

УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
КОМУНАЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ЧЕРКАСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»

**ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ:
ВПЛИВ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА МОТИВАЦІЮ ТА
УСПІШНІСТЬ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ**
Науково-методичний посібник



Черкаси–2025

УДК 371.3:004.421.2:159.954](477)

К 93

Рекомендовано до друку вченою радою КНЗ «ЧОПОПП ЧОР». Протокол № 2 від 29 травня 2025 року

АВТОР– УКЛАДАЧ:

Крутенко О.В., доцент кафедри педагогіки та освітнього менеджменту комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», кандидат педагогічних наук

РЕЦЕНЗЕНТИ::

Норкіна О.В., доцент кафедри дошкільної освіти та професійного розвитку педагогів комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», кандидат педагогічних наук;

Чернова Л.І., директор закладу загальної середньої освіти І-ІІІ ступенів селища Драбове-Барятинське Драбівської селищної ради Черкаської області

К 93 Гейміфікація в освіті: вплив ігрових технологій на мотивацію та успішність здобувачів освіти: науково-методичний посібник. / авт.-улад. О.В. Крутенко Черкаси: ЧОПОПП ЧОР, 2025. 109с.

У посібнику висвітлюється теоретичне підґрунтя та практичні аспекти впровадження гейміфікації в сучасний освітній процес. Аналізується, як ігрові технології впливають на формування внутрішньої мотивації учнів, підвищують залучення до навчальної діяльності та покращують академічну успішність.

У виданні розкрито основні поняття гейміфікації, представлено сучасні теоретичні підходи до гри як елемента навчання, зокрема крізь призму концепцій мотивації та стану потоку (flow). Розглянуто моделі гейміфікованого навчання, приклади застосування ігрових механік, а також подано інструменти для оцінювання ефективності таких підходів. Розглянуто моделі гейміфікованого навчання, приклади використання ігрових механік, а також наведено інструменти оцінювання ефективності таких підходів.

Для педагогічних працівників, а також усіх, хто зацікавлений у створенні мотивуючого освітнього середовища.

©КНЗ ЧОПОПП ЧОР, 2025.

ЗМІСТ

Мотивація до навчання в ХХІ столітті: виклик, а не криза.....	4
Едьютейнмент: синергія освіти й розваги як стратегія сучасного навчання.....	8
Гейміфікація в освіті: шлях до мотивації та ефективного навчання.....	13
Якщо гейміфікація працює в бізнесі і маркетингу, чому не використати її в освіті?	17
Приклад застосування піраміди гейміфікації в освіті.....	18
Гейміфікація як каталізатор мотивації через досягнення стану потоку.....	20
Формувальне оцінювання через гру: як гейміфікація підсилює залучення і прогрес	22
Освіта нового покоління: синергія гейміфікації та штучного інтелекту.....	23
Гейміфікація як педагогічний інструмент стимулювання емоційного інтелекту..	25
Ігрові стратегії як інструмент підтримки інклюзивного навчання.....	26
Дидактичний матеріал для використання на уроках з різних предметів (підготовлено педагогічними працівниками навчальних закладів Черкаської області).....	28
Біологія	28
Географія	36
Економіка.....	37
Здоров'я. Добробут. Безпека.....	42
Іноземні мови.....	43
Історія.....	47
Математика.....	51
Мистецька галузь.....	55
Мова.....	58
Інформатика.....	80
Технології.....	91
Фізвиховання.....	95
Фізика.....	97
Фінансова грамотність	104
Хімія.....	106
Притчі морально-етичного спрямування.....	109

Сучасна освіта стикається з новими викликами, пов'язаними із слабкою мотивацією здобувачів освіти до навчання. Традиційні методи викладання не в повній мірі задовольняють потреби сучасних школярів – представників нового покоління, які виростили в епоху цифрових технологій і мають доступ до величезних обсягів інформації. Новітні технології та підходи до навчання дають змогу створити інноваційні освітні середовища, здатні підтримувати інтерес, залученість до процесу та особистісний розвиток школярів/студентів. Зокрема, гейміфікація освітнього процесу дає можливість у певній мірі подолати одну із актуальних проблем сучасної освіти – низьку мотивацію школярів до навчання.

Мотивація до навчання в ХХІ столітті: виклик, а не криза

У ХХІ столітті світ переживає масштабні трансформації в усіх сферах життя, зокрема — в освіті. Водночас спостерігається тривожна тенденція: дедалі більше учнів/ць втрачають інтерес до навчання, а загальна мотивація до здобуття знань знижується. Це викликає серйозне занепокоєння серед педагогів, батьків і психологів. Без належної мотивації освітній процес стає формальним і неефективним, що впливає як на академічні результати, так і на загальний розвиток дитини.

Отже, однією із проблем сучасної освіти є формування мотивації у здобувачів освіти. Щоб досягти успіху в цьому процесі, необхідно усвідомити сутність поняття «мотивація»: це внутрішня чи зовнішня сила, яка спонукає людину до дії. У контексті навчання вона визначає готовність і бажання учня засвоювати нову інформацію, виконувати завдання, долати труднощі та розвиватися. Існує два основні типи мотивації: внутрішня мотивація — прагнення до навчання заради інтересу, задоволення, самореалізації; зовнішня мотивація — орієнтація на оцінки, похвалу, нагороду або уникнення покарання. Ідеальним є розвиток саме внутрішньої мотивації, оскільки вона є довготривалою та стійкою.

На наш погляд, є потреба проаналізувати причини зниження мотивації до навчання. Можемо назвати декілька:

1. Невідповідність між змістом навчання та потребами учнів/ць. Багато шкільних програм залишаються теоретично орієнтованими, з великим обсягом інформації, яка не завжди має практичне застосування. Учень не розуміє, навіщо йому вивчати, наприклад, складні математичні формули чи твори з літератури, якщо він не бачить зв'язку цього матеріалу з реальним життям чи своєю майбутньою професією.

2. Одноманітність методів навчання. У більшості шкіл домінує традиційна форма викладання — лекція, підручник, контрольна робота. Відсутність інтерактивності, творчості, елементів гри чи міждисциплінарності сприяє втраті інтересу школярів до вивчення того чи іншого предмету. Дітям потрібен динамізм, зміна форматів, можливість самовираження.

3. Цифрова конкуренція. Сучасні діти зростають у цифровому середовищі, де контент подається швидко, яскраво та емоційно. Телефони, соцмережі, YouTube, TikTok формують нову парадигму сприйняття: кліпове мислення, зниження концентрації, потребу в миттєвому задоволенні. Школа, на жаль, не завжди встигає адаптуватися до цих викликів.

4. Психоемоційні труднощі. Підлітковий вік — період активних змін, як фізичних, так і емоційних. Стрес, тривожність, невпевненість у собі, булінг або напружені стосунки в сім'ї негативно впливають на здатність до навчання. У таких умовах мотивація, як правило, знижується.

5. Відсутність позитивного прикладу. Діти наслідують дорослих. Якщо в родині не читають книжок, не цікавляться культурою, не підтримують прагнення до саморозвитку, навряд чи школяр буде вмотивований вчитись. Так само важливою є позиція вчителя: якщо він байдужий або агресивний, учень втрачає довіру до процесу навчання.

Це далеко не всі причини втрати у здобувачів освіти мотивації до навчання, і вони ведуть за собою негативні наслідки: знижується успішність, гальмується інтелектуальний розвиток особистості. Учень/учениця втрачають віру у власні сили, поступово формується комплекс меншовартості. Крім того, виникають проблеми із соціалізацією, конфлікти з

дорослими. Негативним наслідком також є висока ймовірність академічного вигорання або навіть відмови від навчання. У майбутньому все це загрожує тим, що можуть виникати складнощі з вибором професії, кар'єрою та самореалізацією.

Виходячи з викладеного, варто шукати шляхи подолання проблеми. Перш за все, на нашу думку, необхідно забезпечити оновлення змісту та форм навчання. Освіта має бути живою, гнучкою, динамічною. Варто впроваджувати міжпредметні зв'язки, кейс-методи, проєктну діяльність, навчання через дослідження. Наприклад, замість сухого вивчення теми "Екосистеми" — створення власного еко-проєкту.

Ще одна пропозиція – використання інтерактивних платформ, освітніх ігор, онлайн-курсів, віртуальних лабораторій. Усе це допомагає стимулювати інтерес учнів/учениць до навчання. Головна задача педагога – вміло інтегрувати ці засоби у навчальний процес.

Варто також враховувати те, що потрібен індивідуальний підхід до кожного учня. Усі діти різні: хтось любить гуманітарні науки, хтось — точні; хтось краще вчиться через слух, інший — через зорове сприйняття. Вчителі мають прагнути знайти ключ до кожної дитини, адаптувати завдання, виявляти сильні сторони, враховувати індивідуальний стиль навчання кожного учня і кожної учениці.

На нашу думку, неможливо сформувати мотивацію школяреві, якщо не враховувати особливості дітей цифрового покоління. Вони народилися і зростають у середовищі, де інтернет, смартфони, планшети, соціальні мережі та онлайн-сервіси є частиною повсякденного життя. Їхня поведінка, сприйняття інформації, навчальні потреби та цінності істотно відрізняються від тих, що мали попередні покоління.

Однією з найяскравіших особливостей є так зване кліпове мислення — здатність сприймати інформацію короткими, уривчастими фрагментами. Це результат впливу соцмереж, YouTube, TikTok, де контент подається у вигляді швидких відео, заголовків, мемів. Внаслідок цього знижується здатність до тривалого зосередження; дітям важко сприймати складні або об'ємні тексти; вони швидко втрачають інтерес до «нудного» або повільного навчального матеріалу.

Друга особливість – високий рівень цифрової грамотності. Діти цифрового покоління вміють інтуїтивно користуватися гаджетами з раннього віку. Вони легко знаходять інформацію в інтернеті, використовують мобільні додатки, створюють контент, освоюють нові платформи. Це відкриває великі можливості для навчання, але водночас виникає залежність від гаджетів; зменшується потреба в запам'ятовуванні інформації — усе можна "погуглити"; іноді бракує навичок критичного мислення для перевірки достовірності джерел.

Наступна риса представників цифрового покоління – потреба в миттєвому результаті, швидкому зворотному зв'язку. Діти звикли отримувати все «тут і зараз»: натиснув — і з'явилося. Це формує нетерпимість до довготривалих процесів; небажання чекати або поступово досягати мети; зниження мотивації при першій невдачі. У навчанні це проявляється в труднощах із виконанням довготривалих проєктів, читанням книг, підготовкою до контрольних робіт.

Варто враховувати, що дітям цифрового покоління притаманне бажання бути почутими та «видимими». Вони є активними творцями контенту: постять, діляться думками, знімають відео, створюють блоги; звикли бути частиною великої онлайн-спільноти, де кожен має право на голос. Тож у школі вони очікують поваги до своєї думки; можливості проявити себе творчо; більше інтерактивності, діалогу, співпраці, а не тільки пасивного слухання.

Ще одна характерна риса покоління альфа - схильність до візуального навчання. Вони краще сприймають візуальну інформацію: відео, інфографіку, анімацію, інтерактивні схеми. Це обумовлює потребу змінювати підхід до навчання, а саме: більше використовувати мультимедіа; замінювати великі тексти на короткі візуальні блоки; залучати графіки, віртуальну реальність, інтерактивні дошки тощо.

Не можемо не назвати таку особливість, як соціальна чутливість і прагнення до справедливості. Попри стереотипи, цифрове покоління — це не просто «залежні від екранів» діти і підлітки. Багато з них мають високий рівень емпатії, вболівають за екологію, соціальну

рівність, права людини. Вони активні, критичні, небайдужі — якщо створити для цього простір і надати їм голос.

Тож можемо зробити висновок, що представники цифрового покоління — це не проблема, а виклик і можливість. Вони швидкі, візуальні, креативні, звиклі до змін. Але для того, щоб ефективно навчати їх, потрібно змінювати саму філософію освіти, а саме:

- більше діалогу, менше монологу;
- більше практики, менше сухої теорії;
- більше довіри, менше контролю;
- більше свободи, менше тиску.

Лише тоді освіта стане для них не обов'язком, а внутрішньою потребою.

Українські педагоги приділяють неабияку увагу проблемі мотивації здобувачів освіти. Разом з тим вони досліджують і творчо використовують досвід зарубіжних колег. У багатьох країнах світу педагоги активно впроваджують інноваційні методики, спрямовані на розвиток внутрішньої мотивації учнів, залучення їх до процесу навчання, розвиток креативності та відповідальності. Нижче наведено деякі приклади таких підходів.

Фінляндія: навчання без оцінок у молодших класах. У фінських школах діти не отримують оцінок у перші шість років навчання. Замість цього:

- використовуються усні та письмові відгуки вчителя;
- увага приділяється особистому прогресу учня, а не змаганням;
- учні мають високий рівень довіри до школи, не бояться помилок і відчують себе в безпечному середовищі.

Мотивація формується через підтримку, а не через страх перед оцінкою.

США: проєктне навчання та "Genius Hour". У деяких американських школах запроваджено "Genius Hour" — 1 урок на тиждень, коли учень може працювати над будь-яким проєктом, який йому цікавий.

- Це може бути наукове дослідження, створення гри, дизайн, екологічна ініціатива.
- Учні презентують результати перед класом, розвиваючи не лише знання, а й навички публічного виступу.

Мотивація базується на свободі вибору та реальному інтересі.

Німеччина: система дуальної освіти. У старших класах учні мають можливість проходити стажування на підприємствах за напрямком, який їм цікавий. Це дає змогу:

- зрозуміти практичне застосування знань;
- будувати реалістичні очікування щодо майбутньої професії;
- підвищувати мотивацію до вивчення предметів, пов'язаних з обраним напрямком.

Мотивація виникає через зв'язок із реальним життям і практикою.

Японія: акцент на командну роботу та самодисципліну. Японські школи активно розвивають колективну відповідальність:

- учні самі прибирають класи, організовують чергування, доглядають за шкільною територією;
- колективне оцінювання — коли учні аналізують роботу групи, а не тільки індивідуальний результат;
- акцент на повагу, відповідальність і самовдосконалення, а не лише на "успіх".

Мотивація — через участь у спільній справі та внутрішню дисципліну.

Нідерланди: "Школа майбутнього" (Agora School). Це інноваційна школа, де немає розкладу, класів і традиційних предметів.

- Учні самостійно обирають теми, які хочуть досліджувати.
- Наставники супроводжують їх в індивідуальній траєкторії розвитку.
- Завдання учня — не просто «вивчити предмет», а створити проєкт або продукт, що має цінність.

Мотивація — через повну автономію та персоналізований розвиток.

Швеція: довіра до учнів та право на помилку. У шведських школах діти з дитинства мають право:

- брати участь у шкільному самоврядуванні;
- відкрито висловлювати свою думку;
- вибирати частину предметів для поглибленого вивчення.

Навчання будується на партнерстві між учнем і вчителем, а не на авторитарності.

Мотивація — через свободу вибору, довіру та відкриту комунікацію.

Таким чином, найефективніші системи мотивації в зарубіжних школах базуються на таких принципах:

- зацікавленні учня, а не покаранні;
- інтеграції навчання з реальним життям;
- розвитку критичного мислення та креативності;
- визнанні особистості кожної дитини.

Українські школи також адаптують ці підходи, поступово впроваджуючи більше вибору, практики та індивідуалізації в навчальний процес.

Як було зазначено вище, мотивація — це рушійна сила навчального процесу. Втім, не менш важливо звертати увагу на фактори демотивації, які можуть поступово або раптово знижувати інтерес учня до навчання. Якщо їх вчасно не виявити й не усунути, це може мати довготривалі негативні наслідки для розвитку дитини, її самооцінки та життєвих перспектив.

Серед основних факторів демотивації є такі:

1. Постійна орієнтація на оцінки замість знань. Коли головна мета навчання — отримати високу оцінку, а не зрозуміти матеріал, учні бояться помилок; втрачають інтерес до складних, але цікавих тем; вчаться лише «для галочки», а не для себе. Наслідком цих явищ є те, що знання у школярів стають поверхневими, зникає допитливість, формується пасивна позиція в навчанні.

2. Негативний досвід і часті невдачі. Учні, які постійно зазнають невдач, потрапляють у так звану «зону вивченого безсилля», тобто вони вважають, що не здатні щось змінити або покращити. У результаті дитина здається, навіть не намагаючись щось зробити, знижується її самооцінка, формується страх перед труднощами.

3. Несприятливий психологічний клімат у класі або вдома. Атмосфера конкуренції, булінгу, приниження або байдужості негативно впливає на емоційний стан учня. Відсутність підтримки й довіри до вчителя чи батьків посилює ізоляцію, а страх осуду або глузувань за помилки заважає активно брати участь у навчанні. Це може викликати емоційне вигорання, закритість, втрату мотивації.

4. Невідповідність навчального матеріалу віковим або індивідуальним особливостям. Занадто складна або, навпаки, надто проста програма не стимулює інтелектуального розвитку. В такому разі обдаровані діти втрачають інтерес через нудьгу, а учні, які мають труднощі, відчувають себе неповноцінними. Це веде до фрустрації, байдужості до деяких предметів, уникнення навчальної активності.

5. Монотонність та одноманітність методів викладання. Якщо уроки проходять одноманітно, без змін форм роботи, інтерактиву та можливості творчого самовираження, учні перестають сприймати їх серйозно. У них знижується інтерес до навчального процесу, вони механічно, не замислюючись, виконують домашні завдання.

На наш погляд, недостатньо лише констатувати наявність факторів демотивації. Потрібно їм активно протидіяти, а саме: на ранньому етапі виявляти ці фактори, забезпечуючи регулярну діагностику емоційного стану учнів, спостерігати за змінами поведінки. Важливо також здійснювати психологічну підтримку. А найголовніше — реалізовувати гнучкий та сучасний підхід до навчання, що включає варіативність завдань, можливість обирати темп навчання, адаптацію до стилів навчання здобувачів освіти тощо.

Едьютейнмент: синергія освіти й розваги як стратегія сучасного навчання

Сучасна освіта стоїть перед викликами, які вимагають нових підходів до залучення й утримання уваги учнів. Зростаюча цифрова насиченість, короткий час концентрації, конкуренція з боку медіа та соціальних мереж – усе це спонукає освітян до пошуку таких форм навчання, які були б водночас ефективними та емоційно привабливими. Однією із відповідей на ці запити став едьютейнмент (від англ. *education + entertainment*) – концепція, що поєднує освітній зміст із елементами розваги, емоційного залучення та ігрової активності.

Едьютейнмент — це не просто "веселе навчання", а продумана педагогічна стратегія, яка прагне зробити процес пізнання більш природним, емоційно комфортним та значущим для учня. Його основна мета — не відволікти від навчання, а поглибити його через залучення до процесу. Коли дитина чи підліток вчиться граючи, дивиться освітні відео, бере участь у квесті, театралізованому дійстві або симуляції – вона емоційно включається, активізує мислення, проявляє ініціативу та запам'ятовує краще. В цьому контексті едьютейнмент можна розглядати як форму активного навчання, що поєднує когнітивну, емоційну та соціальну сфери.

Ідея навчання через розвагу не є абсолютно новою. Її витоки можна знайти ще у працях Сократа та Платона, які закликали не нав'язувати знання, а допомагати учням відкривати істину самостійно. У новітній педагогіці цю ідею розвивали Г. Ващенко, В. Сухомлинський, К. Ушинський, які підкреслювали значення емоцій, гри та життєвого досвіду у навчанні. Проте саме в епоху цифрової трансформації едьютейнмент набув нового звучання. Розвиток інформаційних технологій дозволив поєднувати традиційні форми навчання з візуальними, аудіо- та інтерактивними форматами, створюючи багаторівневі освітні середовища, які є одночасно змістовними й привабливими.

Ключовими інструментами едьютейнменту є інтерактивні презентації, відео-лекції, освітні ігри, квести, подкасти, мультфільми, театралізовані уроки, симуляції, віртуальні екскурсії, навчальні платформи з ігровими механіками. Наприклад, під час уроку історії учні можуть не просто слухати про події минулого, а «взяти участь» у них через рольові ігри; під час уроку математики — розв'язувати задачі у форматі пригодницької гри; вивчати мову — через інтерактивні діалоги, мультики або сценки.

Однією з головних переваг едьютейнменту є високий рівень мотивації учнів. Освітній процес стає не обов'язком, а захопливим викликом. Учні беруть активну участь, співпрацюють, обговорюють, аналізують, створюють власний контент. Така форма навчання сприяє розвитку критичного мислення, комунікаційних навичок, творчості та впевненості у власних силах. Крім того, вона дозволяє реалізовувати диференційований підхід, оскільки учні з різними стилями навчання можуть знайти у ній щось близьке: візуали – образи й відео, аудіали – подкасти й пісні, кінестетики – рухливі та практичні активності.

Варто зазначити, що едьютейнмент не суперечить академічним цілям. Навпаки, він може підвищити якість засвоєння знань, оскільки пов'язує теоретичний матеріал з емоціями, досвідом та життєвим контекстом. За даними когнітивної психології, інформація, пов'язана з позитивними емоціями, краще закріплюється у довготривалій пам'яті. Таким чином, навчання через розвагу — це не спрощення, а поглиблення засвоєння, якщо воно грамотно спроектоване.

Однак ефективне використання едьютейнменту вимагає від педагога особливої компетентності. Вчителю необхідно вміти поєднувати розважальні елементи з навчальними цілями, уникати «перевантаження шоу», зберігати педагогічну логіку заняття. Необхідно, щоб ігрова або розважальна форма не відволікала від навчального змісту, а, навпаки, допомагала його засвоїти глибше, через емоційну та сенсову залученість.

Особливо ефективним едьютейнмент виявляється в дошкільній і початковій освіті, де гра є природним способом пізнання світу. Але й у старших класах, зокрема в гуманітарних предметах (історія, мова, література, громадянська освіта), він відкриває нові можливості для переосмислення ролі учня як активного учасника освітнього процесу.

Едьютейнмент має низку важливих переваг, які роблять його цінним інструментом у сучасній освіті. Насамперед, він сприяє підвищенню уваги й зацікавленості учнів: уроки, побудовані за принципами едьютейнменту, стимулюють активне слухання, емоційне залучення та включення в навчальний процес. Одночасно з цим відбувається розвиток так званих «м'яких» навичок: у взаємодії з однолітками в ігровому середовищі учні вчаться працювати в команді, ефективно комунікувати, приймати обґрунтовані рішення та оцінювати ризики. Важливою є також інклюзивність і гнучкість едьютейнменту — він дозволяє враховувати різні стилі навчання (візуальний, аудіальний, кінестетичний), створюючи комфортне освітнє середовище навіть для дітей із різними освітніми потребами. Крім того, гра як природна форма діяльності дитини забезпечує емоційну підтримку, зменшує стрес, пов'язаний із контролем, помилками та оцінюванням, і тим самим сприяє психологічному комфорту.

Втім, ефективність едьютейнменту значною мірою залежить від умов його застосування. Його використання має бути обґрунтованим і цілеспрямованим, тобто орієнтованим передусім на досягнення конкретної педагогічної мети, а не лише на створення розважального ефекту. Важливо дотримуватися відповідності форм і методів едьютейнменту до вікових та когнітивних особливостей учнів, аби забезпечити розуміння й глибоке засвоєння матеріалу. Розважальний компонент не має відриватися від навчального, а навпаки — інтегруватися в нього як форма подачі або стимул. Однією з головних умов ефективності едьютейнменту є професійна підготовка вчителя: його здатність проєктувати заняття зі змістовним навантаженням, адаптувати матеріали до конкретного класу й гнучко реагувати на перебіг уроку.

Таким чином, едьютейнмент — це інноваційний напрям, що синтезує педагогіку, психологію, технології та творчість. Це — стратегія, що допомагає перетворити школу на простір зацікавленого пізнання, де знання не передаються, а відкриваються, де навчання не нав'язується, а захоплює. У контексті реформування освіти та акценту на компетентнісному підході едьютейнмент стає одним із ключових ресурсів для формування внутрішньої мотивації, розвитку критичного мислення і формування самостійної особистості, здатної вчитися протягом усього життя.

Вважаємо за необхідне більш докладно проаналізувати ефективність застосування такої форми едьютейнменту, як використання притч. Це ефективний педагогічний інструмент, який поєднує емоційний вплив, моральне виховання та розвиток критичного мислення. Притча, як коротка алегорична розповідь із глибоким змістом, дозволяє подати складні ідеї у простій, образній формі, зрозумілій учням різного віку. Вона не лише передає знання, а й спонукає до роздумів, внутрішньої роботи, рефлексії над цінностями, поведінкою та життєвими ситуаціями. Саме через свою метафоричність притча активізує уяву, допомагає учням співвіднести сюжет із власним досвідом, віднайти власні відповіді та робити висновки самостійно, що робить навчання глибшим і більш осмисленим.

Притчі особливо ефективні на уроках гуманітарного циклу — мови, літератури, історії, етики, громадянської освіти, а також у міжпредметних інтегрованих курсах. Вони створюють емоційний фон, що сприяє запам'ятовуванню теми, відкривають простір для дискусії, виявлення особистих позицій та формування моральних суджень. Наприклад, притча про мудреця, що навчає слухати, може стати точкою входу в тему комунікації; притча про вибір — у тему свободи й відповідальності; притча про працю й лінощі — у теми саморозвитку й цілеспрямованості. У контексті сучасної освіти, орієнтованої на компетентнісний підхід, притча виконує важливу функцію формування ціннісних орієнтирів, емоційного інтелекту та здатності до морального вибору.

Крім того, притча як педагогічний інструмент ефективно працює в умовах гейміфікації або проектного навчання. Вона може бути вихідною точкою для розгортання завдань, рефлексивних сесій, міні-драматизацій, творчих робіт або пошукових досліджень. Саме її відкритий, багатозначний зміст дозволяє кожному учню побачити в ній щось особисте й зробити власний смисловий акцент. Таким чином, притча — це не лише засіб навчання, а й

педагогічний міст між знанням і життям, раціональним і емоційним, індивідуальним досвідом і універсальними цінностями.

Використання притч на уроках математики, фізики та хімії може здаватися нестандартним, однак на практиці воно виявляється не лише можливим, а й надзвичайно ефективним. Притча як коротка алегорична історія здатна оживити абстрактні поняття, додати їм людського сенсу, а також створити емоційний зв'язок із темою. У предметах природничо-математичного циклу, які часто сприймаються учнями як «сухі» чи надто складні, притча виконує роль емоційного “входу” — вона допомагає налаштувати учнів на рефлексивне мислення, викликає інтерес до теми та надає їй життєвого контексту.

На уроках математики притчі можна використовувати для ілюстрації важливості логіки, послідовності мислення, ролі помилки та наполегливості. Наприклад, притча про мудреця, який шукає істину через спроби і помилки, може стати вступом до теми розв'язування рівнянь або доведення теорем. Вона підкреслює, що помилка — це частина пізнання, а не поразка. У темах, пов'язаних із співвідношеннями, рівновагою або симетрією, доречною може бути притча про гармонію в природі, яка відображає математичні закономірності у світі.

На уроках фізики притчі можна застосовувати для метафоричного осмислення явищ. Наприклад, притча про рівновагу або боротьбу сил як вступ до теми механіки, або притча про світло й тінь — до теми оптики. Вони не замінюють наукове пояснення, але допомагають сформулювати початкове уявлення, викликають емоційний інтерес, а також підтримують міжпредметні зв'язки з філософією, етикою чи мистецтвом. Крім того, притча, яка містить парадокс або запитання без очевидної відповіді, стимулює глибше пізнання природи речей, розвиває критичне мислення і здатність бачити суть.

У хімії притчі можуть ілюструвати складні процеси через образи, близькі до людського досвіду. Наприклад, притча про перетворення (гусениці у метелика) добре готує учнів до теми хімічних реакцій або змін станів речовини. Притча про взаємодію, де кожен «герой» змінюється після зустрічі, допоможе зрозуміти принцип реагування речовин або утворення сполук. Це не лише полегшує сприйняття, а й допомагає учням осмислити процеси як живі й значущі, а не лише абстрактні хімічні формули.

Таким чином, притча на уроках математики, фізики та хімії — це не просто краса уроку, а потужний інструмент, що поєднує логічне й образне мислення, науку й емоції, знання й життєву мудрість. Вона допомагає зробити складні поняття ближчими, пробуджує інтерес до предмета, стимулює глибше розуміння і формує внутрішню мотивацію до навчання. У педагогіці ХХІ століття, яка орієнтується на цілісність розвитку дитини, такі підходи є не лише доречними, а й необхідними.

Приклади використання притч в освітньому процесі

Притча про Алмаз і Графіт

У далекому підземному царстві народилося два брати – Алмаз і Графіт. Обоє вони склалися з одного й того ж елемента – Карбону, але їхні долі були дуже різними.

Алмаз ріс у величезному тиску та високій температурі. Йому було важко, але він терпів, бо знав, що мусить стати сильним. Його стіни зміцнювалися, і згодом він став найтвердішим матеріалом у світі, сяючим та бездоганним.

Графіт, навпаки, жив у м'якших умовах. Його структура була слабшою, і він легко розпадався на тонкі шари. Люди використовували його для письма, але ніхто не захоплювався ним так, як Алмазом.

Одного дня Графіт із заздрістю запитав у брата:

— Чому ти такий міцний і блискучий, а я – лише крихкий і темний? Ми ж з одного матеріалу!

Алмаз усміхнувся й відповів:

— Усе залежить від шляху, який ти проходиш. Тиск і випробування зробили мене таким, яким я є. Але не сумуй, брате, адже й ти маєш свою цінність – без тебе люди не змогли б писати свої найважливіші думки.

І тоді Графіт зрозумів, що навіть якщо він не сяє, як Алмаз, його місія у світі теж важлива.

▣ **Мораль:** У хімії, як і в житті, все залежить від обставин і витримки. Випробування роблять нас сильнішими, але кожен має свою унікальну цінність.

Притча про Два Атоми

Колись давно у великому безмежному Всесвіті жили два атоми – один був атомом Водню, а інший – атомом Кисню. Вони обоє блукали самотньо, шукаючи своє призначення.

Атом Водню був легкий, спритний, але дуже нестабільний – йому постійно чогось бракувало. Атом Кисню, навпаки, був сильним і могутнім, але теж відчував, що без когось він не зможе стати по-справжньому завершеним.

Одного дня вони зустрілися.

— Чому ти такий самотній? — запитав Кисень.

— Я не можу знайти рівновагу, мені бракує ще когось, щоб стати цілісним, — відповів Водень.

— Давай об'єднаємося! Якщо нас буде двоє, ми зможемо створити щось більше, ніж просто атоми, — сказав Кисень.

І ось, коли два атоми Водню взялися за руки з одним атомом Кисню, сталося диво — з'явилася молекула Води. Вона подарувала життя усьому, що її оточувало: напоїла річки, наповнила океани, освіжила повітря.

З того часу Водень і Кисень ніколи не почувалися самотніми, бо зрозуміли головне: **справжня сила – у взаємодії.**

▣ **Мораль:** У світі хімії, як і в житті, кожен елемент сам по собі – лише частинка чогось більшого. Але коли вони поєднуються, народжується гармонія, що творить справжні чудеса.

Притча про двох полководців

У далекому 202 році до нашої ери зійшлися дві великі армії: римляни під проводом Сципіона Африканського і карфагеняни під командуванням Ганнібала Барки. Це була битва при Замі — вирішальна сутичка між Римом і Карфагеном.

Перед битвою до Ганнібала прийшов молодий воїн і запитав:

— Великий полководцю, ти здобув стільки перемог, перетнув Альпи, розгромив римлян у Каннах. Чому ж зараз здається, що ти вагаєшся?

Ганнібал відповів:

— Мій юний друже, я виграв багато битв, але не виграв війни. Найбільша помилка полководця — вважати, що перемога сьогодні означає перемогу назавжди.

Того ж дня Ганнібал зазнав нищівної поразки, і Карфаген втратив свою могутність.

Минуло багато років, і молодий воїн, який тоді питав Ганнібала, став командиром. Одного разу він захопив ворожу фортецю і сказав своїм солдатам:

— Не святкуйте зарано. Лише дурень думає, що сьогоднішня перемога гарантує завтрашній тріумф.

Так урок Ганнібала, здобутий у порзці, жив далі і допоміг іншим уникнути його долі.

◆ **Мораль:** Перемога сьогодні не означає перемоги завтра. Той, хто не вчиться на чужих і власних помилках, приречений їх повторити.

Притча про Вогонь Віри

Колись у Франції жив селянин, який чув про велику Жанну д'Арк – дівчину, що повела армію на битву, говорила з небесами й загинула у вогні.

Одного разу він запитав старого мудреця:

— Чому Бог дозволив їй згоріти, якщо вона була його обраницею?

Мудрець усміхнувся й відповів:

— Уяви, що перед тобою темна ніч, а в руках у тебе смолоскип. Ти йдеш вперед, і люди бачать світло, воно веде їх за тобою. Але щоб це світло горіло, воно має палати.

Селянин замислився.

— Ти хочеш сказати, що Жанна була тим вогнем?

— Вона була не лише вогнем, а й тим, хто запаливав серця інших, — відповів мудрець.
— Її тіло спалили, але її дух розгорівся ще сильніше. Завдяки їй народ Франції прокинувся й переміг.

І справді, хоч Жанну спалили, її ім'я стало символом мужності й віри, і Франція здобула свободу.

◆ **Мораль:** Великі душі не вмирають у вогні — вони лише освітлюють шлях іншим.

Таким чином, едьютейнмент як освітній підхід охоплює цілий спектр різноманітних форм, що дозволяють поєднати навчання з емоційним залученням, розвагою, творчістю та активною участю учнів у процесі пізнання. Завдяки цьому навчання перестає бути одноманітним або надмірно академічним, натомість воно набуває яскравого, динамічного, особистісно орієнтованого характеру. Однією з найпоширеніших форм едьютейнменту є освітні ігри — від простих дидактичних ігор для молодших школярів до сюжетно-рольових або стратегічних симуляцій для старших учнів. У рамках таких ігор діти не лише засвоюють факти чи алгоритми, а й розвивають навички командної взаємодії, критичного мислення, аналітики, планування, творчості. Наприклад, гра у форматі «навчального квесту» може супроводжувати вивчення складної теми, де учні, виконуючи серію пов'язаних між собою завдань, поступово розкривають нові знання або досягають поставленої мети. Особливо ефективними є ті ігри, які мають елементи конкуренції, співпраці або сюжетної лінії, що занурює в атмосферу дослідження.

Ще однією важливою формою є використання аудіовізуального контенту: навчальні мультфільми, анімації, короткі відеоролики, документальні мініфільми, створені у стилістиці розважального формату. Такий контент є надзвичайно корисним для візуалізації складних понять, моделей, історичних подій або природних явищ. Наприклад, учням легше зрозуміти будову клітини, переглянувши мультфільм, де її елементи представлені як персонажі з власними функціями. Відеоконтент також сприяє підвищенню зацікавлення, полегшує сприйняття матеріалу, особливо у візуалів, і забезпечує швидке засвоєння інформації через емоційну складову. Поширеним є також використання інтерактивних платформ, таких як Kahoot, Quizizz, Wordwall, LearningApps, що дозволяють створювати інтерактивні тести, вікторини, вправи у формі гри. Такі ресурси стимулюють учнів до повторення й закріплення матеріалу, сприяють формульованню оцінюванню та створюють змагальний, але доброзичливий освітній простір.

Найглибше емоційне залучення забезпечують театралізовані форми — інсценізації, сторітелінг, міні-вистави, які дозволяють учням «прожити» навчальний зміст через гру, перевтілення, реплікування досвіду інших людей. Це не лише розвиває мовлення, емоційний інтелект та акторські здібності, а й сприяє глибокому розумінню теми, зокрема в гуманітарних і соціальних дисциплінах. Ефективною формою едьютейнменту є також освітні квести, ескейп-руми, навчальні пригодницькі місії, де учні переходять від однієї «локації» до іншої, виконуючи завдання, що поступово ускладнюються. Такі активності ідеально підходять для інтегрованих уроків, проектного навчання або неформальної освіти, вони розвивають логіку, витривалість, кмітливість, комунікативність.

Окрему нішу в едьютейнменті займає використання музики та пісень як способу мнемонічного запам'ятовування. Це можуть бути римовані правила, тематичні пісеньки, репи, які допомагають краще засвоїти матеріал завдяки ритму, римі та мелодії. Особливо популярним та ефективним цей підхід є на уроках іноземної мови, біології, географії або математики. Важливою формою є також застосування віртуальної та доповненої реальності (VR/AR). Віртуальні екскурсії музеями, 3D-моделювання, віртуальні лабораторії дозволяють учням переживати освітні події як особистий досвід, створюють ефект присутності й занурення в навчальне середовище, роблять навчання приголомшливо реалістичним і таким, що запам'ятовується надовго.

Не менш важливим є використання освітніх подкастів, аудіоісторій, радіоуроків, які можна слухати під час прогулянки, у дорозі або вдома. Це розвиває аудіальне мислення, навички слухання, а також формує вміння зосереджуватись на змісті без візуальної опори. Для багатьох учнів це є зручною та сучасною альтернативою традиційним підручникам. Крім того, до форм едьютейнменту належать візуальні історії, комікси, меми, інфографіка, які спрощують складну інформацію, подаючи її з гумором і в зрозумілому форматі. Це не тільки допомагає візуалізувати зміст, а й дозволяє учням самим створювати такі продукти як частину творчої роботи або рефлексії.

Таким чином, сучасний едьютейнмент — це багатогранний підхід, що включає ігри, театр, відео, музику, візуальні образи, інтерактивні технології, історії, симуляції, аудіоформати. Його головна сила полягає в тому, що він адаптується до різних стилів навчання, емоційно залучає учнів, підтримує пізнавальний інтерес і сприяє глибшому засвоєнню знань. Завдяки едьютейнменту уроки перетворюються з формального передавання інформації на захопливу, осмислену і живу взаємодію, яка залишає слід не лише в пам'яті, а й у внутрішньому світі учня.

Гейміфікація в освіті: шлях до мотивації та ефективного навчання

У сучасному світі стрімких технологічних змін і зростаючих вимог до якості освіти пошук нових підходів до організації навчального процесу стає актуальним як ніколи. Одним із таких інноваційних підходів є гейміфікація — застосування ігрових елементів у неігровому середовищі, зокрема в освіті. Це явище викликає все більший інтерес серед педагогів, дослідників та практиків, оскільки дозволяє значно підвищити мотивацію здобувачів освіти, їхню залученість до процесу і ефективність навчання.

Можемо задати риторичне питання: що, якби навчання було таким же захоплюючим, як улюблена комп'ютерна гра? Що, якби учні та студенти прагнули проходити завдання не через обов'язок, а через інтерес, виклик і винагороду? Це не фантазія! Це гейміфікація, інноваційний підхід, який перетворює освітній процес на захопливу пригоду.

Багато науковців вивчали гейміфікацію, а особливий інтерес до неї виник в останні 10–15 років. Один із піонерів у вивченні гейміфікації – Sebastian Deterding. У статті «*Gamification: Toward a Definition*» (2011) він досліджує перетин ігор, дизайну та поведінкової психології, акцентуючи увагу на етичних аспектах гейміфікації. Jane McGonigal – авторка книги «*Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*» (2011). Вона популяризувала ідею, що ігри можуть вирішувати реальні проблеми, зокрема в освіті, здоров'ї та бізнесі. Її роботи поєднують теорію ігор, психологію та соціальні науки. Karl M. Kapp – один із провідних дослідників гейміфікації в освіті, він є автором книги «*The Gamification of Learning and Instruction*» (2012), в якій дає глибоке розуміння, як застосовувати гейміфікацію у навчанні, щоб підвищити ефективність і залучення. Yu-kai Chou – розробник Octalysis Framework, аналітичної моделі мотивації в гейміфікованих системах. Його підхід широко використовується в освіті, маркетингу та UX-дизайні. Ще одне відоме ім'я – Mihaly Csikszentmihalyi. Хоча він не прямо досліджував гейміфікацію, його концепція «поток» (flow) — основа гейміфікованих підходів. Він проголосив ідею, що найефективніше навчання відбувається тоді, коли людина повністю занурена в діяльність, яка є викликом, але водночас під силу гравцеві.

