



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

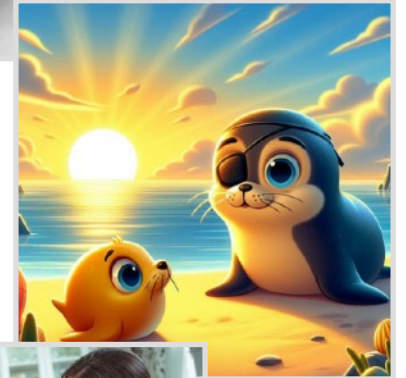
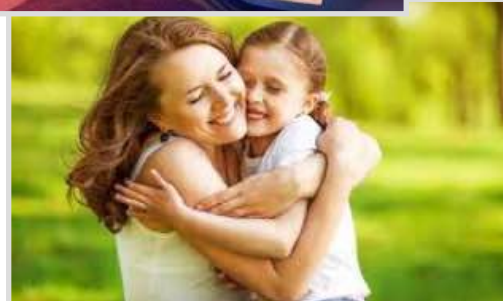
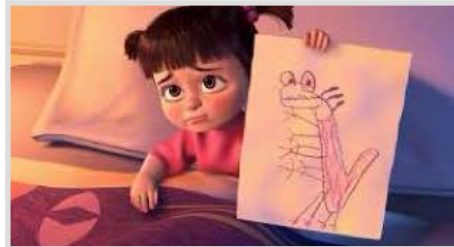
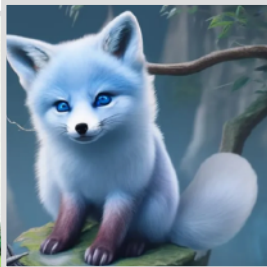




Соціальні напрямки: Самоідентифікація

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

TheaSmart

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

TheaSmart

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.

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





КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

TheaSmart

Наші персонажі — це метафоричні образи реальних людей.



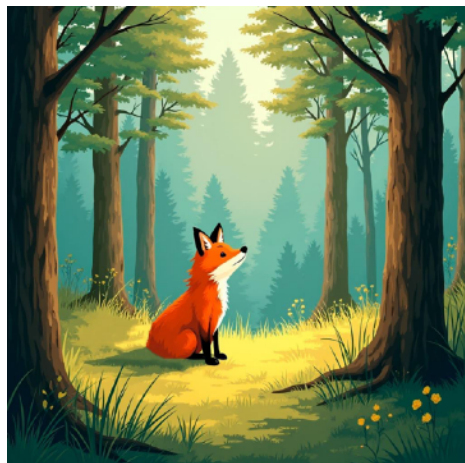
**Сапсан
Небосвіт**

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
найміцнішу дамбу
новим способом.



**Тритон
Хвилька**

Не має передніх
лапок, але рятує
рибок з пастки.



КАЗКИ ГЕРОЇВ НАШОГО ЧАСУ

Thea Smart

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

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

!! Всі необхідні матеріали для проведення зустрічі можна скачати за посиланням на 17 сторінці **!!**

Мета заняття

- Ознайомити дітей із соціальним проектом «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 (A4).
- Ножиці, клей, кольоровий папір, олівці, фломастери, фарби.
- Роздрукувати великий аркуш (A3) для «Дошки суперсил класу» або 2 A4 та склеїти.
- Аудіо апаратура для відтворення казок і музичного супроводу.
- Музичний супровід (фонова музика) та аудіо казки.



Підготовча робота

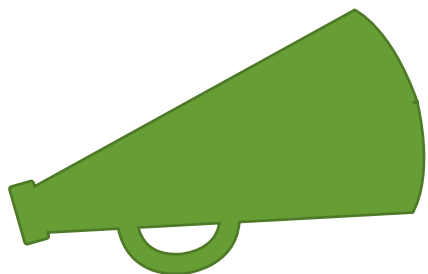
- Надіслати у батьківські чати посилання на казки «Герої нашого часу» для читання або прослуховування вдома.
- Провести вхідне анкетування для дітей із батьками (надіслати форму з опитуванням у батьківський чат, 5 хв).
- Підготувати художні слова – тексти казок, які будуть прочитані або прослухані на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



Послідовність проведення 3–4 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.

