TheaSmart

EDUCATIONAL GAMES

Kseniia Kluban

Co-founder & CEO

Ukraine

ECO FRIENDLY

NON TOXIC

CRUELTY FREE

“Inspiring growth, empowering minds!”

Thea-Smart.com

+38 093 776 06 84

TheaSmart

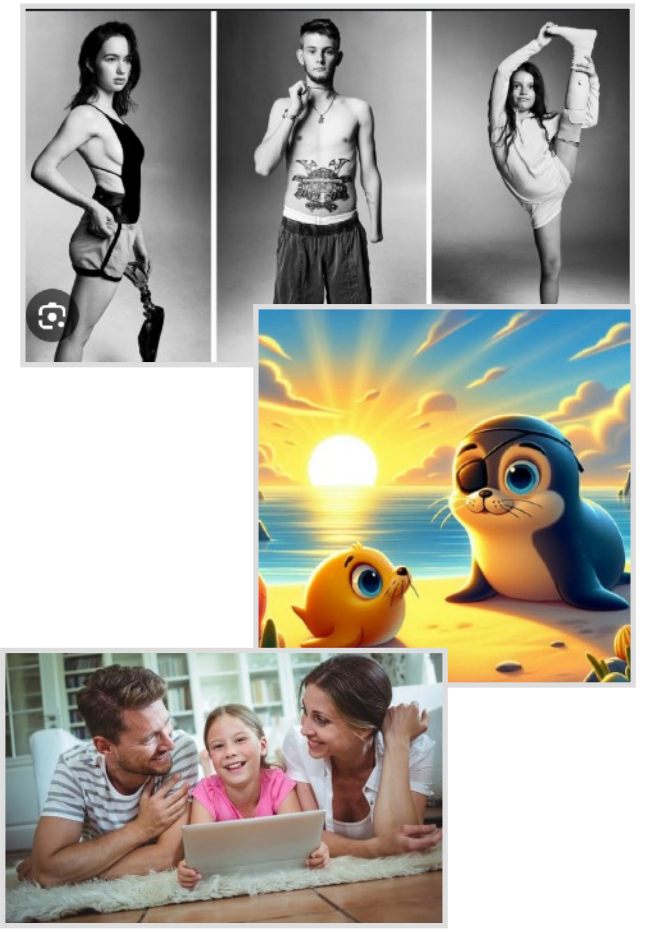
EDUCATIONAL GAMES

MADE IN UKRAINE

Соціальні напрямки: Самоідентифікація

Психологічна реабілітація

“Казки Героїв нашого часу”



КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

TheaSmart розпочинає новий етап соціального проєкту **«Казки Героїв нашого часу».**

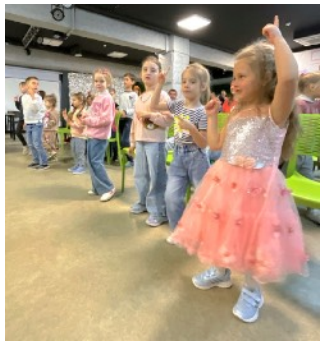
Наша мета:

- **Формувати** в дітей повагу до людей з інвалідністю та військових.
- **Розвивати** емпатію та підтримувати ментальне здоров'я.
- **Показати**, що справжня сила людини полягає у її внутрішньому світі.
- **Вибудовувати** повагу та розуміння через казкові історії.
- **Сприяти** створенню безбар'єрного суспільства з рівними можливостями для кожного.

КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

3000+ охоплено дітей та сімей

У **2025** році проєкт **стартував** у **Вінниці** та планує **розширення** на всю **Україну** через **серію інтерактивних заходів, театральних вистав та освітніх програм**.



КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

Масштабування майбутнього проєкту

Збірка з 50–70 казок, по **2–3 історії з кожного регіону України**, на основі інтерв'ю з захисниками та захисницями з кожного регіону.

Показати **регіональну ідентичність** через образи героїв та водночас сформувати **єдине культурне й національне бачення сучасного героїзму**.

Поширити казки в школах, бібліотеках, театрах і через **аудіоформати**, щоб **кожна дитина в Україні могла впізнати в історії «свого» героя**.

Проєкт впроваджується у **школах** міста Вінниці за підтримки **Департаменту освіти** Вінницької міської територіальної громади.

КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

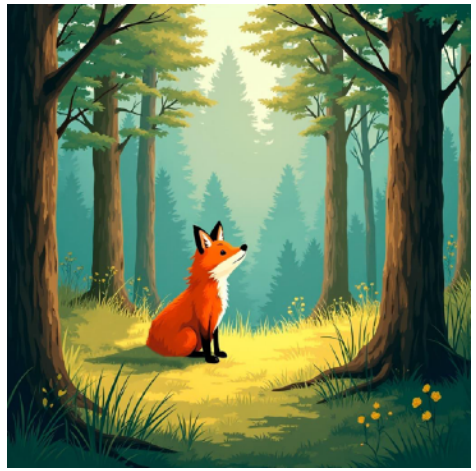
Наші персонажі — це метафоричні образи реальних людей.

Сапсан Небосвіт

Не бачить, але відчуває вітер і рятує інших птахів.

Борсук Кульбабка

без лапки, проте знаходить нові шляхи в лісі після повені.



Лис Безхвостик

Дарує тепло й підтримку іншим, не зважаючи на втрату.

Бобер Греблик

Створює наймічнішу дамбу новим способом.

Тритон Хвилька

Не має передніх лапок, але рятує рибок з пастки.

Казки проходять перевірку психолога й професійної казкарки. Вони прості, короткі, добрі та надихаючі.

КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

Персонаж	Головна «суперсила»	Урок для дітей
Сапсан Небосвіт	Чує «мову» вітру й рятує інших птахів	Бачити серцем важливіше за зір
Борсук Кульбабка	Знаходить нові стежки після повені	У складнощах шукай нестандартні рішення
Тритон Хвилько	Плавцем-хвостом рятує рибок із мулу	Кожна вада може стати перевагою
Лис Безхвостик	Об’єднує лісових мешканців узимку	Тепло дарують вчинки, а не зовнішність
Бобер Греблик	Будує найміцнішу дамбу новим методом	Креативність сильніша за фізичні обмеження

Діти бачать, що геройство — це про характер, а не про бездоганну зовнішність.

Зустріч «Казки Героїв нашого часу» для 1–2 класів

!! Всі необхідні матеріали для проведення зустрічі можна скачати за посиланням на 19 сторінці !!

Мета заняття

- Ознайомити дітей із соціальним проєктом «Казки Героїв нашого часу».
- Допомогти дітям усвідомити власні «суперсили» через творчість і гру.
- Розвинути командну взаємодію, емпатію та вміння співпрацювати без конкуренції.
- Формувати повагу до справжніх Героїв України та цінностей взаємопідтримки.

Обладнання та матеріали

- Роздруковані шаблони супергероїв (А4).
- Ножиці, клей, кольоровий папір, олівці, фломастери, фарби.
- Роздрукувати великий аркуш (А3) для «Дошки суперсил класу» або 2 А4 та склеїти.
- Аудіо апаратура для відтворення казок і музичного супроводу.
- Музичний супровід (фонова музика) та аудіо казки.

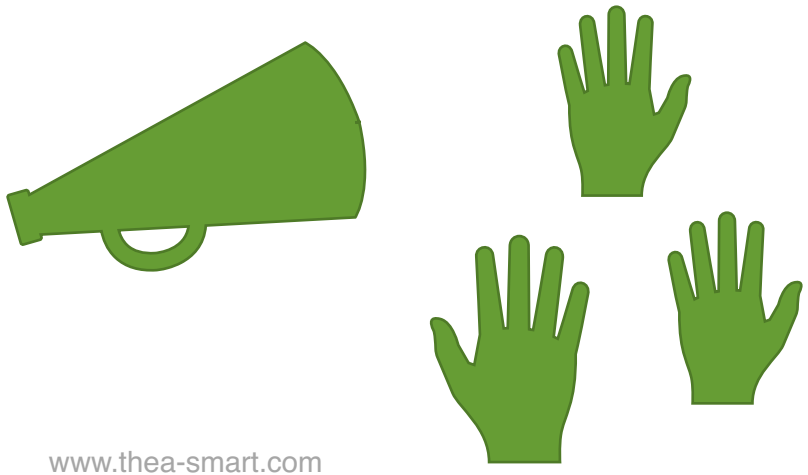
Підготовча робота

- Надіслати у батьківські чати посилання на казки «Герої нашого часу» для читання або прослуховування вдома.
- Провести вхідне анкетування для дітей із батьками (надіслати форму з опитуванням у батьківський чат, 5 хв).
- Підготувати художні слова – тексти казок, які будуть прочитані або прослухані на занятті.