Оскільки основним принципом гейміфікації є гра, то варто проаналізувати, що специфічного дає гра, чого не може забезпечити традиційне навчання? Відповідь на це питання знаходимо в роботах Ніколь Лаззаро, відомої дослідниці ігрового дизайну, експертки з емоцій у відеоіграх та засновниці компанії XEODesign. Вона спеціалізується на вивченні того, як емоції впливають на ігровий досвід і що робить ігри захопливими. Н.Лаззаро виокремлює чотири види задоволення (4 Keys to Fun):

- Hard Fun (виклик і досягнення) – отримання задоволення від подолання труднощів.
- Easy Fun (дослідження і допитливість) – радість від відкриттів та дослідження світу гри.
- Serious Fun (глибоке занурення і корисність) – гра приносить значення в реальному житті (навчання, терапія тощо).
- People Fun (соціальна взаємодія) – задоволення від спілкування з іншими гравцями.

Хоча ми розглядаємо гейміфікацію в аспекті сучасної освіти, але в цьому контексті можуть бути корисними ідеї Герберта Спенсера (1820–1903), англійського філософа, соціолога та одного із засновників еволюціонізму в суспільстві й освіті. Його ідеї можна доволі цікаво інтерпретувати й пов'язати з сучасною гейміфікацією, особливо в освітньому контексті.

Герберт Спенсер у своєму знаменитому творі «What Knowledge is of Most Worth?» (1859) стверджував, що освіта має бути природною, тобто базуватися на інтересах дитини, її досвіді та потребі до самостійного пізнання. Він виступав за інтерес як головну рушійну силу навчання; навчання через досвід і діяльність, а не через зубріння; еволюційний розвиток інтелекту через практичні виклики. Гейміфікація інтегрує навчання в ігровий процес, де мотивація виникає природно, через цікавість, виклики й внутрішнє бажання досягти мети, — саме те, що підтримував Спенсер. Він також наголошував, що дитина навчається найкраще тоді, коли активно взаємодіє із середовищем. Гейміфіковане навчання саме на цьому й базується — учні не просто слухачі, а актори гри, які досліджують, експериментують, роблять помилки й отримують зворотний зв'язок. В освітній гейміфікації часто реалізується система рівнів, де завдання поступово ускладнюються, — це ідеально ілюструє еволюційний підхід до розвитку особистості, який пропонував Спенсер: від простого до складного, від конкретного до абстрактного.

Основними ідеями Спенсера щодо гри були такі:

1. Гра як прояв надлишкової енергії: у тварин і людей залишається зайва енергія, яка використовується для ігор.
2. Гра як підготовка до життя: через гру діти тренуються виконувати складніші дії, необхідні у дорослому віці.
3. Еволюційне значення гри: вона сприяє розвитку інтелектуальних, фізичних та соціальних навичок.

Таким чином, приходимо до висновку, що ідея використання ігрових технологій не є зовсім новою в сучасній освіті, але вона набула нових форм і значення у контексті гейміфікації. Сьогодні гейміфікація — це не лише механічне впровадження ігор у навчальний процес, а цілісна педагогічна стратегія, що ґрунтується на використанні ігрових елементів (балів, рівнів, місій, змагань, винагород) для підвищення мотивації учнів, залученості та ефективності засвоєння знань. Вона дає змогу створити навчальне середовище, яке сприяє розвитку критичного мислення, командної роботи та емоційного інтелекту, що особливо актуально в умовах цифрової трансформації освіти.

Термін «гейміфікація (gamification)» має таке трактування в науковій літературі: це процес застосування ігрових елементів і механізмів у неігрових контекстах для досягнення певних цілей. Вона дозволяє зробити навчальний процес більш цікавим та інтерактивним, спонукаючи здобувачів освіти активно брати участь у навчанні, збільшуючи їхню зацікавленість і мотивацію. У контексті освіти гейміфікація спрямована на створення умов, де навчання стає захоплюючим процесом, де успіхи досягаються, а прогрес стає помітним і винагороджується.

Вважаємо за необхідне звернути увагу на те, що гейміфікація в освіті — це більше, ніж просто використання ігрових елементів у навчальному процесі. Насправді це ефективний, потужний інструмент, що змінює підхід до навчання, створюючи захоплююче освітнє середовище, яке допомагає розвивати навички, критичне мислення та мотивацію до

навчання. Викладачі, які впроваджують гейміфікацію у свої курси, мають можливість суттєво підвищити якість навчання, зробивши його цікавішим та ефективнішим для здобувачів освіти.

З розвитком цифрових технологій і популярністю відеоігор та мобільних застосунків ігрові елементи стали звичним явищем у повсякденному житті. Сучасне покоління, що виросло в ігровому середовищі, добре орієнтується в гейміфікованих системах і легко сприймає їх як природну форму взаємодії. Саме тому освітні, професійні та побутові процеси, доповнені ігровими механіками, викликають довіру та інтерес.

Однією з ключових переваг гейміфікації є її здатність утримувати увагу й підвищувати мотивацію в ситуаціях, де традиційні методи не працюють. У навчанні це проявляється в активнішій участі учнів у процесі засвоєння знань, а в бізнесі — у зростанні продуктивності персоналу. Завдяки гейміфікованим завданням, які подаються у цікавій, динамічній формі, рутинні дії стають привабливішими й легше виконуються.

Ігрові технології також забезпечують швидкий зворотний зв'язок, що важливо для ефективного навчання. Користувачі відразу бачать результат своїх дій — у вигляді балів, рівнів, досягнень або візуальних індикаторів прогресу. Це створює відчуття руху вперед, підтримує мотивацію та сприяє формуванню впевненості у власних силах.

Гейміфікація є гнучким інструментом, який легко адаптується до різних сфер діяльності — освіти, маркетингу, управління персоналом, охорони здоров'я тощо. Вона ефективна як у роботі з окремими людьми, так і з групами. Наприклад, у маркетингу гейміфікація стимулює участь у програмі лояльності, а в корпоративному навчанні — сприяє розвитку навичок у форматі гри.

Крім того, гейміфіковані платформи збирають велику кількість даних про дії користувачів. Ця інформація дозволяє аналізувати поведінкові моделі, виявляти труднощі в навчанні чи роботі та вдосконалювати освітні або мотиваційні стратегії. В освітньому контексті це може стати основою для створення індивідуальних траєкторій навчання.

Сучасна молодь і нові покоління працівників прагнуть більшої взаємодії, гнучкості й персонального залучення у будь-якому процесі — навчальному або професійному. Традиційні моделі не завжди відповідають цим очікуванням, тоді як гейміфікація забезпечує активну роль учасника, створюючи більш привабливе середовище для розвитку.

Не менш важливим є й соціальний аспект гейміфікації. Багато платформ стимулюють командну роботу, змагання або обмін досягненнями. Людям притаманне бажання бути частиною спільноти, отримувати визнання й зворотний зв'язок. Саме тому ігрові елементи дедалі частіше інтегруються в соціальні мережі, навчальні сервіси та онлайн-платформи, роблячи їх цікавішими, більш залучаючими та ефективними.

З викладеного маємо такий висновок: гейміфікація стала популярною, оскільки вона ефективно задовольняє психологічні потреби людей у визнанні, змаганні та прогресі, а також завдяки широкому поширенню цифрових технологій. Її здатність підвищувати залученість і продуктивність у різних сферах робить її потужним інструментом, що трансформує підходи до навчання, роботи та взаємодії з клієнтами.

Хоча наша мета в основному полягає в дослідженні ефективності використання принципів гейміфікації в освіті, вважаємо за доцільне навести приклади, як вона працює в бізнесі.

Багато відомих компаній активно використовують гейміфікацію для покращення взаємодії з клієнтами та підвищення ефективності працівників. Ось кілька прикладів:

1. Nike (Nike Run Club, Nike Training Club) активно використовує гейміфікацію у своїх додатках для підтримки фізичної активності. Наприклад, додаток Nike Run Club заохочує користувачів виконувати пробіжки через персоналізовані виклики, відстеження прогресу та отримання нагород у вигляді віртуальних медалей або досягнень. Мета: Мотивувати клієнтів до активного способу життя та збільшити продажі спортивних товарів.

2. Starbucks (Starbucks Rewards) Програма лояльності Starbucks Rewards дозволяє клієнтам накопичувати зірки (бали) за кожну покупку. Учасники можуть переходити на нові

рівні лояльності та обмінювати бали на безкоштовні напої або ексклюзивні пропозиції. Мета: Підвищити лояльність клієнтів і стимулювати регулярні покупки.

3. Duolingo є однією з найпопулярніших освітніх платформ, яка використовує гейміфікацію для вивчення мов. Користувачі заробляють бали, отримують рівні та змагаються в рейтингових таблицях, виконуючи щоденні завдання й виклики. Мета: Підтримувати високий рівень зацікавленості у навчанні та стимулювати користувачів до щоденного використання платформи.

4. Програма Microsoft Rewards дозволяє користувачам заробляти бали за виконання різних завдань, таких як використання пошукової системи Bing, покупки в Microsoft Store або виконання інших дій на платформах Microsoft. Бали можна обмінювати на подарункові картки або інші винагороди. Мета: Стимулювати використання продуктів і послуг Microsoft.

5. Uber використовує гейміфікацію для стимулювання водіїв через щоденні цілі та бонуси. Водії можуть заробляти додаткові гроші за виконання певної кількості поїздок у визначений час або в певних районах. Такі завдання адаптуються залежно від місця та часу роботи водія. Мета: Підвищити ефективність роботи водіїв і зменшити час очікування для клієнтів.

6. У додатку Fitbit користувачі відстежують свою фізичну активність, отримують досягнення за кроки та можуть брати участь у різних викликах разом з друзями. Гейміфіковані елементи стимулюють користувачів до досягнення здорових цілей. Мета: Підтримати мотивацію клієнтів до здорового способу життя, що сприяє залученню до бренду і продуктів.

7. Навчальна платформа від Salesforce гейміфікована для залучення працівників і користувачів до навчання. Користувачі заробляють бали й бейджі, проходячи курси з освоєння нових навичок і технологій. Мета: Підвищити мотивацію до навчання й підвищення кваліфікації серед працівників та клієнтів.

8. Компанія Zappos, відома своєю культурою клієнтського обслуговування, використовує гейміфікацію для мотивації співробітників. Працівники отримують винагороди за досягнення ключових показників ефективності, таких як якість обслуговування клієнтів і швидкість виконання замовлень. Мета: Мотивувати працівників до якісної роботи й покращення сервісу.

Ці приклади показують, як гейміфікація допомагає компаніям підтримувати зацікавленість, підвищувати лояльність і стимулювати активну взаємодію з брендом.

Маємо також гейміфіковані системи в Україні: найпомітнішим прикладом стала кампанія з «котоманії» від Monobank. У 2019 році майже третина з 1,8 млн його клієнтів збирала «котів». Люди отримували віртуальні стікери з білим котом в різних ампуа. За три місяці оплати комунальних послуг через застосунок – бейдж «Хозяин», за перше придбання абонементу в фітнес-клуб – «Підсніжник», за соту покупку через Google Pay або Apple Pay – «Будда». Це приклад однієї з базових механік – колекціонування. Людям подобається збирати речі за однією ознакою.

У 2020 році компанія запустила всередині банкового застосунку кілька простих ігор: кіт збирає сосиски (схожа на гру «змійка») або ракета збирає котів. Ігри запускаються в додатку після комбінації натискань і позиціонуються як секретні. Про успіх цього прийому свідчить те, що один з популярних запитів в українському Google до слова «кіт» – «кіт сосиска монобанк рекорд».



Аватаром Monobank є котик, якого користувачі можуть одягати та прикрашати за винагороди, які вони отримують за різноманітні транзакції та використання банківських послуг. Ця гейміфікована система стала незвичайним, але ефективним способом заохочення користувачів до активного використання Monobank. Кожен користувач банку має свого аватара-котика, якого може персоналізувати, вибираючи різні стилі та аксесуари. Це створює

особистий зв'язок з банком і робить використання послуг більш приємним.

- Користувачі отримують винагороди (зазвичай це бали) за різні дії, такі як платежі, перекази грошей, внесення депозитів і багато інших. Ці бали можна використовувати для покращення та оновлення аватара котика.
- Гейміфікація стимулює користувачів робити більше фінансових операцій і залишатися вірними банку, оскільки вони мають можливість отримувати винагороди та поліпшувати свого віртуального співробітника - котика.
- Володіння яскравим та унікальним аватаром котика стає психологічною нагородою для користувачів, що підсилює задоволення від використання Monobank та збільшує лояльність до банку.

Monobank став одним з прикладів успішної гейміфікації у сфері фінансових послуг, яка дозволила привернути та утримувати клієнтів, створивши при цьому цікавий та приємний досвід використання їхнього додатка.

Якщо гейміфікація працює в бізнесі і маркетингу, чому не використати її в освіті?

За останнє десятиліття гейміфікація стрімко перетворилась із цікавого нововведення на дієвий інструмент освітнього процесу. Згідно з дослідженнями, понад 70% школярів та студентів відзначають, що ігрові елементи підвищують їхню мотивацію до навчання.

Піраміда гейміфікації: структура ефективного навчального процесу

Гейміфікація — це не просто додавання значків, балів чи таблиць лідерів до освітнього процесу. Це глибокий, стратегічний підхід, який передбачає врахування потреб, мотивацій і поведінкових моделей користувачів. Щоб правильно реалізувати гейміфікацію, важливо розуміти її структуру — саме для цього використовується концепція піраміди гейміфікації.

Піраміда гейміфікації — це модель, що дозволяє структурувати гейміфіковану систему за рівнями складності та впливу на мотивацію. У її основі — фундаментальні психологічні потреби, на вершині — конкретні ігрові елементи. Розглянемо цю піраміду детальніше.

1. Базовий рівень: мотиваційні драйвери

Цей рівень відповідає на питання: *що насправді мотивує людину під час навчання?* Тут важливо враховувати базові психологічні потреби за теоріями мотивації, зокрема:

- автономія — бажання мати свободу вибору;
- компетентність — потреба відчувати свій прогрес і здатність досягати успіху;
- соціальна взаємодія — прагнення до визнання, співпраці або змагання.

Ці елементи складають основу будь-якої гейміфікованої системи: якщо не задовольнити базові потреби — жодна система не буде ефективною, скільки б балів чи бейджів вона не пропонувала.

2. Середній рівень: Ігрові механіки

Це рівень, на якому будуються взаємодії між учасником та системою. Серед найпоширеніших ігрових механік:

- бали і рівні відображають прогрес, дозволяють бачити результат зусиль;

- досягнення (achievement) — конкретні цілі, за які користувач отримує винагороду;
- завдання та місії — це структуровані дії, що ведуть до розвитку навичок;
- таймери і обмеження часу створюють динаміку та елемент виклику;
- змагання або співпраця сприяють командній роботі або підвищенню мотивації через змагання.

Цей рівень транслює мотиваційні драйвери в конкретну форму взаємодії.

3. Вищий рівень: Ігрові елементи (інтерфейс)

Це найпомітніша частина гейміфікації — естетика та інтерфейс, з якими безпосередньо взаємодіє користувач:

- значки (badges);
- таблиці лідерів (leaderboards);
- прогрес-бари (progress bars);
- віртуальні аватари;
- візуальні нагороди та анімації.

Хоча ці елементи мають важливе значення, вони повинні спиратися на глибші механіки і потреби, інакше система залишиться поверхневою та швидко втратить свою привабливість.

Приклад застосування піраміди гейміфікації в освіті

Уявімо гейміфікований курс з будь-якого предмету для учнів 9 класу:

- мотиваційні драйвери: учням дається вибір проєктів (автономія), вони бачать власний прогрес через індикатори (компетентність), працюють у командах (соціальна взаємодія);
- ігрові механіки: кожен модуль — це місія, де треба пройти "квести" (тести, проєкти), щоб перейти до наступного рівня;
- ігрові елементи: за успішне виконання завдань учні отримують бейджі та піднімаються в рейтингу класу.

Отже, піраміда гейміфікації — це не просто модель, це покрокова стратегія, що дозволяє перетворити навчання на захопливий і мотивуючий процес. Вона допомагає уникнути поверхневого підходу до гейміфікації, коли все зводиться до зовнішніх атрибутів, і натомість формує глибоку систему взаємодії, яка працює на всіх рівнях — від внутрішньої мотивації до візуального задоволення.

Принципи гейміфікації можна ефективно використовувати практично на будь-якому навчальному предметі — усе залежить від креативності викладача та цілей навчання. Ось тільки декілька прикладів предметів, де гейміфікація особливо добре працює:

Математика

- Використання балів за правильно розв'язані приклади.
- Квести з розв'язуванням задач, щоб «просуватися» по рівнях.
- Ігри типу «Математичні бої» чи вікторини.

Географія

- Подорожі по віртуальних країнах, виконуючи завдання.
- «Полювання на скарби» з підказками про географічні об'єкти.
- Онлайн-ігри на карті світу.

Хімія / Фізика / Біологія

- Експериментальні квести або віртуальні лабораторії.
- Збирання «елементів» чи «біологічних зразків» для відкриття нових рівнів.
- Рольові ігри — учні стають вченими, які вирішують глобальні проблеми.

Література / Мова

- Сюжетні квести за мотивами книг.
- Ігри з побудови речень, граматичні батли.
- Рольові ігри за участі літературних персонажів.

Історія

- Симуляції історичних подій (наприклад, дебати між «історичними персонажами»).
- Створення таймлайну подій як частини гри.
- Квести по «розслідуванню» минулого

Інформатика

- Кодування в ігровому форматі (наприклад, CodeCombat).
- Створення власних ігор чи інтерактивних історій.

Мистецтво / Музика

- Арт-квести: малювання за завданням.
- Змагання «створи найкращу композицію» з балами.
- Розпізнавання стилів/музичних жанрів у форматі вікторин

Універсальні форми гейміфікації:

- Бейджі, звання, таблиці лідерів.
- «Колесо фортуни» для вибору завдань.
- «Таємничі скрині» з випадковими бонусами.

На даний час можна виділити дві найбільш поширені моделі гейміфікації: інфляційну та динамічну.

Інфляційна модель гейміфікації — це тип підходу до залучення користувачів, у якому основна увага приділяється системі винагород, що з часом втрачають свою привабливість. Це відбувається через їхню надмірну кількість або легкість отримання. У такій моделі використовуються елементи на кшталт балів, значків, бонусів чи інших заохочень, які внаслідок своєї надмірної присутності поступово перестають ефективно стимулювати поведінку користувачів.

Основні риси інфляційної моделі:

1. Надлишок винагород. Коли винагороди надто часто видаються або стають занадто легкими для отримання, вони втрачають цінність у сприйнятті користувачів. Це можна порівняти з економічною інфляцією, де надмірна кількість грошей знижує їх купівельну спроможність.
2. Падіння мотивації. З часом, коли нагороди більше не викликають емоційного відгуку чи не сприймаються як значущі, зацікавленість у гейміфікованому процесі слабшає. Наприклад, система може втратити привабливість, якщо користувачам потрібно накопичувати надто багато балів, щоб отримати бодай якусь користь.
3. Приклад з програмою лояльності. Поширеним прикладом є бонусні програми в торговельних мережах. Спочатку користувачі активно накопичують бали, але коли винагороди стають менш досяжними або менш привабливими, інтерес до участі зменшується.

Приклади застосування:

- Бонусні програми: Накопичення балів за покупки, які з часом втрачають свою вартість, якщо винагороди стають менш доступними або дорожчими.
- Віртуальні нагороди: часте або беззусильне надання значків за незначні досягнення робить їх банальними і демотивуючими.

Потенційні проблеми цієї моделі:

- Втрачена ефективність: якщо система не оновлює заохочення і не пропонує щось нове, вона втрачає здатність стимулювати активність користувачів.
- Знецінення нагород: відсутність адаптації до змін у поведінці чи потребах користувачів призводить до того, що винагороди стають несуттєвими.

Інфляційна модель може дати хороший старт і швидко привернути увагу, але для збереження довгострокового інтересу потребує регулярного перегляду системи мотивації та її оновлення.

Динамічна модель гейміфікації — це підхід, що забезпечує змінність, гнучкість і адаптивність ігрових елементів відповідно до поведінки та прогресу користувачів. В основі цієї моделі лежить ідея постійного оновлення завдань, викликів і винагород, що дозволяє

створити індивідуалізований та захопливий досвід. Завдяки цьому користувачі залишаються залученими і мотивованими протягом тривалого часу.

У динамічній гейміфікації система реагує на дії користувача: чим більше прогресу або активності — тим вищий рівень складності та цінності винагород. Такий підхід особливо ефективний у навчанні, де адаптація до потреб учнів сприяє кращим результатам.

Основні переваги динамічної моделі:

1. Індивідуальний підхід: Кожен користувач отримує завдання, нагороди та виклики, які відповідають його рівню підготовки, інтересам і стилю взаємодії. Це підсилює внутрішню мотивацію та знижує ризик втрати інтересу.

2. Поступове ускладнення: Завдання змінюються залежно від успішності користувача. Наприклад, новачкам пропонуються прості вправи, а досвідченим — складніші, що стимулює розвиток.

3. Гнучка система винагород: Нагороди не є фіксованими — вони налаштовуються відповідно до поведінки та досягнень користувача. Це може бути доступ до нових функцій, унікальних ресурсів чи особистих досягнень.

4. Персональні цілі й зворотний зв'язок: Система може самостійно формувати або пропонувати користувачам персональні завдання, а також надавати індивідуальні підказки та поради, базовані на попередньому досвіді.

5. Підвищення мотивації: Через постійну зміну умов користувачі відчувають розвиток, зростання власної майстерності та цінність кожного досягнення.

Приклади використання:

- Освітні платформи (на кшталт Duolingo): завдання адаптуються під рівень знань, а винагороди персоналізуються для кожного учня.

- Фітнес-додатки (наприклад, Fitbit): система підбирає нові щоденні виклики на основі активності користувача, зберігаючи інтерес і стимул до руху.

Порівняно зі статичними підходами, де користувачі взаємодіють із однаковим набором завдань і винагород, динамічна модель створює ефект живої системи, яка «відгукується» на дії користувача. Це робить її ефективним інструментом для довготривалого залучення, особливо в освітньому середовищі, де важливо підтримувати інтерес і прогрес кожного учня.

Гейміфікація як каталізатор мотивації через досягнення стану потоку

Стан потоку (або «потік», за термінологією психолога Міхая Чіксентміхайї) — це особливий психологічний стан, у якому людина повністю занурена у діяльність, відчуває натхнення, концентрацію, втрачає відчуття часу і діє з максимальною ефективністю. Цей стан виникає тоді, коли завдання є достатньо складним, щоб бути викликом, але водночас відповідає рівню навичок виконавця. Потік супроводжується високим рівнем внутрішньої мотивації, оскільки діяльність стає самоцінною і приносить задоволення без потреби у зовнішніх винагородах. В освітньому процесі досягнення стану потоку є одним із маркерів успішного навчання: коли учень повністю захоплений завданням, він не лише засвоює матеріал, а й розвиває навички саморегуляції, креативності й витривалості.

Гейміфікація в освіті має потужний потенціал для створення умов, які сприяють виникненню стану потоку. Це досягається через чітке структурування навчального процесу, надання учням зрозумілих цілей, негайного зворотного зв'язку, елементів виклику й поступового зростання складності завдань. Наприклад, коли учень виконує місію в навчальній грі, яка має обмеження в часі, складні перешкоди, але при цьому чітко визначену мету й систему досягнень (бейджі, рівні, бонуси), його когнітивні й емоційні ресурси фокусуються на подоланні цього виклику. Якщо складність завдань збалансована з поточним рівнем знань, учень не відчуває ані нудьги, ані тривоги, що і є ідеальними умовами для виникнення стану потоку.

Важливо, що гейміфікація активує як індивідуальну мотивацію (наприклад, прагнення досягти особистих рекордів), так і соціальну (через змагання, командну гру або спільне виконання завдань). Такий підхід особливо ефективний у підлітковому віці, коли внутрішні мотиваційні механізми часто конфліктують із традиційними методами навчання. Через ігрові стратегії учень сприймає навчання не як обов'язок, а як цікаву подорож або виклик. Стан потоку в таких умовах стає не винятком, а частиною повсякденного навчального досвіду.

Таким чином, поєднання гейміфікації з педагогічними підходами, орієнтованими на підтримку мотивації й активного залучення, дозволяє не лише покращити академічні результати, але й формувати в учнів позитивне ставлення до навчання. Стан потоку є тим ідеальним психологічним тлом, на якому можлива не лише ефективна когнітивна діяльність, а й глибоке переживання смислу освіти як процесу особистісного розвитку.

Стан потоку, підтриманий гейміфікацією, дедалі частіше стає ключовим орієнтиром у сучасних шкільних практиках, спрямованих на підвищення мотивації та глибину залучення учнів до навчального процесу. У багатьох українських та зарубіжних школах впроваджуються інтерактивні підходи, де елементи гри не просто "розважають", а виступають інструментами управління увагою, емоційним станом та саморегуляцією учнів. Це створює ідеальні умови для переживання стану потоку — коли учні настільки залучені у процес, що навіть не помічають, як минає час.

Наприклад, у школах, що працюють за програмами "STEM-освіти", поширена практика проведення квестів і проєктних ігор, де кожне завдання має рівень складності, систему підказок і чітку мету. В одній із київських гімназій було проведено математичний квест, у якому команди учнів рухались між «локаціями», виконуючи завдання, що поступово ускладнювались і вели до «скарбу» — розв'язання головної задачі. Учні не тільки застосовували теоретичні знання, а й перебували в активному когнітивному стані, що значно підвищував їхню увагу, емоційну включеність та бажання дійти до фінішу. За відгуками учасників, відчуття "виклику", елемент суперництва й радисть від проміжних успіхів утворили той самий "потік", про який говорить теорія Чіксентмігайї.

Ще одним прикладом є використання цифрових освітніх платформ на кшталт Classcraft або Kahoot!, які дозволяють створювати навчальні ігри з аватарами, очками досвіду, системою рівнів, командними завданнями тощо. На даний час учителі активно впроваджують ці сервіси на уроках біології, історії, іноземної мови. Учні, беручи участь у таких заняттях, концентруються на досягненні ігрової цілі, отримують миттєвий фідбек, бачать свій прогрес — усе це сприяє входженню в стан потоку.

У початковій школі також спостерігається ефективне застосування гейміфікації через «картки добрих справ», індивідуальні треки досягнень, а також сюжетні рольові ігри, що об'єднують декілька предметів. Наприклад, проєкт «Математичне королівство» дозволяє учням упродовж декількох тижнів проходити шлях від новачка до «графа обчислень», виконуючи тематичні завдання, пов'язані з арифметикою, логікою, геометрією. Завдяки відчуттю прогресу, зануренню в ігровий сюжет і наявності чіткої структури діти втрачають страх помилитися і вчать через дію, переживаючи глибоку внутрішню мотивацію.

У результаті, саме в школах, де освітній процес гейміфіковано з урахуванням принципів потоку — чітких цілей, балансу складності, негайного зворотного зв'язку, самостійності — створюються умови для справді захопливого, внутрішньо мотивованого навчання. Учень із пасивного споживача знань перетворюється на активного учасника й автора свого освітнього досвіду.

Формувальне оцінювання через гру: як гейміфікація підсилює залучення і прогрес

У сучасному освітньому середовищі дедалі більшої актуальності набувають інноваційні підходи, які поєднують навчання з елементами гри. Гейміфікація не лише сприяє підвищенню зацікавленості учнів, а й може ефективно функціонувати як засіб формувального оцінювання – тобто такого оцінювання, що підтримує учня впродовж навчального процесу,

надає зворотний зв'язок і сприяє усвідомленому розвитку. На відміну від підсумкового оцінювання, яке зосереджене на кінцевому результаті, формувальне оцінювання акцентує увагу на поступі, стратегіях навчання, сильних і слабких сторонах учня. Гейміфікований підхід гармонійно поєднується з цими принципами, забезпечуючи гнучкість, динамічність і позитивну мотивацію.

Гейміфікація у контексті оцінювання передбачає використання таких елементів, як бали, значки, рівні, прогрес-бари, таблиці лідерів, виклики, персональні квести та миттєвий зворотний зв'язок. Замість традиційних оцінок учень може отримувати ігрові "лейбли" чи рівні, які фіксують його зростання та досягнення. Наприклад, учень може перейти зі статусу «Новачок» до «Дослідника» або «Аналітика», що є показником особистого розвитку, а не порівняння з іншими. Візуалізація прогресу через індикатори чи шкали також стимулює самооцінку та підтримує інтерес до навчання. Формувальне оцінювання потребує безперервного зворотного зв'язку, а гейміфікація забезпечує його миттєво: за виконання завдання учень одразу отримує повідомлення, віртуальну відзнаку або доступ до наступного рівня.

Особливу цінність має можливість адаптації викликів до рівня учня. Наприклад, слабким учням даються простіші завдання, а сильнішим – складніші, що підтримує відчуття зростання та не дає втратити інтерес. Крім того, учень може самостійно обирати, які завдання виконувати, тим самим формуючи індивідуальну траєкторію навчання. Ще одним важливим компонентом є створення умов для рефлексії: завдяки системі рівнів, нагород і квестів учень бачить свій шлях, аналізує помилки, приймає рішення щодо подальших кроків. Це сприяє розвитку навичок самоконтролю й саморегуляції.

Прикладом використання гейміфікації у формуальному оцінюванні можуть бути такі інструменти, як Classcraft або Duolingo. У цих системах користувачі отримують досвід, бонуси або нові можливості за виконанні завдання, а вчителі можуть відстежувати прогрес і гнучко керувати навчальними викликами. У фітнес-додатках (на кшталт Fitbit) аналогічна логіка застосовується для встановлення персоналізованих цілей і підтримки мотивації – принципи, які легко переносяться в освітній контекст. Використання візуальних карт завдань, дошок Padlet чи інтерактивних маршрутів у Google Jamboard дає змогу учням самостійно планувати свій шлях, відзначати досягнення і взаємодіяти з іншими.

Поєднання гейміфікації з формуальним оцінюванням має низку очевидних переваг. По-перше, воно підвищує рівень залученості учнів, знижуючи тривожність і страх помилок. По-друге, створює позитивну атмосферу навчання, де кожен крок і кожна спроба мають цінність. По-третє, сприяє розвитку автономії: учень починає усвідомлювати власну відповідальність за навчання, краще розуміє свої сильні й слабкі сторони. По-четверте, забезпечує гнучкість у диференціації завдань, що особливо важливо у різнорівневних класах.

Отже, гейміфікація як форма формуального оцінювання – це не просто гра заради гри. Це – стратегічний педагогічний інструмент, який сприяє розвитку, підтримує мотивацію, допомагає учням вірити у власні сили та активно включатися в навчальний процес. Такий підхід змінює саму логіку взаємодії вчителя й учня – від контролю до партнерства, від санкцій до підтримки, від оцінки до зростання. У цьому – велика перспектива освіти ХХІ століття.

Освіта нового покоління:

синергія гейміфікації та штучного інтелекту

Поєднання гейміфікації та штучного інтелекту (ШІ) в освіті є інноваційним підходом, що змінює традиційні методи навчання, роблячи їх більш гнучкими, персоналізованими та захопливими для учнів. Такий симбіоз сприяє не лише підвищенню зацікавленості та мотивації, а й ефективнішому засвоєнню знань і розвитку критичного мислення. Обидві технології доповнюють одна одну: гейміфікація створює ігрове середовище, яке залучає учня, а ШІ — аналізує дані й адаптує навчальний процес до індивідуальних потреб.

Насамперед, штучний інтелект дозволяє збирати й обробляти великі обсяги інформації про навчальну поведінку кожного учня: час виконання завдань, типові помилки, рівень складності, з яким учень справляється, стиль навчання тощо. На основі цієї інформації система

автоматично добирає відповідні гейміфіковані елементи — рівні, завдання, нагороди, які відповідають поточному рівню підготовки. Таким чином, кожен учень отримує індивідуальний шлях навчання у формі гри, що сприяє збереженню інтересу та уникненню вигорання.

Гейміфікація в поєднанні з ШІ забезпечує адаптивне навчання. Наприклад, якщо учень не може пройти певний етап у грі-завданні, ШІ виявляє причину та пропонує додаткові підказки, спрощену версію задачі або інший підхід до вивчення теми. Це дозволяє учню просуватися в навчанні без відчуття провалу. Такий підхід особливо ефективний у вивченні складних дисциплін — математики, фізики, мовного аналізу, програмування — де велике значення має послідовне накопичення знань.

Крім того, ШІ у гейміфікованому навчанні сприяє формуванню внутрішньої мотивації, створюючи сценарії навчання, які реагують на інтереси й успіхи учня. Наприклад, учень, що більше цікавиться природничими науками, може отримувати завдання у стилі наукових експедицій, а учень, якому ближчі соціальні теми — проходити квести, пов'язані з міжособистісною взаємодією або громадянською активністю. Таким чином, гейміфікована освітня система, підкріплена ШІ, стає інструментом емоційної залученості та пізнавальної глибини.

Окрему увагу слід звернути на зворотний зв'язок. Штучний інтелект здатен у режимі реального часу оцінювати прогрес, видавати аналітику вчителю та пропонувати стратегії підтримки окремих учнів або класу загалом. У свою чергу, гейміфікація трансформує оцінювання у цікаву гру з нагородами, візуальними шкалами досягнень і стимулюючими викликами. Це дозволяє учням бачити свої успіхи, не відчуваючи тиску формальних оцінок.

Інтеграція ШІ та гейміфікації також сприяє розвитку навичок 21 століття — самостійності, командної роботи, адаптивності, відповідальності. Наприклад, у командних освітніх іграх ШІ може розподіляти ролі між учасниками на основі їхніх сильних сторін і стилю взаємодії, а гейміфіковане середовище підтримує дух партнерства та співпраці.

Водночас важливо враховувати етичні аспекти. Системи мають працювати прозоро, зберігати приватність учнівських даних, не зловживати ігровими елементами як інструментом маніпуляції. Завдання педагога — залишатися активним фасилітатором процесу, який не просто контролює, а розвиває критичне мислення й усвідомлену участь учнів у навчанні.

Таким чином, поєднання гейміфікації та штучного інтелекту в освіті — це не лише технологічний тренд, а й потужний педагогічний інструмент, що змінює саму філософію навчання: від одноманітного відтворення знань — до індивідуального, творчого, емоційно насиченого освітнього досвіду.

Поєднання гейміфікації та штучного інтелекту (ШІ) на уроках різних предметів відкриває нові можливості для індивідуалізації навчання, розвитку критичного мислення, підвищення мотивації та залучення учнів. Нижче наведено приклади застосування цього поєднання у шкільних предметах:

Математика

- **Гейміфікація:** навчальні квести, математичні батли, «прокачка» рівнів за успішне розв'язання задач.
- **ШІ:** системи адаптивного навчання (наприклад, визначення слабких місць і підбір задач відповідної складності).
- **Приклад:** учень проходить інтерактивну гру з рівнями; ШІ аналізує його відповіді та пропонує завдання для зміцнення конкретних навичок (наприклад, дії з дробами чи рівняння).

Географія

- **Гейміфікація:** ігрові картографічні завдання, вікторини з рейтингами, «подорожі» віртуальними континентами.
- **ШІ:** персоналізовані підказки, генерація індивідуальних маршрутів віртуальних досліджень залежно від інтересів учня.

- **Приклад:** учень проходить гру «експедиція світом», а ІІІ формує наступний маршрут згідно з тим, що викликало найбільший інтерес (наприклад, вулканізм, країни Південної Америки).

□ Хімія

- **Гейміфікація:** «хімічні квести», створення елементів у віртуальній лабораторії, розв'язання завдань за принципом рольової гри.

- **ІІІ:** розпізнавання типових помилок (наприклад, неправильне складання формул), миттєвий зворотний зв'язок.

- **Приклад:** учень у грі «лаборант» готує віртуальні реакції, а ІІІ підказує, які речовини не реагують, і чому.

□ Біологія

- **Гейміфікація:** інтерактивні квести про будову клітини, екологічні ігри на збереження біорізноманіття.

- **ІІІ:** адаптивне тестування на розуміння процесів (наприклад, фотосинтезу), візуалізація складних структур за запитам.

- **Приклад:** під час гри «Рятуй екосистему» учень приймає рішення, а ІІІ прогнозує наслідки цих дій і пропонує підсумковий аналіз.

🇺🇦 Українська мова та література

- **Гейміфікація:** створення героїв-грамотіїв, мовні батли, квести за сюжетами творів.

- **ІІІ:** перевірка орфографії, стилістики, тональності творів учня; персоналізовані поради з написання творів.

- **Приклад:** учень пише есе, а система з ІІІ аналізує текст і пропонує покращення у формі «підказок від вчителя».

🌐 Історія / Громадянська освіта

- **Гейміфікація:** історичні симуляції, рольові ігри, інтелектуальні змагання «Хто перший у ХХ столітті?».

- **ІІІ:** формування адаптивних тестів на основі знань, підбір відеоматеріалів і джерел за темами, які потребують поглиблення.

- **Приклад:** у грі «Парламент у дії» учні обирають закони, а ІІІ моделює можливі суспільні наслідки.

💻 Інформатика / технології

- **Гейміфікація:** програмування у стилі «створи свою гру», місії з кодування, міні-турніри.

- **ІІІ:** автоперевірка коду, поради з оптимізації, допомога у створенні простих проєктів зі штучним інтелектом.

- **Приклад:** учень створює бота, який реагує на команди; ІІІ підказує, як покращити логіку алгоритму.

🎨 Мистецтво / дизайн

- **Гейміфікація:** творчі конкурси, виставки віртуальних галерей, створення персонажів.

- **ІІІ:** генерація зразків, автоматичне поєднання кольорів, аналіз композиції.

- **Приклад:** учень створює постер до книги — ІІІ аналізує стилістику і дає підказки щодо гармонійності.

Учитель у таких підходах виступає фасилітатором: він не лише керує грою, а й аналізує дані, отримані від ІІІ, інтерпретує результати, формує команди, розробляє сюжети для гри та підтримує інтерес учнів через постійний зворотний зв'язок.

Гейміфікація як педагогічний інструмент стимулювання емоційного інтелекту

Гейміфікація відіграє важливу роль у формуванні емоційного інтелекту, оскільки створює безпечне, інтерактивне середовище, де учні можуть розвивати навички саморегуляції, співпереживання, командної взаємодії та усвідомлення власних емоцій. Через ігрові сценарії школярі вчаться реагувати на виклики, приймати рішення, долати фрустрацію від помилок, а також радіти досягненням — тобто проживати емоції у контрольованому форматі.

По-перше, гейміфіковані завдання часто включають елементи змагання й співпраці, що сприяє розвитку соціальних навичок. Учасники вчаться працювати в команді, підтримувати інших, ділитися ресурсами, а також приймати перемоги й поразки. Наприклад, у рольових іграх або симуляціях учні виконують завдання у парі чи групі, що стимулює емпатію й повагу до чужих думок.

По-друге, гейміфікація допомагає розвивати самосвідомість. У процесі гри діти спостерігають за власними реакціями на успіх, невдачу чи стрес, вчаться розуміти причини своїх емоцій і керувати ними. Наприклад, якщо учень не досягає очікуваного результату, але має змогу спробувати ще раз у безпечному форматі гри, це формує витривалість і позитивне ставлення до помилок як до частини навчання.

Крім того, гейміфіковані середовища з елементами зворотного зв'язку (бейджі, зірочки, віртуальні нагороди) стимулюють внутрішню мотивацію й підтримують позитивну самооцінку. Це особливо важливо для дітей, які схильні до тривожності або невпевненості у собі. Вони отримують емоційне підкріплення не через суворе оцінювання, а через підтримку та «успіх у грі».

Ігри також дозволяють моделювати реальні життєві ситуації, в яких учень має зробити моральний чи емоційно складний вибір. Це підвищує рівень емоційної грамотності та готує до відповідального прийняття рішень у житті. Через ігрову діяльність можна навчати асертивності, поваги, етичної взаємодії та розуміння наслідків емоційних дій.