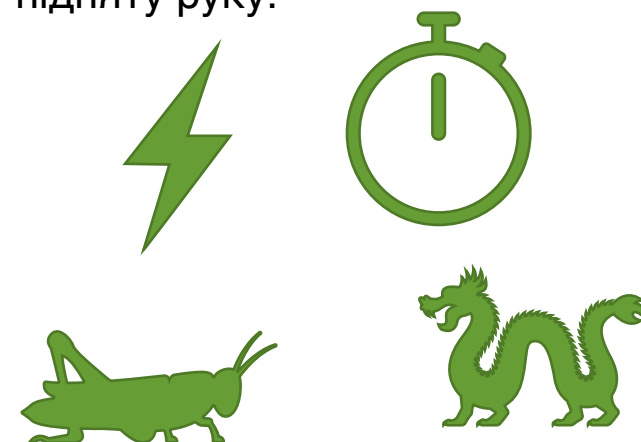


2. Герої та жест поваги (5 хв):

- 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 3–4 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 3–4 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 3–4 класи

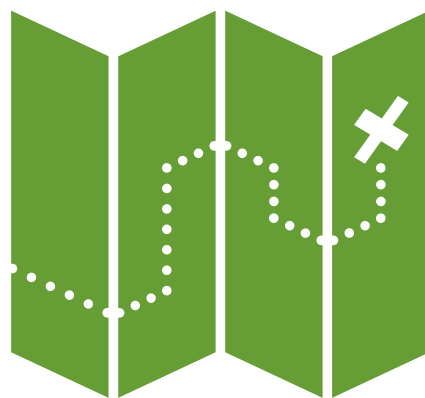
5. Робота в командах (20–25 хв):

- **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 казку командою, де всі герої разом досягають спільної мети. З використанням витягнутих обставинам.
- **Акцент:** це не змагання, немає переможців і переможених. Мета — співпраця й цікава колективна історія.
- **Фон:** під час роботи звучить музика.

www.thea-smart.com

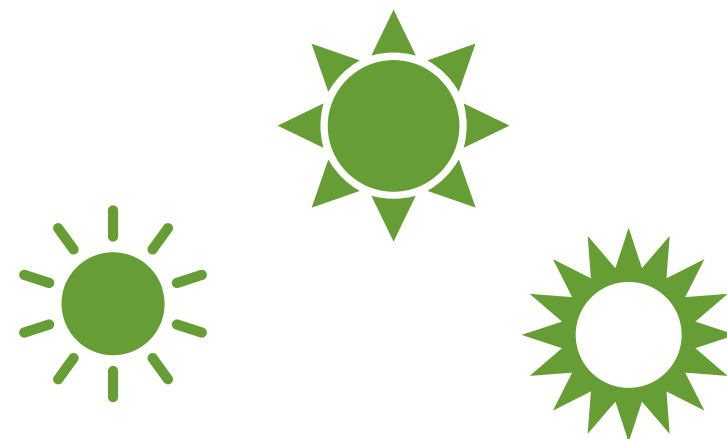
6. Презентація казок (10 хв):

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



7. Підсумок заняття (5 хв):

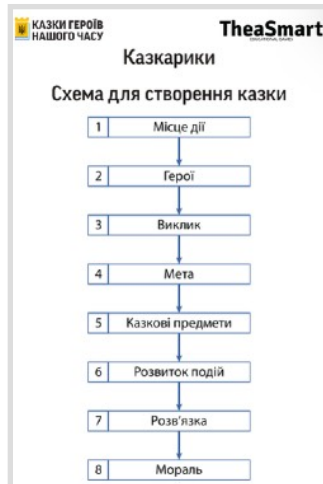
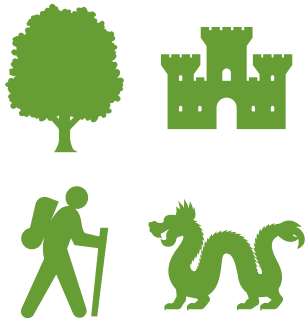
- **Обговорення:** які суперсили відкрили в собі діти?
- **Вчитель підкреслює:** «Ми сильні разом, бо кожен має унікальну силу».



