та необмежених можливостей. Але мережа може бути небезпечною для дитини: неприйнятний контент, кібербулінг, жорстокі й лякливі картини та відео, шахраї та злочинці.

Під час онлайн-обміну, школярі/ки мають використовувати онлайн-програми для відеозв'язку та текстових чатів лише у супроводі відповідального/ї вчителя/льки-ментора/ки. Це створить безпечне середовище для учасників/ць, а також зменшить ризики можливого негативного впливу на них.

1. Давайте активні посилання на приєднання в Zoom і Discord (або інші програми) лише учасникам/цям команди та команди-партнерки по обміну. Це зменшить ризик приєднання сторонніх людей на навчальні сесії, які можуть мати на меті зіпсувати навчальну сесію, поводитися некоректно, займатися цькуванням учасників/ць та ін.
2. При модерації Zoom-зустрічей і чату в Discord (або інших програмах) доєднайте тільки учасників/ць команди та команди-партнерки по обміну. Це легко зробити, якщо кожен/на учасник/ця назве свій акаунт у Zoom і Discord своїм прізвищем, іменем та назвою населеного пункту. Наприклад, «Петренко\_Вікторія\_Шумськ».
3. Проводьте онлайн-зустрічі з увімкненими відеокамерами. Такий спосіб взаємодії допоможе налагодити більш дружню та довірливу атмосферу між учасниками/цями, дозволить відповідальним вчителям/лькам орієнтуватися, чи дійсно присутні всі учасники/ці на зустрічі, чи перебувають вони у безпеці.
4. Перед початком навчальних сесій нагадайте учасникам/цям правила для відеозв'язку на окремому слайді презентації:
  - назвіть себе: ім'я, прізвище, місто, школа;
  - увімкніть камеру;
  - поважайте одне одного;
  - будь ласка, вимкніть мікрофон, коли ви не говорите;
  - використовуйте маленькі літери, замість ВЕЛИКИХ;
  - якщо склалася ситуація, образлива для вас чи когось іншого/ї, — зверніться до своїх учителів/льок-менторів/ок.

## Чекліст: що потрібно зробити

Цей список завдань допоможе вам при підготовці до проведення програми онлайн-обміну.

- Обрати відповідального/у вчителя/лькучку-ментора/ку у вашій школі, що буде координувати команду учнів/ниць і супроводжуватиме їх під час усього обміну.
- Ознайомити відповідального/у вчителя/лькучку-ментора/ку з усією необхідною інформацією про онлайн-обмін: програмою, розкладом, технічними інструкціями з організації табору, правилами взаємодії з учасниками/цями програми, правилами дотримання безпеки в Інтернеті.
- Залучити дітей віком від 12 до 15 років. Вікові категорії можуть бути й іншими, усе залежить від вашого бажання та можливостей. Якщо ви залучаєте учасників/ць різного віку, переконайтеся, що всім школярам/кам будуть зрозумілі та доступні програма та матеріали онлайн-обміну. За потреби можете адаптувати матеріали під вашу учнівську команду.
- Зробити оголошення в школі про онлайн-обмін і зібрати команду охочих школярів/ок.
- Сформувати групу від 5 до 15 учасників/ць для ефективної командної роботи.
- Узяти дозвіл у батьків на участь у проєкті, а також фото- і відеозйомку для подальшого висвітлення інформації про проєкти їхніх дітей у соціальних мережах, на вебсайті школи чи у ЗМІ ([приклад форми](#) за QR-кодом).
- Запланувати чіткий час і конкретні дати для роботи разом з іншою школою.
- Підписати меморандум про співпрацю з партнерською школою для покращення взаємодії між закладами освіти під час онлайн-обміну та для майбутніх проєктів.



## Гендерна рівність і соціальна інклюзія

Здійснюючи програму онлайн-обміну в школі, дотримуйтеся принципів гендерної рівності та соціальної інклюзії на всіх її етапах для створення безбар'єрного середовища та справжньої доступності для кожного/ї, забезпечення рівних прав і можливостей, змістовного включення в процес онлайн-обміну всіх дітей і дорослих. А саме для людей з інвалідністю, представників/ць маломобільних груп, осіб з функціональними порушеннями працездатності, інтеграції національних і релігійних спільнот, міграційних спільнот, внутрішньо переміщених осіб, соціально вразливих категорій населення, вразливих категорій, представники/ці з сімей яких перебувають у складних життєвих обставинах тощо.

### Основні принципи

На етапі підготовки онлайн-обміну намагайтеся збалансувати участь чоловіків і жінок у складі проєктної команди, групи вчителів/льок і менторів/ок, експертів/ок, відповідно, хлопців і дівчат у шкільних командах дітей.