Загалом, гейміфікація створює середовище, в якому навчання стає не лише інтелектуальним, а й емоційним досвідом. Це сприяє гармонійному розвитку особистості, здатної не лише володіти знаннями, а й розуміти себе, інших і будувати здорову взаємодію з навколишнім світом.

Можемо навести приклади конкретних ігор чи завдань для розвитку емоційного інтелекту в навчанні.

1. Гра «Емоційний детектив»

Механіка: учні в командах отримують картки з описами ситуацій (реальних або вигаданих) і мають визначити, які емоції могли переживати учасники ситуації.

Гейміфікація: бали за точність, додаткові рівні з «ускладненням» (наприклад, ситуації з подвійними емоціями).

Розвиває: емпатію, розпізнавання емоцій, соціальне мислення.

2. Квест «Мандрівка настроями»

Механіка: гравці проходять шлях від «Землі стресу» до «Острова гармонії», розв'язуючи завдання з саморегуляції (дихальні вправи, візуалізація, добір слів підтримки).

Гейміфікація: переходи між рівнями, символічні нагороди (медалі спокою, ключі до гарного настрою).

Розвиває: саморегуляцію, позитивне мислення, самосвідомість.

3. «Щоденник героя»

Механіка: учень веде короткий щоденник емоцій у вигляді гри — кожного дня обирає емоцію, описує ситуацію і додає «внутрішнього союзника» (ресурс, що допоміг пережити цю емоцію).

Гейміфікація: аватари, символи внутрішньої сили, рівні емоційного зростання.

Розвиває: усвідомлення емоцій, рефлексію, мотивацію.

4. «Перемовини між планетами» (рольова гра)

Механіка: групи учнів представляють вигадані «емоційні планети» (Планета Гніву, Планета Співчуття, Планета Страху) та мають домовитись про спільну місію.

Гейміфікація: ролі з характеристиками, бейджі «Дипломат», «Посол розуміння».

Розвиває: соціальні навички, співпрацю, вміння слухати й домовлятись.

5. Інтерактивний онлайн-квест «5 складових EQ»

Формат: цифрова гра з міні-завданнями на кожен компонент емоційного інтелекту (тест на самоусвідомлення, вправа з таймером на саморегуляцію, симуляція для емпатії тощо).

Гейміфікація: динамічна шкала прогресу, бонусні завдання, цифрові нагороди.

Розвиває: усі 5 сфер емоційного інтелекту.

Ігрові стратегії як інструмент підтримки інклюзивного навчання

Гейміфікація як інструмент підтримки інклюзивної освіти відкриває нові можливості для створення адаптивного та чутливого до потреб кожного учня навчального середовища. Інклюзивна освіта передбачає забезпечення рівного доступу до якісного навчання для всіх дітей, незалежно від їхніх фізичних, психічних чи когнітивних особливостей. У цьому контексті гейміфікація — впровадження ігрових елементів у навчальний процес — є ефективним засобом залучення учнів з різними освітніми потребами, сприяючи їхній активній участі та успішній соціалізації.

Однією з ключових переваг гейміфікації є її здатність забезпечувати індивідуалізацію та персоналізацію навчального процесу. Варіативність ігрових форматів, можливість вибору рівня складності, різні способи представлення інформації (текстові, візуальні, аудіо) дозволяють адаптувати завдання до потреб конкретного учня. Це особливо важливо для дітей з порушеннями зору, слуху, розладами спектра аутизму, СДУГ або іншими когнітивними та емоційно-поведінковими особливостями. Ігрове середовище створює простір, де допускаються помилки і заохочуються повторні спроби, що сприяє формуванню позитивної самооцінки і зниженню рівня тривожності. Навіть незначні досягнення, відзначені в ігровій формі, може стати потужним мотиваційним чинником для дитини.

Серед інструментів гейміфікації, що активно використовуються в інклюзивному навчанні, можна назвати цифрові платформи з адаптивним дизайном, як-от ClassDojo, Wordwall чи MinecraftEdu, які дозволяють налаштовувати інтерфейс і завдання відповідно до можливостей кожного учня. Також ефективними є механіки вибору шляху або рівня складності, багатосенсорна подача інформації, використання тактильних і візуальних матеріалів, аудіопідказок тощо. Командні ігри та сюжетно-рольові місії сприяють розвитку співпраці, емпатії, вміння слухати та підтримувати інших. Для багатьох учнів, які мають труднощі з соціалізацією, такі формати стають простором безпечного входження в колектив та поступового формування соціальних зв'язків.

Окрім когнітивних і соціальних переваг, гейміфікація позитивно впливає на емоційний стан учнів. Ігрові підходи знижують стрес, який часто супроводжує навчання в умовах традиційного уроку, особливо для дітей з особливими освітніми потребами. Відсутність жорстких вимог, позитивне підкріплення, ігрова атмосфера — все це створює емоційно безпечне середовище, де дитина може проявити себе без страху бути не прийнятою чи засудженою.

Разом з тим, гейміфікація в інклюзивній освіті має і свої виклики. Вона потребує ретельного добору контенту і механік, що враховують особливості конкретної дитини. Педагог має володіти як цифровою грамотністю, так і компетентністю в галузі інклюзивної педагогіки. Важливо також уникати надмірної стимуляції, яка може негативно вплинути на дітей з гіперчутливістю або підвищеною збудливістю. Ігровий контент має бути адаптований до різних форматів сприйняття — зокрема, із забезпеченням субтитрів, жестової мови, спрощених візуалізацій тощо.

Таким чином, гейміфікація має значний потенціал у сфері інклюзивної освіти, дозволяючи адаптувати навчальний процес до індивідуальних потреб учнів, розвивати соціальні навички, формувати емоційний інтелект і підтримувати позитивну мотивацію до

навчання. Проте ефективність її використання залежить від чіткого розуміння мети, грамотного педагогічного дизайну та чутливого ставлення до різноманітності в класі.

Дидактичний матеріал для використання на уроках з різних предметів (підготовлено педагогічними працівниками навчальних закладів Черкаської області)

Біологія

Надія Брайко,
вчитель біології
КЗ «Макіївський ліцей
Ротмістрівської сільської ради»

Притча про Дерево, Гриб та Бактерію

У глибині старого лісу росло високе Дерево. Воно пишалося своєю кроною, зеленим листям і міцним стовбуром. Його коріння сягало глибоко в землю, і Дерево вважало себе господарем цього краю.

Поруч у тіні під Деревом ріс невеликий Гриб. А ще нижче, в ґрунті, жили мікроскопічні Бактерії, непомітні для ока, але дуже працьовиті.

— Я найголовніше тут, — казало Дерево. — Без мене не буде життя. Я даю кисень, тінь, їжу для птахів.

— Так, — відповів Гриб, — але я теж важливий. Я розкладаю опале листя, допомагаю повертати поживні речовини у ґрунт.

Але Бактерії мовчали. Вони не сперечались. Вони просто працювали: розкладали рештки, фіксували азот, збагачували ґрунт. І хоч їх ніхто не бачив, саме завдяки їм Дерево мало сили рости, а Гриб — поживне середовище.

Одного дня у лісі почалася посуха. Листя жовкло, земля тріскалась. Дерево ослабло, Гриб майже зник.

І лише Бактерії продовжували свою справу — повільно, невтомно відновлюючи баланс. Коли знову пішов дощ, першим знову виріс Гриб. За ним — зміцнилося й Дерево.

Мораль:

У природі немає головного чи другорядного. Навіть найменші створіння відіграють величезну роль у житті всього живого. Не завжди сила — у видимому.

Притча про Орла і Горобця

Високо над горами літав Орел. Він гордо ширяв у небі, з висоти спостерігаючи за всім, що відбувалося внизу.

Одного разу він помітив маленького Горобця, що метушився між гілками.

— Чому ти не літаєш високо, як я? — зверхньо запитав Орел. — Бо я живу тут, серед кущів, — відповів Горобець. — Тут мої ягоди, насіння і тепло. Я не створений для висоти.

— Але ж справжня сила — в небі! Там воля, там простір! — гордо вигукнув Орел і зник серед хмар.

Минуло кілька днів. Раптом почалася сильна буря. Вітер розгулювся по небу, дощ заливав усе навколо. Орел ледве міг триматися в повітрі. Йому не було де сховатись.

А Горобець тим часом спокійно сидів у своєму затишному гнізді під широким листям. Буря пройшла, і він знову вилетів, шукаючи насіння.

Коли небо прояснилось, Орел повернувся — втомлений, змучений, але мудріший.

— Я зрозумів, — сказав він Горобцю. — Твоя сила — не в висоті, а в близькості до життя.

Мораль:

У біології кожен вид має свою нішу. Орел — хижак неба, а Горобець — мешканець чагарників. Велич не в тому, хто вище, а в тому, хто краще пристосований до свого середовища.

Гейміфікована навчальна гра з біології з теми «Амфібії та рептилії», яка поєднує знання, активність, змагання та інтерес. Гру можна проводити в класі, онлайн або адаптувати під проектну роботу.

Назва гри: «Світ холонокровних»

Тип гри: командна гейміфікована вікторина + пригодницький квест

Ціль: закріпити знання про особливості, види, розвиток, середовище існування та значення амфібіїв і рептилій

Цільова аудиторія: 7 класи (можна адаптувати) **Тривалість гри:** 45–60 хв

Сюжет гри: Гравці потрапляють у **віртуальний зоопарк майбутнього**, де амфібії та рептилії зникли з природного середовища. Завдання учасників – **врятувати ці види**, відновивши інформацію про них, подолавши випробування, зібравши ДНК-коди для кожної тварини та створивши умови для їхнього виживання.

Правила гри:

- Учасники поділяються на **команди по 3–5 осіб**.
- Кожна команда – **експедиція біологів**.
- Гра складається з **5 рівнів** (етапів). На кожному етапі команда може заробити балами (1–10).
- Перемагає команда, яка набере найбільше балів та збере повний «ДНК-паспорт» щонайменше 2 видів – 1 амфібії та 1 рептилії.

Етапи гри:

1. Рівень: Морфологічний детектив

Завдання: Впізнати тварину за описом або зображенням.

- Вчитель показує зображення або зачитує характеристики тварин (без назви).
- Команди мають 30 секунд на відповідь: амфібія чи рептилія, яка саме.
- Варіація: гра «Правда чи фейк» — твердження, які треба визначити як істинні чи хибні.

Приклад:

«Має вологу шкіру, відкладає ікру у воду, проходить метаморфоз...»
→ Відповідь: жаба (амфібія)

2. Рівень: «Хто де живе?»

Завдання: Розподілити тварин за середовищем існування.

- Командам даються картки або віртуальні плашки із зображенням тварин.
- Їх потрібно розташувати за середовищем (вода, суша, тропіки, пустеля тощо).

3. Рівень: Біо-Пазл «Цикл життя»

Завдання: Скласти життєвий цикл тварини.

- Кожна команда отримує фрагменти (картинки або описові частини) циклу життя амфібії та рептилії.
- Треба правильно розташувати стадії (наприклад: ікра → пуголовок → жаба).

4. Рівень: Рептилія чи Амфібія — Бій знань

Формат: Бліц-вікторина

- Команди по черзі відповідають на запитання, що чергуються між темами.
- Якщо команда не знає – відповідь може дати інша і «вкрасти» бал.

Приклади запитань:

- Хто з них має рогові луски?
- Чим дихає пуголовок?
- Яка тварина відома як «живий динозавр»?

5. Рівень: Місія виживання

Завдання: Створити оптимальні умови для виживання виду

- Команди обирають або отримують 1 амфібію та 1 рептилію.
- Потрібно за 5–7 хвилин створити «базу виживання»:
 - середовище
 - температура
 - харчування
 - особливі умови (гніздування, зимівля тощо)
- Презентують свою базу (коротко) — оцінюється оригінальність, правильність і презентація.

Бонусна активність. Міні-гра «ДНК-лабіринт»

- Команди розшифровують код ДНК (алфавітна гра, шифр, QR-код), щоб отримати назву рідкісного виду амфібії чи рептилії. Якщо розгадали – +10 балів.

Нагороди:

- 🏆 **Команда-рятівник видів** (найвища кількість балів)
- 🎓 **Морфолог-профі** (найточніші відповіді у 1 рівні)
- 🏠 **Біо-геній гри** (індивідуальна активність – учасник з найактивнішою участю)

Матеріали для гри:

- Картки із зображеннями тварин
- Таблиці, пазли
- Таймер або пісочний годинник
- Google презентація (для онлайн-версії)
- Фішки/жетони/бали
- Таблиця підрахунку балів

Гейміфікована гра з біології, на тему «Біорізноманіття»

Назва гри: «Місія: Біорізноманіття»

Тип гри: командна стратегічна гра з елементами квесту та екологічного планування

Ціль: ознайомити учнів із поняттям біорізноманіття, рівнями його прояву, значенням та загрозами

Цільова аудиторія: 9 клас (можна адаптувати) **Тривалість гри:** 45–60 хв

Сюжет гри:

Уявіть, що ви — частина глобальної команди екологів, яка подорожує по континентах Землі. Ваше завдання — **врятувати біорізноманіття планети**, відновити порушені екосистеми, зберегти рідкісні види та розв'язати екологічні загадки, щоб запобігти біологічній кризі.

Структура гри:

Гра складається з 4 зон-континентів, які учні проходять поступово:

- Тропічний ліс (Південна Америка)
- Тундра (Арктика)
- Савана (Африка)
- Гори (Гімалаї/Альпи)

Кожна зона — це **міні-квест із завданнями**. За правильні відповіді команди отримують «**Біо-монети**» або «**Життєві краплі**» (ігрові бали). Можна збирати також **карти видів**.

Командна організація:

- Команди по 3–5 осіб.
- Кожна команда — «екологічна експедиція» з назвою (наприклад: «Захисники ДНК», «Зелені воїни», «Ген-експерти»).

Приклади завдань за зонами:

1. Тропічний ліс – Рівень Генетичного Різноманіття

Завдання:

- Обрати правильну відповідь на запитання: «Яке значення має генетична різноманітність для виживання виду?»
- Скласти анаграму з назвами тварин Амазонії.

- Міні-гра: «Знайди пару» — поєднати тварину та її адаптацію (наприклад: ліана – вуса, ягуар – плямистий окрас).

2. Тундра – Рівень Видової Різноманітності

Завдання:

- Вікторина: Які види пристосовані до холоду?
- Групування: класифікувати тварин за таксонами.
- «Тварина-невидимка»: команда отримує опис рідкісного виду (наприклад: лемінг, полярна сова) й має вгадати його.

3. Африка – Екосистемна Різноманітність

Завдання:

- Створити екосистему: із набору елементів (рослини, тварини, ґрунти, клімат) сформувати стабільну екосистему.
- Картки-події: «Посуха», «Вирубка лісу», «Масове полювання». Команда має прийняти рішення, як зменшити шкоду для біорізноманіття.
- Міні-дебати: Чи можна врятувати савану без участі людини?

4. Гори – Загрози та збереження

Завдання:

- Вікторина «Що шкодить біорізноманіттю?» (монокультури, урбанізація, інвазивні види).
- Зібрати кодекс охоронця природи: команда складає правила або гасла щодо збереження біорізноманіття.
- Придумати свій екопроект: «Як врятувати 1 вид» (коротка усна презентація — 1 хв).

Ціль гри:

Команди, які проходять усі зони, накопичують:

- Біо-бали
- Картки видів
- Життєві краплі (бонуси за креативність)

Наприкінці відбувається **захист біо-місії**: коротка презентація або постер, де команда демонструє, кого вони врятували, яку зону найбільше відновили і що дізналися.

Нагороди (можна давати грамоти/стікери):

- **Біо-герої гри** – найбільше врятованих видів
- **Генії різноманіття** – найкращі у вікторинах
- **Еко-архітектори** – найкраще зібрана екосистема

Гейміфікована біо-гра, по темі «Птахи»

Ця гра цікава, інтерактивна, легко адаптується до класного уроку або позаурочного заходу, і допомагає весело вивчити птахів, їхню класифікацію, анатомію, адаптації, поведінку та значення.

Назва гри: «ПтахоКвест: Крила знань»

Тип гри: командний інтерактивний квест із творчими завданнями

Ціль: вивчити будову, класифікацію, адаптації, видову різноманітність та роль птахів в екосистемі

Цільова аудиторія: 7 клас

Тривалість: 45–60 хв

Сюжет гри:

Команди школярів перетворюються на «Птахологів-початківців», яким дається важлива місія — **дослідити птахів з різних куточків світу**, зібрати «Птахо-Колекцію» з 5 ключових типів птахів і пройти випробування в **Пташиній Академії Знань**, щоби здобути звання «Майстер Птахології».

Формат гри:

- 4–5 команд по 3–5 учнів.
- Гра проходить у форматі **станцій (зон)**, які учні проходять по черзі або за вибором.
- За кожне виконане завдання команда отримує **пир'їнку** (або бали, наклейки, значки).
- Хто збере всі 5 «пир'інок знань» — той проходить фінальний раунд.

5 Станцій гри:

1. «Крилата анатомія»

Завдання: зібрати модель птаха

- Командам даються картки з назвами частин тіла птаха та їх функціями.
- Завдання: правильно поєднати всі частини тіла (дзьоб, крила, перо, легені, шлунок, клоака тощо).
- Альтернатива: пазл зі схемою будови тіла птаха (фізично або в Google Jamboard).

2. «Галерея дзьобів і лап»

Завдання: Встановити зв'язок між формою дзьоба/лапи та способом життя

- Учні отримують зображення лап і дзьобів різних птахів.
- Завдання: з'єднати їх із видом птаха (наприклад: хижак, зерноїд, водоплавний).
- Інтерактив: «Хто Я?» — учасник витягує картку з видом птаха і описує себе, інші вгадують.

3. «Пташині мандрівники»

Завдання: Розв'язати карту міграції

- Команда отримує карту міграцій (або просту роздруковку/слайд).
- Потрібно: поєднати вид птаха з його міграційним маршрутом (лелека, гусак, соловейко).
- Бонус: назвати країни або кліматичні пояси, через які пролітає птах.

4. «Птах у легенді та культурі»

Завдання: Креативне.

- Команди обирають картку з птахом, пов'язаним із народною культурою (соловей, орел, сова, лелека).
- Завдання: скласти коротку легенду, казку або комікс (можна на швидку руку, 3–5 речень).
- Оцінюється креативність та знання народних уявлень про птахів.

5. «Пташиний SOS» (Екологічна місія)

Завдання: Визначити загрози для птахів і розробити план збереження

- Команда отримує «картку небезпеки» (приклад: забруднення, вирубка лісу, мисливство).
- Потрібно придумати 2–3 ідеї, як допомогти птахам вижити.
- Варіант: скласти слоган або постер «Захисти пернатих!».

Фінальний раунд:

«Крила Вікторини»

- 10 коротких питань на закріплення знань про птахів (типу Kahoot, Quizizz або усно).
- За кожну правильну відповідь — пир'їнка.
- Хто набрав найбільше — отримує звання «**Майстер Птахології**» 🏆

Нагороди:

- «**Майстри польоту**» — найкраща команда
- «**Пташиний анатом**» — за кмітливість у будові
- «**Крилата фантазія**» — за найцікавішу легенду
- «**Захисники природи**» — за екологічне мислення

Матеріали:

- Картки з дзьобами/лапами
- Карти міграцій

- Загрози та екологічні проблеми
- Модель птаха або пазл
- Балові фішки: пір'їнки, жетони, зірочки
- Презентація для показу зображень/завдань

Тетяна Іванівна Ішуніна
природнича галузь, біологія

Вороненський ліцей

Жашківської міської ради Черкаської області

Притча: Разом – сила

Що дасть пораду й знань незвичних.

Зібралось якось коло мудреців

І стали мудрувати як знавці:

Хто з оболонок на Землі є головніший

І робить для життя її найбільше.

- То Гідросфера – враз один мудрець сказав,

- Із неї вийшло все живе – він трактував.

- То Літосфера – другий тут сказав,

- Вона тримає воду всю – він трактував.

- То Атмосфера – третій заперечив.

- Щоб не вона, воду ніхто б не бачив.

- А Біосфера, як же ...- аж крикнув вже четвертий,

- Вона і є життя- стояв навпроти всіх уперто.

А п'ятий хоч стояв тихенько

Та думку він свою все ж мав гарненьку:

- Чого ви сперечаєтесь, панове.

- Все кричите ви знову й знову.

- Ви за Географічну оболонку вже забули

- Ви ж мудреці – наукового світу акули.

- Вона їх у своєму складі має,

- Мов ковдра Землю огортає.

- Вам не шукати треба, хто є головніший...

- Та і скажіть – навіщо...

- Їм разом треба бути, в цьому - сила.

- Яка життя на нашій Землі і зродила.

МОРАЛЬ:

Земля – єдиний злагоджений організм. Усі процеси на ній і у ній, і над нею

протікають одночасно. Не має когось одного важливого. Кожен займає свою

Валентина Григоренко,

учитель географії

КЗ "Макиївський ліцей Ротмістрівської сільської ради"

Гармонія чи байдужість?

Жила колись на планеті Земля цивілізація людей, що вважала себе вінцем творіння. Вони бачили у всьому живому лише ресурс для власного збагачення та задоволення. Ліси для них були лише деревиною, річки – джерелом енергії та місцем для скидання відходів, тварини – їжею або розвагою, а земля – копальнею невичерпних багатств.

Не замислюючись про наслідки, люди вирубували прадавні ліси, забруднювали чисті води, винищували цілі види тварин заради прибутку чи забави. Їхні міста розросталися, поглинаючи природні угіддя, а заводи викидали в повітря отруйні гази.

З часом планета почала змінюватися. Повітря стало важким і задущим, вода – брудною і непридатною для пиття. Зникли спів птахів, риба перестала водитися в річках, а ліси перетворилися на мертві пустелі.

Земля стогнала під тягарем людської байдужості.

І ось настав день, коли люди озирнулися навколо і побачили жахливу картину спустошення. Їхні багатства втратили цінність, бо не було чистого повітря, щоб дихати, свіжої води, щоб пити, і здорової землі, щоб вирощувати їжу. Вони зрозуміли, що їхнє бездушне використання природи призвело до загибелі всього живого, а отже, і їх самих.

Охопив людей великий жаль і розкаяння. Вони усвідомили свою жахливу помилку і вирішили будь-що виправити скоєне. Зібравшись разом, вони почали очищати річки та озера, висаджувати нові ліси, створювати заповідники для вцілілих тварин. Вони відмовилися від ненажерливого споживання і почали жити в гармонії з природою, бережно ставлячись до кожного її мешканця.

Минали роки. Завдяки їхнім зусиллям, планета почала оживати. У очищених річках знову з'явилася риба, на місці пустель зазеленіли молоді ліси, повернулися птахи і звірі. Повітря стало чистішим, а земля знову почала дарувати плоди.

Мораль. Люди зрозуміли, що справжнє багатство не в бездумному володінні ресурсами, а в гармонії з природою та у збереженні життя на планеті. Їхня добра справа стала прикладом для майбутніх поколінь, нагадуючи про цінність кожного живого створіння і про відповідальність людини за долю Землі.

Ця притча нагадує нам про важливість бережливого ставлення до природи та про те, що навіть після великих помилок є шанс на відновлення, якщо є щире бажання і наполеглива праця.

Лариса Федорівна Кобиляцька,
учитель біології Чигиринського ліцею №3
Чигиринської міської ради Черкаської області

Іноді буває, що органи людини починають сперечатися між собою, хто з них є найважливішим. Серце каже, що без нього ніхто не може жити, бо воно надає життєво важливу кров до всіх інших органів. Мозок відповідає, що він керує всіма функціями тіла і без нього ніяка діяльність не була б можлива. Шлунок стверджує, що він перетравлює їжу, яка дає енергію, необхідну для життя. І так кожен орган переконує, що саме він найважливіший у цій системі. Але насправді важливість кожного органу полягає в його взаємодії з іншими, і тільки спільна робота всіх органів дозволяє організму функціонувати належним чином.

Катерина Станіславівна Коваль

Притча про Амебу, що шукала сенс життя

У краплі води жила маленька амеба. Вона могла рухатися, їсти, ділитися... Але одного разу вона задумалася:

— Для чого я живу? Я ж така маленька, нічим не відрізняюся від інших. Невже все моє існування — це просто поділ?

Вона вирушила в подорож — настільки далеку, наскільки дозволяла межа мікроскопічного світу. По дорозі вона зустріла інфузорію.

— Я шукаю сенс життя, — сказала амеба. — Ти знаєш його?

Інфузорія усміхнулася:

— А ти пробувала ділитися?

— Та це ж просто інстинкт! — знизала "псевдоніжкою" амеба.

— Можливо, — відповіла інфузорія, — але хіба те, що здається простим, не може бути глибоким?

Амеба задумалася. Вона повернулася у свою краплю води — і поділилася. У світі стало на одне життя більше. І десь у глибині вона відчула щось нове — не відповідь, але спокій.

Олександр Петрович Павлик,
учитель біології ЗЗСО 1-3 ступенів
села Драбове-Барятинське
Драбівської селищної ради

Притча про ДНК

Одного разу Мудрець запросив учнів до річки й сказав:

— Подивіться на цю воду. Вона постійно тече, але джерело її — одне. Так і з людьми: ми різні зовні, різні за характером, але маємо спільний код — ДНК.

Один учень запитав:

— Якщо ДНК однакова в усіх клітинах тіла, то чому одна клітина стає оком, інша — серцем, а ще інша — мозком?

Мудрець усміхнувся:

— Бо важливо не лише те, що в тобі закладено, а й те, які сигнали ти приймаєш і як на них відповідаєш. ДНК — це послання. А життя — спосіб його прочитання.

ГЕОГРАФІЯ

Володимир Храпов,
учитель географії
Звенигородського ліцею
Звенигородської районної ради

Притча з географії на тему « Біосфера »

Старий Мудрець сидів на березі кришталевого озера, оточеного густим лісом. Його онук, малий Еко, з цікавістю спостерігав, як вітер колише верхівки дерев, а риби граються у воді.

-Дідусю, - запитав Еко, - чому все так пов'язано? Чому дерева ростуть біля озера, а риби живуть у воді? Чому птахи літають у небі, а квіти цвітуть на землі?

Мудрець посміхнувся і взяв долонею жменю землі.

-Бачиш цю землю, Еко? Вона – частина великого дива, яке ми називаємо Біосферою. Це тонкий шар життя на нашій планеті, де все переплетено між собою, як нитки в міцному килимі.

-Але як? - здивувався Еко.

-Кожна істота, кожна рослина, кожна крапля води – це частинка цього килима. Деревина очищають повітря, яким дихають риби та птахи. Водорості забезпечують поживними речовинами - риб, а птахи розносять насіння. Сонце зігріває землю, вода живить коріння, вітер розносить пилок. Якщо вирвати одну нитку, весь килим може розірватися.

Мудрець показав на метелика, що сідав на квітку.

-Цей метелик запилює квітку, завдяки чому вона дає плоди. Плоди харчують тварин, а тварини, в свою чергу, удобрюють землю, з якої ростуть нові квіти. Все це – ланцюг життя, нескінченний та взаємопов'язаний.

Еко задумався. Він зрозумів, що навіть маленька зміна в одному місці може вплинути на все навколо. Зберегти Біосферу – значить берегти кожен її частинку, кожен нитку в цьому дивовижному килимі життя.

Роза Кононенко,
учитель географії
Авторського Олександра Захаренка ліцею
Набутівської сільської ради

Притча про мандрівника і карту світу

Одного разу молодий хлопець прийшов до мудреця й сказав:

— Учителю, я хочу пізнати світ. Підкажи, з чого почати?

Мудрець простяг йому стару, зношену карту світу.

— Це карта, — мовив він, — але не простого світу. Це карта знань. Якщо зможеш її зрозуміти — відкриєш не тільки землю, а й самого себе.

Хлопець здивувався:

— Але це ж просто лінії, гори, ріки, моря... Як це допоможе мені пізнати світ?

— Подивись уважніше, — відповів мудрець. — Тут не просто контури. Тут — історія народів, подих вітрів, ритм дощів, шепіт лісів і подих пустель. Вивчаючи географію, ти навчаєшся не тільки знаходити місця — ти вчишся розуміти, чому люди живуть саме так, чому ріки течуть у певному напрямку, чому в одному краю родюча земля, а в іншому — лише камінь.

— А якщо я просто подорожуватиму, без карти? — спитав юнак.

Мудрець усміхнувся:

— Без карти ти побачиш красу. Але з нею — ти зрозумієш її.

Мораль: географія — не лише про країни й столиці. Це ключ до розуміння світу в його глибокій цілісності.

ЕКОНОМІКА

Оксана Василівна Рудь,
учитель економіки комунального закладу
«Черкаський академічний ліцей «Перспектива»
Черкаської обласної ради»

Навчальна вікторина «Дуель»

Мета: розвинути у старшокласників економічне мислення.

Форма: командна вікторина на швидкість.

Кількість команд: 2

Тривалість гри: залежить від кількості завдань та кількості учасників в командах (25-35 хвилин).

Технічні засоби: 2 кнопки з підсвічуванням при натисканні (реєструють першість відповіді).

Ведучий: модерує гру, зачитує запитання (бажано виводити запитання на екран), за потреби – пояснює правильні відповіді.

Педагогічна цінність

Мотивація: елемент змагання залучає навіть неактивних учнів.

Аналіз: кейс-завдання розвивають критичне мислення.

Практика: теми адаптовані під реальні життєві ситуації.

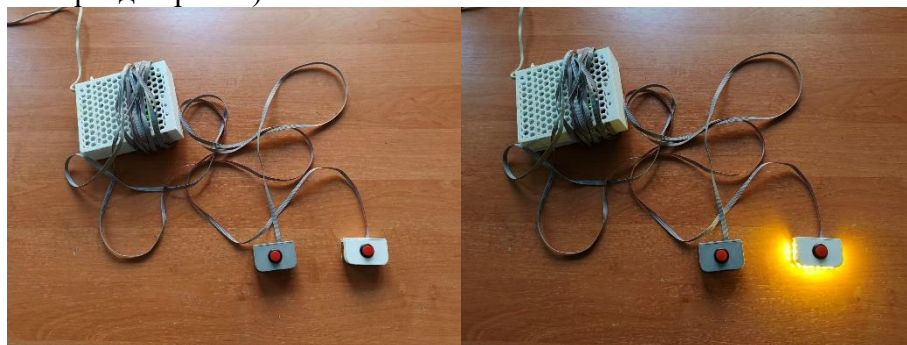
Інтеграція: гру можна інтегрувати у будь-яку тему: бюджет, інвестиції, податки, банківські операції тощо.

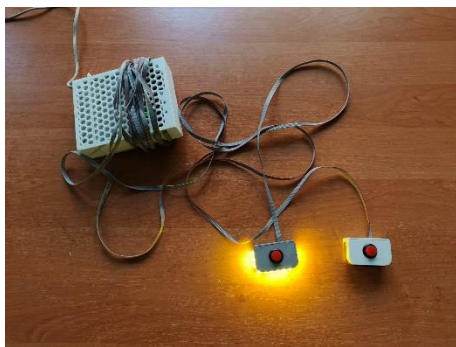
Механіка гри

- Команди сідають перед двома кнопками.
- Ведучий пропонує командам здійснити тренувальне натиснення кнопок.
- Ведучий зачитує завдання або демонструє на екрані (інтерактивній дошці).
- Команди мають **право на відповідь лише після натискання кнопки**.
- Кнопка «блокує» іншу: відповідає тільки та команда, яка натисла першою.
- Якщо відповідь правильна – команда отримує бали. Якщо ні – право переходить до другої команди.

• Перемагає команда, яка за підсумками 4-х раундів отримує більшу кількість балів.

• Якщо команди за підсумками 4-х раундів отримали однакову кількість балів, ведучий оголошує про супер гру (на супер гру пропонується одне додаткове завдання (необхідно мати кілька таких завдань), відповідь на яке дозволяє визначити переможця. Тип питання – правда/брехня).





Загальна структура навчальної вікторини

Раунд	Назва	Тип питань	Кількість завдань*	Складність
	Розминка	Правда/Брехня		Легка
	Хто більше знає?	Відкриті питання		Середня
	Кейс-батл	Аналіз ситуацій		Висока
	Фінішна пряма	Правда/Брехня (з поясненням)		Висока
	Супер гра**	Правда/Брехня		Висока

* кількість завдань є орієнтовною, для активної участі учнів у вікторині варто корегувати кількість завдань залежно від кількості учасників;

** проводиться за необхідності, якщо за результатами попереднього раунду не вдалося визначити команду - переможця.

Оцінювання відповідей

Правильна відповідь (відповідно до рівня)	Бали
Легкий	
Середній	
Високий	3–4

Підрахунок балів

- 1 бал – за кожну правильну відповідь у раунді 1;
- 2 бали – за кожну правильну відповідь у раунді 2;
- 3 бали – за «Кейс-батл» з правильною відповіддю;
- 4 бали – за кожну правильну відповідь з коротким поясненням у раунді «Фінішна пряма». Бали цього раунду розподіляються таким чином: за правильну відповідь (правда чи брехня) – 1 бал, за правильне пояснення чому – 3 бали;
- 3 бали – за правильну відповідь у раунді «Супер гра».

Приклад

Навчальна вікторина «Економічна дуель: заробітна плата і стандарти життя».

Усі запитання відповідають темам:

- заробітна плата як дохід найманого працівника. Диференціація заробітної плати;
- мінімальна заробітна плата та прожитковий мінімум;
- типові системи оплати праці. Номінальна та реальна заробітна плата.

Освітня мета:

- формування практичного розуміння оплати праці;

- розуміння соціально-економічної ролі заробітної плати;
- засвоєння відмінностей між реальними та номінальними доходами;
- моделювання економічних ситуацій, наближених до реального життя.

Загальна структура навчальної вікторини

Раунд	Назва	Тип питань	Кількість завдань	Складність
	Зарплатна розминка	Правда/Брехня		Легка
	Хто більше знає?	Відкриті питання		Середня
	Кейс-батл	Аналіз ситуацій		Висока
	Фінішна пряма	Правда/Брехня (з поясненням)		Висока
	Супер гра	Правда/Брехня		Висока

Оцінювання відповідей

Правильна відповідь	Бали
Раунд 1	
Раунд 2	
Раунд 3	
Раунд 4	
Раунд 5	

Підрахунок балів

- 1 бал – за кожен правильну відповідь у раунді 1;
- 2 бали – за кожен правильну відповідь у раунді 2;
- 3 бали – за «Кейс-батл» з правильною відповіддю;
- 4 бали – за кожен правильну відповідь з коротким поясненням у раунді «Фінішна пряма». Бали цього раунду розподіляються таким чином: за правильну відповідь (правда чи брехня) – 1 бал, за правильне пояснення чому – 3 бали.
- 3 бали – за правильну відповідь у раунді «Супер гра».

➤ Раунд 1: «Зарплатна розминка» (Правда/Брехня)

Правда чи брехня? Номінальна зарплата враховує рівень цін на товари. **Брехня.** Номінальна зарплата – це сума, яку отримує працівник у грошовому вираженні, без урахування інфляції.

Правда чи брехня? Заробітна плата є основним джерелом доходу більшості найманих працівників.

Правда. Для більшості громадян саме зарплата є головним і стабільним джерелом доходу.

Правда чи брехня? Відрядна система оплати праці передбачає оплату за фактично відпрацьований час.

Брехня. Це погодинна система. Відрядна – за обсяг виконаної роботи.

Правда чи брехня? Мінімальна зарплата встановлюється державою.

Правда.

Правда чи брехня? Погодинна форма заробітної плати заохочує високу продуктивність праці.

Брехня. Погодинна оплата не безпосередньо стимулює продуктивність.

Правда чи брехня? Диференціація заробітної плати залежить лише від освіти працівника.

Брехня. Вона залежить також від стажу, кваліфікації, складності праці, умов праці тощо.

➤ **Раунд 2: «Хто більше знає?» (Відкриті питання)**

Оскільки така реальна заробітна плата?

Це кількість товарів і послуг, яку працівник може купити за свою номінальну зарплату з урахуванням рівня цін (інфляції).

Який показник відображає вартість споживчого кошика для забезпечення базових потреб?

Прожитковий мінімум.

Якщо хоча б три чинники, що впливають на розмір заробітної плати працівника.

Кваліфікація, досвід, сфера діяльності, складність роботи, умови праці, попит на спеціальність.

Чим відрізняється відрядна оплата праці від погодинної?

Відрядна – за обсяг виконаної роботи, погодинна – за час, витрачений на роботу.

Який зв'язок між інфляцією і реальною заробітною платою?

Чим вища інфляція – тим нижча реальна зарплата за тієї самої номінальної.

Якщо хоча б одну з цілей встановлення мінімальної заробітної плати.

Захист працівників від надмірної експлуатації, забезпечення базового рівня життя.

➤ **Раунд 3: «Кейс-батл» (Аналіз ситуацій)**

Кейс:

Погодинна ставка працівника – 80 грн/год. Працівник відпрацював 160 годин у місяці. За якісне виконання робіт призначена премія 10% від місячної зарплати. Визначити загальну суму зарплати з урахуванням премії.

Яка її місячна зарплата?

Основна зарплата: $80 \times 160 = 12\,800$ грн

Премія 10%: $12\,800 \times 0,1 = 1\,280$ грн

Загальна сума: $12\,800 + 1\,280 = 14\,080$ грн

Кейс:

Василь отримує 12 000 грн щомісячно. За рік ціни зросли на 20%.

Зросла чи зменшилась реальна зарплата Василя?

Зменшилась, бо зростання цін знизило купівельну спроможність.

Кейс:

Ваша зарплата становить 20 000 грн. Індекс споживчих цін за останній рік – 112%.

Яку купівельну спроможність має ця зарплата у реальному вираженні?

Реальна зарплата = $20\,000 \div 1,12 \approx 17\,857$ грн

Тобто в реальному вимірі дохід зменшився майже на 2143 грн.

Кейс:

На підприємстві два підрозділи. В одному застосовують погодинну оплату, в іншому – відрядну. У першому підрозділі продуктивність праці низька, але стабільна. У другому – висока, але зі зростанням браку.

Який управлінський висновок має зробити директор підприємства для покращення якості продукції й оптимізації витрат?

Відрядна система стимулює швидкість, але може знижувати якість. Можна запровадити відрядно-преміальну систему та поєднати її з контролем якості, щоб стимулювати продуктивність і відповідальність.

➤ **Раунд 4: «Фінішна пряма» (Правда/Брехня + пояснення)**

Правда чи брехня? У країні з прогресивним оподаткуванням реальна заробітна плата працівника з високим доходом завжди більша, ніж у працівника з середнім доходом.

Брехня.

Пояснення: Через прогресивну шкалу оподаткування працівник з високим номінальним доходом може мати меншу реальну купівельну спроможність, якщо податки високі й інфляція зростає.

Правда чи брехня? У країні з високою інфляцією, якщо номінальну зарплату працівника не підвищують регулярно, то реальна зарплата зростає.

Брехня.

Інфляція «з’їдає» купівельну спроможність. Без індексації (підвищення) зарплати реальна заробітна плата знижується. Навіть якщо цифра у відомості не змінюється, на ці гроші з часом можна купити менше.

➤ **Раунд 5: «Супер гра» (Правда/Брехня)**

Правда чи брехня? Реальна заробітна плата працівника може зростати навіть тоді, коли номінальна залишається незмінною.

Правда.

Реальна заробітна плата залежить від купівельної спроможності доходу, тобто від рівня цін. Якщо інфляція знижується або відбувається дефляція, то за ту саму суму грошей працівник може купити більше товарів та послуг, навіть якщо номінальна зарплата не змінилася.

Правда чи брехня? Прожитковий мінімум враховує не лише споживчий кошик, але й обов’язкові платежі та збори.

Правда.

Прожитковий мінімум в Україні включає не тільки витрати на харчування, одяг, транспорт, житло тощо, а й обов’язкові платежі і збори (наприклад, комунальні послуги), необхідні для підтримання базового рівня життя.