Послідовність проведення Гри «Казкарики» в командах 3–4 класи

5. Підготовка

- Роздрукувати та розрізати полосами файл із Завданнями для команд (місця дії, герої, виклики, казкові предмети, розвиток подій, мораль).
- Роздрукувати схему створення казки для кожної команди.
- Підготувати музичний фон



6. Робота в командах (20–25 хв):

- Кожна команда витягає **по одній полосі з кожного блоку завдань** (місце дії, виклик, предмет, розвиток подій, мораль).
- Умови:** кожен член команди — супергерой зі своїми силами (всі вже створили свої зображення).
- Завдання:** скласти казку, де всі герої використовують свої суперсили для досягнення спільної мети.
- Акцент:** це не змагання, немає переможців і переможених. Мета — співпраця й цікава колективна історія.
- Фон:** під час роботи звучить музика.

КАЗКИ ГЕРОІВ НАШОГО ЧАСУ TheaSmart

Казкарики - завдання

1. Місце дії (10 варіантів)

- Чарівний ліс, де дерева можуть говорити.
- Місто майбутнього з літаючими машинами.
- Замок на хмарі.
- Печера зі скарбами, яку охороняють дракони.
- Острів з магнітними квітами.
- Космос і далекі астероїди.
- Підводне королівство русалок.
- Таємний сад у центрі міста.
- Вулканічні печери з кристалами, що світяться.
- Стародавній маяк на березі моря, що вказує шлях мандрівникам.

2. Герої / персонажі (10 варіантів)

- Діти з власними суперсилами (записаними на поробках).
- Дружній дракон, що вмить літати та захищати.
- Пташка, яка показує шлях.
- Мудра сова, що дарує підказки.
- Гном-майстер, який ремонтує будь-що.
- Лисовий дух, що оберігає природу.
- Русалка, яка знає всі таємниці водного світу.
- Кит-чарівник, що може зникати й знаходити скованки.
- Робот-помічник, що допомагає у складних завданнях.
- Фея, що дарує магнічні сили для добрих вчинків.

КАЗКИ ГЕРОІВ НАШОГО ЧАСУ TheaSmart

Казкарики - завдання

3. Виклики / перешкоди (10 варіантів)

- Дракон-охоронець (не завжди злий, його можна переконати).
- Хитрий лисовик, який ставить загрози.
- Буря, яка завиває руки.
- Кам'яні велетні, що сплять і можуть прокинутися.
- Чорний туман, що приховує шлях.
- Лабіринт, з якого треба вибратися.
- Магічний міст, який зникає, якщо не розгадати загадку.
- Часова петля, що змушує повторювати події.
- Лісова паутинка, що тримає героїв у пастці.
- Загадковий чарівник, що перевіряє сміливість і дружбу.

4. Мета героїв (10 варіантів)

- Знайти загублений скарб.
- Врятувати друга або мешканця.
- Відкрити таємний портал у новий світ.
- Повернути втрачену магнічну річ.
- Зупинити бурею або іншу небезпеку.
- Допомогти тваринам або духам лісу.
- Розгадати давню загадку.
- Об'єднати розділені команди чи мешканців.
- Навчитися працювати разом як справжня команда.
- Знайти справжнє добро і дружбу у світі.

КАЗКИ ГЕРОІВ НАШОГО ЧАСУ TheaSmart

Казкарики - завдання

5. Казкові предмети (10 варіантів)

- Чарівний ключ, що відкриває будинок дверей.
- Світла паличка, що дарує світло у темряві.
- Камінь правди, що допомагає знайти правильне рішення.
- Незвідомий плащ.
- Крига для польоту.
- Скарбничка бажаю (одноразова).
- Книга загадок, що підказує шлях.
- Держак, що показує справжню силу героїв.
- Чарівний компас, що завжди показує дорогу.
- Магічний браслет, що захищає від небезпек.