Послідовність проведення 1–2 класи

1. Вступ і мотивація (5 хв):

- Привітання.
- Питання дітям: чи слухали діти казки? Які герої їм запам’яталися?
- Коротко розповісти про проєкт і значення героїв.

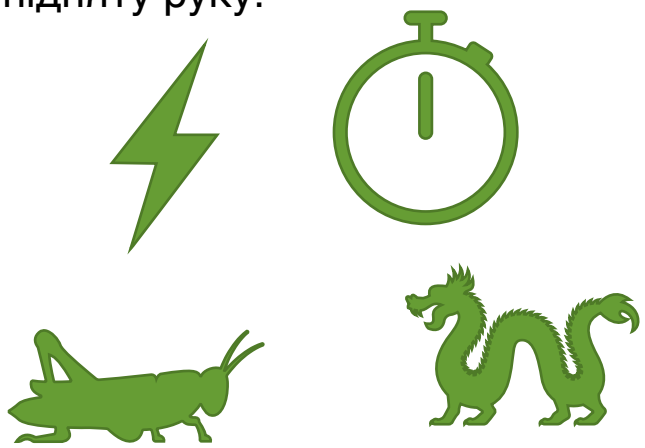


2. Герої та жест поваги (5 хв):

- Обговорення: кого ми називаємо героями?
- Згадати українських та іноземних героїв.
- Пояснити: головні герої сьогодення — наші військові.
- Практика: жест подяки військовим — рука на серце.
- Спитати: Чи знають діти жест яким ми можемо показати свою повагу та підтримку військовим? Показати жест (руку на серце та декілька раз повторити із дітьми)

3. Визначення суперсил (10 хв):

- Обговорення: які суперсили є у відомих героїв (швидкість, мудрість, хоробрість).
- Завдання: кожна дитина знаходить і озвучує свою власну «суперсилу» вголос, через підняту руку.



Супергерої України та Світу, їхні суперсили 1–2 класи

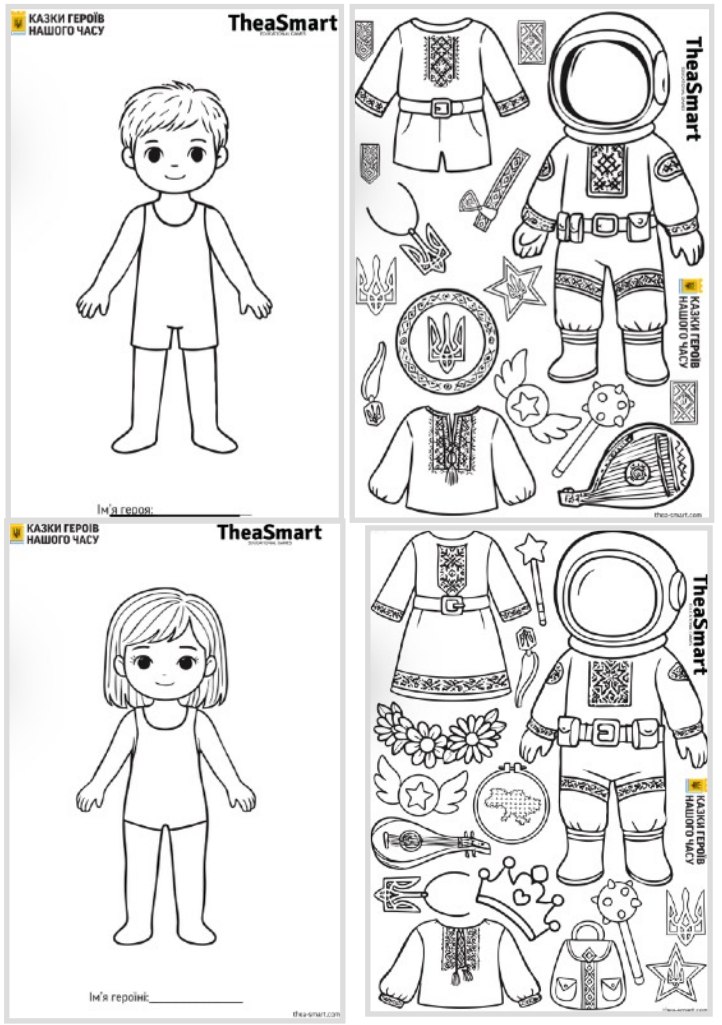
Українські супергерої	Їхні сили	Іноземні супергерої	Їхні сили
Котигорошко	Надсила, сміливість	Супермен	Надсила, політ, рентген-зір
Кирило Кожум'яка	Міць, розум, надсила	Бетмен	Розум, бойові мистецтва, гаджети
Козак Мамай	Мудрість, духовна сила	Людина-Павук	Павуче чуття, сітка, спритність
Вернигора	Пророцтва, сила велетня, мудрість	Залізна Людина	Броня, технології, інтелект
Ох (дух-охоронець)	Магія, охорона лісу	Халк	Надсила, витривалість
Мавка	Захист природи, чарівність	Тор	Молот Мйольнір, грім, політ
Козаки-характерники	Магічні знання, невразливість	Капітан Америка	Надлюдська сила, щит
Івасик-Телесик	Хитрість, винахідливість	Чудо-Жінка	Суперсила, ласо істини, безсмертя
Супергерої ЗСУ (образ)	Мужність, сила, захист України	Чорна Пантера	Сила, реакція, костюм з вібраніуму