ЗДОРОВ'Я. ДОБРОБУТ. БЕЗПЕКА

Тетяна Анатоліївна Матвієнко,
учитель предметів здоров'я, безпека та добробут,
хімії, пізнаємо природу, STEM
Смілянської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів №7
Смілянської міської ради

Магічна книга знань

В невеличкому місті жив хлопчик на ім'я Артем. Він був звичайним школярем, але навчання його не надто цікавило. Щоранку він зітхав, збираючись до школи, і часто питав себе: "Навіщо мені це все?"

Одного дня, повертаючись зі школи, він зайшов до старої книгарні, де знайшов дивну книгу з золотим написом: "Магічна книга знань". Коли Артем відкрив її, з'явилось сяйво, і він опинився в зовсім іншому світі — світі майбутнього. Перед ним стояв високий хмарочос із табличкою: "Артем — відомий науковець". Але коли він спробував зайти всередину, охоронець запитав: "Доведи, що ти володієш знаннями!" Артем не зміг відповісти на запитання і двері залишилися зачиненими.

Раптом він опинився в іншому місці — у величезному концертному залі, де всі чекали на його виступ як знаменитого музиканта. Але коли він узяв у руки гітару, то не знав, що з нею робити. Його засвітали, і зал зник.

Книга знову сяйнула, і він повернувся до книгарні. Власник книгарні, усміхаючись, сказав: "Знання — це ключ до всіх дверей. Без них ти не зможеш стати тим, ким мрієш".

Відтоді Артем змінив своє ставлення до навчання. Він дізнався, що:

- Розуміння матеріалу важливіше за просте запам'ятовування.
- Планування часу допомагає встигати більше.
- Практика і наполегливість перетворюють складне на просте.

Минуло багато років, і Артем дійсно став відомим науковцем. А ту чарівну книгу він більше не знаходив — бо вона назавжди залишилася в його серці, як символ сили знань.

Продовження історії

Одного вечора, вже дорослий Артем прогулювався тим самим містом і випадково натрапив на стару книгарню. Вона виглядала так само, як у дитинстві. Сповнений ностальгії, він зайшов усередину.

На полиці він помітив знайому книгу з золотими літерами. Відкривши її, він побачив новий напис: "Настав час передати знання далі". І раптом поруч з'явився хлопчик, який невпевнено переглядав книги. Артем підійшов до нього і запитав: "Що тобі цікаво?" Хлопчик знизав плечима: "Не знаю... Навчання таке нудне..." Артем усміхнувся. Він розповів хлопчику свою історію, показав, як знання відкривають двері у майбутнє, і навчив його ефективним методам навчання. Згодом хлопчик став його учнем, а Артем зрозумів: справжня магія книги не в її сторінках, а в передачі знань іншим.

ІНОЗЕМНІ МОВИ

Ольга Коваленко,

учитель англійської мови

КЗ «Макіївський ліцей Ротмістрівської сільської ради»

Притча про чотирьох друзів:

Читання, Аудіювання, Говоріння і Письмо

У країні Знань жили четверо друзів: Читання, Аудіювання, Говоріння і Письмо. Вони були дуже різні, але мали спільну мрію — допомагати учням опанувати англійську мову.

Одного дня вони вирішили піти у мандрівку до Школи Успіху, щоб стати ще кориснішими. Дорогою кожен почав хвалитися.

Читання сказав: — Я найважливіший! Без мене учень не зможе розуміти тексти, інструкції й книжки.

Аудіювання заперечив: — Ні, це я головний! Як же учень зрозуміє, що каже вчитель чи як звучить мова?

Говоріння втрутився: — Без мене яка користь від усіх ваших знань? Учень має вміти висловити думку!

Письмо зітхнув: — А хто допоможе учневі писати листи, есе чи тести? Без мене він нічого не зможе завершити!

Друзі так посварилися, що вирішили йти кожен своєю дорогою. Минув час. Учні, які зустрічали лише одного з друзів, не могли повноцінно навчитися. Ті, хто мав лише Читання, розуміли тексти, але не могли сказати й слова. Ті, хто спілкувався з Аудіюванням, чули, але не розуміли письма. А ті, що вчилися з Говорінням, говорили, але робили багато помилок. Зрештою друзі зрозуміли: лише разом вони можуть дійсно допомогти. Вони повернулися до Школи Успіху як єдина команда і стали навчати учнів гармонійно: читаючи, слухаючи, говорячи й пишучи.

Мораль:

У вивченні мови всі навички важливі. Лише разом — читання, аудіювання, говоріння і письмо — можуть привести учня до справжнього успіху.

Казкова притча про Читання, Аудіювання, Говоріння і Письмо

У далекому королівстві Мовляндії, серед барвистих лугов і сяючих замків, жили-чарували чотири маленькі магічні істоти: ельф Читання, фея Аудіювання, джин Говоріння та гном Письмо.

Усі вони були учнями Великої Вчительки Англійської Магії, і кожен мав особливий дар.

Ельф Читання умів відкривати двері до знань через книги. Фея Аудіювання чула навіть шепіт вітру й могла передати кожне слово будь-якою мовою. Джин Говоріння вмів оживляти думки — перетворюючи їх на красиві речення. А гном Письмо майстерно закарбовував усе сказане на чарівному пергаменті.

Одного разу вони посперечалися: хто з них найважливіший для учнів Мовляндії? — Без мене ніхто не зможе прочитати чарівні тексти! — вигукнув ельф Читання, здіймаючи вгору світлий сувій. — Та без мого вміння слухати голоси інших учень не зможе зрозуміти, що кажуть! — фея обурено затріпотіла крилами. — І що з того, як ви всі мовчите? Я — єдиний, хто допомагає учням говорити! — джин вивергнув із лампи хмару слів. — А я... я все зберігаю. Без мене знання зникають, як дим. — сумно промовив гном і поклав на стіл старовинний щоденник.

Вони образилися один на одного й розлетілися в різні кінці королівства. Та ось біда: учні, що залишилися лише з одним чарівником, не могли навчитися добре.

Коли з'являвся тільки ельф Читання — діти читали книжки, але не розуміли мови вголос.

З фесю Аудіювання вони слухали, але не знали, як відповісти. З джином Говоріння — говорили, але без знань і структури. А з гномом Письмо писали... але без розуміння, що саме.

Королева Мовляндії, побачивши сумних учнів, поклікала всіх чотирьох чарівників до Палацу Знань. Вона сказала:— У справжній магії мови немає головних і другорядних. Ви — як чотири сторони світу: тільки разом ведете до успіху.

З того дня друзі стали невід’ємною командою. Вони навчалися разом — граючись, чаруючи і творячи. А учні нарешті заговорили англійською вільно, впевнено і з радістю.

Мораль:

У вивченні мови всі навички важливі. Лише разом — читання, аудіювання, говоріння і письмо — можуть привести учня до справжнього успіху.

Ольга Коваленко

Назва гри: *WordQuest: Подорож у країну слів*

◆ Сюжет гри:

Гравець потрапляє в чарівний світ, де кожна локація — це рівень із певною темою (наприклад: тварини, їжа, подорожі, школа, космос). Щоб пройти рівень, потрібно виконати завдання, пов’язані з англійськими словами та граматикою.

◆ Типи завдань:

1. **Word Hunt** – знайди потрібні слова у морі літер (Word Search).
2. **Correct the Sentence** – виправ помилки в реченнях.
3. **Listen & Match** – прослухай слово та обери відповідну картинку.
4. **Fill the Gap** – встав потрібне слово у речення.
5. **Boss Battle** – відповідай на питання граматики або словникового запасу, щоб перемогти "боса" рівня.

◆ Гейміфікаційні елементи:

- **XP (досвід)** – за кожне завдання нараховується досвід.
- **Рівні** – з підвищенням рівня відкриваються нові світи.
- **Скарби** – за виконання квестів отримуєш нові аватари, скіни, бонуси.
- **Дошка лідерів** – щоб конкурувати з друзями чи іншими гравцями.
- **Щоденні виклики** – завдання на день, які дають додаткові бонуси.

◆ Формати гри:

-  Мобільний додаток
-  Веб-версія
-  Класна версія — для вчителів з інтерактивними завданнями

Оксана Харенко,

учитель англійської мови

Леськівського ліцею з початковою школою та гімназією

Леськівської сільської ради Черкаського району

**Притча про використання ступенів порівняння прикметника
в англійській мові**

У далекому мовному королівстві, серед золотих полів граматики та гір синтаксису, стояло маленьке селище Частиномов'я. Там жили троє братів — прикметники. Хоч були вони з одного роду, та мали різну вдачу й призначення. І кожен вважав себе найголовнішим.

Найстаршого звали Фаст (Fast). Він був стриманий, простий, але благородний. Любив спостерігати за світом, описуючи його, як бачить. Він говорив повільно, зважено:

— Цей кінь — швидкий. Він просто бігає швидко, але я не хочу його ні з ким порівнювати. Я просто кажу, яким він є.

Середній брат, Фастер (Faster), був живим, допитливим і трохи задерикуватим. Йому не давала спокою думка, хто кращий, хто швидший, хто випереджає. Побачивши два коня, він одразу вигукував:

— О, коричневий кінь швидший за білого!

Йому важливо було порівнювати, такий був у нього характер.

А наймолодший, Фастест (The Fastest), був справжнім змагальником. Він народився, щоби знаходити першість. Його голос був найголоснішим, крок — найшвидшим, а очі — з вогнем:

— Дивіться! Цей кінь — найшвидший серед усіх! — казав він із захопленням, коли знаходив когось, хто перевершив усіх.

Одного разу брати вирушили у подорож королівством, до Палацу Великої Мови. Там проживав Мудрий Учитель, і брати хотіли дізнатися у нього, хто ж із них головніший. Вони подолали довгий непростий шлях. У лісах вони зустрічали багато звірів, у долинах — пастухів, на ярмарках — багато людей та торговців. І скрізь кожен із братів знаходив щось для себе, міг про щось розповісти та поговорити.

Фаст допомагав спокійно описати світ.

Фастер вчив розпізнавати відмінності.

А Фастест надихав змагатися і прагнути до вершин.

Та врешті вони дісталися до Палацу Великої Мови, де їх зустрів Мудрий Учитель. Він мовив:

— Ви — одна сім'я, ви - троє з одного кореня, і кожен із вас має особливу місію. Фаст показує суть. Фастер — різницю. Фастест — межу. Та пам'ятайте: найголовніше — не перемогти, не сперечатися, хто головніший, а влучно підібрати слова. Бо краса мови — у гармонії.

З того часу брати завжди з'являлися там, де потрібні були простота, порівняння чи точність. І ніколи не сперечалися, хто головніший. Бо зрозуміли: їх справжня сила — у точності слова.

Мораль:

Кожне слово має свою силу. Порівнювати — добре, бути першим — почесно, але мудрість у тому, щоб сказати лише те, що потрібно, і там, де це доречно.

Надія Козачук,
учитель англійської мови
Хутірського ліцею Слобідської сільської ради
Черкаського району

Притча про дві краплі води

Одного разу дві краплі води зустрілися на листку після дощу.

Одна сказала:

— Я боюся впасти. Якщо вітер повіє — я зникну. Якщо сонце вигляне — я висохну.

Інша відповіла:

— А я радію. Бо якщо вітер повіє — можливо, я полечу. Якщо сонце вигляне — я стану парою й підіймуся до неба.

Морадь: обидві краплі зникли. Але одна залишилася страхом, а інша — свободою.

2.. Притча

Учень спитав учителя:

— Навіщо мені англійська? Я й без неї живу.

Учитель відповів:

— Уяви, що перед тобою стоїть сотня дверей — за кожними нові можливості, знання, друзі. Але всі двері замкнені.

— А як їх відкрити? — здивувався учень.

— Англійська мова — це ключ. Можеш не брати його. Але тоді й двері залишаться зачиненими.

Мораль:

Англійська мова - не просто предмет, а інструмент, що відкриває світ.

3. Притча про зерно і англійську мову

Один юнак підійшов до вчителя й сказав:

— Я пробував вивчати англійську, але нічого не виходить. Мабуть, це не для мене.

Вчитель дав йому зернятко й сказав:

— Посади це в землю, поливай щодня, і приходить через тиждень.

За тиждень юнак прийшов:

— Нічого не виросло!

— Але ж ти поливав?

— Так.

— То продовж. Прийдеш ще за тиждень.

Минув другий, третій, четвертий тиждень — і нарешті з-під землі з'явився паросток.

Тоді вчитель сказав:

— Англійська — як те зерно. Спочатку не видно нічого. Але якщо не здаватися й вчитися щодня — зросте велике дерево знань.

Мораль:

Знання не з'являються миттєво. Терпіння та щоденна праця дають результат.

Наталья Смілянець,

учитель англійської мови Кочубіївської гімназії

Паланської сільської ради Уманського району

Притча про неправильні дієслова(англійська мова)

Колись у далекому королівстві слів жило плем'я дієслів. Усі вони підкорялися законам граматики і слухняно змінювалися за правилами. Але серед них були особливі – ті, що не бажали змінюватися так, як інші. Вони називали себе "неправильними дієсловами".

Одного дня молодий учень на ім'я Томас прийшов до мудрого вчителя і сказав:

— Учителю, чому ці дієслова такі непокірні? Чому вони не змінюються, як усі інші?

Мудрець усміхнувся і відповів:

— У кожному царстві є ті, хто йде своїм шляхом. Вони існують не для того, щоб ускладнювати життя, а щоб нагадувати нам: не все у світі підкоряється простим правилам. Так і в житті – ми не можемо зрозуміти все відразу, але якщо запам'ятаємо та приймемо їх такими, якими вони є, то зможемо використовувати їх мудро.

Томас задумався і з того дня став вивчати неправильні дієслова не як ворогів, а як особливих союзників у його подорожі мовою.

ІСТОРІЯ

Наталя Олександрівна Веретільник,
вчителька історії КЗ «Гладківщинська гімназія
Піщанської сільської ради Золотоніського району

Притча з історії

— Так це всі? — здивовано поглянув на 8-Б класний керівник Ігор Євгенович.

— Всі! — хором відповіли йому діти.

— Добре. Тоді не відставайте від мене, ми починаємо екскурсію історичним музеєм ім. Василя Тарновського

Микола йшов поряд з Ігорем Євгеновичем. Хоч хлопець взагалі не дуже любляв школу та усе пов'язане з нею, але все-таки у сірості класних кімнат був і свій промінчик світла — історія. Тож зараз він разом із вчителем розглядав різні експонати у надії дізнатися якомога більше інформації про все.

— Ого! Оце так спис! — хлопець захоплено припав оком до великого зашкленого футляра з шаблею.

— Миколо, це не спис, а шабля, — посунувши пальцем окуляри на перенісці виправив хлопчика вчитель. — Знаєш кому вона належала?

— Кому? — в очах учня зблиснув вогник цікавості.

— Івану Мазепі.

— Ви хочете сказати, що це він *нею* карав ворогів?

— Саме так, а звідки ти про нього дізнався?

— З підручника. Мені було цікаво, тому я почав читати наперед.

— І що ж там було написано?

— Там йшлося про те, що за гетьманування Мазепи відбулося економічне й культурне піднесення Української козацької держави. Багато було написано також про його внутрішню політику.

— А далі? — усе не вгавав керівник.

— Після початку Північної війни, гетьман був змушений шукати нових союзників, тому після перемовин уклав *таємний договір* зі Швецією. Якщо говорити коротко, то Петру I це не дуже сподобалося, і він знищив гетьманську столицю Батурин.

— Як думаєш, багато козаків та простих людей загинуло під час усіх тих війн, які вів та в яких виступав очільником Іван Мазепа? — несподівано запитав Ігор Євгенович.

— Але ж йому, хоч і на деякий час, вдалося об'єднати Правобережжя і Лівобережжя! — не бажав так просто поступатися хлопець.

— А як же знищення Батурина?

— Це не Мазепа його зруйнував! — голосно промовив хлопець. Увесь 8-Б раптом озирнувся на нього.

— Зрозуміло, що не він. Та хіба це сталося не через нього?

— Він все одно був видатним гетьманом, бо звідки ми усі тоді про нього знаємо! — з впевненістю сказав Микола.

Ігор Євгенович сумно посміхнувся.

Мораль: Війни та заколоти мають занадто високу ціну. Вчинки видатних діячів складні і суперечливі. Тож історія вчить, що її творять не тільки відомі особистості. Значні події пов'язані із смертями і жертвами простих людей, імена яких, більшою мірою, залишаються за лаштунками історії.

В. Чорна,
вчитель історії

Канівської ЗОШ I-III ступенів №3
Канівської міської ради Черкаської області

Притча про Воїна та Славу!

У давні часи, коли на землі панували царства і князівства, жив мудрий старець на ім'я Аліс. Він був знаний у всьому краї за свою мудрість і доброту. Люди з усіх куточків приходили до нього за порадою, і він завжди знаходив час, щоб вислухати їхні проблеми.

Одного разу до Аліса прийшов молодий воїн на ім'я Роман. Він був сповнений амбіцій і прагнув стати великим героєм. Роман розповів старцеві про свої плани завоювати славу на полях битв і здобути визнання у своїй країні.

— Я хочу, щоб люди пам'ятали моє ім'я, — сказав він. — Я готовий на все, щоб стати великим воїном.

Аліс усміхнувся і відповів:

— Справжня слава не завжди приходить з битв. Дозволь мені розповісти тобі одну історію.

І старець почав:

— У нашому краї жив колись великий цар, який вважав себе найсильнішим воїном. Він завоював багато земель і здобув безліч трофеїв. Але одного разу, під час однієї з битв, його армія зазнала поразки. Цар втратив усе: славу, багатство і повагу людей.

Зневірений, він вирушив у мандри, шукаючи сенс свого життя. І ось, одного дня, він натрапив на маленьке село, де мешкала стара жінка. Вона була бідною, але щодня допомагала своїм сусідам, ділилася їжею та добром. Цар, спостерігаючи за нею, зрозумів, що справжня сила полягає не в зброї, а в доброті та співчутті.

З того часу цар повернувся додому не як завойовник, а як мудрий правитель. Він почав піклуватися про свій народ, будувати школи і лікарні, допомагати бідним. І люди полюбили його за це більше, ніж за його військові перемоги.

Коли Аліс закінчив свою історію, Роман замислився.

— То що ж мені робити? — запитав він.

— Шукай не слави у війні, а справжньої величі у служінні людям. Справжній герой — це той, хто приносить мир і добробут, а не той, хто лише воює. Твоя слава прийде тоді, коли ти навчишся любити і допомагати іншим.

Роман зрозумів слова старця і вирішив змінити свій шлях. Він став захисником свого народу не лише на полі бою, але й у повсякденному житті. І з часом його ім'я стало символом справжньої мужності та доброти.

Так молодий воїн навчився, що справжня слава — це не лише перемоги у битвах, а й любов до людей і бажання робити світ кращим.

Н.П Бойко,
учитель історії
Макіївського ліцею
Ротмістрівської сільської ради

Колись давно, коли землі Русі потерпали від ворожих набігів та князівських чвар, жив у Галичі князь Данило. З юних літ він пізнав гіркоту втрат і бачив розруху, спричинену розбратом. Його серце боліло за рідну землю, і він мріяв про часи єдності та сили.

Одного разу, подорожуючи своїми землями, Данило зустрів старого пасічника на ім'я Йосип. Пасіка Йосипа була велика та квітуча, і кожна бджола невтомно працювала на благо вулика. Данило зацікавився мудрою організацією бджолої сім'ї.

"Скажи мені, мудрий Йосипе, — запитав князь, — чому твої бджоли такі працюватимуть та згуртовані? Адже їх так багато, і кожна могла б літати сама по собі."

Старий пасічник усміхнувся і відповів: "Бачиш, князю, кожна бджола розуміє, що її сила — в єдності з іншими. Вони разом збирають мед, разом захищають вулик від ворогів, разом дбають про потомство. Якщо хоч одна бджола відлетить далеко і забуде про свій рій, вона загине."

Слова пасічника глибоко запали в серце Данила. Він зрозумів, що й для його роздертої на частини землі є лише один шлях до відродження – єдність. Він згадав про розрізнених князів, кожен з яких дбав лише про власну вигоду, забуваючи про спільне благо.

Повернувшись до Галича, Данило почав мудро та наполегливо об'єднувати навколишні землі. Він не лише воював з непокірними, а й переконував мудрим словом, пропонуючи спільні вигоди та захист від зовнішніх ворогів. Він будував нові міста, розвивав торгівлю та ремесла, дбаючи про добробут усіх своїх підданих.

Його мудрість і справедливість приваблювали до нього людей, втомлених від чвар та безладдя. Поступово, крок за кроком, Данило зумів об'єднати значну частину руських земель, створивши міцне Галицько-Волинське князівство, яке стало щитом на західних кордонах.

І коли вороги знову намагалися захопити їхні землі, об'єднаний народ під проводом Данила мужньо став на захист своєї Батьківщини, пам'ятаючи мудрість старого пасічника про силу єдності.

Мораль цієї притчі така:

Подібно до бджіл у вулику, сила народу – в його єдності та згуртованості. Лише об'єднавшись, можна подолати зовнішні загрози та досягти процвітання.

Ця історія нагадує нам, що розбрат послаблює, а єдність робить нас сильнішими. Лише разом, як одна велика родина, ми можемо будувати міцну та квітучу Україну.

Ольга Марченко,

учитель історії Опорного закладу освіти

- Городищенського закладу загальної середньої освіти I-III ступенів № 3

Городищенської міської ради

Притча про меч і перо

У давні часи, коли Русь-Україна тільки ставала сильною державою, жив старий коваль на околиці одного села. Він славився тим, що кував найміцніші мечі для князівських дружинників. Його клинки не ламалися в бою, їх шанували навіть вороги.

Одного дня до нього прийшов юнак — син літописця, і попросив зробити йому не меч, а... перо.

— Навіщо тобі перо, коли навколо — вогонь і меч? — здивувався коваль.

— Бо меч бореться за мить, а перо — за віки, — відповів юнак. — Коли меч зламається і впаде в забуття, слово залишиться. Я хочу писати про те, що твориться, щоб нащадки знали, хто ми і чому боремось.

Коваль задумався. І вперше в житті замість заліза взяв у руки м'яке гусяче перо. З того дня він почав не лише кувати зброю, а й записувати історії, що чув від воїнів.

Минуло багато років. Юнака давно не стало, та й коваля забули. Але в монастирському літописі, серед пожовклих сторінок, збереглися слова: *«Сильні руки кують меч, але мудрість кує долю»*.

Ольга Саламашенко,

учитель історії

Кам'янського закладу загальної середньої освіти № 2

з поглибленим вивченням окремих предметів

Кам'янської міської ради Черкаської області

У давні часи, на роздоріжжі двох жвавих торгових шляхів, стояло мудре і старе місто. Мешканці одного шляху пишалися своїм сьогоденням, їхні вози були заповнені найновішими

товарами, а розмови крутилися лише навколо майбутніх прибутків. Вони рідко озиралися назад, вважаючи минуле за непотрібний тягар.

Інші ж мешканці, чий шлях був давнішим, шанували старі перекази та легенди. Вони збиралися вечорами біля вогнищ, щоб слухати історії про своїх предків, про їхні злети та падіння, про мудрість, здобуту в битвах і перемогах. Вони дбайливо зберігали старі карти та літописи.

Одного дня сталася велика повінь. Річка, що протікала поруч, вийшла з берегів і затопила обидва торгові шляхи. Мешканці першого шляху, не маючи уявлення про минулі повені та способи боротьби з ними, запанікували. Вони хаотично намагалися врятувати свої товари, але часто робили лише гірше.

А мешканці другого шляху згадали розповіді своїх пращурів про подібні лиха. Вони знали, як укріплювати береги, куди відводити воду та як організувати допомогу постраждалим. Їхні старі карти вказували на безпечні підвищені місця, куди вони змогли перенести найцінніше.

Коли вода спала, місто першого шляху лежало в руїнах, а його мешканці були розгублені та зневірені. Місто ж другого шляху, хоч і постраждало від повені, швидко відновилося. Його мешканці, спираючись на знання минулого, зуміли подолати стихію та відбудувати свої домівки й торгові шляхи.

Тоді мешканці першого шляху зрозуміли, що знання минулого – це не тягар, а цінний скарб. Історія їхньої землі та інших народів була не просто збіркою старих фактів, а мудрістю багатьох поколінь, що допомагає орієнтуватися в сьогоденні та будувати майбутнє. Вони почали з повагою слухати розповіді своїх сусідів і вивчати власну історію, щоб ніколи більше не повторювати помилок минулого.

Так вони усвідомили, що історія України та всесвітня історія – це не просто шкільні предмети, а компас, що вказує шлях крізь випробування часу, допомагаючи зберегти себе та побудувати краще майбутнє.

МАТЕМАТИКА

Світлана Киба,
учитель математики Білашківської гімназії
Тальнівської міської ради Черкаської області

Гра «Математичне Королівство»

 Клас: 4–7

 Тривалість: 30–40 хв

 Мета: Повторення та закріплення математичних знань (дроби, дії з числами, геометрія, рівняння тощо)

 Сюжет:

Учні потрапляють до "Математичного Королівства", яке захопив злий чарівник Безрозв'язник. Щоб його перемогти, потрібно пройти 4 рівні-локації та зібрати магичні кристали знань.

 Рівні:

1. Ліс Обчислень

- Учні виконують приклади на додавання, віднімання, множення й ділення.
- Формат: "Бліц" — за 3 хв потрібно правильно розв'язати якомога більше

прикладів.

✓ Нагорода: Кристал Швидкості

2. Печера Дробів

- Завдання на порівняння дробів, додавання/віднімання дробів.
- Можна подати у формі квесту: знайти правильний шлях через печеру,

обираючи правильні відповіді.

✓ Нагорода: Кристал Розуміння

3. Озеро Геометрії

- Завдання: назвати геометричні фігури, знайти периметр, площу, обчислити кут тощо.

- Учні "ловлять" рибок з номерами питань на вудочці (або витягують із коробки картки).

✓ Нагорода: Кристал Простору

4. Фортеця Рівнянь

- Розв'язання рівнянь, знаходження невідомих чисел.
- Формат: командне змагання "Хто швидше відкриє ворота фортеці".

✓ Нагорода: Кристал Логіки

 Фінал:

Зібравши всі кристали, клас відкриває "Скарб Знань" (може бути коробка з наклейками, сертифікатами, цукерками чи просто гучне привітання переможців).

Нагороди

 Індивідуальні нагороди:

- Сертифікат "Герой Королівства" – учням, які пройшли всі рівні.
- Медаль "Математичний Мислитель" – за логічне мислення (на рівні з рівняннями).
- Зірка Швидкості – за найшвидше виконання завдань у "Лісі Обчислень".
- Маг Чисел – за правильні відповіді без жодної помилки.

 **Формат:** сертифікати, наклейки, значки (можна виготовити з паперу або використовувати готові шаблони).

 Командні нагороди:

- **Головний приз: Кубок Математичного Королівства** – для команди, яка зібрала всі кристали першою.
 - **Почесний сувій Стратегів** – для команди, яка найкраще працювала разом.
 - **Подарунки:** солодоші, тематичні блокноти, ручки, наліпки.
-

 Підсумки гри

 Формат:

1. **Оголошення результатів:** оголосить команду-переможця, похвалить усіх учасників.
 2. **Показ на екрані (або дошці):**
 - Хто скільки кристалів здобув.
 - Які завдання давались найважче / найцікавіше.
 3. **Зворотний зв'язок:**
 - Коротке опитування учнів: "Що сподобалось найбільше?", "Що було складним?"
-

 Приклад тексту сертифіката:

Сертифікат [Ім'я учня] за відвагу, розум та перемогу у грі «Математичне Королівство». Він/вона пройшов усі рівні, здобув кристали знань і допоміг врятувати чарівну землю від Безрозв'язника!

Юлія Левченко,

учитель математики

Шендерівської гімназії – філії Стеблівського ліцею –
опорного закладу загальної середньої освіти імені
І.С. Нечуя-Левицького Стеблівської селищної ради

Гра на уроці математики

Математика – це предмет, у якому всі знання отримуються шляхом опору на уже отриманні знання. Математика – послідовна наука. У ній не можна щось пропустити, переступити, не все розповісти, подати матеріал поверхнево. Тому уроки проходять в системі і відступити від програми неможливо. А програма настільки ущільнена, що ми не багато маємо часу на нестандартні уроки. Але в такому випадку учневі набридає одноманітність буденних постанов уроку. Застосовуючи гру на уроці математики ми урізноманітнюємо форми роботи, у учня з'являється цікавість, урок має нестандартну форму. Хибна думка, що час витрачено марно, адже, граючись, дитина навчається. Урок проходить непомітно, зацікавлено, швидко. Гра дозволяє поділити дітей на групи, диференціювати завдання, охопити весь клас, оцінити усіх учнів.

«Математичне лото»

Діти діляться на групи за рівнем досягнення знань: високий, достатній, середній, низький. Кожній групі дається завдання їхнього рівня з вивчаючої теми. Завдання повинні бути незалежними. Щоб кожна дитина приступила до роботи в один і той самий час, вибравши собі картку із завданням. У іншій групі карток він повинен вибрати свою правильну відповідь та розмістити її на шаблоні. На картці з відповідями. З іншого боку стоїть літера із зашифрованого слова, яке діти раніше ніколи не чули і не знають його значення, наприклад «парабола», «еліпсоїд», «гіпербола» (в залежності від вікової категорії учнів). Виклавши правильні відповіді та перевернувши картки, учні отримують зашифроване слово. Сказати це

слово потрібно учителю так, щоб інші групи, які ще працюють, його не почули. Оцінювання відбувається за правильністю складеного слова та рівнем завдань для групи: високий рівень – 10-12 балів, достатній – 9-7 балів, середній – 6-4 бали, низький – 3-1 бал. Можна отримати на бал вищу оцінку, якщо група випередить вищу за рівнем групу. В кінці учитель оголошує оцінки та пояснює значення зашифрованого слова.

Наприклад:

8 клас, алгебра, тема «Степінь з цілим від'ємним показником»

слово «ПАРАБОЛА»

П	А	Р	А
Б	О	Л	А

Завдання для групи **низького** рівня знань:

$a^{-2} =$	$a^4 \cdot a^5 =$	$a^7 : a^2 =$	$(a^2)^5 =$
$a^{-3} \cdot b^{-3} =$	$(\frac{3}{4})^{-2} =$	$(2 \cdot 6)^0 =$	$(\frac{5}{9})^2 =$

Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «ПАРАБОЛА») для групи початкового рівня:

$\frac{1}{a^2}$	a^9	a^5	a^{10}
$(a \cdot b)^{-3}$	$\frac{4^2}{3^2}$	1	$\frac{25}{81}$

Завдання для групи **середнього** рівня:

$a^6 \cdot a^{-10} =$	$a^5 : a^7 =$	$(a^{-2})^5 =$	$(a \cdot b)^{-4} =$
-----------------------	---------------	----------------	----------------------

$(\frac{a}{b})^{-9} =$	$5^{-2} =$	$(6^{-1} \cdot 8)^0 =$	$(2 \cdot 3)^{-2} =$
------------------------	------------	------------------------	----------------------

Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «ПАРАБОЛА») для групи середнього рівня:

$\frac{1}{a^4}$	$\frac{1}{a^2}$	$\frac{1}{a^{10}}$	$\frac{1}{a^4 b^4}$
$\frac{b^9}{a^9}$	$\frac{1}{25}$	1	$\frac{1}{36}$

Завдання для групи достатнього рівня:

$2^{-9} \cdot 2^{-12} =$	$3^{-3} \cdot (\frac{2}{3})^{-3} =$	$7^{-16} : 7^{-18} =$	$(2^{-2})^{-3} =$
$5^{-7} : 5^{-6} \cdot 5^3 =$	$(\frac{5^{-2}}{2^{-4}})^0 =$	$((a^{-6})^{-8})^{-2} =$	$(3 \cdot b^2 \cdot c^3)^{-2} =$

Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «ПАРАБОЛА») для групи достатнього рівня:

$\frac{1}{2^{21}}$	$\frac{1}{8}$	49	$\frac{1}{64}$
25	1	$\frac{1}{a^{96}}$	$\frac{1}{9b^4 c^6}$

Завдання для групи **високого** рівня:

$\frac{4^{-7} * (4^{-5})^3}{(4^{-3})^7} =$	$(a^{-3})^8 : (a^{-1})^7 * (a^{-7})^{-4} =$	$\frac{5^{-5} * (5^{-3})^4}{(5^{-7})^2 * 5^{-3}} =$	$(\frac{2^4 * 3^{-2}}{3^6 * 2^{-6}})^{-3} =$
$(a^{-5} * b^{-1} * c^7)^{-4} =$	$\frac{33^{-2}}{66^{-2}} =$	$2 * 0,8^{-4} * (1\frac{1}{4})^{-4} =$	$\frac{14^{-5}}{7^{-5}} =$

Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «ПАРАБОЛА») для групи високо рівня:

$\frac{1}{4}$	a^{11}	1	$\frac{3^{24}}{2^{30}}$
$\frac{a^{20} b^4}{c^{28}}$	4	2	$\frac{1}{32}$

Наприклад:

9 клас, алгебра, тема «Квадратична функція та її графік».

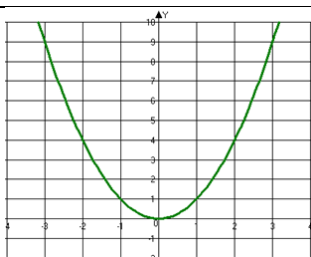
Зашифроване слово «МЕНЕХМ»

Менехм - давньогрецький математик, учень Евдокса, член Афінської Академії Платона, брат математика Динострата. Згадується у античних авторів як перший дослідник конічних перетинів та у зв'язку зі спробами вирішити проблему подвоєння куба.

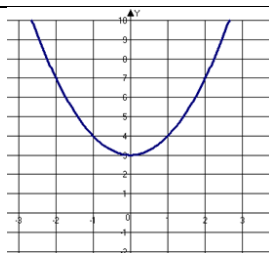
М	Е	Н
Е	Х	М

Завдання для групи **низького** рівня знань:

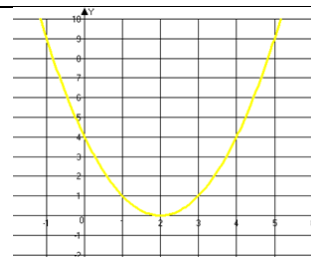
Вкажіть координати вершини параболі	Вкажіть координати вершини параболі	Вкажіть координати вершини параболі
--	--	--



Графік функції $y=x^2$



Графік функції $y=x^2+1$



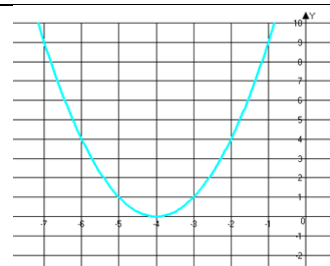
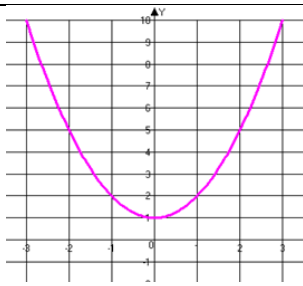
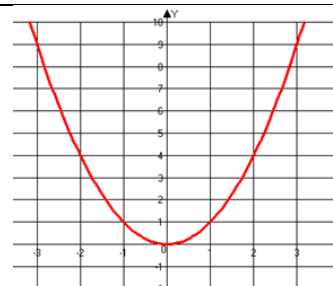
Графік функції $y=(x+4)^2$

Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «МЕНЕХМ») для групи **початкового** рівня:

(0;0)

(0;3)

(2;0)



Завдання для групи **середнього** рівня:

Знайди графік функції
 $y=x^2$

Знайди графік функції
 $y=x^2-4$

Знайди графік функції
 $y=(x+3)^2$

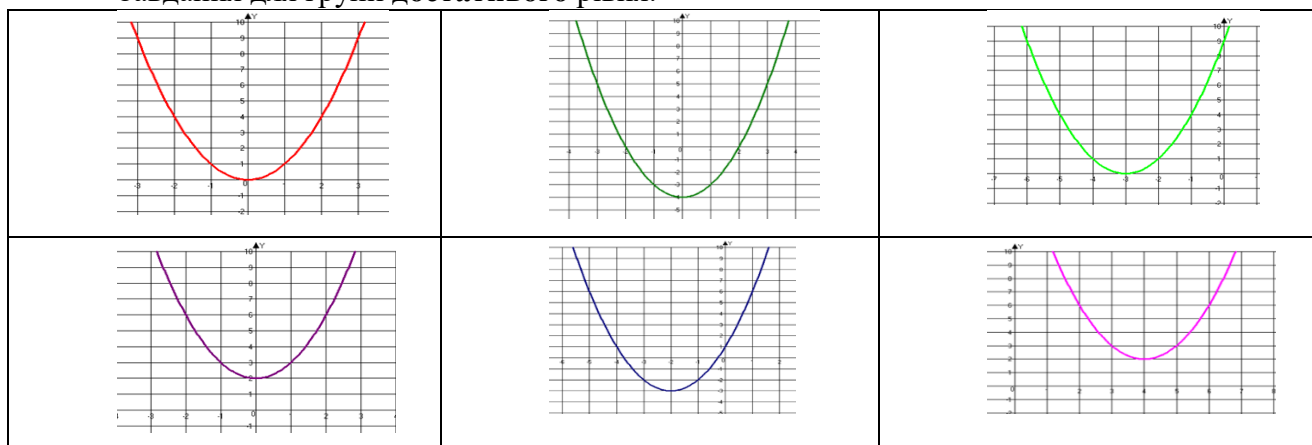
Знайди графік функції
 $y=x^2+2$

(-2;-3)

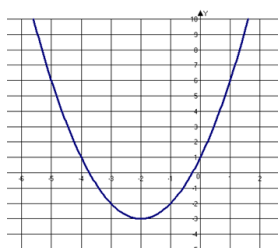
(4;2)

Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «Менехм») для групи **середнього** рівня:

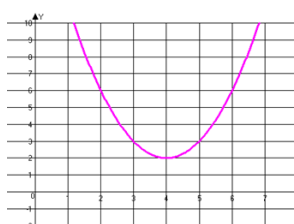
Завдання для групи достатнього рівня:



Знайдіть координати
вершини параболи
за малюнком



Знайдіть координати
вершини параболи за малюнком



Знайдіть
координати вершини
параболи
За формулою

$$y = (x-2)^2 + 3$$

Знайдіть координати
вершини параболи
За формулою

$$y = (x+1)^2 - 4$$

Задайте формулою
квадратичну функцію з вершиною
у точці

$$(-5; 4)$$

Задайте
формулою квадратичну
функцію з вершиною у
точці

$$(2; -3)$$

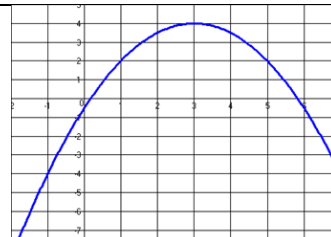
Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «МЕНЕХМ») для групи достатнього рівня:

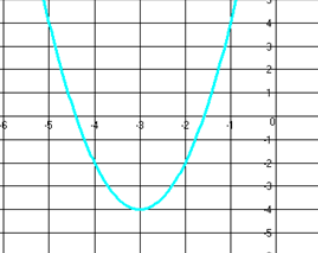
$(-2; -3)$	$(4; 2)$	$(2; 3)$
$(-1; -4)$	$y = (x+5)^2 + 4$	$y = (x-2)^2 - 3$

Завдання для групи високого рівня:

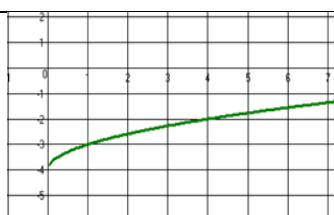
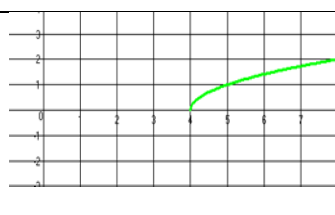
Задайте формулою
квадратичну функцію з вершиною
 $(-3; 2)$

Задайте
формулою квадратичну
функцію з вершиною
 $(3; -2)$



	Графік функції $y = \sqrt{x} - 4$	Графік функції $y = \sqrt{x - 4}$
---	--------------------------------------	--------------------------------------

Відповіді до завдань, які розміщені на зворотньому боці картки1 (зі словом «МЕНЕХМ») для групи **високо** рівня:

$y = (x+3)^2 + 2$	$y = (x-3)^2 - 2$	$y = -\frac{1}{2}(x-3)^2 + 4$
$y = 2(x+3)^2 - 4$		

Таміла Вакуленко,
учитель математики
Шполянського ліцею №1 Шполянської міської ради
об'єднаної територіальної громади

Притча про Садівника та Невидимий Сад

Жив колись у невеличкому селищі старий Садівник. Усі знали його як мудрого та pracowитого чоловіка, чий сад завжди бував найрізноманітнішими квітами та плодами. Одного дня до нього прийшов молодий Учень, сповнений бажання пізнати секрети садівництва.