6. Розвиток подій / як долати виклики (10 варіантів)

- Герої об'єднують свої суперсили, щоб подолати перешкоду.
- Використовують магнічні предмети для вирішення проблеми.
- Розгадують загадки хитрих персонажів.
- Співпрацюють із новими друзями або тваринами.
- Вчаться слухати одне одного і довіряти команді.
- Викладають хитрий план, використовуючи логіку і кмітливість.
- Допомагають тим, хто потрапив у беду і отримують допомогу у відплату.
- Перевіряють сміливість та терпіння, долаючи страх.
- Використовують кмітливість і швидкість, щоб обійти небезпеку.
- Навчаться розпізнавати добро і зло, роблячи правильний вибір.

КАЗКИ ГЕРОІВ НАШОГО ЧАСУ TheaSmart

Казкарики - завдання

7. Розв'язка / досягнення героїв (10 варіантів)

- Герої знаходять скарб і діляться ним.
- Врятували друга або мешканця світу.
- Відкрито портал у новий світ.
- Магічна річ повернута на своє місце.
- Буря або небезпека усунута.
- Тварини або духи лісу врятовані.
- Загадку розгадано і мир відновлено.
- Команда навчилася працювати разом і стала друзями.
- Герої зрозуміли цінність доброти і співпраці.
- Усвідомлено, що справжнє сила у дружбі та підтримці.

8. Мораль / урок історії (10 варіантів)

- Разом можна подолати будь-яку труднощі.
- Кожна має унікальні сили, і вони важливі для команди.
- Справжній герой допомагає іншим.
- Доброта та підтримка важливіші за силу.
- Сміливість і відвага допомагають досягти мети.
- Розум і кмітливість вирішують складні ситуації.
- Дружба робить будинок щасливим.
- Навчались слухати і розуміти інших — це сила.
- Допомагай тим, хто потребує, повертається у дім.
- Найбільша магія — у співпраці і взаємодопомозі.

Гра «Казкарики» в командах 3–4 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?

1. Місце дії

2. Герої дії

3. Виклик

4. Мета

5. Казкові
предмети

6. Розвиток подій

7. Розв'язка

8. Мораль

Активність на закріплення «Дошка суперсил класу» 3–4 класи

- **Роздрукувати** великий аркуш (A3) для «Дошки суперсил класу» або 2 листка A4 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

T h e a S m a r t

ПРО ПРОЕКТ (КАЗКИ)

<https://shorturl.at/81mOe>



ІНСТРУКЦІЇ ТА МАТЕРІАЛИ

<https://shorturl.at/G3q8S>





TheaSmart
EDUCATIONAL GAMES

TheaSmart

EDUCATIONAL GAMES

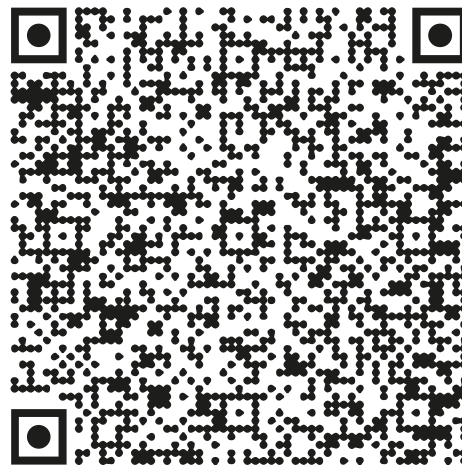
"Inspiring growth, empowering minds!"

Kseniia Kluban
Co-founder & CEO

✉ info@thea-smart.com

☎ +38 093 776 06 84

🌐 Thea-Smart.com



[Instagram.com/thea.smart](https://www.instagram.com/thea.smart)

[Linkedin.com/company/theasmart/](https://www.linkedin.com/company/theasmart/)