Творче завдання 1–2 класи

4. Поробка «Мій супергерой» (15 хв):

- Роздати дітям друковані заготовки (папка файли для друку)
- Діти створюють власного супергероя.
- Пишуть на фігурці свою супер силу, малюють позначки або проговорюють сили в долоні, які складають на герої.
- Малюють, розфарбують, вирізають, додають елементи, клеять.

- Після завершення, діти діляться враженнями та супер силами, що вміють вони в образі супергероя або супергероїні.
- Задайте питання на закріплення матеріалу:
  Яких героїв діти запам’ятали?
  Хто Наші Герої сьогодні?
  Чим вони особливі?
  Яким жестом ми зустрічаємо військових?
- Якщо діти встигають по часу, пропонуємо пограти в гру «Казкарики»



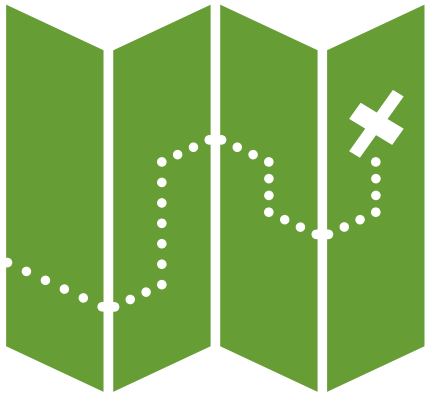
Послідовність проведення Гри «Казкарики» в командах 1–2 класи

5. Робота в командах (20–25 хв):

- **Дія**: діти об’єднуються у команди по 3–5 осіб.
- **Умови**: кожен член команди — супергерой зі своїми силами (всі вже створили свої зображення).
- **Завдання**: придумати власну казку, де всі герої разом досягають спільної мети. З використанням картон та описів до них.
- **Акцент**: це не змагання, немає переможців і переможених. Мета — співпраця й цікава колективна історія.
- **Фон**: під час роботи звучить музика.

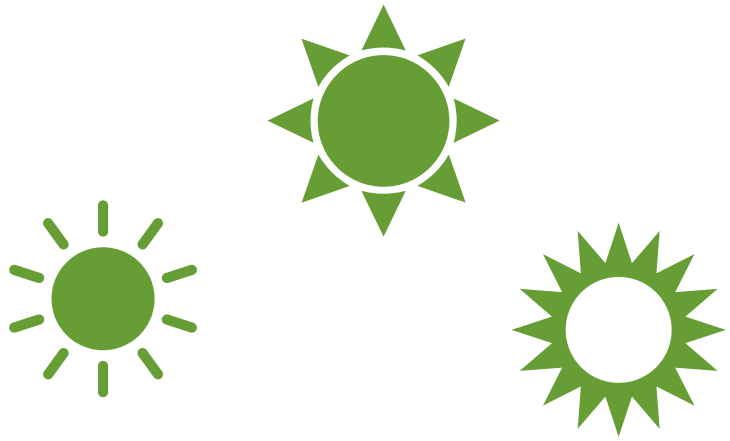
6. Презентація казок (10 хв):

- Кожна **команда презентує, розповідає створену казку** класу.
- Інші можуть ставити **запитання**.