Учень уважно спостерігав, як Садівник доглядає за своїми рослинами: поливає, підживлює, обрізає. Але одного разу він запитав: «Учителю, я бачу, як ви працюєте з цими видимими рослинами. Але я чув, що існує ще й Невидимий Сад, про який ви іноді згадуєте. Що це за сад і як ви його доглядаєте?»

Садівник усміхнувся і відповів: «О, Невидимий Сад – це особливе місце. Там ростуть не квіти, які можна понюхати, і не плоди, які можна скуштувати. Там живуть Числа, Форми та Зв'язки. Ти не можеш їх побачити очима чи доторкнутися руками, але вони є основою всього, що росте і розвивається у видимому саду.»

Учень здивувався: «А як же ви за ними доглядаєте? Як поливаєте Числа чи підживлюєте Форми?»

Садівник пояснив: «Ми поливаємо їх нашою увагою та цікавістю. Ми підживлюємо їх нашою логікою та розумінням. Ми обрізаємо зайве, використовуючи доведення та аксіоми, щоб їхні образи ставали чіткішими та гармонійнішими.»

«Але навіщо потрібен цей Невидимий Сад?» – запитав Учень. Садівник провів рукою над квітучою грядкою: «Поглянь на цю троянду. Її форма, кількість пелюсток, симетрія – все це відображення законів Невидимого Саду. Щоб зрозуміти, як вона росте, чому вона така, а не інша, ми повинні розуміти мову Чисел та Форм. Без знання Невидимого Саду наше садівництво було б лише випадковим набором дій, а не усвідомленим мистецтвом.»

Учень задумався. Він почав розуміти, що видимий світ природи є лише відображенням глибших, невидимих законів. І так само, як Садівник пізнає закони росту рослин, математик пізнає закони Абстракцій, які лежать в основі всього існуючого.

Мораль притчі: Математика, подібно до Невидимого Саду, є світом абстрактних понять, які хоча й невидимі фізично, є фундаментальною основою для розуміння та опису реального світу. Вивчаючи математику, ми вчимося бачити за видимими явищами глибші закономірності та зв'язки.

Богущ Лариса

У далекій країні, де панувала вічна рівновага, жили два племені: Плем'я Світла та Плем'я Тіні. Плем'я Світла поклонялося яскравому Сонцю, їхні серця були сповнені радістю та зростанням. Кожен їхній крок вперед приносив достаток і процвітання. Їхні числа були додатними, завжди спрямованими до збільшення, до нових здобутків.

Плем'я Тіні мешкало в глибоких печерах, їхнє життя було сповнене задумливості та спогляданням. Кожен їхній крок назад був відступом від зайвого, поверненням до спокою та тиші. Їхні числа були від'ємними, завжди спрямованими до зменшення, до усвідомлення втраченого.

Між племенами пролягала Велика Рівнина, місце зустрічі та обміну. Коли члени Плем'я Світла виходили на Рівнину, вони приносили свої надлишки: зерно, плоди, вироби мистецтва. Ці дари символізували їхні додатні числа, їхнє зростання та примноження. Кожен дар додавав цінності до спільного блага.

Коли ж на Рівнину виходили члени Плем'я Тіні, вони не приносили матеріальних багатств. Натомість, вони приносили мудрість, розуміння втрат та важливість стриманості. Їхня присутність нагадувала про від'ємні числа, про те, що іноді потрібно відступити, щоб зберегти рівновагу, відмовитися від зайвого, щоб знайти справжню цінність.

Спочатку племена не розуміли одне одного. Плем'я Світла дивилося на Плем'я Тіні з підозрою, вважаючи їхнє прагнення до зменшення слабкістю. Плем'я Тіні, в свою чергу, вважало надмірну жагу до зростання Плем'я Світла марнотратством.

Але одного разу сталася велика посуха. Запаси Плем'я Світла почали вичерпуватися, їхні додатні числа зменшувалися. У відчаї вони звернулися до Плем'я Тіні. Мудреці Тіні показали їм підземні джерела води, про які ті й не підозрювали, навчили економно використовувати залишки. Їхнє розуміння "від'ємного" простору, вміння знаходити цінність у відсутності, врятувало Плем'я Світла від загибелі.

З того часу племена зрозуміли, що додатні та від'ємні числа не є протилежностями, а лише різними сторонами однієї цілої реальності. Зростання неможливе без розуміння втрат, а мудрість стриманості збагачує будь-яке надбання. Вони навчилися разом використовувати силу обох світів, розуміючи, що справжня гармонія полягає в балансі між додаванням і відніманням, між рухом вперед і мудрістю зупинки. І відтоді на Великій Рівнині завжди панувала злагода, де кожен крок, чи то вперед, чи назад, вів до спільного процвітання.

Світлана Киба,

учитель математики Білашківської гімназії
Тальнівської міської ради Черкаської області

Притча про Вагу і Золото

У далекому місті жив старий мудрець, що славився своїми знаннями не лише про життя, а й про математику. Одного разу до нього прийшли два брати, які посперечалися через спадок — мішечок із золотими монетами.

Старший брат сказав:

— Я доглядав нашого батька в старості, тому маю отримати більше.

Молодший заперечив:

— А я працював на полі й заробляв для всієї родини. Я теж заслуговую справедливої частки.

Мудрець виніс старезну вагу і поставив її на стіл. Потім дістав дві однакові чаші та сказав:

— Усе у світі тримається на відношенні. Ви обоє дали батькові щось важливе, але різне. Якби кожен отримав порівну — це не було б справедливо. Справедливість — у пропорції. Розкажіть мені, скільки часу кожен з вас віддав батькові.

Після довгої розмови виявилося, що старший брат доглядав батька 2 роки, а молодший працював у полі 3 роки, при цьому обидва вкладали однакові зусилля.

— Тоді, — сказав мудрець, — поділимо золото у співвідношенні 2:3. І тоді кожен отримає по заслугі.

Брати погодилися. І з того дня у місті говорили: *"Шукай не рівність, а пропорцію — і знайдеш справедливість."*

Мораль:

Пропорції вчать нас не лише обчислювати, а й розуміти, що справедливість — це не завжди рівні частини, а частини, що відповідають вкладу.

Алла Кабанець,
учитель математики ЗЗСО І - ІІІ ступенів
с. Драбове - Барятинське Драбівської селищної ради

Притча про Цифри

Одного разу в країні Чисел зібралися всі цифри: Відважна Одиниця, Мудра Двійка, Весела Трійка, Стримана Четвірка, Щедра П'ятірка, Спокійна Шістка, Мрійлива Сімка, Практична Вісімка, Мудра Дев'ятка і Строга Нуль.

Цифри сперечалися, хто з них найважливіший. Одиниця гордо заявила: — Без мене не було б початку. Я — перша, я — рушій!

Двійка заперечила: — Але без мене немає пари, балансу. Я — символ гармонії.

Трійка додала:

— А я — основа рівноваги: трикутник — найстійкіша фігура.

І кожна цифра говорила про свою цінність. Нуль мовчав. Його навіть не кликали до слова.

— Ти ж нічого не значиш, — сміялися інші. — Ти — ніщо!

Але раптом з'явився Старий Мудрець — Математика. Він усміхнувся і сказав:

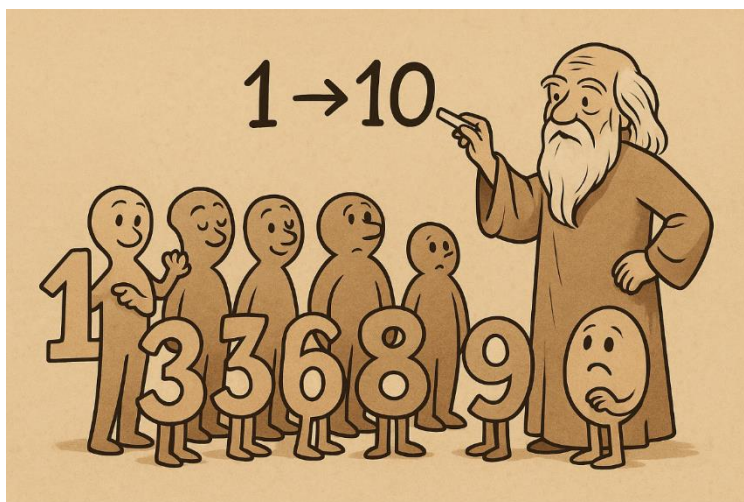
— Усі ви важливі по-своєму. Але подивіться, що станеться, якщо я поставлю Нуль після Одиниці.

Він написав: $1 \rightarrow 10$

— Бачите? Значення зросло вдесятеро. Бо саме в поєднанні, в єдності — справжня сила. Жодна цифра не головна сама по собі. Але разом ви створюєте нескінченні можливості.

Цифри переглянулися і вперше зрозуміли: кожна має значення, якщо вона на своєму місці і працює разом з іншими.

Мораль: Навіть те, що здається нічим, може стати безцінним у правильному контексті. Всі ми важливі, коли разом.



Притча про Корінь
(притча з математики, тема «квадратний корінь»)

Навкруги – війна. Молодий юнак блукає полем. Його змучені ноги зачіплюють коріння, що залишилось від обвуглених дерев.

Потрібно перепочити і саперна лопатка створює укриття. Просте, але глибоке: корінь, парасолька зі стінкою. Ця схованка нагадує знайомий йому зі шкільних уроків математики квадратний корінь, .

Хто може заховатися в ньому? Лише людина з позитивними думками, добрим серцем, вірою в світле мирне майбутнє - позитивне число.

Наприклад, 1, 2, 4

Але ось появляється ворог. Він кипить від люті, в нього бажання знищити все живе, не дати продовжуватись роду українців. Негативні думки, емоції - це негативні числа, корінь з яких не існує. Вхід до укриття заборонено.

Запам'ятай, корінь квадратний із «мінус 81» не існує. Це не -9 і не 9, і не День пам'яті та перемоги над нацизмом у Другій світовій війні.

Юнак ховається в укритті, засинає і бачить сон. Зелений гай, велике шахтарське місто, молодий хлопчина спостерігає за колоною військових машин. Машини наближаються до нього. Як йому діяти? Що робити? Він ще не визначився, не знає чію сторону прийняти, ще стоїть на межі вибору. У військовій справі – нуль. І юнак зве його до укриття.

Мораль цієї історії така: Корінь з нуля – це нуль. Він ще не здійснив вибору, тому повинен шукати свій знак. Корінь з позитиву – це завжди позитив. Негативу не місце серед нашого кореня роду.

Катерина Чепель,
учитель математики і інформатики
Жашківського ліцею № 4 Жашківської міської ради

Притча про Похідну та Первісну

У країні Чисел жила собі стара Вчена. Вона мала двох учнів — Похідну і Первісну. Обидва були надзвичайно здібні, але дуже різні за характером.

Похідна була швидка, рішуча і завжди прагнула знати, **як змінюється** усе навколо. Вона казала:
— Я бачу майбутнє в кожній точці. Я знаю, куди рухається світ і з якою швидкістю. Моя сила — у зміні.

Первісна ж була спокійна, вдумлива і схильна до роздумів. Вона казала:
— Я не ганяюся за змінами. Я вмю **збирати кожен мить**, кожен крок, що пройдено. Я знаю, що все має свій шлях і значення.

Одного разу Вчена дала їм завдання:
— Перед вами річка. Дослідіть її так, щоб зрозуміти не тільки як вона тече, а й скільки води вона несе.

Похідна побігла берегом, рахуючи, з якою швидкістю змінюється рівень води у кожній точці. Вона склала карту змін, але не могла сказати, скільки води вже пройшло.

Первісна ж почала повільно збирати дані, обчислюючи, **скільки води протікає з часом**, але не могла точно сказати, з якою швидкістю змінюється потік у певний момент.

Повернувшись, вони подивились одна на одну.
— Ми не можемо повністю описати річку окремо, — мовила Похідна.
— Але разом ми маємо всю картину, — усміхнулась Первісна.

І тоді Вчена сказала:

— Ви не суперники, а частини єдиного цілого. Хто знає похідну — може знайти первісну. Хто має первісну — відновить похідну. Ви — два шляхи розуміння світу. Один — миттєвий, інший — вічний.

Висновок:

Похідна і первісна — не протилежності, а відображення одного сенсу: зміни і накопичення. Розуміння змін допомагає передбачити майбутнє, а розуміння накопиченого — осмислити минуле. У гармонії цих двох понять народжується повне знання.

Притча про Струмок і Джерело

В одному далекому краю, де панувала тиша й мудрість, жив старий річковий дух. Він спостерігав за всім, що відбувалося на його берегах, і розумів глибокі закони природи. Поруч протікав жвавий, мінливий **Струмок**. Він то бурхливо нісся вниз, то сповільнювався, петляючи між камінням, то знову прискорювався, збігаючи зі схилів. Струмок завжди був у русі, його швидкість і напрямок постійно змінювалися.

Якось до річкового духу підійшов молодий, нетерплячий Струмок і запитав: "Скажи, мудрий духу, чому я такий непостійний? Чому моя швидкість і сила завжди змінюються?"

Річковий дух посміхнувся і відповів: "Тому що ти — **Похідна**, мій друже. Ти показуєш, як швидко і в який бік змінюється щось інше. Кожна твоя хвиля, кожен твій вир — це показник миттєвої зміни. Ти відображаєш те, що відбувається тут і зараз, у цей самий момент."

"Але що ж тоді є моїм початком? Моєю основою?" — не вгамовувався Струмок.

"Твоїм початком, твоїм істинним єством, — сказав дух, вказавши на високу гору, звідки виднілося ледь помітне джерело, — є **Джерело**. Це твоя **Первісна**. З нього ти почав свій шлях, воно дало тобі життя і форму. Джерело — це накопичена вода, це об'єм, це потенціал, який був до того, як ти почав свій рух і зміни. Ти, Струмок, показуєш, як Джерело проявляє себе в часі, як воно тече і розкриває свій об'єм."

Струмок замислився. Він почав розуміти, що його мінливість і швидкість (його похідна) були лише віддзеркаленням того, як багато води (первісної) він мав і як вона змінювалася з часом та рельєфом. Якщо Джерело наповнювалося, Струмок ставав ширшим і швидшим. Якщо Джерело міліло, Струмок сповільнювався і звужувався.

Висновок

Похідна — це показник швидкості зміни чогось. Вона відповідає на питання "як швидко змінюється?" або "у якому напрямку відбувається зміна?".

Первісна — це те, що накопичується, це "оригінальна" функція, стан або об'єм, з якого виходить похідна. Вона відповідає на питання "що було до цього?" або "що призвело до цих змін?".

Похідна показує динаміку і миттєві зміни, тоді як первісна розкриває сукупний результат цих змін або вихідний стан. Одне без іншого не може існувати в повному розумінні, адже зміна (похідна) завжди відбувається з чогось (первісної).

Назва гри: "Матемагія: Порятунок Царства Чисел"

Цільова аудиторія: Учні 5 класу

Тематика: Додавання, віднімання, множення, ділення, дроби, площа фігур, рівняння, логіка

Сюжет гри:

Царство Чисел опинилося у біді! Злий маг Хаос викрав Священний Абакус — магічний артефакт, який підтримує порядок у світі математики. Всі числа почали поводитися дивно: $3 + 4$ стало дорівнювати 100, а кола перетворились на квадрати!

Тільки ти, юний матемаг, можеш пройти через 5 рівнів-зон, подолати випробування, зібрати 5 Кристалів Порядку й відновити Абакус!

Етапи гри:

1. Долина Арифметики

☐ Завдання:

Обчислити: $248 + 136 = ?$

Обчислити: $560 - 289 = ?$

Знайти добуток: $34 \times 6 = ?$

Поділити: $144 \div 12 = ?$

Формат: Вибір правильної відповіді з 4 варіантів.

Винагорода: Кристал Чистого Розуму

2. Печери Дробів

☐ Завдання:

Яка частина більше: $2/3$ чи $3/4$?

Знайди дріб, еквівалентний до $4/6$

Скільки буде: $1/2 + 1/4$?

Формат: Інтерактив — обери візуальні дробы на колах та порівняй.

Винагорода: Кристал Рівноваги

3. Ліс Геометрії

☐ Завдання:

Знайди периметр прямокутника зі сторонами 7 см і 5 см

Обери всі квадрати серед фігур

Обчисли площу квадрата зі стороною 6 см

Формат: Вибір зображення, введення чисел, просте креслення

Винагорода: Кристал Форми

4. Башта Рівнянь

☐ Завдання:

Розв'яжи: $x + 7 = 12$

Знайди x , якщо $3x = 21$

Вгадай число, яке при діленні на 5 дає 6

Формат: Відповіді у віконці "Вгадай число"

Винагорода: Кристал Знання

5. Озеро Логіки

☐ Завдання:

У мішку є 3 червоні, 4 сині і 2 жовті кульки. Який колір найімовірніше витягнути?

Яке число буде наступним: 2, 4, 8, 16, ____?

Хто "зайвий": квадрат, круг, куб, трикутник?

Формат: Мислення, логіка, множини

Винагорода: Кристал Мудрості

🏁 Фінал: Відновлення Абакуса

Якщо гравець зібрав усі 5 кристалів, магічний Абакус повертає свою силу. Хаос розчиняється, а Царство Чисел знову стає гармонійним!

□ Нагорода:

Звання: Матемаг 1 рівня

Цифровий сертифікат "Рятівника Царства Чисел"

Золота Зірка (віртуальна)

📋 Підсумки (звіт):

Кількість правильних відповідей

Час проходження

Зібрані кристали

Відкриті рівні

Досягнення (наприклад: "Швидкий розв'язувач", "Дрібний геній").

МИСТЕЦЬКА ГАЛУЗЬ

Вікторія Ішуніна,
учитель музичного мистецтва
Вороненського ліцею Жашківської міської ради

Притча про єдність

В одному королівстві жили різного характеру мелодії. Кожна з них була по своєму красива. Якось вони почали сперечатись про те, хто з них кращий.

І почалися у їхньому королівстві сварки і хаос.

У цей час проходила повз місто чарівна та мудра дівчина. Вона почула їхню суперечку і підійшла до них сказавши – що кожна з них красива, але коли вони сваряться, то їх не можливо слухати. Вона сказала, що можна жити разом будучи оригінальним та створити щось величне.

Мелодії послушали її і створили величний і могутній твір, прославивши своє королівство.

МОРАЛЬ: Можна тільки разом, об'єднуючи свою силу – досягти мети.

В.М. Вихрест

Притча про фарбу та кольоровий олівець

Одного разу на столі у художника зустрілися двоє незвичайних друзів — фарба та кольоровий олівець. Вони довго спостерігали одне за одним, кожен зі своєю унікальністю, і почали розмову.

— Я завжди була такою яскравою та повною, — сказала фарба, — розливалася по полотну, заповнюючи його безмежною глибиною. Я додаю емоції, я створюю атмосферу, і кожен, хто бачить мої кольори, може відчутти силу того, що я передаю.

Кольоровий олівець сміявся.

— А я насправді інший. Я не завжди такий виразний. Але я даю точність, м'якість, можливість передати деталі. Я малюю тонкі лінії, що з'єднують все в єдину картину. Без мене образ був би нечітким, неповним.

Фарба задумалась і відповіла:

— Я, можливо, надто швидка і сильна. Іноді я захоплюю все навколо себе, не залишаючи місця для тиші чи дрібних деталей.

Кольоровий олівець уважно подивився на неї і сказав:

— Ти прекрасна, фарбо, але разом ми можемо створити справжнє диво. Ти даруєш мені колір, а я даю точність і розмір. Тільки разом ми можемо створити гармонію.

І так вони зрозуміли, що кожен з них має свою важливу роль у світі мистецтва. Тільки поєднуючи свої таланти, фарба та кольоровий олівець могли створити найкращі картини.

Ця притча нагадує, що в кожному з нас є унікальні таланти, і разом ми можемо досягнути більшого, ніж поодиноці.

В.М. Вихрест

Гейміфікована гра з образотворчого мистецтва для учнів (можна адаптувати під будь-який вік, наприклад, 5–9 класи):

Назва гри: “Мистецький Квест: Таємниці Галереї”

Мета: Ознайомити учнів з відомими художниками, жанрами та техніками образотворчого мистецтва через гру-квест.

Формат: Командна гра (3–5 осіб у команді). Можна проводити у класі або як станційну гру по школі.

Сюжет гри:

Команди потрапляють до загадкової віртуальної галереї, в якій ожили картини. Але з картин зникли важливі елементи, а самі художники залишили підказки! Команди мають пройти 5 станцій, відгадати художників, стилі, відновити картини — і розкрити головну таємницю: хто ж вкрав кольори з галереї?

Станції:

1. “Впізнай майстра”

Учням показують фрагменти 5 картин.

Завдання: впізнати автора (наприклад, Моне, Пікассо, Шевченко).

За кожну правильну відповідь — 1 бал.

2. “Жанрове доміно”

Команди отримують картки з назвами жанрів (портрет, пейзаж, натюрморт...) і зображеннями картин.

Завдання: поєднати картки правильно.

Кожен правильний збіг — 1 бал.

3. “Мистецький пазл”

Збір пазлу з відомої картини.

На звороті пазлу — таємне слово (підказка до наступного етапу).

4. “Кольоровий детектив”

Учні мають вгадати, яких кольорів не вистачає на змінених репродукціях.

Додатково — завдання на теорію кольору (який колір отримаємо при змішуванні?).

5. “Художній виклик”

Команди обирають одну з карт: «Намалювати емоцію», «Зобразити жанр», «Переосмислити шедевр».

За цей творчий блок нараховуються бали за креативність, техніку та ідею.

Фінал: “Таємний ключ”

У кожної команди є підказки зі станцій. Якщо вони складуть усе правильно, то відкриють код до «галереї» — і повернуть викрадені кольори.

Нагороди:

Грамоти/медалі: “Мистецький детектив”, “Найкреативніша команда”, “Експерти кольору”.

Бонуси: Наліпки, «вхідний квиток» у віртуальний музей, сувенірна листівка з картиною.

Вікторія Максимчук,
вчителька образотворчого мистецтва
Іваньківського ліцею Іваньківської сільської ради

Притча про мить і вічність

Жив старий мудрець на вершині гори. До нього з усіх країв приходили люди за порадою. Одного разу з'явився молодий мандрівник і спитав:

— Учителю, що важливіше: одна мить чи вічність?

Мудрець мовчки вказав юнакові на камінь біля струмка й мовив:

— Сядь і спостерігай.

Мандрівник сів. Минала хвилина за хвилиною. Сонце сходило вище. Вода текла, бджоли гули, птахи співали. Минуло багато годин, але нічого особливого не ставалося.

Зрештою юнак не витримав:

— Учителю, я вже тут годинами! Що я мав побачити?

Мудрець усміхнувся й відповів:

— Ти щойно пропустив мить, коли у воді з'явилася веселка. Вона тривала лише одне серцебиття, але була найпрекраснішим, що дав тобі цей день. І ти її не побачив — чекав на щось велике.

— Але ж це була лише мить... — пробурмотів юнак.

— Так, — відповів мудрець. — Та в цій миті була вся вічність. Бо справжнє життя — не у нескінченності часу, а в глибині кожної миті. Навчися бачити вічне в скороминущому — і ти пізнаєш мудрість.

Олена Чамата

У стародавньому місті, де люди танцювали ще до того, як навчилися говорити, жила молода викладачка хореографії на ім'я Лея. Вона дуже любила свій предмет і мріяла, щоб кожен її учень відчував ту ж пристрасть до танцю, що й вона. Але з часом вона помітила, що учні втратили інтерес. Вони втомлювалися від повторення рухів і вчилися лише для оцінки.

Якось уві сні до Леї прийшла стара Танцівниця — дух мистецтва руху, що передавалася з покоління в покоління. Вона сказала:

— Танець — це не тільки техніка. Це гра, історія, виклик і перемога. Додай у свій клас гру — і серця загоряться.

Прокинувшись, Лея почала перетворювати заняття на пригоди. Учні ставали героями, які виконували "танцювальні квести", змагалися в "батлах", відкривали "нові рівні" за успіхи, заробляли "танцювальні кристали", які можна було обміняти на цікаві бонуси: вибір музики або створення власної постановки.

І сталося диво — діти ожили. Вони почали приходити раніше, просити додаткові завдання і навіть допомагати одне одному, щоб досягти наступного рівня.

Так гра змінила не тільки урок, а й ставлення до мистецтва. Учні більше не просто танцювали — вони жили танцем.

МОВА

Людмила Жук

Притча про Слово

Колись давно, у країні, де слова цінувалися більше за золото, а мовчання вважалося мудрістю, жили два сусіди. Один був багатий і гордий, його слова лунали гучно й самовпевнено, мов удари грому. Він любив повчати, критикувати і вихвалитися, не задумуючись про наслідки своїх промов. Його слова часто ранили, залишали по собі гіркоту та розчарування.

Інший сусід був бідний і скромний. Він говорив мало, але кожне його слово було зважене, обдумане й сповнене доброти. Його мова була тиха, як шепіт вітру, але мала велику силу – вона втішала, підтримувала та надихала. Люди тягнулися до нього за порадою та розрадою.

Одного разу між сусідами виникла суперечка. Багатий сусід, розлючений, вилив на бідного цілий потік образливих слів. Його голос зривався, обличчя спотворилося від гніву, а слова жалили, мов отруйні змії. Бідний сусід мовчки вислухав його, не проронивши й слова у відповідь.

Коли багатий нарешті вичерпався, бідний сусід підійшов до нього і простягнув йому невеликий мішечок, наповнений пір'ям.

– Візьми це, сусіде, – сказав він спокійно. – І розкидай кожне пір'ячко за вітром.

Багатий сусід здивувався, але послухався. Він вийшов на вулицю і почав кидати легкі пір'їнки, які миттєво розносилися вітром у різні боки.

Коли останнє пір'ячко зникло з його рук, бідний сусід знову заговорив:

– А тепер, сусіде, збери все це пір'я назад.

Багатий сусід розгублено озирнувся. Вітер розніс пір'я по всьому місту, і зібрати його назад було неможливо.

– Але це неможливо! – вигукнув він. – Вітер розвіяв їх усюди!

Тоді бідний сусід тихо відповів:

– Так само й зі словами, сусіде. Випустивши їх з вуст, ти вже не зможеш повернути їх назад. Вони розлітаються, потрапляють у чужі серця і залишають там свій слід. І хоч би як ти потім шкодував, ти вже не зможеш стерти того, що сказав.

Багатий сусід замислився над цими словами. Він зрозумів, яку велику силу мають слова і яку відповідальність несе кожен, хто їх вимовляє. Відтоді він став обережнішим у своїй мові, намагаючись говорити так, щоб його слова не ранили, а зцілювали.

Мораль притчі: Слова мають велику силу. Вони можуть збудувати або зруйнувати, зцілити або поранити. Перш ніж щось сказати, подумай про наслідки своїх слів, адже сказане слово – не горобець, вилетить – не спіймаєш. Цінуйте свої слова і використовуйте їх мудро та з любов'ю.

Неля Олександрівна Тетерюк,
вчителька зарубіжної літератури

Спів літературних епох

Якось у величному залі, де виблискували золоті літери на старовинних фоліантах, зібралися всі доби літератури – від античності до сучасності. Кожна з них пишалася своєю величчю і вважала себе найважливішою.

Першою заговорила Античність:

— Я започаткувала все! Геродот, Софокл, Вергілій, Гомер – їхні твори вічні. «Іліада» та «Одіссея» стали основою всіх подальших сюжетів. Без мене не було б літератури!

Середньовіччя заперечно похитало головою:

— О, ні! Я подарувало світу «Пісню про Роланда», «Божественну комедію» Данте, лицарські романи та глибоку релігійність текстів. Я зберегло традиції та створило міст між античністю і майбутнім.

Відродження гордо випросталося:

— Але ж я розбудило людство після темних віків! Шекспір, Сервантес, Данте – це я відкрив світові людину у всій її величі. Мої твори і зараз читають у театрах і на сценах.

Тут слово взяло Просвітництво:

— А як щодо ідей розуму, рівності й свободи? Свіфт, Шиллер, Гете – це я сформувало сучасну свідомість. Я навчило людей думати!

Романтизм пристрасно зітхнув:

— А що розум без почуттів? Байрон, Гете, Гейне – це я пробудило душу! Без мене не було б віри в ідеали та силу мрії.

На це Реалізм тільки посміхнувся:

— Досить фантазій! Я показало життя таким, як воно є. Діккенс, Бальзак – це я розповіло про справжні долі людей.

Модернізм загадково прошепотів:

— А чи не я перевернуло уявлення про літературу? Кафка – мої герої не шукають істину, вони губляться у лабіринтах свідомості.

І ось заговорила Сучасність:

— Усі ви важливі. Кожна епоха – це цеглинка у величному храмі літератури. Сьогодні ми поєднуємо старі традиції з новими формами: від постмодернізму до цифрових романів. Без вас мене не було б.

Усі епохи замовкли. Вони зрозуміли, що кожна з них – унікальна, але лише разом вони створюють безмежний і прекрасний Всесвіт літератури.

В. Загуменна,

Притча про Ключ від Вежі

Мораль: Мова — це ключ, що відкриває не двері, а цілі світи.

У далекій долині, між горами і ріками, стояла висока Вежа Мудрості. Усередині неї зберігались знання, які могли змінити життя: стародавні рецепти, ліки, книжки, карти, і навіть листи з минулого.

Щороку в долину приходили мандрівники з усього світу, щоб знайти вхід до Вежі. Але вона відкривалася лише тому, хто зуміє прочитати слова на її дверях, написані мовами світу. Щороку слова змінювались.

Цього року напис був німецькою мовою.

До Вежі підійшли троє друзів:

- Лука, що вивчав латину і був упевнений, що цього досить.
- Марія, яка знала багато мов, але німецьку вважала “грубою” і непотрібною.
- Анна, яка тихо й терпляче вивчала німецьку, хоча інші сміялися з її акценту.

Лука пробував перекладати з латини — двері мовчали.

Марія намагалась вгадати сенс — та напис змінювався й вислизав.

І лише Анна, з хвилюванням і повагою, прочитала напис вголос, без ідеального акценту, але з розумінням.

Двері відчинились.

Усередині вона знайшла книгу з нотами свого прадіда, що колись був композитором у Німеччині. Там був і лист до неї — він писав:

“Колись ти знайдеш мене у словах, які стануть твоїми. Мова — це міст, яким ми переходимо час.”

Лука і Марія стояли поруч. Вони не заздрили — вони зрозуміли.

З того часу Вежа залишилась відчищеною для всіх, але кожен рік у ній змінювались написи. І кожен рік хтось дякував собі за те, що не знецінив мову, якої ще не знав.

Наталія Ємець,

учитель української мови та літератури Шендерівської гімназії –
філії Стеблівського ліцею - опорного закладу
загальної середньої освіти

Притча про Звук і Букву

Одного разу посперечалися Звук, що злетів із уст людини, та Буква, старанно виведена дитячою рукою в зошиті, хто ж важливіший у світі Мови.

— Я прекрасний, — говорив Звук. Я можу бути голосним і приголосним, свистячим, шиплячим чи губним! І це ще не всі мої чесноти! У ритмі звуків народжується музика слова і думки! Я неперевершений, адже саме я дарую людям чудову можливість спілкуватися, а це найбільша розкіш у їхньому житті! Безперечно, я важливіший за тебе!

— Не поспішай із висновками, бо саме я, Буква, — унікальний символ, за допомогою якого можна записати всі слова, складені в наймудріші думки. Якби не я, то найдревніші знання людства лишилися б пустими забутими звуками минулого! Поглянь, скільки книг має людство завдяки мені! А тепер скажи, хто важливіший?

Почула це Мова і, звісно ж, не змовчала:

— Друзі, ви надзвичайно важливі для мене обоє! Саме об'єднана ваша праця дає мені життя!

Мораль. Кожен має свою унікальну цінність і роль, а при розумній взаємодії ми творимо прекрасний гармонійний світ. І це чудово!

Ліна Береза

Притча про трьох братів — Епос, Лірику і Драму

У стародавньому царстві Слова жили три брати — Епос, Лірика і Драма. Всі троє були дітьми Великої Літератури, та часто не могли дійти згоди, хто з них найважливіший.

Одного разу, зібралися вони на вершечку Музової гори, щоб остаточно вирішити, чия сила більша.

Першим заговорив Епос — величний, статечний, із сувоєм у руці: — Я — хранитель історій! Через мене покоління знають про героїв, битви, великі події. Без мене народ втрачає свою пам'ять. Я — кістяк нації!

Лірика, ніжна та задумлива, відповіла співучим голосом: — Та хіба ж лише у великих битвах суть людини? Я про серце, про сльози, про кохання і мрії. Я торкаюся душі, коли вона мовчить. Без мене світ був би сірим.

Драма ж, пристрасна й рішуча, з вогнем у погляді, грюкнула долонею по каменю: — Ви обоє — спогади і почуття. А я — дія. Я показую життя в усіх його барвах — через конфлікти, боротьбу, вибори. На сцені видно, як слово стає тілом. Люди в мені бачать себе.

Суперечка ставала все голоснішою. Брати сперечалися до сутінків, поки не з'явилася їхня мати — Велика Література, з сивим волоссям і спокійним поглядом.

— Досить, мої діти, — мовила вона лагідно. — Ви всі — частини мого серця. Епос — це розум і пам'ять, Лірика — душа й почуття, Драма — воля й рух. Лише разом ви створюєте справжню картину життя. Без одного з вас я — не ціла.

І тоді брати зрозуміли: сила кожного — в унікальності, але справжня велич — у єдності.

Мораль:

Кожен літературний рід має свою роль: епос зберігає пам'ять, лірика відкриває серце, драма вчить співпереживати. І тільки разом вони формують повну, живу картину людського буття.

Булеховець Оксана

Віршована притча про єдність

На уроці мови вчитель загадково

Поділив на групи дітлахів.

«Ви сьогодні — звуки, і щоб скласти слово,

Треба об'єднати козаків!»

Приголосьні зверхньо глянули й сказали:
«Нас багато. Проживемо й так!»
Голосні кричали – вуха закладало :
«Мало нас. Але без нас ніяк!»
«То скажіть Вкраїна! Тільки поодинці,
Бо не вийшов нині у нас гурт».
Белькотали діти, наче ті чужинці,
Але слова рідного не чуть.

Тільки разом звуки можуть скласти слово,
Тільки у єднанні наша міць!
Тож гуртуймось, браття, у часи суворі,
Щоб не впасти нам навіки ниць!

Безрукова Світлана,
учителька зарубіжної літератури
КЗ "Гладківщинська гімназія
Піщанської сільської ради
Золотоніського району

ПРИТЧА ПРО МАЙСТРА

Сидів на березі річки мандрівний поет. Він був дуже засмучений, тому що вранці посварився з тропами. Дивлячись на швидку течію, він бачив, як побіг від нього епітет, бурмочучи собі щось під ніс. Підставляючи лице під тепле сонячне проміння, згадав, як холодно поглянула на нього метафора, як відвернулося порівняння, важко зітхнувши, як уособлення подалося до іншого поета, а антитеза без кінця сипала докорами. Зітхнувши, поет встав і вирішив спитати в когось поради, як помириться з друзями.

У першому ж селі він зустрівся з кравцем, який замислено дивився на сувій полотна. Коли поет звернувся до нього за порадою, він, подумавши, відповів:

- Бачиш це полотно. Якщо я просто відріжу шматок і зшию його, це буде просто мішок. Але я знаю дівчину зі стрункою фігурою, лебединою шиєю, синіми, як волошки, очима і лагідним характером. Я хочу, щоб вона вдягла вбрання, яке всім покаже її красу. Тому я зроблю пояс, комірець, манжети, приладжу вишиті кишені чи волани, і це вже буде сукня.

Поет захоплено вигукнув:» Я зрозумів: у руках справжнього майстра прості речі стають витворами мистецтва». Подякував кравцеві, повернувся додому і написав:

Її очей до сонця не рівняли,
Корал ніжніший за її уста,
Не білосніжні пліч її овали,
Мов з дроту чорного коса густа...

Л. Дзєга,
учитель зарубіжної літератури
ЗЗСО І-ІІІ ступенів с. Погреби
Шрамківської сільської ради
Золотоніського району Черкаської області

Притча про Митця й Троє Слуг: Епітет, Метафору та Порівняння

У королівстві Слова жив великий Митець. Він був не просто письменником — його перо будувало світи, його речення змінювали серця, а його мовчання могло звучати голосніше за крик.

Одного дня Митець покликав до себе трьох слуг — вірних помічників, які завжди приходили, коли він творив.

Першою з'явилася Епітет — молода жінка в шовковій сукні, прикрашеній прикметниками. Вона ступала легко, але кожен її крок залишав слід аромату й кольору.

— Я — душа речення, — сказала вона. — Без мене меч не гострий, зорі не холодні, а очі не променисті. Я надаю світу смак.

Другою прийшла Метафора — жінка в темному плащі, з очима, повними вогню. Вона не говорила прямо, але в кожному її жесті ховалася глибина.

— Я — міст між світами, — мовила вона. — Коли ти кажеш “серце — це в'язень ребер”, ти не описуєш — ти створюєш інший вимір. Я показую істину, не називаючи її.

Останньою ввійшла Порівняння — скромна дівчина, що несла дзеркало. Вона була тихою, але в її руках світ відображався ясніше.

— Я — місток до розуміння. Я кажу: “Як осіннє листя, що опадає без жалю” — і серце одразу знає, про що йдеться. Я — перший крок до метафори.

Митець поглянув на них і промовив:

— Без вас трохи змісту, без вас трохи блиску, без вас — сухий пісок на сторінках. Але разом ви — поезія. Ви — кров літератури, її музика, її суть.

І коли він сів за письмовий стіл, Епітет вишивала словами барви, Метафора будувала глибини, а Порівняння простягало руку до читача.

Так і народжувалися великі твори — де кожне слово дихало красою.

Марина Погрібна,

учитель української мови

Хутірського ЗЗСО Лесяківської сільської ради

Притча про головні і другорядні члени речення

У країні Синтаксису жило собі Речення. Воно було велике й важливе, бо кожне слово в ньому мало свою роль.

На чолі стояли Підмет і Присудок — їх усі називали Головними. — Ми — серце речення! — казали вони. — Без нас не було б ні думки, ні змісту. — Це правда, — погоджувалися інші, — але ж і ми важливі!

Біля них стояли Додаток, Означення й Обставина — Другорядні члени. Вони не сперечалися, але трималися з гідністю.

— Ми не головні, — мовив Додаток, — але саме завдяки нам думка стає повною. — І барвистою, — додала Обставина. — Я вказую, де, коли і як усе відбувається. — А я додаю краси, — усміхнулося Означення. — Я розповідаю, який герой, яка дія, яка річ.

Одного разу Підмет і Присудок вирішили спробувати жити без Другорядних. — Ми ж головні, вистачить і нас! — сказали вони.

Так і зробили: склали речення «Птах летить».

Прочитали... і стало сумно.