Готуючи та створюючи презентаційні матеріали для наповнення навчальних сесій і розробляючи програмні заходи, враховуйте гендерне різноманіття та соціальну інклюзію в дизайні картинок і наповненні текстів. Уникайте упередженого ставлення до маргіналізованих груп населення та стереотипів у будь-яких культурних, соціальних, економічних, релігійних та інших сферах суспільства.

Перед початком програми онлайн-обміну проведіть навчання на тему застосування підходу з гендерної рівності та соціальної інклюзії для вчителів/льок-менторів/ок шкільних команд у вашому проєкті.

На етапі реалізації програми та під час усього проєкту використовуйте інклюзивну мову та термінологію, посилюйте застосування фемінітивів і не допускайте мови ворожнечі в будь-яких її проявах серед усіх учасників/ць програми.

Активно залучайте дітей, які беруть участь у проєкті, щоб вони висловлювали власні думки та ідеї на всіх його етапах — від адаптації чи розробки програми до аналізу проведеного онлайн-обміну — через зворотний зв'язок.

Якщо ваша школа чи центр набирає команду, де є діти, що мають інвалідність або інші види нозологій, будь ласка, проаналізуйте матеріали для роботи та адаптуйте їх до конкретної групи.

Наприклад:

- збільште кількість і тривалість перерв під час зустрічей і спільної роботи над проєктами;
- домовтеся з перекладачем жестової мови про співпрацю та робіть синхронний переклад виступів гостей, координаторів/ок, учасників/ць під час Zoom-зустрічей;
- перегляньте візуальні матеріали, які збираєтеся показувати учасникам/цям під час зустрічей і навчальних сесій: яскравість, шрифт, розмір тексту, швидкість мовлення спікерів/ок, гучність звуків, швидкість субтитрів (тексту, який спливає) та інше;
- збільште час для освоєння нових онлайн-програм або завдань, які формують нові навички в учасників/ць.

Застосування підходу з гендерної рівності та соціальної інклюзії дозволить значно збагатити ваш онлайн-обмін ідеями, учасниками/цями з різним життєвим досвідом, покращить якість та ефективність проєктної роботи та досягнутих результатів, збільшить простір для практичного використання нових методик в освітньому процесі.

## ПІСЛЯСЛОВО

Програма обміну між школярами/ками — це новий спосіб взаємодіяти, пізнавати світ та одне одного.

Ми сподіваємося, що цей посібник допоможе вам впровадити програму обміну у вашій школі та створити унікальне середовище для культурного й соціального діалогу між учасниками/цями з різних куточків України.

Ми віримо, що ця програма допоможе українській молоді дізнатися більше про свою країну, краще розуміти власну ідентичність і поважати різноманіття в суспільстві.

Дякуємо всім причетним до втілення першої всеукраїнської програми онлайн-обміну для школярів/ок «GOxChange у школі» у 2021 році: учасникам/цям, учителям/лькам-менторам/кам, адміністраціям шкіл, експертам/кам, фасилітаторам/кам, партнерам і всім, хто підтримував проєкт.

Бажаємо вам натхнення, розвитку та впевненості на шляху до позитивних змін у нашій країні!

Проєкт «GOxChange у школі» став можливим завдяки щирій підтримці американського народу через Агентство США з міжнародного розвитку (USAID) в межах програми «Мріємо та діємо». Зміст цього матеріалу є відповідальністю ГО «Global Office» і необов'язково відображає погляди IREX, USAID чи Уряду Сполучених Штатів.

Програма USAID «Мріємо та діємо» — п'ятирічна програма, спрямована на розвиток та підтримку молоді в Україні, створення сприятливого середовища, у якому молодь матиме можливість реалізувати свої мрії, ідеї та бачення розвитку країни. Використовуючи орієнтований на молоде покоління підхід — не для молоді, а разом з молоддю, програма сприяє молодіжним інноваціям, підприємництву, посиленню участі в ухваленні рішень у громадах і розв'язанні проблем на національному рівні, а також посилює потенціал української молоді бути рушійною силою плюралізму та поваги до різноманітності. «Мріємо та діємо» залучає молодь до розробки та реалізації проєктів та ініціатив, а також проводить дослідження, щоб на їх основі формувати молодіжну політику та рухатися до ефективних та стійких змін.

Програма «Мріємо та діємо» впроваджується за фінансової підтримки Агентства США з міжнародного розвитку (USAID) та виконується IREX у партнерстві з Будуємо Україну разом (БУР), Центром «Розвиток корпоративної соціальної відповідальності» (CSR Ukraine), Making Cents International (MCI), Міжнародним республіканським інститутом (IRI) та Zinc Network.

Підпишіться на сторінку «Мріємо та діємо» у Facebook та Instagram.



**USAID**  
ВІД АМЕРИКАНСЬКОГО НАРОДУ