7. Підсумок заняття (5 хв):

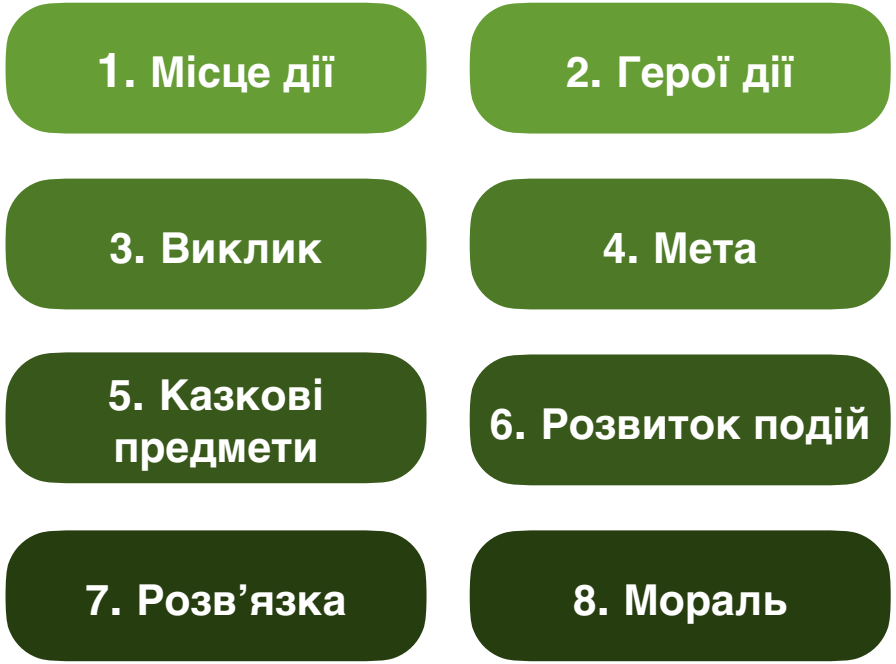
- **Обговорення**: які суперсили відкрили в собі діти?
- **Вчитель підкреслює**: «Ми сильні разом, бо кожен має унікальну силу».



Гра «Казкарики» в командах 1–2 класи

Схема для створення казки (для команд):

1. **Місце дії** – де відбувається історія?
2. **Герої** – хто головні персонажі (кожен учасник команди – супергерой зі своєю силою).
3. **Виклик** – яка проблема або перешкода виникла?
4. **Мета** – чого прагнуть досягти герої?
5. **Казкові предмети** – які чарівні речі допомагають?
6. **Розвиток подій** – як команда долає виклик?
7. **Розв'язка** – що вдалося зробити й чого досягли герої?
8. **Мораль** – чому ця історія вчить інших?



Гра «Казкарики» в командах 1–2 класи

Команда 1 – «Морські герої»

- **Місце дії:** Підводне царство.
- **Виклик:** Русалки втратили дорогоцінну перлину.
- **Мета:** Знайти загублену перлину.
- **Предмет:** Сяюча паличка.
- **Фінал:** Перлина знайдена, море засяяло.

Команда 2 – «Зоряні мрійники»

- **Місце дії:** Космос, планета з кільцями.
- **Виклик:** Маленька планета загубила дорогу додому.
- **Мета:** Допомогти планеті знайти шлях.
- **Предмет:** Зоряна карта.
- **Фінал:** Планета повернулась на своє місце, всі щасливі.

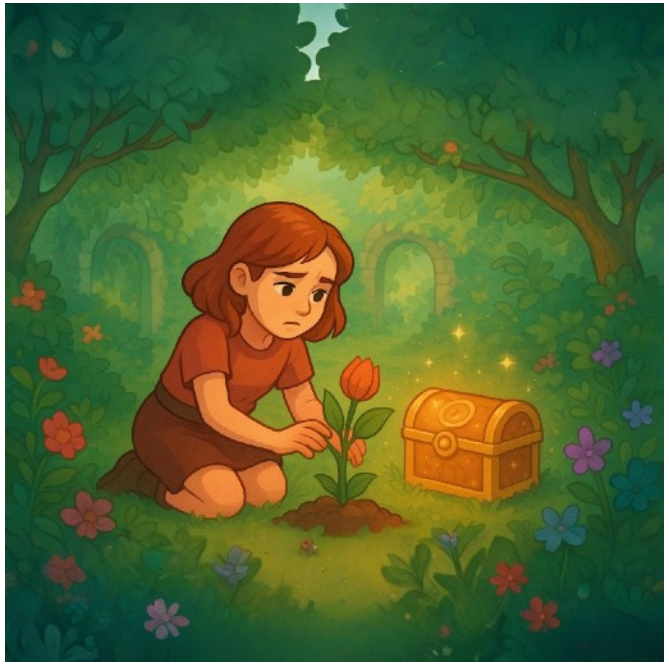
Гра «Казкарики» в командах 1–2 класи

Команда 3 – «Охоронці замку»