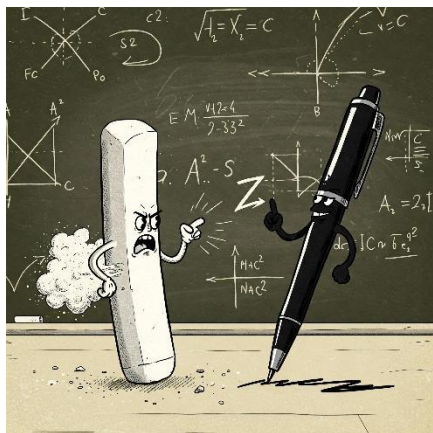
— А де він летить? Коли? Чому? Який птах? — запитували всі навколо. Речення виглядало бідно й неповно.

Тоді повернулися Додатки, Означення й Обставини. І знову з'явилося красиве, живе речення:

"Зранку великий птах летить високо в небі, шукаючи нові краї."

Відтоді всі слова жили в злагоді, знаючи: головні несуть зміст, але другорядні роблять мову живою, яскравою і повною.

Мораль: головні члени речення важливі, бо несуть основну думку. Але другорядні — як фарби для художника: саме вони надають мовленню глибини, краси й точності.



Ірина Ціпенко,
вчитель української мови та літератури
КЗ «Гладківщинська гімназія
Піщанської сільської ради
Золотоніського району

Ручка та крейда (створено за допомогою ШІ)

Якось у старій шкільній шафі, серед пожовклих зошитів та обгризених лінійок, розгорілася суперечка між крейдою та ручкою.

Крейда, пишно біліючи від гордості, першою порушила тишу: "Поглянь на мене! Я залишаю вагомий слід на великій дошці. Мої слова бачить увесь клас. Я – основа навчання, я несу знання!"

Ручка, елегантно виблискуючи своїм чорнильним стрижнем, відповіла з ледь помітною іронією: "Твоя велич недовговічна, крейдо. Перший помах вологої ганчірки – і твої мудрі вислови зникають безслідно. Мої ж слова, хоч і менші за розміром, залишаються на папері назавжди. У зошитах учнів, у важливих документах – моя сила у стійкості."

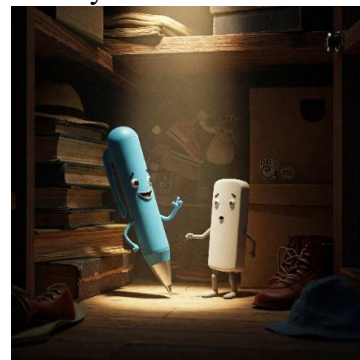
"Але ж хто запам'ятає дрібні літери в зошиті так, як мої великі, чіткі символи на дошці?" – не вгамовувалася крейда. "Я надихаю вчителів на нові пояснення, я допомагаю учням зрозуміти складні теореми!"

"Твоя допомога миттєва, – заперечила ручка. – А я допомагаю зберегти думки, зафіксувати відкриття, написати історії. Моїм чорнилом підписуються договори, народжуються вірші, створюються закони. Хіба це не вагомо?"

Так вони сперечалися довго, наводячи все нові й нові аргументи на свою користь. Аж поки до шафи не зайшла вчителька. Вона взяла в одну руку крейду, а в іншу – ручку.

Крейдою вона чітко й швидко написала на дошці тему уроку та кілька важливих формул. Потім взяла ручку і почала пояснювати новий матеріал, записуючи ключові моменти в своєму блокноті.

Закінчивши пояснення, вчителька відклала обидва інструменти. Крейда та ручка мовчали. Вони нарешті зрозуміли, що кожен з них важливий по-своєму і виконує свою незамінну функцію у великому процесі навчання. Їхня сила не у протистоянні, а у взаємодоповненні.



Так і в житті: кожен має свої таланти та призначення, і справжня цінність полягає не у зверхності, а у співпраці та розумінні важливості кожного.

Світлана Харенко,
вчитель англійської мови
Леськівського ліцею з початковою школою та гімназією
Леськівської сільської ради

Притча про М'який Знак та Апостроф

У давні часи, коли букви тільки вчилися бути словами, жили собі два особливі знаки — М'який Знак та Апостроф.

М'який Знак був тихим, сором'язливим і лагідним. Він не мав власного звуку, але надавав м'якості іншим літерам. Він допомагав словам звучати ніжніше: «кінь», «пісня», «любов». Та хоч і був скромним, без нього багато слів втрачали свою красу.

А Апостроф був рішучим, різким і гордим. Його завданням було відокремлювати голосні після твердих приголосних: у словах «об'єкт», «п'єса», «під'їзд» він стояв, як варта — щоб не дозволити літерам зливатися в одне. Він не давав м'якості, але допомагав зберігати правильність.

Одного разу М'який Знак засумував: — Люди часто забувають про мене... Плутають мене з тобою, Апострофе.

Апостроф усміхнувся: — Мене теж плутають з тобою, друже. Але ми різні. Я — мов камінь, ти — мов шовк. Без тебе слова були б грубими, а без мене — незрозумілими.

І з того часу вони не змагалися, а допомагали одне одному, кожен на своєму місці. Бо навіть у світі букв важлива гармонія.

Мораль: кожен знак має свою роль. І хоч М'який Знак і Апостроф схожі на вигляд, та кожен із них — незамінний.

Оксана Колбаско,

вчитель зарубіжної літератури

Кишенецького закладу загальної середньої

освіти I-III ступенів Маньківської селищної ради

Притча про ліричного героя

Одного разу жив собі ліричний герой, який завжди відчував себе трохи не на своєму місці. Він любив мріяти, спостерігати за зірками та шукати сенс у простих речах. Але світ навколо нього був сповнений метушні, правил і очікувань.

Герой часто відчував себе самотнім, ніби ніхто не розумів його. Одного разу, гуляючи лісом, він зустрів старого мудреця. Мудрець сказав йому: "Твоя душа – це пісня, унікальна і прекрасна. Не бійся бути собою, навіть якщо ніхто не розуміє твою мелодію. Знайдуться ті, хто зможе почути її, і ви разом створите гармонію".

Ці слова змінили життя героя. Він зрозумів, що його відмінність – це його сила. Він почав писати вірші, співати пісні та ділитися своїми мріями з іншими. І, як і обіцяв мудрець, він знайшов людей, які відчували світ так само, як і він. Вони разом створили свій власний світ, де кожен міг бути собою і де кожна пісня мала значення.

Оксана Руда,

учитель української мови Уманської гімназії № 11

Уманської міської ради

Притча про кому

У царстві Слова правила велика цариця — Кома. Вона не була голосною чи пихатою, але керувала порядком і ритмом усієї мови. Завдяки їй люди правильно розуміли одне одного.

Якось мудрець написав указ:

— "Стратити не можна помилувати."

Але не поставив кому. І ось зібрався народ, і всі почали сперечатися: кого стратити, а кого помилувати?

Один юнак підійшов до указу й поставив кому ось так:

— "Стратити, не можна помилувати."

І людину стратили. Але згодом прийшла стара жінка і поставила кому інакше:

— "Стратити не можна, помилувати."

І людину врятували.

Кома вийшла на площу і сказала:

— Я — не просто рисочка. Я — вирішую долі. Постав мене не там — і сенс зміниться. Не забувайте про мене, бо кожна пауза має свою вагу.

Мораль: Кома — це не дрібниця. Вона вирішує, чи буде мир, чи сварка, життя чи загибель. Пиши уважно.

Людмила Копистира,
учитель української мови
Кишенецького закладу загальної
середньої освіти I-III ступенів
Маньківської селищної ради

Притча про Мову та її Хранителів

У давнину, коли Мова була ще юною і неотесаною, її слова були як бурхливий потік, що не знав ні берегів, ні зупинок. Люди говорили, писали, але ніхто не розумів одне одного до кінця. Речення зливалися в безперервний гул, думки губилися, а сенс розчинявся, як дим.

Одного дня, засмучена таким безладом, Мова звернулася до Мудрості: "О Мудра, допоможи мені! Мої слова — це хаос. Ніхто не може розібрати, де починається одна думка і закінчується інша. Як мені принести ясність у світ?"

Мудрість посміхнулася і сказала: "Не турбуйся, Мово. Я покличу своїх вірних помічників — **Розділові Знаки**. Вони принесуть порядок у твоє царство."

І ось з'явилися вони:

- **Крапка (.)** — поважна і рішуча. "Я," — сказала вона, — "буду зупиняти потік, завершуючи кожную повну думку. Зі мною кожне речення матиме своє логічне завершення."
- **Кома (,)** — гнучка і уважна. "Я," — промовила Кома, — "допоможу відокремлювати частини речення, щоб думки не зливалися. Зі мною буде легко дихати і розуміти кожен окремий елемент."
- **Знак питання (?)** — допитливий і відкритий. "Я," — заявив він, — "вказуватиму на запитання. Коли люди захочуть дізнатися щось, я буду їхнім провідником."
- **Знак оклику (!)** — емоційний і пристрасний. "А я," — вигукнув він, — "передаватиму сильні почуття: радість, здивування, гнів, заклик! Мова не буде безбарвною!"
- **Тире (—)** — міцне і універсальне. "Я," — сказало Тире, — "буду пов'язувати, уточнювати, виділяти. Можу замінити багато слів і принести динаміку."
- **Двокрапка (:)** — передвісниця. "Я," — мовила Двокрапка, — "буду сповіщати про пояснення, переліки чи пряму мову. Зі мною нічого не пропустять."
- **Лапки (" ")** — захисники. "Ми," — сказали Лапки, — "будемо оберігати чужі слова, цитати та назви, щоб їх не сплутали з власними думками."

Відтоді Розділові Знаки стали вірними хранителями Мови. Вони впорядкували її, принесли ясність, емоції та логіку. Завдяки їм слова перестали бути хаотичним потоком і стали потужним інструментом спілкування, що дозволяє людям розуміти одне одного, ділитися знаннями та емоціями.

І так, Мова навчила людей, що навіть найменші знаки мають величезне значення, адже саме вони надають сенс усьому, що ми говоримо і пишемо. Без них Мова була б німою, а думки — незрозумілими.

Оксана Івко,
учитель української мови і літератури
ЗЗСО с. Драбово-Барятинське
Драбівської сільської ради

 **Назва гри: Як козаки вивчали фразеологізми. Пригоди.**

🦋 Загальний опис:

Гравці стають **козаками-учнями** в Мудрого Осавула і проходять шлях від **новачка** до **Гетьмана слова**, виконуючи завдання, пов'язані з українськими фразеологізмами. У грі 4 рівні, кожен з яких відкриває нові випробування та дає звання.

□ Структура гри:

📖 Рівень 1 — "Козачата"

Завдання:

1. Відгадати значення 5 фразеологізмів (картки або слайди).
2. З'єднати фразеологізм із правильним зображенням.

Нагорода: Звання «**Козачок-розумничок**», 10 балів.

✂ Рівень 2 — "Молодий джура"

Завдання:

1. Упізнати фразеологізм за прикладом у реченні.
2. Скласти власне речення з фразеологізмом.

Механіка: Бал за кожне правильне речення, додатковий — за творчість.

Нагорода: Звання «**Джура Мовного Куреня**», 20 балів.

🏹 Рівень 3 — "Справжній козак"

Завдання:

1. Квест "Фразеологічна мандрівка": пройти шлях з 5 станцій, де на кожній станції — загадка, ребус або інтерактив (QR-код, відео, короткий квест).
2. Вставити фразеологізм у контекст (речення з пропуском).

Нагорода: Звання «**Козак-Знавцьо**», 30 балів + спеціальний жетон.

👑 Рівень 4 — "Гетьман слова"

Фінальний виклик:

Командне змагання — "**Битва фразеологізмів**".

1. Ведучий читає ситуацію — команди мають підібрати фразеологізм.
2. Рольова гра: обіграти сценку з використанням фразеологізмів.
3. Бліц-вікторина.

Нагорода: Звання «**Гетьман Слова**», медальки, сертифікати, 40 балів.

🏆 Система балів:

Дія	Бали
Вгадати фразеологізм	2
Скласти речення	3
Рольова сценка	5
Креативність / гумор	+1 бонус

🎁 Додаткові ідеї:

- **Скарбниця козака** — за кожні 10 балів гравець отримує фішку (може обміняти на підказку).
- **Таблиця лідерів** — командна мотивація.
- **Дипломи / грамоти** — вручення на завершення.

📖 *Гра мотивує дітей розвивати мовлення, логіку й уяву — ідеальне поєднання навчання та розваги.*

Оксана Івко,
учитель української мови і літератури
ЗЗСО с. Драбове-Барятинське
Драбівської сільської ради

Притча про суперечку між Звертанням та Іменником

У далекій країні мови жили двоє найкращих друзів, Звертання та Іменник. Вони завжди ходили разом, допомагаючи створювати правильні і зрозумілі речення. Але одного разу між ними виникла суперечка.

Звертання, горде і впевнене у своїй важливості, заявило:

— Без мене мова була б нудною та безбарвною! Я даю кожному слову особливе значення, я привертаю увагу і надаю емоційної сили. Подивись на себе, іменнику! Ти просто стоїш там, не змінюєшся і не даєш нічого особливого.

Іменник відповів спокійно, але з гіркотою в голосі:

— Але ж без мене ти не змгло б існувати, звертання! Ти не маєш власного значення, ти завжди потребуєш мене, щоб сформувати суть. Ти лише доповнюєш, а я — основа. Ти йдеш поруч, але без мене ти б не мало змісту. Адже хто ти без мене, звертання? Хіба не просто порожнє слово?

Звертання розсердилося і відповіло:

— Я не порожнє! Я виражаю почуття, ставлю акцент на тому, що важливе, звертаюсь безпосередньо до людини або предмета, роблю мову живою і емоційною!

Але Іменник у відповідь тільки знизав плечима:

— Я розумію твою роль, але не забувай: я визначаю, хто є хто. Без мене ти було б просто словом, що не має сенсу. Люди спершу чують мене, і вже потім звертаються до тебе. Я даю напрямок, а ти додаєш фарб, але все ж я — основа.

Їхня сварка тривала довго, аж поки, нарешті, не прийшов Мудрий Словник і сказав:

— Ви обоє важливі. Без Іменника не було б ані предмета, ані суті, а без звертання не було б емоцій, привернення уваги та взаємодії. Тільки разом ви створюєте справжню силу мови. Тому не сваріться, а працюйте в єдності, доповнюючи один одного. Тільки так ви зможете дати кожному слову своє справжнє значення.

Звертання і Іменник, почувши ці слова, зрозуміли, що їхня сила полягає не в конкуренції, а в співпраці. І з того часу вони працювали разом, створюючи слова, які були і точними, і емоційно насиченими.

Мораль: Так у світі мови з'явилася гармонія, і кожен елемент почав цінувати роль іншого.

Лілія Юсько,

вчитель зарубіжної літератури Калинопільського ліцею № 2

Три мудреці хотіли довести, хто з них наймудріший.

Після виступу першого мудреця, люди раділи, сміялись, щасливими йшли додому.

Другий мудрець змусив людей плакати, сумувати, не мати надії на майбутнє.

А після виступу третього - люди мовчки пішли додому.

Так що ж мудріше: сміх, сльози чи роздуми?

Ірина Лінчевська,

учитель української мови та літератури

Єрківського ліцею

імені Героя України В.М. Чорновола

Єрківської селищної ради

Мова — це не просто слова

У зеленому селі, де жайворонки вітали світанок, а вечори вкривались туманом, жила собі дівчинка на ім'я Соломійка. Вона була допитлива, чуйна і мала надзвичайний дар — вміла слухати. Особливо вона любила слухати казки своєї бабусі. Бабуся розповідала їх українською — ніжною, лагідною, мов шелест калини над хатою. Кожне слово бабусі було ніби тепленький хліб — рідний, пахучий, живий. Соломійка не просто чула — вона відчувала, як мова торкається її серця. Але одного року до села приїхали нові люди — освічені, ділові, з модними телефонами й іншими мовами на вустах. Вони казали:

— Ваша мова — добра для казок, але у великому світі вона не потрібна. Говоріть сучасною мовою — тоді станете успішними, важливими, “як усі”.

І люди почали мовчати. Спершу на зборах, потім у магазинах, потім навіть удома. Діти перестали питати бабусь про значення слів, а старі пісні ставали просто “дивними”. Мова, якою вони колись сміялись, молились і плакали — ставала мовчазною. Соломійка також почала соромитись рідної мови. Її друзі сміялись із неї, коли вона казала “галявина” замість “поляна” або “барвінок” замість “цветочек”. І дівчинка поступово перестала говорити словами, якими колись співала її мама.

Аж одного вечора їй наснився дивний сон. Вона опинилася на великому лузі. Там стояла жінка в білому одязі, з довгою косою, у вінку з волошок і ромашок. Вона була прекрасна, але дуже сумна. Її очі були повні сліз, а руки — поранені тернами.

— Хто ти? — спитала Соломійка, наблизившись.

— Я — твоя рідна мова, — відповіла жінка голосом, схожим на мамину колискову.

— Колись я співала в кожному твоєму слові. Я росла з тобою, була в твоїх вустах і в серці. Але тепер мене зраджують. Забувають. Зневажають. Я слабну...

— Але ж... я просто хочу бути як усі, — прошепотіла дівчинка.

— А хіба бути “як усі” — це щастя, коли ти втрачаєш себе? — запитала Мова.

— Я не забороняю знати інші мови. Але якщо ти забудеш мене — ти забудеш себе, свій рід, свій корінь.

І раптом поле почало темніти, квіти в'янули, а голос Мови ставав усе тихішим і тихішим...

Соломійка прокинулася зі сльозами на щоках. У тиші вона згадала бабусині слова: “Мова — це душа народу. Загине мова — не буде й серця в людей.”

Відтоді все змінилося. Дівчинка почала знову говорити рідною мовою. Вона читала українські книжки, виписувала нові слова, писала вірші. Спершу друзі дивувались, потім слухали, а потім теж почали запитувати: “А як це буде українською?”

І знаєш що? Та жінка із її сну більше не приходила сумною. Інколи вона з'являлась у думках Соломійки — усміхнена, сильна, з піснею на вустах. Бо рідна мова не зникла. Вона ожила — у дитячому голосі, у бабусиній пісні, у книзі на столі, у слові “дякую”, “люблю”, “мамо”.

І тоді Соломійка зрозуміла, що мова — це не просто слова. Мова — це пам'ять, це дім, це те, що живе в тобі — поки ти говориш, співаєш, пам'ятаєш.

Мораль: Рідна мова — не просто засіб спілкування, це пам'ять поколінь, голос предків і коріння нашої душі. Той, хто цурається своєї мови, втрачає частину себе. А той, хто її береже — зберігає цілий народ. Мова живе доти, доки ми говоримо нею з любов'ю.

Ольга Михайлівна Близнюк,

вчитель української мови

Молодецького закладу загальної середньої освіти

I-III ступенів Маньківської селищної ради

Притча про Будівельників Світу

У давні-давні часи, коли світ ще тільки творився, існувало велике Ніщо. Воно було безформне, безмовне і порожнє. Але серед цієї порожнечі зародилися крихітні, невидимі оку істоти, що були сповнені неймовірної енергії та бажання. Це були **Звуки**.

Їх було багато: одні були м'якими й тихими, наче шепіт вітру (**ш, с, ф**), інші – твердими й дзвінкими, як удар молота (**д, т, к**). Деякі були довгими і співучими, як річка, що тече (**а, о, у**), а інші – короткими й уривчастими, наче крапля, що падає (**п, б, г**).

Спочатку Звуки бігали хаотично, безцільно, кожен сам по собі. Вони стикалися, відскакували, створюючи лише незрозумілий гамір. Світ залишався Нічим.

Тоді наймудріший зі Звуків, старий і глибокий **"О"**, зібрав їх усіх. "Ми можемо більше, ніж просто шуміти, – сказав він. – Ми можемо будувати! Але для цього нам потрібно вчитися поєднуватися."

І Звуки почали експериментувати. Вони вчилися ставати поруч, утворюючи перші цеглинки – **склади**. Коли **"М"** ставав поруч з **"А"**, виходило **"МА"** – теплий і рідний звук. Коли **"Р"** поєднувався з **"У"**, виходило **"РУ"** – звук руху та сили.

Поступово, з цих складів, Звуки почали ліпити щось більше – **слова**. Кожне слово ставало крихітною будівлею, що мала своє значення. Слово **"Сонце"** стало яскравим маяком, що освітлював Ніщо. Слово **"Вода"** наповнило порожнечу живлющою вологою. Слово **"Любов"** зіграло все навколо.

Чим більше Звуки вчилися співпрацювати, тим складнішими і прекраснішими ставали їхні творіння. Вони будували **речення** – цілі палаци та міста, де жили Іменники, Дієслова, Прикметники та інші частини мови. Кожне речення передавало думку, почуття, історію.

І так, Звуки, ці маленькі, але могутні будівельники, сплітаючись і поєднуючись, створили все, що ми бачимо, чуємо і відчуваємо. Вони дали форму нашим думкам, дали голос нашим емоціям. Вони перетворили безмовне Ніщо на яскравий, живий, розмовний світ.

З того часу кожне слово, кожен звук, що злітає з наших вуст, є нагадуванням про тих давніх будівельників, які, поєднуючись, створили нашу мову – найвеличніший з усіх світів.

Ірина Мирославівна Тертична,
вчителька української мови та літератури
Руськополянського закладу загальної
середньої освіти I-III ступенів №1
Руськополянської сільської ради

ПРИТЧА ПРО ВІДМІНКИ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Одного теплого літнього вечора СЕМЕРО друзів-відмінків вирішили прогулятися парком. Давно знали одне одного, товаришувати роками, але ось так разом збиралися не часто: у кожного свої справи, робота, життєві клопоти.

Рівні алеї тасмниче приманювали до відпочинку. Домовилися зустрітися коло пахучої липи. Крислате дерево дарувало приємну прохолоду і водночас лоскотало уяву від майбутньої зустрічі.

Зібралися не всі. КЛИЧНИЙ зауважив: «ДРУЗІ, когось нема?» «ХТО ж запізнюється? ЩО таке?» – запитав НАЗИВНИЙ. «КОГО ж нема? ЧОГО не попередив?» – бідкався РОДОВИЙ. ДАВАЛЬНИЙ додав: «КОМУсь треба допомогти...» У ЗНАХІДНОГО свої потреби - КОГО? і ЩО? – запитує у себе.

Приятелі помітили, що місцевого відмінка нема. Він мешкав у будинку край міста. ОРУДНИЙ хоче знати: КИМ? і ЧИМ? можна доїхати швидше до парку.

Тут пролунав телефонний дзвінок і МІСЦЕВОГО відмінка пролунав голосок: «НА КОМУ? НА ЧОМУ? можна примчати до вас?» Друзі відповіли: «Без різниці. Та швидше до нас!»

А липа кличе всіх до розмови, до прогулянки стежками рідної мови. Приятелі зрозуміли одну істину: **кожен з них виконує свою роль**. Тільки разом їм добре і спокійно.

ІНФОРМАТИКА

Людмила Неділя,

заступник директора з навчально-виховної роботи,

вчитель інформатики

Черкаської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 32

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ:

ЯК ПЕРЕТВОРИТИ НАВЧАННЯ НА ЗАХОПЛИВУ ГРУ

У сучасному світі, де цифрові технології стали невід'ємною частиною життя, традиційні методи навчання часто втрачають свою ефективність. Учні звикли до інтерактивного контенту, динамічних ігор та миттєвого зворотного зв'язку. Саме тому гейміфікація – використання ігрових елементів у навчальному процесі – є потужним інструментом, що допомагає підвищити мотивацію та залученість школярів.

На уроках інформатики гейміфікація дозволяє перетворити суху теорію на захопливі місії, де учні стають дослідниками, програмістами чи кібердетективами. Використання таких сервісів, як Kahoot, Quizizz, Wordwall, Genially, Padlet, Scratch, Code.org, CoSpaces Edu, Tynker допомагає не тільки урізноманітнити заняття, а й розвивати навички програмування, алгоритмічного мислення та командної роботи.

Як саме інтегрувати гейміфікацію в уроки інформатики та які ігрові механіки працюють найкраще? Розглянемо ефективні методи та практичні приклади, які зроблять навчання не лише корисним, а й справді цікавим!

«Цифровий Квест: Агент 404»

Тема: Основи безпечної роботи в інтернеті

Інструмент: вебсервіс Genially

Зміст гри:

Учні перетворюються на «агентів цифрової безпеки», які повинні розгадати серію загадок, щоб врятувати викрадені дані.

У сервісі Genially створюється квест з різними типами завдань:

- Вікторина про безпеку в інтернеті
- Пазли з паролями
- Ланцюжок подій для виявлення хакера

Учні отримують підказки та проходять рівні.

Переможець – той, хто швидше збере всі ключі безпеки.

«Втеча з Лабіринту Коду»

Тема: Основи алгоритмів та програмування

Інструмент: Code.org/ Scratch

Зміст гри:

Учні програмують героя, який повинен вибратися з лабіринту, використовуючи команди коду.

Вчитель створює гру в Scratch (або використовує готові уроки в Code.org).

Учні перетягують блоки команд, щоб провести героя через перешкоди.

Гра ускладнюється з кожним рівнем (цикл, умовні оператори).

Додатковий виклик: Створити власні рівні в Scratch та запропонувати їх однокласникам!

«Мисливці на віруси»

Тема: Антивірусний захист та комп'ютерні загрози

Інструмент: вебсервіс Wordwall/ Kahoot/ Quizizz

Зміст гри:

Учні стають «антивірусами», які повинні знищити комп'ютерні загрози, відповідаючи на запитання.

Вчитель створює тест в середовищі Wordwall або Kahoot чи Quizizz із запитаннями:

- Що таке фішинг?

- Як розпізнати шкідливі програми?
- Які бувають антивіруси?

Учні швидко відповідають, заробляючи «бали безпеки».

Найшвидший отримує звання та бейдж «Швидкий Хакер».

Найшвидший і найточніший отримує звання та бейдж «Кібергерой».

«Векторний Конструктор»

Тема: Основи комп'ютерної графіки та анімації

Інструмент: Inkscape, Scratch

Зміст гри:

Учні малюють власних персонажів у векторному редакторі Inkscape та створюють анімовані сцени в Scratch.

В Inkscape учні малюють героя за допомогою векторної графіки.

В Scratch додають рух та ефекти.

Головне завдання – створити невелику анімовану сцену (наприклад, стрибок або біг).

Додатковий виклик: Перетворити свої малюнки на анімаційну гру!

«Кодова Місія: VR-Планета»

Тема: Створення інтерактивних історій

Інструмент: CoSpaces Edu/ Tynker

Зміст гри:

Учні створюють віртуальний світ у CoSpaces, де потрібно знайти приховані підказки.

Кожен учень або команда створює свою VR-планету.

Вони додають завдання та анімації (наприклад, двері відкриваються після правильної відповіді).

Однокласники проходять ці місії у VR-режимі.

Додатковий виклик: Перетворити гру у справжній квест!

Гейміфікація на уроках інформатики — це не просто розвага, а потужний інструмент, який допомагає зробити навчання цікавим, ефективним і мотивуючим.

Впровадження гейміфікації в навчальний процес відкриває перед вчителями нові горизонти, роблячи уроки не лише корисними, а й незабутніми!

Список використаних джерел:

1. Вебсервіс Kahoot. URL: <https://kahoot.com/>
2. Вебсервіс Quizizz. URL: <https://quizizz.com/>
3. Вебсервіс Wordwall. URL: <https://wordwall.net/>
4. Вебсервіс Genially. URL: <https://genially.com/>
5. Вебсервіс Padlet. URL: <https://padlet.com/>
6. Онлайн платформа Scratch. URL: <https://scratch.mit.edu/>
7. Онлайн платформа Code.org. URL: <https://code.org/>
8. Онлайн платформа CoSpaces Edu. URL: <https://www.cospaces.io/>
9. Онлайн платформа Tynker. URL: <https://www.tynker.com/>

Марія Володимирівна Козин,
вчитель інформатики
Старобабанівського ліцею
Дмитрушківської сільської ради
Уманського району

Притча про Мудрого Алгоритма та розгублених Роботів

У далекій-дальній Країні Інформатики жили-були Роботи. Вони були дуже здібні: хтось швидко рахував, хтось красиво малював, а дехто вмів будувати складні конструкції з кубиків.

Але була одна проблема: коли їм давали нове завдання, вони розгублювались і не знали, з чого почати.

Одного дня у місто приїхав Мудрий Алгоритм — старий і досвідчений робот, який завжди діяв чітко і без помилок. Його обличчя світилося теплим світлом, а голос був спокійним, наче м'яка музика.

Один молодий робот на ім'я Клікі запитав його:

Мудрий Алгоритме, як тобі вдається завжди знати, що робити?

Все просто, — відповів той. — Я просто розбиваю будь-яке завдання на чіткі послідовні кроки. Це і є алгоритм.

Алгоритм показав приклад:

— Ось алгоритм для побудови вежі з кубиків:

1. Візьми червоний кубик.
2. Постав його на стіл.
3. Візьми синій кубик.
4. Постав його на червоний.
5. Візьми зелений кубик.
6. Постав його на синій.

Роботи захоплено спостерігали, як Клікі, дотримуючись кроків, швидко й акуратно збудував вежу.

А якщо завдання складніше? — запитала Малювка. — Наприклад, намалювати будиночок?

Його теж можна розкласти на кроки, — відповів Алгоритм. — Спочатку квадрат — стіни. Потім трикутник — дах. Далі — вікна й двері. І так далі.

З того часу всі роботи полюбили алгоритми. Вони зрозуміли, що кожне, навіть дуже складне завдання, можна виконати, якщо діяти крок за кроком.

Мораль:

❖❖ Алгоритм — це план дій.

❖❖ Будь-яке завдання легше виконати, якщо його розбити на прості кроки.

❖❖ Планування — ключ до успіху і в інформатиці, і в житті.

Притча: Комп'ютер і Миша

Жив-був Комп'ютер. Він був дуже розумний, зберігав багато знань і міг робити складні обчислення. Але був у нього один недолік — він не знав, куди рухатися, доки хтось не підкаже йому.

Одного дня до нього прийшла маленька Миша. Вона була весела, швидка і завжди знала, куди клікнути.

— Привіт, Комп'ютере! — сказала вона. — Чому ти такий сумний?

— Я вмію багато всього, але сам не можу почати працювати. Мені завжди потрібна команда.

Миша усміхнулася:

— Я можу тобі допомогти! Якщо ми будемо працювати разом — ти будеш розумним, а я — твоїм провідником.

І з того часу вони стали найкращими друзями. Миша показувала, де натиснути, відкривала програми, малювала, запускала ігри, а Комп'ютер виконував усе точно й швидко.

Назва гри: Інформативна експедиція

Формат: командна або індивідуальна гейміфікована навчальна гра

Ціль гри: пройти всі етапи експедиції, виконуючи завдання з інформатики, щоб дістатися до фінішу й зібрати "скарби знань"



Механіка гри:

1. **Кожна станція** має міні-завдання:
 - o Вікторини
 - o Кросворди

- о Перетягування елементів (drag & drop)
- о Підказки за бонуси
- о Практичні завдання (наприклад, скласти алгоритм у Scratch або вибрати безпечний пароль)

Випробування 1: Цифрова карта знань

Мета: Ознайомити гравця з основами інформатики — пристрої комп'ютера, правила техніки безпеки, інформаційні процеси.

Завдання:

- Зібрати частини "карти знань", відповідаючи на запитання або розгадуючи ребуси.
- Знайти сховані «ключі» в лабіринті техніки (монітор, системний блок, миша).
- Мінімальні вікторини на знання типів інформації, носіїв даних тощо.

Нагорода: Відкривається доступ до "таємного цифрового архіву"

Випробування 2: Мережевий лабіринт



Мета рівня:

Навчити гравця основам комп'ютерних мереж та Інтернету:

- Що таке мережа
- Види комп'ютерних мереж
- Що таке IP-адреса
- Основи роботи в Інтернеті
- Правила безпеки в мережі



Сюжет:

Гравець опиняється у величезному **мережевому лабіринті**, який з'єднує комп'ютери, сервери та хмари даних. Щоб знайти вихід і перейти на наступний рівень, треба пройти випробування в 5 вузлах мережі.



Локації та завдання:

1. Вузол "Що таке мережа?"



Завдання: Обери правильне визначення комп'ютерної мережі серед декількох варіантів.



Міні-квест: з'єднай комп'ютери в логічну мережу.

2. Вузол "Локальна чи глобальна?"



Завдання: Розподіли приклади на **локальні** (шкільна мережа, домашній Wi-Fi) та **глобальні** (Інтернет, соцмережі).

3. Вузол IP-адрес



Завдання: Вгадай, який пристрій має таку IP-адресу.



Формат: весела логічна гра — підказки на основі назв пристроїв (наприклад: принтер, смартфон, ноутбук).

4. Вузол "Маршрут Інтернет-пакета"



Завдання: Проведи пакет даних від комп'ютера до сервера, минаючи віруси та шкідливі вузли.



Формат: аркада з перешкодами.

5. Вузол "Інтернет-безпека"



Завдання: Обери лише **безпечні дії в мережі** (не відкривати підозрілі листи, не давати паролі, не клікати на невідомі посилання).



Фінал рівня:

Гравець отримує **ключ доступу до наступної частини експедиції** — рівня **"Цифровий архів"**.



Новий бейдж: **"Мережевий навігатор"**

Випробування 3: Цифровий архів



Мета:

Закріпити знання учнів про зберігання даних, типи носіїв інформації, одиниці вимірювання інформації, архівацію та структуру файлів і папок.



Локації (етапи міні-квестів):



1. Типи носіїв інформації

- Завдання: об'єднай носії з прикладами використання.
- Механіка: гра типу "memory match" або перетягування.



2. Одиниці вимірювання інформації

- Завдання: впорядкуй від найменшої до найбільшої (біт → терабайт).
- Механіка: drag-and-drop послідовність.



3. Структура файлів і папок

- Завдання: створи правильний шлях до файлу.
- Механіка: гра "збери шлях із частин" (наприклад: D:\Ігри\Пригоди\save01.dat)



4. Архівація даних

- Завдання: вибери, які файли доцільно архівувати перед передачею.
- Механіка: гра "відмітьте правильне", можна додати таймер.



5. Місія: Врятуй архів!

- Завдання: знайти резервну копію серед фейкових.
 - Механіка: міні-детективна гра — підказки, хибні назви, дати.
-



Нагорода:

- Бейдж: **"Архіватор пригод"**
- Ключ до наступного рівня: **"Секретне з'єднання"**
- Бонус: відкривається частинка секретної карти (для фінального рівня)

Олена Володимирівна Балковенко

Паланський ліцей

Паланської сільської ради Уманського району

Притча з інформатики: «Про мудрого комп'ютерника та учня»

У далекому цифровому королівстві жив старий мудрий Програміст. Він був знаний усім — не лише тому, що розумів мови машин, а ще й тому, що міг навчити кожного, хто прагнув знань.

Одного дня до нього прийшов юнак і запитав:

— Учителю, я вивчив багато мов програмування, знаю алгоритми та структури даних, але все одно не можу створити добру програму. Чому?

Мудрий Програміст дав йому аркуш паперу й олівець.

— Створи програму без комп'ютера, — мовив він.

— Але ж як? Це ж неможливо! — здивувався учень.

— Ось тому ти і не можеш створити добру програму, — відповів учитель. — Бо справжня програма народжується не в комп'ютері, а в голові. Машина — лише інструмент. Спочатку мисли, потім — кодуй.

Учень зрозумів, що головне в інформатиці — не лише знання команд, а вміння думати як алгоритм і бачити структуру, ще до того, як торкнешся клавіатури.

І відтоді він почав писати код не просто як інструкції для машини, а як продумане, гармонійне творіння розуму.

Притча про комп'ютерні пристрої: «Хто головніший?»

Одного разу у корпусі старого комп'ютера спалахнула суперечка між пристроями.

Процесор вигукнув:

— Без мене жодна команда не буде виконана! Я — мозок усього комп'ютера!

Жорсткий диск заперечив:

— А де ж ти братимеш дані, якщо я їх не збережу? Я — пам'ять комп'ютера!

Монітор засміявся:

— Ви хоч і потужні, але без мене користувач нічого не побачить. Я — його очі!

Мишка й клавіатура теж не мовчали:

— А без нас людина взагалі не зможе з вами взаємодіяти! Ми — його руки й голос!

Усі сперечалися, поки не заговорив Блок живлення:

— А якщо я замовкну — ви всі станете мертвими. Ніхто не побачить, не натисне, не виконає і не збереже.

Настала тиша. І з того часу кожен пристрій зрозумів: у комп'ютері немає головного. Кожен важливий, і лише разом вони — справжня сила.

Сергій Дубашевський,

учитель інформатики Чигиринського ліцею №3

Чигиринської міської ради

Притча про вкладені цикли в середовищі Scratch, з інформатики для учнів **6** класу:

❖❖ Притча про Ведмедика-програміста та вкладені цикли ❖❖

Жив-був у лісі ведмедик на ім'я Клік. Він дуже любив малювати геометричні візерунки в програмі Scratch. Одного дня він захотів намалювати чарівний килим з квадратів, але самотійно це було довго й нудно.

Пішов ведмедик до сови — мудрої вчительки Scratch.

— Сова, допоможи, будь ласка! Я хочу намалювати багато квадратів у рядках і стовпцях, але як це зробити швидко?

Сова усміхнулась і сказала:

— Використай вкладені цикли, мій юний програмісте!

— Що це таке? — здивувався ведмедик.

— Уяви, що ти йдеш по рядку й малюєш квадрати один за одним — це зовнішній цикл. А кожен квадрат ти малюєш за допомогою внутрішнього циклу, бо квадрат має чотири сторони. Один цикл — у середині іншого.

Так ведмедик зробив дві петлі:

❖❖ Перший цикл — для рядів квадратів.

❖❖ Другий цикл — для самих квадратів.

І став його килим чудовим! І швидко, і красиво! З того часу він зрозумів: вкладені цикли — це як чарівна паличка програміста!

✧ Ця притча допоможе учням зрозуміти, що вкладені цикли — це спосіб повторювати дії всередині інших дій. І все це легко реалізується в Scratch, наприклад, за допомогою блоків "повторити".

Сценарій гри "Скарб пікселів" для 6 класу з теми "Вкладені цикли в Скретч", спрямованої на розвиток логічного мислення.

Назва гри: Скарб пікселів

Мета: Закріпити розуміння вкладених циклів у Скретч, розвивати логічне мислення, вміння працювати в команді (якщо учнів об'єднати в невеликі групи).

Тривалість: 40-45 хвилин

Ресурси:

- Інтерактивна дошка
- Заздалегідь підготовлені "картки-підказки" з фрагментами коду Скретч (кількість залежить від кількості завдань)
- Завдання на слайдах презентації (створення простих геометричних фігур або візерунків за допомогою вкладених циклів)
- "Скриня зі скарбом" (можна символічну) з невеликими заохочувальними призами (наклейки, смайлики тощо)

Підготовка:

1. Створи презентацію з завданнями. Кожне завдання має містити опис фігури або візерунка, який потрібно відтворити в Скретч за допомогою вкладених циклів. Рівень складності завдань повинен поступово зростати.
2. Підготуй "картки-підказки". На кожній картці напиши фрагмент коду Скретч, пов'язаний з циклами (наприклад, повторити 10, перемістити на 50 кроків, повернути на 90 градусів). Деякі картки можуть бути "хибними" або непов'язаними з поточним завданням.
3. Створи "скриню зі скарбом" та наповни її невеликими призами.

Хід гри:

(5 хвилин) Організаційний момент та повторення:

- Привітай учнів та оголоси тему уроку у формі гри "Скарб пікселів".
- Коротко повтори основні поняття вкладених циклів у Скретч, використовуючи інтерактивну дошку для демонстрації простих прикладів. Наголоси на тому, як один цикл може бути вкладений в інший для створення складніших візерунків.

(15-20 хвилин) "Розшифруй підказку":

- **Варіант 1 (індивідуальна робота):** Кожному учню видається перша "картка-підказка". Учні повинні проаналізувати код на картці та спробувати передбачити, яку дію виконує спрайт.
- **Варіант 2 (робота в парах):** Учні об'єднуються в пари та разом аналізують картку.
- На інтерактивній дошці з'являється перше завдання (опис простої фігури, наприклад, квадрат). Учні, використовуючи свої знання про вкладені цикли та отриману підказку (або без неї, якщо підказка виявилася не дуже корисною), повинні подумки або на чернетках накидати алгоритм у Скретч для створення цієї фігури.
- Учитель контролює процес, допомагає учням, які мають труднощі, ставить навідні запитання.

(15-20 хвилин) "Знайди скарб":

- На інтерактивній дошці відкривається Скретч (онлайн або встановлений).

- Учні (індивідуально або в парах) намагаються відтворити задану фігуру в Скретч, використовуючи вкладені цикли.
- Після того, як більшість учнів впоралися із завданням (або час вичерпано), один-два учні демонструють свої розв'язки на інтерактивній дошці, пояснюючи логіку свого коду.
- Учитель аналізує представлені розв'язки, звертає увагу на правильне використання вкладених циклів, ефективність коду.
- Далі учні отримують наступну "картку-підказку" та переходять до наступного завдання з презентації (фігура або візерунок складніший за попередній).
- Гра продовжується до завершення часу або до виконання всіх завдань. За кожне правильно виконане завдання учні отримують право спробувати "відкрити" скриню зі скарбом (наприклад, відповідаючи на додаткове запитання з теми або просто отримуючи невеликий приз).

(5 хвилин) Підбиття підсумків:

- Учитель підводить підсумки гри, відзначає активність учнів та правильні розв'язки.
- Ще раз наголошує на важливості розуміння вкладених циклів для створення складних алгоритмів у програмуванні.
- Можна запропонувати учням подумати над тим, де ще в реальному житті можна зустріти приклади циклічних процесів, що повторюються всередині інших циклів.

Можливі варіанти ускладнення/спрощення:

- **Спрощення:** Для слабших учнів можна давати більш детальні підказки або розбивати складні завдання на кілька простих кроків.
- **Ускладнення:** Для сильніших учнів можна запропонувати створити більш складні візерунки, використовувати змінні в циклах, або додати елементи випадковості.

Поради:

- Створіть позитивну та заохочувальну атмосферу в класі.
- Заохочуйте учнів до співпраці та обміну ідеями.
- Будьте готові допомогти учням, які відчувають труднощі.
- Зробіть "скриню зі скарбом" привабливою для учнів.

Ольга Іванівна Клеценко
Калинопільський ліцей №1

Притча про Золоті Ключі та Сад Знань

Колись давно, у самому серці Країни Освіти, стояв величний Сад Знань. Його високі дерева були обтяжені плодами мудрості, а квіти випромінювали аромати розуміння. Учні збиралися там щодня, озброєні лопатами старанності та відрами терпіння, щоб обробляти ґрунт і збирати врожай.

Серед них були двоє друзів, Олег і Марта. Олег був відомий своєю швидкістю та кмітливістю. Він завжди шукав найкоротший шлях до знань. Марта ж була ретельною і вдумливою, віддаючи перевагу глибокому розумінню кожної гілки.

Одного разу до Саду Знань прибув дивовижний винахід — скриня з Золотими Ключами. Кожен ключ обіцяв відкрити двері до найскладніших питань, розшифрувати найзаплутаніші головоломки та миттєво показати відповіді. Старійшина Саду пояснив, що це Штучний Інтелект, потужний інструмент, здатний неймовірно прискорити процес навчання.

Олег, недовго думаючи, схопив кілька Золотих Ключів. Він використовував їх постійно: щоб знайти відповіді на завдання, написати твори, навіть щоб розв'язати складні математичні рівняння. Його врожай був величезним, але він майже не торкався ґрунту сам. Він швидко проходив крізь Сад, не затримуючись, щоб відчути аромат квітів або побачити, як розвивається насіння.

Марта також взяла один Золотий Ключ. Але вона використовувала його інакше. Коли вона стикалася з невідомою рослиною, вона спершу намагалася розпізнати її самостійно,

досліджувала листя, стебло, корінь. Лише коли її власні зусилля вичерпувалися, або їй потрібна була підказка, щоб поглибити своє розуміння, вона обережно вставляла Золотий Ключ. Він відкривав їй двері до додаткової інформації, показував різні ракурси проблеми або пропонував шляхи для подальшого дослідження. Вона використовувала ключ не для того, щоб уникнути роботи, а для того, щоб її покращити і поглибити.

Минали місяці. Настав час збирати найцінніший урожай – плоди справжнього розуміння. Олег мав повні кошики відповідей, але коли його попросили пояснити, чому ці відповіді саме такі, або застосувати їх у новій, незнайомій ситуації, він замовкав. Він мав ключі до дверей, але не мав карти, щоб орієнтуватися у приміщеннях. Його знання були поверхневими, як вода, що біжить по каменю, не проникаючи в нього.

Марта ж мала менше кошиків, але кожен її плід був соковитим і наповненим. Вона могла пояснити кожен крок, розкрити взаємозв'язок між різними концепціями, запропонувати власні рішення. Вона розуміла, а не просто знала. Вона використовувала Золотий Ключ як компас, що вказував напрямок, а не як літак, що пролітав над усім.

Мораль притчі: Штучний Інтелект – це потужний Золотий Ключ до нескінченних знань. Він може бути чудовим помічником і прискорювачем навчання. Але, як і будь-який інструмент, його цінність визначається тим, як ми його використовуємо. Якщо ми дозволяємо йому виконувати всю роботу за нас, ми можемо отримати лише ілюзію знань. Якщо ж ми використовуємо його для поглиблення свого розуміння, для розширення горизонтів і для допомоги у власних зусиллях, тоді Золотий Ключ справді відкриває двері до мудрості.

Олександр Ярош

У далекому королівстві Інформатики, де вулиці були викладені оптоволоконком, а будинки світилися екранами, жив юний учень на ім'я **Максим**. Максим був допитливим, але іноді трохи поспішним. Він любив швидкість і не завжди звертав увагу на деталі.

Одного дня Великий Архітектор, мудрий старець із сивою бородою, що світилася, оголосив конкурс: "Хто створить найміцніший і найбезпечніший Цифровий Замок для Королівської Скарбниці, той отримає ключ до безмежних знань!"

Максим негайно взявся до роботи. Він швидко вивчив основи **кодування** та **шифрування**. "Головне – швидкість!" – думав він. Він створив замок, який, на перший погляд, здавався надійним. Він використовував дуже довгий **пароль** і був впевнений у своїй перемозі.

Інший учень, на ім'я **Софія**, працювала повільніше, але ретельніше. Вона не просто писала код, а й постійно перевіряла його на **помилки**. Вона вивчала різні види **кібератак** і шукала вразливі місця у своєму Цифровому Замку. Софія приділяла увагу не лише довжині пароля, а й його **складності**, використовуючи комбінації літер, цифр і символів. Вона також створила систему **двофакторної аутентифікації**, щоб навіть якщо хтось дізнається пароль, він не зміг би отримати доступ.

Настав день випробувань. Великий Архітектор запросив усіх мешканців королівства, щоб вони спробували зламати Цифрові Замки учнів.

Спочатку випробували замок Максима. Багато хто намагався підібрати пароль, але він був дуже довгим. Максим уже торжествував. Але тут підійшов хитрий Пірат Даних. Він не став підбирати пароль, а просто знайшов маленьку **лазівку** в коді Максима – дрібну помилку, яку Максим пропустив через свою поспішність. За кілька хвилин Пірат Даних відчинив замок, і Королівська Скарбниця виявилася відкритою. Максим був засмучений.

Потім настала черга замку Софії. Пірат Даних довго намагався зламати його, використовуючи різні методи. Він не міг знайти жодної помилки в її **коді**. Навіть коли він підібрав пароль, система попросила додаткове підтвердження – Софія отримала сповіщення на свій пристрій і відмовила у доступі. Замок Софії залишився неприступним.

Великий Архітектор посміхнувся і промовив: "Максime, ти швидко опанував основи, але забув про найважливіше – **безпеку** та **деталі**. Твій замок був швидким, але крихким. Софіє,

ти працювала ретельно, перевіряючи кожен рядок коду, передбачаючи можливі загрози. Твій замок був не лише міцним, а й **розумним.**"

Мораль притчі:

- **Швидкість в інформатиці – це добре, але не ціною якості та безпеки.**

Завжди перевіряйте свою роботу.

- **Дрібні помилки можуть призвести до великих проблем.** Будьте уважні до деталей.

- **Безпека даних – це надзвичайно важливо.** Завжди думайте про те, як захистити свою інформацію та інформацію інших.

- **Навчайтеся не тільки створювати, а й захищати.** Знання про потенційні загрози допоможе вам створювати більш надійні системи.

- **Використовуйте складні паролі та двофакторну аутентифікацію.** Це ваші перші кроки до кібербезпеки.

Наталія Іванівна Стеценко,
учитель інформатики Багачевського ліцею №2
Багачевської міської ради

Мудрий Садівник та його Знаряддя.

Жив колись мудрий Садівник, який дуже любив свій Сад – великий і розкішний, повний найрізноманітніших рослин і квітів. Йому завжди хотілося, щоб Сад ставав ще кращим, а його знання про кожную рослину – глибшими.

Одного разу Садівник створив собі помічника – дивну Скриньку, що світилася. Він назвав її Розумне Знаряддя. Ця Скринька могла миттєво знаходити будь-яку інформацію про рослини: де вони краще ростуть, яку воду люблять, як боротися зі шкідниками. Вона також могла малювати ідеальні схеми клумб і навіть передбачати погоду.

На початку Садівник був у захваті. Він став працювати швидше, Сад процвітав, а сам Садівник здавався всезнаючим. Він міг відповісти на будь-яке питання про рослини, не замислюючись. "Який я мудрий!" – думав він.

Але одного ранку Садівник помітив дивну річ: квіти не пахли так, як раніше, а земля здавалася менш живою. Він подивився на свої руки – вони були чисті, без бруду, але й без тієї мозолистої мудрості, яка приходить від справжньої праці. Він зауважив, що перестав торкатися землі, відчувати її тепло, розрізняти відтінки листя на дотик. Він більше не проводив години, роздумуючи над тим, як краще доглядати за трояндами, бо Розумне Знаряддя давало готові відповіді.

Садівник зрозумів. Розумне Знаряддя було неймовірно корисним, але воно ніколи не замінить його власних очей, його рук, його серця. Воно давало інформацію, але не давало відчуття, не давало справжнього досвіду, який і робив його Мудрим Садівником.

З того дня Садівник став використовувати Розумне Знаряддя інакше. Він звертався до нього за фактами та порадами, але обов'язково перевіряв їх на практиці, у своєму Саду. Він знову став торкатися землі, відчувати аромат квітів і сам вирішувати, що найкраще для його Саду, використовуючи Розумне Знаряддя як вірного помічника, а не як єдине джерело істини.

Мораль: Комп'ютер – це надзвичайно потужне знаряддя, що дає знання та можливості, але він ніколи не замінить власних роздумів, досвіду та справжнього розуміння світу. Справжня мудрість народжується з поєднання знань і власного досвіду.

Анастасія Янченко,
учитель інформатики
Черепинської гімназії імені
Героя Китайської Народної Республіки
Кулішенка Григорія Якимовича
Селищенської сільської ради

Притча про старий сервер і молодий скрипт

У далекому дата-центрі стояв старий, потужний сервер. Його вентилятори оберталися повільно, а процесори грілися від спогадів про часи, коли він був головним у мережі. Він обробляв складні запити, керував базами даних і підтримував цілі вебсайти.

Одного дня в систему завантажили молодий скрипт. Він був легкий, написаний на модному фреймворку, і відчував себе дуже впевнено.

— Старий, — сказав скрипт, — ти вже застарів. У тебе навіть інтерфейс командного рядка! Поглянь на мене — я асинхронний, оптимізований і в хмарі все обчислюю!

Сервер посміхнувся кулером:

— Молодий, швидкість важлива, але ще важливіше — надійність і досвід. Коли ти вперше впадеш через помилку в коді або втратиш з'єднання з базою, згадай, хто роками працював без перезавантаження.

І дійсно, через кілька днів скрипт вийшов з ладу через недопрацьовану обробку помилок. А старий сервер мовчки підставив своє ядро, виконавши обробку бездоганно. Мораль: Не суди по технології — цінуй стабільність, досвід і витримку систем.

ТЕХНОЛОГІЇ

Тетяна Іванівна Басанська

Нечаївський заклад загальної середньої освіти І-ІІ ступенів
Червонослобідської сільської ради Черкаської області

Притча про шкільні інструменти

У майстерні старої школи жили собі інструменти — молоток, пила, викрутка, лінійка і олівець. Щоранку вони спостерігали, як діти приходять на уроки технологій, і кожен з них прагнув бути корисним.

Одного разу інструменти почали сперечатися, хто з них найважливіший.

— Без мене нічого не збудуєш! — гордо мовив молоток. — Я — сила!

— А хто наріже дошку? — огризнулася пила. — Твоя сила без мене — нічого!

— Ви обидва не зберете навіть табуретки без мене! — втрутилась викрутка. — Я тримаю все разом.

— А як без точності? — тихо додала лінійка. — Без мене все буде криве і нестійке.

Олівець мовчав.

— А ти чого мовчиш? — звернулися до нього інші.

— Я перший, хто торкається мрії. Без моєї лінії ви навіть не знатимете, з чого починати...

І тоді всі зрозуміли: кожен із них важливий, але справжнє творення починається тоді, коли вони працюють разом.

Мораль: У кожного — своє місце й значення. Тільки разом народжується майстерність.

Гейміфікована гра для уроку трудового навчання "**Майстерня Часу**"

Сюжет: Учні потрапляють у фантастичну майстерню, де зламалася Машина Часу. Щоб її відремонтувати, потрібно пройти 5 етапів у різних "епохах", виконуючи завдання, які вимагають знань, вмінь і командної роботи.

Етап 1 — Квест "Втрачений інструмент" (вступ)

Ціль: знайти ключові інструменти, які потрібні для ремонту Мащини Часу.

Формат: учням даються підказки, ребуси та загадки (сховані в класі), які ведуть їх до "інструментів" (роздруковані картки або справжні предмети).

Етап 2 — Батл "Хто швидше — той майстер"

Ціль: позмагатися в практичному завданні (наприклад, зібрати нескладну конструкцію або вірно накреслити креслення).

Формат: 2-3 команди змагаються за швидкість і точність. Додаткові бали — за якість виконання.

Етап 3 — Рольова гра "Майстри минулого"

Ціль: зіграти ролі майстрів з різних історичних епох (кухар, тесляр, гончар, коваль тощо).

Формат: кожна команда готує міні-сценку (1-2 хвилини) про свій "професійний день", використовуючи уявні або реальні інструменти. Можна дати заздалегідь або обрати жеребкуванням.

Етап 4 — Вікторина "Мозковий гайковерт"

Ціль: відповісти на запитання, пов'язані з трудовим навчанням (назви інструментів, безпека праці, техніки тощо).

Формат: інтерактивна вікторина з варіантами відповідей або в стилі Kahoot (можна просто показувати картки).

Етап 5 — Фінал: Побудова Мащини Часу

Ціль: використати всі здобуті знання та знайдені матеріали, щоб зібрати символічну "машину часу" (може бути модель з конструктора, аплікація або спільний плакат).

Формат: творче завдання в команді.

Нагородження:

Кожен етап приносить бал (або деталь для "машини").

У фіналі оголошується команда "Майстрів Часу", але всі отримують заохочення.

Наталія Строкань,
вчитель Золотоніського академічного
ліцею «Імпульс» ЧОР

У далекому селі жив собі хлопчик на ім'я Остап. Він був дуже кмітливий, але нетерплячий — усе хотів зробити швидко, і часто через це помилявся. На уроці трудового навчання він завжди поспішав закінчити першим, але його вироби виходили криві або ламалися.

Одного разу вчителька принесла до класу старий дерев'яний молоток. Вона поставила його на стіл і сказала:

— Цей молоток — чарівний. Він може зробити будь-яку річ ідеальною. Але лише той, хто працює з серцем і терпінням, зможе скористатися його чарами.

Усі учні спробували зробити дерев'яну скриньку. Дехто поспішав — і отримував розхитану коробку. Але один учень, Марко, повільно і уважно вимірював кожну деталь, добирав потрібні цвяхи, перевіряв рівність. Хоча він завершив останнім — його скринька була найміцніша й найгарніша.

Остап побачив це і засмутився. Вчителька підійшла до нього й лагідно сказала:

— Справжня чарівність не в молотку, а в твоїх руках і серці. Працєю з любов'ю — і ти станеш майстром.

І з того дня Остап змінився. Він навчився цінувати процес, не поспішати, і його вироби ставали дедалі кращими.

Мораль:

Справжнє мистецтво — не в тому, щоб зробити швидко, а в тому, щоб зробити якісно. Терпіння, увага до деталей і любов до праці — ось що робить тебе майстром.

Руслан Васильович Кравець

Історія існування шкільного предмета "Трудове навчання" складна, цікава та повчальна. Була пора становлення, здобутків, стрімкого розвитку й існували часи занепаду, зневаги, забуття. Незважаючи на всі негаразди, предмет посів своє місце в сучасному освітньому просторі.

Притча про трудове навчання

Одного разу у стародавні часи, великий майстер вирішив передати своє знання своєму учневі. Він сказав учневі: "Я хочу, щоб ти навчився не тільки робити речі, але й відчував, як це. Необхідно робити те, що ти робиш, з душевною наповненістю, не тільки руками." Учень слухав, але він не зрозумів, що це означає.

Потім майстер попросив його вирити колодязь. Учень почав працювати, але швидко втопився, бо це було важко. Він рив колодязь з нетерпінням, думаючи тільки про те, щоб швидше закінчити.

Майстер спостерігав за ним і, коли учень закінчив роботу, попросив його подивитися на те, що вийшло. Учень подивився на колодязь і розчарувався. Він був сухий та нерівний.

Майстер пояснив, що колодязь не був добре зроблений, тому що учень працював не з душою. "Ти не відчував те, що робиш, — сказав майстер. — Ти не поклав у це всю свою душу".

Потім майстер попросив учня вирити інший колодязь, але цього разу, він попросив його працювати з любов'ю і повною увагою. Учень слухав, і цього разу він почав працювати з ентузіазмом. Він відчував кожну нотку, кожну частинку своєї роботи, і це колодязь вийшов рівним, глибоким і красивим.

Майстер сказав учневі: "Це і є трудове навчання. Необхідно не тільки робити, але і відчувати, навчатися, і робити це з любов'ю. Тоді твоя праця буде не просто роботою, а твоє життя."

Що ця притча вчить?

Важливість душевної залученості:

Необхідно відчувати, що ми робимо, і робити це з любов'ю, а не тільки руками.

Праця - це не тільки робота, а і навчання:

Кожна праця - це можливість навчитися нового і розвиватися.

У праці можна знаходити задоволення:

Коли ми робимо те, що нам подобається, і робимо це з душі, ми знаходимо в цьому задоволення.

Праця допомагає нам розвиватися:

Коли ми працюємо, ми вчимося, робимо помилки і вчимося на них.

Тетяна Кондратюк

Назва гри: Академія Талановитих Панянок

Мета гри:

Виконати серію завдань у 5 творчих лабораторіях, набрати якнайбільше балів і отримати титул **"Пані Майстриня"**.

Лабораторії гри:

1. Модна лабораторія "Фешн-стайл"

- Завдання: Створити ескіз одягу з паперу/тканини (можна колаж).
- Критерії: Креативність, охайність, презентація.

2. Кулінарна лабораторія "Смакота"

- Завдання: Оформити стіл для свята або створити кулінарну листівку-рецепт.
- Можна також провести дегустацію (якщо дозволено) — зробити бутерброд-арт.

3. Лабораторія "Чарівна голка"

- Завдання: Виконати простий шов на тканині (на швидкість і точність).
- Або зшити маленьку фетрову фігурку (сердечко, смайлик).

4. Лабораторія декору "Дім моєї мрії"

- Завдання: Зробити мініатюрний макет кімнати/декор (з паперу, тканини, картону).

- Оцінюється креатив, функціональність.

5. Естетика і стиль "Дизайн краси"

- Завдання: Створити модну зачіску на манекені/подрузі або придумати б'юті-лук (з описом, без косметики).
- Або — декорувати предмет (рамку, коробочку).

Система балів:

Лабораторія	Макс. бали
Фешн-стайл	20
Кулінарія	20
Шиття	20
Декор	20
Стиль	20
Бонус за креатив	5

Нагороди:

- Пані Майстриня – найбільше балів.
- Кулінарна фея – за найсмачніший/естетичний проєкт.
- Арт-дизайнер – за найкреативніше оформлення.

- Рукодільниця року – за акуратність у шитті.

Фішки:

- Фото-зона для презентації проєктів.
- Голосування "глядацьких симпатій".
- Можна видати "Дипломи чарівності" кожній учасниці.



Нагороджується

за _____ місце
у грі «Академія Талановитих Панянок» та проявлену майстерність, креативність і старанність.

Вчитель трудового навчання: _____

Т. В. Кондратюк

Дата: « ____ » _____ 2025 р.

Нагороджується

за участь у грі «Академія Талановитих Панянок» та проявлену майстерність, креативність і старанність.

Вчитель трудового навчання: _____

Т. В. Кондратюк

Дата: « ____ » _____ 2025 р.

Таблиця оцінювання



ФІЗВИХОВАННЯ

Наталія Володимирівна Роговенко,
учитель фізичної культури Старобабанівського ліцею
Дмитрушківської сільської ради Уманського району
Черкаської області,
спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії,
керівник гуртка - методист,
«Відмінник освіти» Міністерства освіти і науки України

Притча про м'ячі

Одного разу в спортивному залі зустрілися м'ячі з різних видів спорту: футбольний, баскетбольний, волейбольний, тенісний і гольфовий. Вони почали сперечатися, хто з них найважливіший.

Футбольний м'яч гордо сказав:

— Я — найпопулярніший у світі! Мене люблять мільйони! Без мене не буде справжнього чемпіонату! Баскетбольний м'яч відгукнувся: — А мене кидають високо — я лечу до самого кільця! Це справжнє мистецтво!

Волейбольний м'яч усміхнувся:

— Мене не ганяють по полю, мене обережно підкидають, пасують — я символ командної гри.

Тенісний м'яч мовив:

— Я хоч і маленький, але швидкий та пружний. Гольфовий м'яч скромно промовив: — Я найменший і майже завжди мовчу, але навіть мене шанують за точність і витонченість гри.

Суперечка тривала, поки повз не проходив старенький Тренер. Він зупинився, послушав м'ячі і сказав:

— Кожен із вас важливий. Але запам'ятайте: м'яч сам по собі — ніщо, якщо його не підніме рука гравця, не скерує розум і не зігріє командний дух.

Мораль: Не важливо, ким ти є, головне, — як ти себе проявляєш і яку мету маєш. І лише в руках майстра чи в команді однодумців ти справді стаєш цінним.

М'ячі, що вміли мріяти

Уночі, коли спортивний клуб зачиняли, в залі прокидалися м'ячі. Футбольний м'яч мріяв про гучні стадіони, коли його несли по полю, а трибуни кричали від захвату. Баскетбольний м'яч уявляв, як злітає в повітря і зриває овації точним кидком у кільце. Волейбольний м'яч мріяв про мить польоту між двома командами, коли час сповільнюється. Тенісний м'яч марив про шалені подачі, коли він летить зі швидкістю блискавки, вигинаючись у повітрі. А гольфовий м'яч просто хотів спокою — ідеального удару, тиші, коли кожна траєкторія має значення. Вони сперечалися не голосно, а в думках: Чия мрія важливіша? Чия гра краща?

І тоді озвався старий м'яч для регбі, який давно вже не грав, а просто лежав на полиці й спостерігав.

— Друзі, — сказав він, — кожен із вас створений для особливої гри. Ваші мрії — це не змагання. Це музика, кожен — у своєму жанрі. І краса не в тому, як гучно вас вдаряють, а як багато серця в тому ударі.

Всі м'ячі затихли. І вперше не заздрили один одному, бо кожен відчув: його мрія — частинка великого оркестру спорту.

Мораль: У кожного з нас — своя форма, свій політ, своє призначення. Ми не для змагання одне з одним, а для гри, де кожен важливий. Не обирай “краще” — шукай своє.

Притча про легку атлетику та її користь

Одного разу старий мудрець зібрав учнів у долині біля підніжжя гори. Він вказав на вершину та сказав:

— Хто першим дістанеться туди, отримає моє благословення.

Учні подивилися один на одного, і кожен обрав свій шлях. Один почав бігти щодуху – він був спринтером і швидко подолав перші метри, але невдовзі втомився. Другий розрахував сили та побіг рівномірно – він був стаєром. Завдяки витривалості він поступово наздогнав спринтера.

Третій вибрав стрибки – перестрибував через каміння, рівчаки та кущі, прокладаючи коротший, але складніший шлях.

Четвертий жонглював списом, списавши маршрут і розрахувавши силу кидка, щоб потім швидко скоротити відстань до нього. П'ятий рухався стежкою, наче справжній марафонець, зберігаючи енергію.

І кожен із них, хоч і різними шляхами, але досяг вершини. Мудрець усміхнувся:

— Ви всі – як різні види легкої атлетики. Кожен має свої сильні сторони, свою техніку, свою витривалість чи швидкість. Але головне – всі вони ведуть до мети. І як у спорті, так і в житті: важливо знайти свій ритм, свою силу та рухатися вперед, не зупиняючись.

Учні зрозуміли: кожен вид легкої атлетики – це не просто спосіб тренування тіла, а й урок для душі.

Мораль: Швидкість навчає швидко ухвалювати рішення. Витривалість допомагає не здаватися. Стрибки вчать долати перешкоди. Метання вчать прицілюватися до цілей. А марафон – це мистецтво терпіння та стратегії. **Тому в житті, як і в спорті, головне – знайти свою силу та рухатися вперед!**

ФІЗИКА

Алла Яценко,
Нечаївська гімназія Слобідської сільської ради
Про Силу Струму, Напругу та Опір

Зібрав якось Струм своїх колег - Силу Струму, Напругу та Опір, щоб поговорити. Напруга весело посміхаючись заявила, що є найважливішою для Струму. Опір обурився і зняв з себе своє важке мідне пальто. В цей час Сила Струму вигукнула, що відчуває приплив сил. Розгнівана Напруга від почутого надула щоки і стала схожою на м'яч. І знову вигукнула Сила струму, що відчуває приплив сил.

«Не сваріться!», - попросив Струм. Ви всі важливі для мене, адже коли зростає Напруга, Сила Струму відчуває свою силу. Коли Опір зняв пальто і зменшився, то Сила Струму відчула те саме.

Мораль цієї історії така: сила струму прямо пропорційна напрузі та обернено пропорційна опору.

Тетяна Олександрівна Патласенко,
учитель фізики і інформатики
Шендерівської гімназії - філії Стеблівського ліцею
- опорного закладу загальної середньої освіти імені І. С. Нечуя-Левицького
Стеблівської селищної ради Корсунь-Шевченківського району

Легенда призначена для уроку фізики у 8 класі з теми «Робота і потужність електричного струму»

Легенда: Місія "Електрон-Сіті"

У далекому технологічному світі існувала неймовірна країна – Електрон-Сіті. Це було місто, яке повністю жило завдяки електричному струму. Всі вулиці, будівлі й навіть транспорт тут працювали лише тоді, коли струм рухався через провідники.

Але одного дня щось пішло не так. Головна енергостанція почала давати збої, і мешканці міста стали помічати, що світло вмикається повільніше, двигуни працюють повільніше, а роботи зовсім відмовляються виконувати свої завдання.

На допомогу покликали молодих енергоагентів – саме вас, юних фізиків! Щоб врятувати Електрон-Сіті, вам потрібно з'ясувати:

Що таке електрична робота?

Як обчислити, скільки роботи виконує струм, коли він "рухає" заряд?

Яка потужність потрібна, щоб усе в місті працювало швидко й безперебійно?

Які прилади споживають більше енергії – і чому?

✂ Вам належить виконати декілька досліджень: виміряти струм, напругу, час роботи приладів і порахувати роботу та потужність. Тільки розкривши ці секрети, ви зможете налаштувати генератор енергії правильно, і місто знову засяє!

📖 Післямова для вчителя:

Такий сюжет допоможе пояснити:

Формули роботи: $A=U \cdot I \cdot t$

Формули потужності: $P=U \cdot I$

Взаємозв'язок між потужністю й ефективністю приладів

📌 Завдання місії (ігрові завдання)

1. Енергоконтроль

Опис: У кімнаті А є електричний чайник, який працює при напрузі 220 В і споживає струм 5 А. Скільки роботи виконує електричний струм за 2 хвилини?

Мета: Використати формулу:

$A=U \cdot I \cdot t$

(перевести час у секунди, розрахувати в Джоулях, пояснити результат)

2. Потужність в дії

Опис: Лампа в майстерні має потужність 100 Вт. Визнач, скільки електроенергії вона споживає за 10 хв.

Мета: Використати формули:

$$A=P \cdot t$$

і перевірити, чи зможе генератор витримати навантаження при одночасній роботі всіх приладів.

3. Енергетична дуель

Опис: У вас є дві праски. Одна – на 1000 Вт, інша – на 1500 Вт. Обидві працюють 30 хв. Хто "з'їсть" більше енергії?

Підказка: Порахуй роботу для обох приладів.

Рефлексія агента

Наприкінці уроку учні можуть заповнити короткий звіт:

♣ Що нового я дізнався про роботу електричного струму?

⊗ Чому потужність важлива для приладів?

★ Яким чином ці знання можна застосувати вдома чи в реальному житті?

Мирослава Клименко

Гладківщинська гімназія

Піщанської сільської ради Золотоніського району

Притча про те, що головне зазвичай не буває показним

На кухні стояли поряд і розмовляли електричний чайник та мікрохвильова піч. Їхніми проводами не спинаючись ні на мить рухалися електрони.

— Господиня найбільше любить мене! Я можу у будь-яку мить розігріти сніданок чи підігріти їй смачні канапки! — не вгавала мікрохвильова піч.

— Ні! Вона дужче любить мене! Бо без філіжанки кави, чи навіть без чаю вона не їстиме нічого нагрітого тобою! — закипав електрочайник.

— Оце ти такий грубій! Взагалі-то, я набагато корисніша за тебе, бо зі мною та моєю швидкістю в неї з'явилося більше вільного часу! А ти доки закипиш, то й рік мине, — глузливо загигикала вона.

— Нічого подібного! Мною вона користується частіше ніж тобою, отже я їй подобаюся більше! — і собі не відступав чайник.

Напевно, вони б ще довго так сперечалися, та раптом в їхню розмову втрутився малесенький електрон, який ненароком їх почув.

— Без мене та моїх братів ви не зможете би робити те, що робите!

Чайник та мікрохвильова піч лише гучно розсміялися.

— Ти такий дрібний, що ми навіть не бачимо тебе, а лише чуємо! Що ти там можеш! — одночасно промовили електроприлади.

Електрон на це лише посміхнувся, але вони цього не побачили.

Мораль: зазвичай найменший, найнезначніший елемент є найважливішою частинкою системи чи процесу.

Вадим Кісіль,

вчитель фізики Шполянського ліцею №1

Шполянської міської ради

об'єднаної територіальної громади

Притча про Віз та Ледачого Візника

Жив колись ледачий Візник, який не любив докладати зайвих зусиль. Одного сонячного ранку йому потрібно було перевезти важкий віз з одного села до іншого. Він запряг свого

старого вола, але замість того, щоб постійно підганяти його, Візник вирішив скористатися однією хитрістю.

На рівній ділянці дороги він розігнав вола, а коли віз набрав певну швидкість, Візник ліниво всівся на нього, сподіваючись, що віз сам докотиться до наступного пагорба. Віл, відчувши послаблення повідків, сповільнив ходу, але віз, набравши інерції, продовжував котитися вперед ще деякий час.

«Ось вона, сила саморуху!» – подумав Візник, задоволений своєю хитрістю.

Але незабаром дорога почала підійматися вгору. Віз, втрачаючи швидкість через силу тяжіння та тертя коліс об дорогу, почав зупинятися. Віл давно вже стояв, важко дихаючи, чекаючи наказів.

«Чому ж ти не їдеш далі, мій чудовий віз?» – обурився Візник, штовхаючи його ногою. Але віз стояв нерухомо.

З сусіднього поля це побачив мудрий Старійшина. Він підійшов до Візника і запитав: «Чому ти дивуєшся, ледачий чоловіче? Віз рухався вперед не сам по собі, а завдяки зусиллям твого вола, які ти доклав раніше. Коли ж ти перестав докладати зусиль, сила руху поступово зникла».

Візник спробував зрушити віз з місця, але тепер це вимагало значно більших зусиль, адже віз повністю зупинився. Йому довелося знову підганяти вола, докладаючи значних зусиль, щоб зрушити важкий віз з місця і продовжити шлях.

Старійшина похитав головою і сказав: «Пам'ятай, синку: тіло, яке перебуває у стані спокою, прагне залишатися в спокої, а тіло, яке рухається, прагне продовжувати свій рух з тією ж швидкістю і в тому ж напрямку, доки на нього не подіє зовнішня сила. Це і є закон інерції. Щоб змінити рух, потрібна дія.»

****Мораль притчі:**** Ця притча ілюструє закон інерції. Віз продовжував рухатися вперед після того, як віл перестав тягнути, завдяки набутій інерції. Однак, щоб змінити цей рух (зупинити віз або змусити його рухатися вгору), необхідно прикласти зовнішню силу (тертя, сила тяжіння, зусилля вола та Візника). У повсякденному житті ми постійно стикаємося з проявами інерції, і розуміння цього закону допомагає нам краще розуміти рух тіл.

Тетяна Миколаївна Передерій,
учитель фізики Чорнобаївської гімназії-філії
Чорнобаївського ліцею Чорнобаївської селищної ради

Гра для 7 класу на тему «Сили в природі».

Гра розрахована на інтерактивність, командну роботу, рухливість і повторення основних понять. Назва гри: «СилаLAND: Врятуй фізичний світ!»

❖❖ Мета:

Навчити учнів розрізняти види сил, визначати напрямок сили, її дію та зв'язок з масою і прискоренням у веселій, змагальній формі.

❖❖ Формат гри:

Квест-гра, яка проходить у класі або спортзалі.

Учні поділяються на 3–4 команди, кожна з яких отримує мапу СилаLAND і проходить 5 станцій.

❖❖ Станції гри:

1. Магнітна манія

Завдання: Розкласти предмети на дві купи: ті, що притягуються магнітом, і ті, що ні.

Ціль: Розпізнати магнітну силу.

2. Тягни-пхай!

Завдання: Команди перетягують канат, потім штовхають один одного (легко, з подушками або з макетами).

Питання: Хто яку силу застосував? Визначити напрямок сили.

Ціль: Розуміння сили тяжіння, сили пружності, сили тертя.

3. Сила детектива Ньютона

Завдання: Розв'язати короткий квест: чому м'яч покотився / зупинився / прискорився? (Сценки, малюнки або відео).

Ціль: Пояснення дії сил згідно з законами Ньютона.

4. Гонки мас

Завдання: Взяти два предмети різної маси (легкий і важкий) і штовхнути їх із однаковою силою. Хто далі?

Пояснення: Як сила залежить від маси.

Ціль: Практичне застосування формули $F = m \cdot a$.

5. Фізичний форт

Завдання: Відповісти на 5 швидких запитань (на час!)

- Яка сила нас тримає на Землі?
- Яка сила протидіє ковзанню?
- Яка сила виникає в натягнутій пружині?
- Хто сформулював закони руху?
- Як знайти силу?

Ціль: Повторення термінів і понять.

❖❖ Нагороди:

- ☐ Команда-переможець отримує звання «СилаЧемпіони» і медальки/стікери.
- ☐ Усі учасники отримують «сертифікати фізичних героїв».

❖❖ Інструменти:

- ☐ Реквізит: магніти, канат, м'ячі, важкі й легкі предмети, аркуші з завданнями.
- ☐ Таймер.
- ☐ «Карта СилаLAND» — з позначенням станцій.

❖❖ Бонусна ідея:

Можна зробити гру в стилі Escape Room, де учні «виходять» із кабінету, розв'язуючи фізичні задачі про силу.

❖❖ КАРТКА 1: Магнітна манія

❖❖ Місія: Ти потрапив у лабораторію магнітів. Треба відсортувати предмети, які реагують на магніт.

❖❖ Завдання: Перед тобою — 10 предметів. Розклади їх на дві групи:

- ☐ Ті, що притягуються магнітом
- ☐ Ті, що не реагують

❖❖ Питання:

1. Яку силу ти досліджував?
2. Як дізнатися, чи предмет взаємодіє з магнітом?

❖ Підказка: Магнітна сила діє тільки на певні метали (залізо, нікель, кобальт).

❖❖ КАРТКА 2: Тягни-пхай!

❖❖ Місія: Ви потрапили на арену битви сил!

❖❖ Завдання:

- ☐ Візьміть канат і пограйте в перетягування
- ☐ Потім у парах «штовхніть» легкий предмет (наприклад, м'яку подушку)
- ☐ Опишіть: яка сила виникає в кожному випадку?

❖❖ Питання:

1. Яку силу ти відчував при перетягуванні?
2. У якому напрямку вона діяла?
3. Що сталося, коли сили були рівні?

❖ Підказка: Якщо сили однакові й протилежні — виникає рівновага.

❖❖ КАРТКА 3: Детектив Ньютон

❖❖ Місія: Розслідуй фізичний злочин! М'яч сам покотився — чому?

❖❖ Завдання:

Перед тобою картинка (або сцена), де м'яч лежав на столі, а потім зрушив.

Опиши:

☐ Що стало причиною руху?

☐ Яка сила діяла?

❖❖ Питання:

1. Який закон Ньютона тут працює?

2. Чи може тіло змінити стан руху без сили?

❖ Підказка: Тіло змінює рух лише під дією сили (1-й закон Ньютона).

❖❖ КАРТКА 4: Гонки мас

❖❖ Місія: Проведіть фізичне ралі!

❖❖ Завдання:

☐ Візьміть два тіла різної маси.

☐ Надіньте рукавички та одночасно штовхніть їх.

☐ Яке тіло рухається швидше? Чому?

❖❖ Питання:

1. Як маса впливає на прискорення?

2. Яка формула пов'язує масу, силу й прискорення?

❖ Підказка: $F = m \cdot a$ — при однаковій силі тіло з меншою масою прискорюється сильніше.

❖❖ КАРТКА 5: Форт Фізики

❖❖ Місія: Відповідай швидко — двері закриваються!

❖❖ Завдання: Відповісти на 5 запитань за 60 секунд:

1. Яка сила нас тримає на Землі?

2. Яка сила протидіє ковзанню?

3. Яка сила виникає в пружині?

4. Хто сформулював закони руху?

5. Як знайти силу?

❖❖ Підказка: Усе це ви вивчили! Думайте логічно ❖❖

❖❖ Додаткові поради:

☐ Можеш додати QR-коди з відео або підказками.

☐ Оформити картки в стилі «коміксу» чи гри (Minecraft, Among Us, Marvel тощо).

☐ В кінці дати фізичні бейджі типу «Майстер

Тетяна Миколаївна Передерій,

вчитель фізики Чорнобаївської гімназії-філії

Чорнобаївського ліцею Чорнобаївської селищної ради

Притча про чайник, який не витримав

У країні Фізляндії жив собі Чайник. Його мрія була проста — закипіти швидше за всіх на світі. Він постійно вихвалявся:

— Я з металу, маю малу масу, вода в мені — найкраща! Я закип'ю за лічені секунди, бо я — Чайник зі стажем!

Та якось до кухні зайшов професор Фізикофф і сказав:

— Чайнику, не поспішай. Все залежить від кількості теплоти!

— Від чого? — перепитав Чайник.

— Від $Q = c \cdot m \cdot \Delta t$ — формули, яка визначає, скільки теплоти треба, щоб нагріти воду.

Все має значення: і скільки в тобі води (m), і на скільки градусів її треба нагріти (Δt), і яка в неї питома теплоємність (c)!