- **Місце дії:** Замок на хмарах.
- **Виклик:** Дракон охороняє двері й не пускає нікого.
- **Мета:** Відкрити двері замку.
- **Предмет:** Камінь правди.
- **Фінал:** Герої переконали дракона, і двері відкрилися.

Команда 4 – «Квіткові захисники»

- **Місце дії:** Таємний сад.
- **Виклик:** Квітка не може розквітнути.
- **Мета:** Допомогти квітці зацвісти.
- **Предмет:** Скарбничка бажань.
- **Фінал:** Квітка розквітла, сад став чарівним.



Гра «Казкарики» в командах 1–2 класи

Команда 5 – «Друзі Сонця»

- **Місце дії:** Чарівний ліс.
- **Виклик:** Злий туман закрив сонце.
- **Мета:** Повернути сонячне світло.
- **Предмет:** Чарівний ключ.
- **Фінал:** Сонце світить знову, всі радіють.

Команда 6 – «Мандрівники дружби»

- **Місце дії:** Місто майбутнього.
- **Виклик:** Люди посварилися і не дружать.
- **Мета:** Знову подружити всіх.
- **Предмет:** Дзеркало, яке показує справжню силу.
- **Фінал:** Люди побачили добро одне в одному й знову стали друзями.

Активність на закріплення «Дошка суперсил класу» 1–2 класи

- **Роздрукувати** великий аркуш (А3) для «Дошки суперсил класу» або 2 листка А4 та склеїти
- **Роздрукувати розрізати** маленькі картки
- Через декілька днів запитати у дітей (чи пам’ятають вони про Казки, Супер сили, активності). Запропонувати **написати або відмітити** ще раз свої супер сили на маленьких картках та **приклеїти** їх на «Дошку суперсил класу»
- **Завдання**: написати, озвучити та прикріпити картки з написаними суперсилами на «Дошку суперсил класу»
- **Провести вихідне анкетування** для дітей із батьками (надіслати форму із вихідним анкетуванням у батьківські чати)

КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

TheaSmart
EDUCATIONAL GAMES

ПРО ПРОЕКТ (КАЗКИ)

https://shorturl.at/81mOe

ІНСТРУКЦІЇ ТА МАТЕРІАЛИ

https://shorturl.at/G3q8S

Питання по проекту: +38 (093) 776-06-84

TheaSmart
EDUCATIONAL GAMES

TheaSmart

EDUCATIONAL GAMES

"Inspiring growth, empowering minds!"

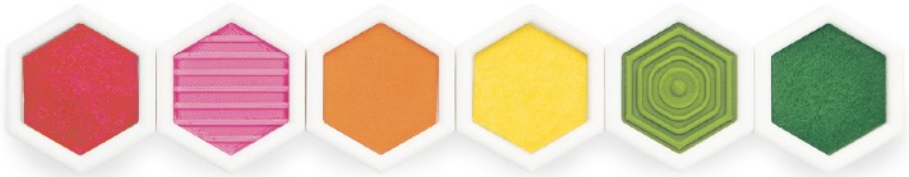
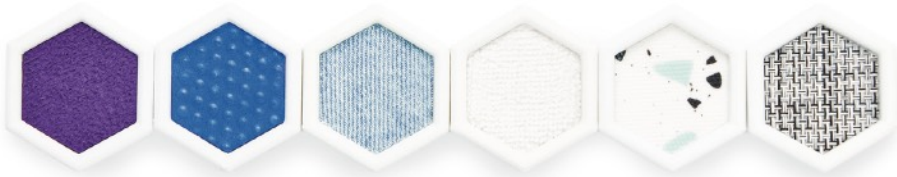
Kseniia Kluban

Co-founder & CEO

info@thea-smart.com

+38 093 776 06 84

Thea-Smart.com

Instagram.com/thea.smart

Linkedin.com/company/theasmart/