Чайник замовк.

Але тут прийшла Мікрохвильовка і кинула:

— Ха! У мене вода закипає швидше! Ти — вже ретро!

— Це не чесно! — образився Чайник. — Вона ж мені всю Q забирає!

Тостер із кутка підтримав:

— Головне, щоб ніхто не перегрівся! Бо була у нас раз Каструля, яка кипіла-кипіла, аж поки не втекла з плити!

Всі засміялися, а професор Фізикофф підсумував:

— Діти, запам'ятайте: щоб нагріти щось — треба передати йому тепло. А скільки його треба — залежить від маси, теплоємності та зміни температури. І не сваріться, бо тепло — це ще й про дружбу в класі!

❖❖ Коментар для вчителя:

Притча з гумором — якраз для того, щоб оживити урок і заодно краще запам'ятати тему «Кількість теплоти»

- ☐ Веселий стиль допомагає краще засвоїти суть формули $Q = c \cdot m \cdot \Delta t$.
- ☐ Персонажі (Чайник, Мікрохвильовка, Тостер) — уособлення різних способів передачі теплоти, з якими учні знайомі в побуті.
- ☐ Можна поставити сценку або намалювати комікс за мотивами притчі.

Тетяна Миколаївна Передерій,

вчитель фізики Чорнобаївської гімназії-філії Чорнобаївського ліцею Чорнобаївської селищної ради Черкаської області

Притча про холодне серце і тепло дружби

У давньому селі на краю лісу жив собі старий коваль на ім'я Данько. Він був майстром на всі руки, але з роками став мовчазним і замкнутим. Люди казали, що його серце стало холодним, бо він втратив віру в добро.

Одного зимового дня до коваля завітала маленька дівчинка Марічка. Вона тримала в руках замерзлого пташеня й зі сльозами на очах попросила:

— Дядьку Даньку, розпали вогонь у кузні, мені потрібно зігріти цього пташенятка...

— Це зайва витрата дров, — буркнув коваль. — Тепло нічого не змінить.

Але дівчинка не відступила.

— Навіть маленьке тепло може врятувати життя.

Коваль зітхнув, запалив горн і дав дівчинці глиняну чашу, яку вона притулила до грудей, зігріваючи пташеня. Через деякий час пташка розплющила очі й дзьобиком торкнулася пальця дівчинки.

Старий коваль довго мовчав, дивлячись на це. Нарешті він прошепотів:

— То значить... навіть крапля тепла може змінити щось важливе...

З того дня коваль став добрішим і щедріше ділився своїм вогнем і знанням. І кожного разу, коли він нагрівав метал у вогні, він казав своїм учням:

— Пам'ятайте: кількість теплоти — це не лише про фізику. Це ще й про те, скільки добра ви передаєте іншим.

🔍 Пояснення до притчі (для вчителя):

Притча, яку можна використати на уроці фізики в 8 класі під час вивчення теми «Кількість теплоти»:

Тепло в історії — не лише фізичне явище, але й метафора турботи й доброти.

Притчу можна пов'язати з формулою $Q = c \cdot m \cdot \Delta t$, пояснюючи, як навіть мала кількість теплоти (Q) може спричинити важливу зміну — підвищення температури (Δt) або порятунок життя.

Це допомагає учням побачити фізику не лише як набір формул, а як щось, що має зв'язок із життям і цінностями.

Володимир Миколайович Буга,
учитель фізики та інформатики
Вороненського ліцею Жашківської міської ради

Притча про важливість та шкідливість сили тертя (фізика 7 клас).

Створено за допомогою ІІІ. Створив параметри запиту, відкоригував та доповнив особисто. Вийшла цікава історія. Головне швидко.

ІІІ створює лише основу, яку потім потрібно вдосконалювати власним живим інтелектом.

Притча про трьох братів Тертя

У чарівному Королівстві Руху жили три брати — Сила Тертя Спокою, Сила Тертя Ковзання і Сила Тертя Кочення.

Старший брат, **Спокій**, був міцний і впертий. Він ніколи не дозволяв речам просто так зрушити з місця.

— «Без мене, — казав він, — усе котилося б безконтрольно. Я — той, хто утримує!»

Середній брат, **Ковзання**, був гарячкуватий. Коли щось таки зрушувалося, він не давав йому просто так ковзати.

— «Я гальмую, бо не люблю безлад. Але я втомлюю всіх, хто мене тягне», — бурмотів він.

Молодший брат, **Кочення**, був найрозумніший. Він умів домовлятися — не надто заважав руху, але все ж стежив за порядком.

— «Я дозволяю котитися легко, але не даю втратити контроль», — усміхався він, обертаючись разом із колесами.

Одного дня до Королівства завітав юний Віз, якому потрібно було довести важкий вантаж. Він спробував рушити — «Я не можу!» — вигукнув Віз. — «Мене тримає Спокій!»

Зібралися троє братів.

— **Спокою**, — мовив Ковзання, — «Дозволь йому рушити, твоя робота вже зроблена». — **Ковзання**, — мовив Кочення, — «Ти надто опираєшся, дай мені спробувати».

Тоді на колеса встановили підшипники — і **Кочення** взявся до справи. Віз легко поїхав, зберігаючи рівновагу й напрям.

З того часу всі троє братів працювали разом. **Спокій** допомагав стояти міцно, **Ковзання** захищав від небезпечного ковзання, а **Кочення** — забезпечував ефективний рух та зменшив зношення ходових частин механізмів.

Мораль:

Сила тертя може бути як другом, так і ворогом — усе залежить від ситуації. Вона зупиняє небажаний рух, допомагає триматися на місці, але може й заважати рухатись. Найменший опір забезпечує тертя кочення — саме його ми використовуємо у вигляді підшипників ходових частин коліс та механізмів для зменшення їх зношення та нагрівання.

ФІНАНСОВА ГРАМОТНІСТЬ

Оксана Василівна Рудь,

учитель економіки комунального закладу
«Черкаський академічний ліцей «Перспектива»
Черкаської обласної ради»

Притча про втрачений талант

(планета Корусант, час перетворення Галактичної Республіки на Галактичну Імперію)

Виблискуючі вогнями нескінченні вежі Корусанту, неначе голки, пронизували хмарні обрії мегаполіса. Тут, серед міської метушні та темних провулків нижніх рівнів, процвітала нелегальна торгівля, де найспритнішим та найхитрішим із кримінальних лідерів був могутній Джабба Гатт. Його жадібність та жорстокість були легендарними серед мешканців нижніх секторів.

У найглибших тінях підземелля Корусанту, в старій майстерні з ремонту та модифікації зорельотів працював молодий, талановитий пілот і механік Ган Соло. Його руки здавалися магічними, здатними перетворювати застарілі космічні кораблі на найшвидші в галактиці судна. Проте, хоч талант Гана був очевидний, він ледве зводив кінці з кінцями, бо потрапив у боргову пастку до Джабби. Хитрий гангстер виплачував йому мінімальну зарплату, яка дозволяла лише виживати, але не вибратися з боргів.

Щоб утримати Гана в покорі, Джабба постійно виявляв незадоволення його роботою:

— «Ти знову схибив, Соло!», — гарчав Джабба, хоча в глибині душі чудово розумів, що без Гана його кораблі були б купою металобрухту.

Поступово впевненість Гана почала слабшати, а в його очах, колись сповнених запалу та авантюризму, все частіше можна було помітити сумнів і втому.

Одного дня до Корусанту прибув елегантний, харизматичний і досвідчений підприємець Лендо Калріссіан, який саме засновував нову торговельну компанію, що мала стати важливим гравцем на ринку космічних перевезень у галактиці. Він шукав таланти та майстрів, здатних стати ядром його майбутньої імперії.

Почувши про майстерність Гана Соло, Лендо вирішив особисто познайомитися з ним. Їхня зустріч була короткою, але значущою. Лендо уважно вислухав історію Гана і запропонував йому працювати в своїй компанії з подвійною оплатою та перспективою партнерства в майбутньому, якщо той поділиться своїми знаннями і навчить інших співробітників своєї майстерності.

Ган задумався, вагаючись між страхом помсти Джабби і бажанням нарешті отримати справедливу винагороду за свій талант...

Цілу ніч після зустрічі з Лендо Калріссіаном Ган Соло не міг зімкнути очей. Його думки, немов зорельоти, що вихором пролітали вулицями Корусанту, металися між сумнівами та надією. Він чудово знав характер Джабби — підступного, мстивого і непередбачуваного, здатного на будь-яку підлість заради власної вигоди. Але пропозиція Лендо була світлим променем у його безпросвітному існуванні — шансом повернути свободу, гідність і впевненість у собі.

Наступного ранку Ган повернувся до тьмяної майстерні, де його вже чекав Джабба. В очах кримінального боса миготіли холодні вогники підозри, неначе він відчув, що наближається зміна.

— Де ти пропадав, Соло? — злісно прогарчав Джабба. — Мої кораблі самі себе не відремонтують! Ти стаєш дедалі більш недбалим...

У цей момент щось усередині Гана змінилося. Він зрозумів, що більше не може залишатися під ярмом несправедливості. Ган впевнено поглянув в очі Джабби й відповів спокійно та твердо:

— Вибач, Джаббо, але я знайшов роботу, де мій талант і праця цінуються гідно. Я більше не працюю на тебе.

Обличчя Джабби миттєво змінилося. Його широкі очі звузилися від злості, але він не сказав нічого — зрештою, для гордості кримінального боса було неприйнятним визнавати свою поразку.

Минув час, і в новій майстерні Лендо Калріссіана справи пішли вгору. Ган став головним спеціалістом і наставником, передаючи свою мудрість і майстерність молодим технікам. Завдяки йому зросла не тільки якість кораблів, а й репутація самої компанії. Ган Соло поступово повертав собі впевненість, відчуючи, що його життя нарешті набуває справжнього сенсу.

Водночас справи Джабби Гатта почали погіршуватись. Його кораблі, полишені без майстерних рук Гана, постійно виходили з ладу, контрабандисти дедалі менше йому довіряли, а конкуренти відбирали в нього клієнтів один за одним. Поступово його бізнес занепадав, і Джабба став жертвою власної жадібності та несправедливості.

Якось, дивлячись із верхніх поверхів величної вежі на безмежні проспекти Корусанту, Лендо сказав Гану:

— Пам'ятай, друже, істинна сила будь-якого бізнесу — це люди, які творять його своїми руками, думками і серцем. Той, хто недооцінює талант і людську працю, рано чи пізно втрачає все.

Ган усміхнувся, розуміючи, що нарешті знайшов своє справжнє місце.

Мораль: справжнє процвітання можливе лише там, де людський талант, сумлінність і праця винагороджуються справедливо. Недооцінка і недбале ставлення до своїх працівників завжди ведуть до втрати найціннішого капіталу — людей.

ХІМІЯ

Світлана Величко,

вчитель хімії Нечаївського закладу загальної середньої освіти
I-II ступенів Червонослобідської сільської ради

Притча про каталіз

У далекому царстві, де жили лише прості речовини, панувала тиша. Два летючих бешкетники, Азот та Водень, хотіли об'єднатися, але їхня дружба була дуже короткочасною. Вони чекали довгі роки, але нічого не відбувалося.

Одного разу до них завітав мандрівний Каталізатор, маленький, але спритний чарівник. Він побачив їхнє прагнення і запропонував свою допомогу. Каталізатор, не змінюючи своєї суті, допоміг Азоту та Водню зблизитися, потоваришувавши спочатку з одним розбишакою, а потім запросивши в компанію і іншого. Так в чарівному світі виникла зовсім нова складна речовина з дивною назвою Амоніак. Сам же чарівник помандрував далі. Він показав мешканцям казкової країни, що навіть невелика допомога може прискорити великі зміни.

Мораль: Не бійся просити допомоги, адже навіть маленька підтримка може принести великі результати.

Наталія Грабова

Притча про Чотири Царства Неорганіки

У давньому світі речовин існували чотири царства: Металів, Оксидів, Кислот і Основ. Кожне царство мало свою силу й особливості, але жили вони в ізоляції одне від одного.

Царство Металів було могутнім і блискучим. Його мешканці — залізо, мідь, цинк — славилися своєю твердістю і здатністю проводити тепло й електрику. Але були вони горді та холодні, і мало з ким спілкувалися.

Царство Оксидів жило високо в горах, де панував кисень. Там залізо перетворювалося на іржу, вуглець — на чадний і вуглекислий газ, а сірка — на сірчистий туман. Вони були спостерігачами — мовчазними, але готовими до взаємодії з тими, хто їх покличе.

арсо Кислот жило біля підніжжя гір — це була земля гостра й пекуча. Їхні мешканці — соляна, сірчана, азотна кислоти — були дуже активними й полюбили з кимось зливатися, особливо з металами та основами.

Нарешті, Царство Основ жило біля річок і озер. Їхні жителі — натрій гідроксид, кальцій гідроксид — були м'якими, слизькими й прагнули гармонії. Вони могли нейтралізувати навіть найгострішу кислоту.

Одного разу Мудрий Вчений закликав ці царства до Зустрічі. Він сказав:

— Ви всі — частини одного великого світу. Лише в єдності ви створите нові речовини, корисні для людей. Метали можуть творити солі з кислотами, основи — знешкоджувати кислоту, а оксиди — стати містком між вами.

І стали царства об'єднуватися. Метали давали електрони кислотам, утворюючи солі. Основи та кислоти творили воду й мир. Оксиди допомагали зрозуміти, хто з ким може поєднатися.

Так народився новий порядок — світ неорганічних сполук: солей, гідроксидів, кислот і оксидів. І всі вони служили на благо людям — у хімії, медицині, техніці.

Тетяна Анатоліївна Матвієнко,

вчитель хімії

Смілянської загальноосвітньої школа I-III ступенів №7

Смілянської міської ради Черкаської області

Гра «Рятівники планети Вода»

з героями мультфільму "Крижане серце"

(до уроку хімії 7 клас на тему «Властивості води»)

 Сюжет гри:

Королівство Еренделл потрапило в біду — вода почала поводитися дивно: замерзає не там, кипить раптово, не проникає в ґрунт, а речі в озерах тонути перестали!

Анна, Ельза, Крістоф і Олаф просять учнів допомогти дослідити властивості води, щоб урятувати королівство ❄️❄️❄️

□ Формат гри:

Гра поділена на 4 станції-завдання, де учні стають "науковцями-рятівниками".

На кожній станції — інший герой і інше завдання, пов'язане з властивостями води.

□ Станція 1 — Ельза: «Магія льоду»

Тема: Перехід води з рідкого стану у твердий (замерзання, плавлення)

Завдання: Провести експеримент — спостерігати, як вода замерзає і тане, та визначити температуру плавлення.

Міні-вікторина: Що буде, якщо залишити пляшку води на морозі?

❄️ Станція 2 — Олаф: «Гаряча справа!»

Тема: Кипіння, випаровування

Завдання: Визначити температуру кипіння води, провести дослід з парою (наприклад, чайник або модель)

Гра: "Паровий естафет" — передати чашку з «паровою хмарою» (ватка) між командами, не втративши форму

❄️ Станція 3 — Крістоф: «Плавати чи тонути?»

Тема: Густина води

Завдання: Визначити, що тоне, а що плаває в звичайній і солоній воді

Дослід: Яйце в солоній та прісній воді

❄️ Станція 4 — Анна: «Невидимі сили води»

Тема: Поверхневий натяг

Завдання: Провести дослід з водою та монетками (скільки крапель вміститься), або «водяна павутинка» з нитки і води

Квест: Побудувати "місток із води" (експеримент з капілярністю)

🏆 Як підраховуються бали:

За кожне правильно виконане завдання — 🏆 «кристал Еренделлу»

Команда, яка набере найбільше кристалів — рятує королівство 🌟

🏆 Нагороди:

«Хімічний Герой Королівства» □

«Майстер Води» ●

«Крижаний Мислитель» ❄️

Цю гру можна провести за 45–60 хв. Вона чудово поєднує хімію, командну роботу, експерименти та улюблених героїв.

Ю.Баранник,

учитель хімії

Хрестителівської гімназії Чорнобаївської селищної ради

Притча про Двох Братів-Дихачів

(Хімія 8 клас НУШ. Тема 2. Досліджуємо гази довкілля. Тема уроку: Кисень. Озон.)

У великому-великому Блакитному Домі, що звався Атмосферою, жили мільярди невидимих створінь. Найбільше серед них було **Кисню**, доброго і працьовитого брата. Він завжди був усім потрібен. Кожна Жива Істота на Планеті, від найменшої травинки до найбільшого звіра, безперестанку тягнулася до Кисню, щоб дихати, щоб жити. Він був надійним, стабільним, і його було дуже багато. Усі знали, що без Кисню не було б Життя. Його формула була проста: O_2 — два атоми завжди разом, міцно тримаючись за руки.

Але у Кисню був брат, трохи молодший, трохи дивний і не такий численний. Його звали **Озон**. Озон був особливим. Він складався не з двох, а з трьох атомів Кисню, O_3 , і це робило його дуже незвичайним. На Землі, біля Живих Істот, Озон був трохи вередливим. Якщо його ставало забагато внизу, він починав шкодити, подразнювати дихання і рослинам було від нього зле. Люди казали: "Фу, цей Озон забруднює повітря!"

Однак, коли Озон підіймався високо-високо у Блакитному Домі, туди, де сонячні промені були найсильнішими і найжорстокішими, його роль кардинально змінювалася. Там, у верхніх поверхах Атмосфери, з'являвся страшний і невидимий Ворог – **Ультрафіолетове Випромінювання** від Сонця. Це Випромінювання було настільки потужним, що могло спалити і знищити все живе на Планеті.

І ось тут вступав у дію Озон. Він був немовби щит, невидимий, але неймовірно міцний. Він ставав між Життям і жорстоким Ультрафіолетом. Коли ці небезпечні промені долітали до Озону, він жертвував собою. Він розпадався на Кисень (O_2) і вільний атом Кисню (O), поглинаючи при цьому енергію шкідливого випромінювання. Але потім ці атоми знову з'єднувалися, утворюючи новий Озон. Це був безперервний танок захисту!

Так, Озон, який внизу міг бути трохи шкідливим, нагорі ставав рятівником усього живого. Він, мовчазний і часто непомітний, брав на себе удар, щоб Кисень і всі Живі Істоти могли спокійно дихати і процвітати внизу, на захищеній Планеті.

Мораль притчі: Притча ілюструє подвійну природу **озону** (O_3) та його взаємодію з **киснем** (O_2).

- **Кисень** (O_2) є життєво важливим для дихання більшості живих організмів і становить значну частину атмосфери. Це основа життя.
- **Озон** (O_3) має різні ролі залежно від його розташування:
 - **В тропосфері (нижній шар атмосфери):** Озон є забруднювачем повітря, що утворюється в результаті діяльності людини. Він шкідливий для дихальної системи та рослин.
 - **В стратосфері (верхній шар атмосфери):** Озон утворює **озоновий шар**, який діє як природний фільтр, поглинаючи більшу частину шкідливого **ультрафіолетового (УФ) випромінювання** Сонця. Без цього захисного шару життя на Землі було б неможливим через руйнівний вплив УФ-променів на ДНК та інші біологічні молекули.

Ця притча підкреслює, що та сама речовина може бути як корисною, так і шкідливою, залежно від контексту та концентрації.

ПРИТЧІ МОРАЛЬНО-ЕТИЧНОГО СПРЯМУВАННЯ

Любов Трубенко

Притча про Тінь і Дзеркало

У далекій долині жила юна Душа. Щодня вона бігала за тінями інших — повторювала їхні слова, вивчала їхні звички, намагалася бути схожою то на одного, то на іншого.

Але що більше вона бігала за тінями, то менше розуміла, хто вона сама.

Одного дня Душа натрапила на старе Дзеркало посеред лісу. Воно було вкрите пилом, майже непомітне серед моху.

— Що ти тут робиш? — запитала Душа.

— Я чекаю, коли хтось захоче побачити себе, — відповіло Дзеркало.

Душа спробувала заглянути, але не побачила нічого.

— Чому я нічого не бачу?

— Бо ти дивишся очима інших, — мовило Дзеркало. — Спробуй подивитися зсередини.

Душа заплющила очі. І в тиші почула себе: тихий голос мрій, спогадів, бажань, які давно ховались під чужими думками.

Коли вона знову відкрила очі — в Дзеркалі була вона. Справжня. Не така, як інші — і в цьому була її сила.

Відтоді Душа більше не бігала за тінями. Вона йшла своїм шляхом, бо знала: тінь зникає при світлі, а світло — народжується зсередини.

Притча про Зерно і Камінь

Якось старий Учитель узяв своїх учнів до лісу. Там він показав їм дві речі: маленьке зернятко пшениці й важкий камінь.

— Що, на вашу думку, має більшу силу? — запитав він.

— Камінь, — відповіли учні. — Він твердий, важкий і може розчавити зерно.

Учитель усміхнувся і посадив зернятко в землю, а на нього поклав камінь.

Минуло кілька тижнів. Вони знову прийшли на те саме місце. Камінь лежав осторонь, а з-під нього пробився зелений пагінець.

— Ви бачите, — мовив Учитель. — Справжня сила — не в тому, що тисне, а в тому, що росте.



Наталія Володимирівна Стеблина,
вчитель інформатики і біології

Макіївського ліцею Ротмістрівської сільської ради»

Рак-самітник та Анемона

На дні моря жив маленький рак-самітник. Тіло його було м'яке і беззахисне. Він не мав власного обладунку, як інші омари, краби та лобстери. Йому доводилося шукати на дні порожні хатинки молюсків і поселятися в них. В цьому будиночку він і подорожував по дні моря, сам один, боячись кожної тіні чи плюскоту, боячись, що його хтось з'їсть чи образить. Одного разу він зустрів морську анемону - красиву і небезпечну. Вона жалила своїх ворогів, мало хто зважувався її образити чи з'їсти. Яскрава і хижа анемона захопила всі думки рака-самітника. Він хотів бути схожим на неї, бути сильним, нічого не боятися, вміти дати відсіч своїм кривдникам. Довгий час він визирав зі свого будиночка, милувався здалеку

анемоною. Одного разу, зібравши всю свою хоробрість, він переборов свій страх і підійшов до анемони. Рак попросив її порадити, як йому стати таким же сміливим, безстрашним, як вона.

Анемона відповіла: “Дуже дивне в тебе бажання. Я, насправді, дуже нещасна. Не варто тобі ставати схожим на мене. Я змушена бути прикріпленою до одного місця. В мене немає друзів. Є лише вороги, або ті, які мене бояться і уникають. Моя мрія - подорожувати дном моря, бачити різні місця і краєвиди. Я хочу бути схожою на тебе. Ти маєш дім, в який можеш заховатися в будь-який час. Він захищає тебе від навколишніх небезпек. Ти можеш іти куди захочеш і побачити багато цікавих речей. Я ж завжди сама і ніхто ніколи про мене не турбувався. Я відкрита для всіх небезпек. Мені нема де сховатися, тому змушена відрощувати отруйні жалкі клітини, щоб себе захищати.”

Здивуванню рака не було меж. Як така досконала, в його очах, анемона може бути нещасною та ще й захотіти бути схожим на нього - такого нікчемного і нецікавого? Виявляється в нього, насправді, є так багато всього. Зрозумівши це, рак-самітник дуже-дуже захотів допомогти Анемоні. Він обміркував всі варіанти і в нього з'явилася чудова ідея.

“Анемоно, я знаю як здійснити наші мрії. Я буду турбуватися про тебе, а ти - про мене. Ти зможеш поселитися на моєму будиночку. Мій дім стане і твоїм домом. Разом ми можемо подорожувати дном моря. Ти вже не будеш самотньою, а я не буду беззахисним”.- щиро промовив рак.

Анемона була здивована і щаслива. З великою вдячністю вона погодилася на пропозицію рака-самітника. Він підійшов до неї, обережно підняв своїми клешнями і поставив зверху на свій будиночок. Їх життя змінилося. Тепер вони не були одні. Анемона відганяла ворогів і тому рак міг рухатися швидше, щоб вони могли бачити більше цікавого. Рак турбувався про свою супутницю. Він ділився з нею своєю їжею, коли її полювання було невдалим. Настав день, коли рак настільки підріс, що йому стало затісно в своєму будиночку. Він знайшов нову, красивішу і більшу, мушлю, обережно переніс на неї анемону та продовжив їхню подорож.

Мораль: важливі взаємодопомога і взаємопідтримка, які відкривають нові горизонти та можливості.

Часто не помічаєш, що насправді маєш цінне в житті, поки не поглянеш на нього очима іншої людини.

Не варто судити про книгу за її обкладинкою.

Ольга Скляренко,
вчитель зарубіжної літератури
опорного закладу освіти
«Балаклеївський ліцей імені Євгенії Гуглі»
Балаклеївської сільської ради

Притча про привітання

Жив колись у невеликому містечку старий мудрець, відомий своєю добротою та спокоєм. Кожного ранку він виходив на прогулянку і вітав усіх, кого зустрічав на своєму шляху. Його привітання завжди були щирими та теплими, незалежно від того, чи знав він цю людину особисто, чи бачив вперше.

Одного разу молодий чоловік, нещодавно переїхавши до міста, спостерігав за мудрецем. Він вважав цю звичку старого дивною та зайвою. «Навіщо витрачати час на привітання з незнайомцями?» - думав він.

Одного ранку молодик навмисно перетнувся з мудрецем і пройшов повз, не привітавшись. Старий зупинився, обернувся і лагідно запитав: «Юначе, чи не загубили ви чогось?»

Молодий чоловік здивовано відповів: «Ні, нічого».

Мудрець усміхнувся і сказав: «Мені здалося, що ви загубили можливість подарувати комусь радість і отримати її у відповідь. Адже просте «Доброго ранку» може зігріти серце і зробити день трохи кращим».

Ці слова глибоко вразили молодого чоловіка. Він задумався над тим, як часто ми у своїй поспішності не помічаємо простих можливостей для спілкування та вияву доброзичливості.

З того дня молодик почав вітатися з людьми, яких зустрічав. І він помітив, як змінюється атмосфера навколо нього. У відповідь на його привітання люди усміхалися, їхні обличчя ставали привітнішими. Він відчув, що й сам стає щасливішим, даруючи часточку тепла іншим.

Мораль притчі: Просте щире привітання може мати велику силу. Воно налагоджує зв'язки між людьми, створює позитивну атмосферу та робить світ навколо нас трохи добрішим. Не варто недооцінювати силу маленьких жестів уваги та доброзичливості.

О.О. Зайченко,

практичний психолог

Закладу загальної середньої освіти

I-III ступенів с-ща Драбове-Барятинське

Емоції — це не вороги.

(Притча про розуміння і прийняття емоцій)

У самому серці квітучого саду, де співали пташки та панувала гармонія, росло дивовижне Дерево Емоцій. Його гілки були прикрашені плодами найрізноманітніших кольорів і форм: яскраво-червоні плоди Радості, глибоко-сині плоди Суму, палаюче-помаранчеві плоди Гніву, ніжно-зелені плоди Спокою та багато інших.

Біля цього дерева жила маленька дівчинка на ім'я Лілія. Вона любила гратися в саду, але її часто бентежили плоди Дерева Емоцій. Коли вона відчувала радість, червоний плід здавався їй найпрекраснішим у світі. Але коли її огортав смуток, синій плід здавався отруйним і небажаним. Особливо її лякали помаранчеві плоди Гніву — вона намагалася обходити їх стороною, боячись їхньої гарячої енергії.

Одного дня, сидючи під Деревом Емоцій у сльозах, бо її улюблена іграшка зламалася, Лілія почула тихий голос.

"Чому ти плачеш, маленька?" - запитала стара мудра Сова, яка жила у дуплі дерева.

"Я сумую, бо моя іграшка зламалася, - схлипуючи, відповіла Лілія. — Ще й Цей синій плід такий гіркий і неприємний".

Сова м'яко промовила: "Ліліє, поглянь на Дерево. Бачиш усі ці різнобарвні плоди? Кожен з них має своє призначення, свою цінність. Хіба сад був би таким прекрасним, якби на ньому росли лише червоні плоди Радості?"

Лілія задумалася. Вона ніколи не дивилася на це так.

Сова продовжила: "Смуток, який ти зараз відчуваєш, схожий на дощ для саду. Він може здаватися похмурим і неприємним, але він живить коріння рослин, допомагає їм рости. Без смутку ми б не цінували радість так сильно. Він вчить нас співчувати, бути уважними до себе та інших".

Потім Сова поглянула на помаранчеві плоди: "А Гнів? Ти боїшся його, але він схожий на блискавку під час грози. Він може бути руйнівним, якщо його не контролювати, але в потрібний момент він дає нам силу захистити себе, відстояти свої кордони. Він сигналізує про те, що щось несправедливе відбувається".

Сова злетіла на гілку з ніжно-зеленим плодом Спокою: "А Спокій? Це тихий вітер, який приносить полегшення після бурі емоцій. Він допомагає нам відновити сили та знайти гармонію всередині себе".

Мудра птаха пояснила Лілії, що кожна емоція — це важливий посланець, який несе в собі цінну інформацію. Радість показує, що все добре, Сум допомагає пережити втрату, Гнів сигналізує про порушення, Страх попереджає про небезпеку, а Спокій дає змогу відновитися.

"Емоції — це не вороги, Ліліє, - підсумувала Сова. - Вони — частина тебе, твої внутрішні голоси. Навчися слухати їх, розуміти їхні послання, і ти знайдеш гармонію всередині себе. Не намагайся відкидати чи придушувати їх, бо це все одно, що намагатися зупинити вітер або заборонити дощу падати. Натомість приймай їх, як приймаєш різні пори року в саду. Кожна з них потрібна для його зростання та краси".

З того дня Лілія почала дивитися на свої емоції по-іншому. Вона більше не боялася їх, а намагалася зрозуміти, що вони хочуть їй сказати. Коли вона відчувала сум, вона дозволяла собі поплакати, а потім шукала розраду. Коли її охоплював гнів, вона намагалася з'ясувати його причину і знайти спосіб висловити його без шкоди для себе та інших.

І з часом Лілія зрозуміла, що її внутрішній світ став таким же різноманітним і прекрасним, як і сад з Деревом Емоцій. Вона навчилася приймати всі свої емоції, розуміючи, що кожна з них робить її більш цілісною та мудрою. І тоді в її серці запанувала справжня гармонія.

Алла Плахотнік,
вчитель зарубіжної літератури
Лип'янського ліцею
Лип'янської сільської ради

Притча про Вдачу та Невдачу

Зустрілись одного разу Вдача і Невдача. Давненько вони не бачились, не розмовляли, а тут трапилась така нагода. Сіли вони в парку на лавочці і стали розмовляти про життя-буття і за людьми спостерігати.

Бачать, дівчинка біжить зі школи, радіє і подружці по телефону розповідає, що Вдача прийшла до неї сьогодні, адже отримала гарну оцінку, батьки відпускають погратися, а вчитель і не здогадався, що все вона списала.

Тут двоє друзів-хлопчаків ідуть, засмучені, невеселі, Невдача прийшла до одного з них: отримав погану оцінку за контрольну роботу. Займались вони напередодні, задачі розв'язували, один іншому пояснював, як правильно зробити. Та щось не так пішло, не зрозумів інший умови задачі, от і результат негативний.

Глузувати стала Вдача з Невдачі, що та людям смуток приносить. Відказала Невдача: «Не глузуй, сестрице, життя далі покаже, що трапиться з цими дітьми».

Знову зустрічаються вони через рік на тому самому місці, тут дівчинка знайома йде помалу і жаліється подружці по телефону, що Невдача прийшла до неї, оцінок поганих нахвталась, гратися батьки не пускають, бачать вчителі, що списує вона. Мабуть, за розум треба братись, зусилля прикладати, вчитись.

А тут і хлопчаки знайомі біжать, веселі, оцінки гарні несуть в портфелі. Зусилля прикладали, старались, учили, контрольні гарно написали, от і Вдача до них прийшла.

Переглянулись сестриці, Вдача з Невдачею, та й зрозуміли, що обидві вони потрібні людям, не можна без них ніяк, бо з ними радість може на смуток перетворитись і спонукати до праці, а праця радість приносить, сильнішими людей робить, кращими.

Галина Антонівна Манько,
вчитель географії
Хутірського ліцею Слобідської сільської ради
Черкаського району

Притча про Вітер

Давним-давно, коли світ був ще юним, серед гір жив старий мудрець. Щодня до нього приходили люди з різних країв за порадою. Якось з'явився молодий мандрівник і спитав:

— Учителю, я хочу бути сильним, як скеля, незламним, як дуб. Як цього досягти?

Старець усміхнувся і сказав:

— Іди до вершини гори. Там живе Вітер. Він — наймогутніша сила цього світу. Поговори з ним.

Мандрівник піднявся вгору, де повітря було холодним, а хмари — мов дим. Раптом все навкруги завило. З'явився Вітер.

— Чого шукаєш, смертний? — пролунало в повітрі.

— Я прагну сили. Навчи мене.

Вітер засміявся, здіймаючи бурю:

— Я можу виривати дерева з корінням, руйнувати скелі, розганяти моря. Але справжня моя сила — не в руйнуванні.

Мандрівник здивувався.

— То в чому ж?

— У свободі. Я не маю форми, але присутній усюди. Я торкаюся пелюсток і кличу шторми. Я невидимий, але здатен змінювати все. Твоя сила — не в твердості, а в гнучкості. Стань, як я: рухайся з переконанням, не залишайся в межах. Тоді зможеш пройти крізь усе.

Мандрівник повернувся донизу іншим — спокійним, але непохитним. Люди питали його, що змінилося.

А він відповідав:

— Я більше не намагаюсь бути скелею. Я став вітром.

Тетяна Кондратюк

Притча про ліхтар і темряву

У далекому селі жив Учитель. Щоранку він приходив до школи з ліхтарем, щоб освітлювати в темряві шлях іншим.

Учитель навчав дітей букв і цифр, але ще більше вчив чинити добро, вчив терпінню, вірі в людей і в себе. Коли комусь було темно — він намагався підсвітити. Коли хтось падав — він простягав руку, підтримував.

Ліхтар горів щодня. Учитель ніколи не скаржився. Навіть коли вітер гасив вогонь, він знову і знову запалював свого ліхтаря.

Та одного разу він зрозумів, що його ліхтар більше не горить яскраво, він став тьмяним. Полум'я ледве жевріло, а сам вчитель відчував себе порожнім, стомленим. — Може, я вже не той? — подумав він. — Може, інші, молодші, краще за мене впораються?..

Та ось до нього підійшла маленька дівчинка й сказала: — Учителю, я дуже боялась темряви. Але ваш вогник мене грів і вказував шлях. А тепер я вже не боюсь, дивіться, у мене є теж свій вогник! І вона показала власний маленький ліхтарик.

І тут Учитель зрозумів: він не згас, він просто передав своє світло. Але навіть той, хто звик ділитися світлом, має іноді зупинитись... і дати собі спокій. Щоб знову засяяти — по-справжньому.

Мораль:

Учитель — не безкінечне джерело. Навіть тому, хто дарує світло, потрібен відпочинок, тепло, тиша. Бо тільки з повною душею можна ділитися з іншими.

Ганна Іванівна Садівська,

соціальний педагог,

вчитель правознавства, основ здоров'я

Домантівського НВК

Новодмитрівська громада

Притча про окуляри

Жили собі окуляри. Вони лежали на полиці магазину оптики і мріяли про те, щоб їх купили. "От якби нас купив квітникар - ми б щодня дивилися на квіти, або якби нас купив кондитер - ми щодня бачили б красиві тістечка".

І от одного дня до магазину зайшла жінка. Вона була стомлена, скромно, але зі смаком одягнута. Жінка обрала саме ці окуляри, приміряла і купила. Всю дорогу додому до жінки окуляри думали, що ж тепер вони будуть бачити щодня?

Ввечері, поробивши всі хатні справи, жінка нарешті дістала окуляри з сумки. Вона сіла за стіл і одягла окуляри. І що ж побачили наші окуляри? Перед ними лежали учнівські зошити, в яких дрібним і не дуже розбірливим почерком було написано дитячий твір. "Вчителька! - засмучено вигукнули окуляри. - Мрію розбито. Попереду нічого цікавого немає". І раптом в учнівському творі окуляри побачили слова: **Ніколи не пізно поставити нову мету або знайти нову мрію.**

Наступного ранку вчителька прийшла до школи. Окуляри побачили багато дитячих облич, ясні очі, веселі посмішки і подумали: "Це сад, в якому цвітуть найкращі квіти. Ми не зрадили мрії, ми просто її змінили".

Наталья Смілянець,
вчитель англійської мови Кочубіївської гімназії
Паланської сільської ради Уманського району

Притча про собаку й кішку

У маленькому місті жила кішка Луна – чарівна мейн-кун із пухнастою сріблястою шерстю – та пес Рекс, добродушний золотистий ретривер. Всі казали, що коти й собаки – вічні суперники, але Луна і Рекс росли разом і стали справжніми друзями.

Одного дня в місті сталася велика буря. Дощ лив без спини, вітер хитав дерева, а люди ховалися в домівках. Луна, що завжди любила гуляти самотньо, потрапила у пастку – її улюблений шлях затопило, і вона не могла повернутися додому.

Рекс, відчувши, що щось сталося, кинувся шукати подругу. Він пробирався крізь калюжі, долав сильний вітер і нарешті знайшов налякану Луну. Вона не могла перестрибнути через воду, і тоді Рекс, не вагаючись, взяв її на спину і переніс у безпечне місце.

Коли буря вщухла, всі побачили, як мейн-кун та золотистий ретривер сидять разом, гріючись на сонці. Відтоді ніхто не казав, що вони – вороги. Адже справжня дружба не залежить від породи чи відмінностей, вона визначається серцем.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонов Є. В. Реалізація гейміфікованого підходу у підготовці майбутнього вчителя інформатики. Вісник науки та освіти. 2024. № 1 (19). С. 665-678.
2. Антонов Є. Гейміфікація як засіб підвищення якості освіти: досвід використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі. *Перспективи та інновації науки* (Серія «Педагогіка»). 2022. Вип. 9 (14). С. 30-42.
3. Біленька, І. Р., & Лазаренко, Н. А. Застосування гейміфікації в освіті під час онлайн навчання // *Збірник матеріалів III-ї Всеукраїнської науково-методичної конференції «Забезпечення якості вищої освіти: підвищення ефективності використання інформаційних технологій у здійсненні освітнього процесу»*, 14-16 квітня 2021 р. Одеса. С. 299-301.
4. Гейміфікація. Виступ Є. Шатілової на дні кадрів (гейміфікація в управлінні персоналом) : <https://www.youtube.com/watch?v=eCiOZ0DITIU> 3. Гейміфікация: краткий курс (фрагменты лекций Кевина Вербаха от участников он-лайн курса на Coursera) URL: <http://lrpg.ru/post/92714618092#.VIlqDtKsV6j>
5. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>
6. Жалдак М. І. Модель системи соціально-професійних компетентностей вчителя інформатики / М. І. Жалдак, Ю. С. Рамський, М. В. Рафальська // Науковий часопис НПУ ім. М. П. Драгоманова. Серія № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання : зб. наук. праць / Редрада. Київ : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2006. № 7 (14). 185 с
7. Миценко В. І. Педагогічні погляди Герберта Спенсера. *Рідна школа*. 2002. №10. С. 78–80.
8. Петренко С. В. Gamification як інноваційна освітня технологія / С. В. Петренко // *Інноватика у вихованні*. 2018. Вип. 7(2). С. 177-185.
9. Потапова Н. В. Особливості забезпечення геймізації в освітньому процесі вищих педагогічних навчальних закладів / Н.В. Потапова // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Сер. 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи : збірник наукових праць. Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2019. Випуск №70. С.210–213.
10. Це вам не іграшки: темна сторона гейміфікації URL: <https://newtonew.com/discussions/gamification-dark-side>
11. Nicole Lazzaro. Games and the Four Keys to Fun: Using Emotions to Create Engaging Design URL <https://www.youtube.com/watch?v=EEmNRRRqgNc> (дата звернення:24.06.2025).