

Комп'ютерна гра-вікторина «Стежками Франка» – інтелектуальна розробка науковців Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника.

Гра «Стежками Франка» інтелектуально-навчального змісту, призначена для учнів, учителів, студентів, викладачів, а також усіх, хто бажає перевірити і удосконалити свої знання з біографії та творчості геніального українця і європейця Івана Яковича Франка.

В основі гри – мапа, на якій зображено 8 будівель, у яких мешкав чи перебував Іван Франко впродовж свого життя:

- 1) садиба Якова Франка, у якій народився і проживав Іван Франко довший час. У садибі були розташовані хата, стодола, комора, кузня, криниця, сад і пасіка;
- 2) будинок Головної міської школи отців василіан у Дрогобичі, де Франко навчався;
- 3) корпус Львівського університету, у якому на філософському факультеті здобував вищу освіту;
- 4) Віденський університет пов'язаний із написанням та захистом докторської дисертації;
- 5) Коломийська ратуша, де був ув'язнений Франко;
- 6) неодноразово Іван Франко відвідував місто Станіслав, тому на мапі відображена одна з будівель центральної частини міста;
- 7) приміщення Народного дому у Львові, з яким пов'язано багато епізодів Франкового життя;
- 8) власний будинок сім'ї Івана Франка у Львові.

Усі ці будівлі об'єднані стежиною, якою і рухаються гравці.

Головний персонаж гри Карпатська рись, символ університету, ставить кожному учаснику 20 запитань. Гра відбувається у супроводі музики.

Гра-вікторина має 5 категорій: 1) категорія «життєпис»: завдання - дати відповідь на питання, пов'язане з життєвим шляхом Івана Франка; 2) категорія «світлини»: завдання – визначити осіб або місця, зображені на світлинах; 3) категорія «творчість»: завдання – вказати твір або героя з твору Івана Франка; 4) категорія «мова творів»: завдання – обрати пропущене в цитаті слово/слова, з'ясувати значення слова; деякі питання сформульовані так, як питання з української мови на ЗНО/НМТ (про частини мови, структуру речення, розділові знаки); 5) категорія «почерк»: завдання – прочитати слово, сполучення слів чи речення, написані Іваном Франком власноруч.

Комп'ютерна гра-вікторина може слугувати навчальним додатком зі шкільних предметів – українська мова і українська література. Твори Франка, які використано для створення питань, відповідають програмі для загальноосвітніх навчальних закладів 10-11 класів рівня стандарт і профільного рівня: філософська поезія «Легенда про вічне життя», поема «Мойсей», новела «Сойчине крило», драма «Украдене щастя», лірика збірки «Зів'яле листя» («Ой ти, дівчино, з горіха зерня», «Чого являєшся мені у сні»), а також лірика збірки «З вершин і низин» («Гімн», «Сікстинська мадонна»).

У питаннях категорій світлини і життєпис відображено шлях Франка як письменника, вченого і громадського діяча, публіциста, перекладача, а також змальовано багатогранність його діяльності, її вплив на культурний і політичний розвиток України. У питаннях висвітлено значення творчості геніального українця і європейця Франка для розвитку української літератури та його роль у пробудженні національної свідомості.

### ***Інструкція та правила гри-вікторини:***

Перед початком гри учасники отримують код від організаторів, який необхідно внести впродовж години. Гравці зазначають ім'я, прізвище, навчальний заклад, клас та населений пункт, який представляють. Після реєстрації учасники бачать мапу гри. Кожен з гравців натискає на кубик і рухається на певну кількість кроків уперед. З'являється вікно з питанням однієї з 5 категорій та 4 варіантами відповідей. Потрібно якомога швидше відповідати на питання – від швидкості залежить кількість балів. Максимально за одну правильну відповідь можна отримати 100 балів. Гра завершується тоді, коли всі

учасники проходять стежки Івана Франка. Перемагає той, у кого найбільша кількість балів.

На початку червня розробники гри планують провести онлайн-турнір між шкільними командами Івано-Франківської області, всі учасники турніру отримають подяки ректора. А всі педагоги, які підготували команди до участі в турнірі, отримають сертифікати підвищення кваліфікації Інституту післядипломної освіти та довузівської підготовки в кількості 9 год (0,3 кредиту ЄКТС). Три команди-переможниці отримають цінні подарунки від Прикарпатського університету, для них проведуть екскурсію університетом, а також будуть нагороджені грамотами ректора (нагородження переможців відбудеться в середині червня).

Гру «Стежками Франка» перекладено *англійською мовою*. Мета гри-вікторини англійською: проведення бінарного(-их) уроку (-ів) з української та англійської мови для зіставного аналізу спостережених мовних фактів. практична реалізація мовно-граматичних структур, засвоєних на уроках іноземної мови в закладах загальної середньої освіти, на матеріалі прозотекстів й поезії Івана Франка. Розвиток граматичної компетентності учасників освітнього процесу. Перевірка рівня розуміння і складання чітких, зв'язних повідомлень, зроблених у художньому стилі мовлення. Презентація гри англійською мовою і проведення турніру вже між студентами ЗВО України заплановано за грою (англійською мовою) на вересень.

Комп'ютерна гра-вікторина «Стежками Франка» створена за сприяння ректора Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника Ігоря Цепенди.

Авторський колектив:

1) ідея, методологія, створення питань: Галина Волощук – кандидат філологічних наук, доцент кафедри філології Коломийського навчально-наукового інституту; Ольга Русакова – кандидат філологічних наук, доцент кафедри філології Коломийського навчально-наукового інституту; Олександр Солецький – доктор філологічних наук, професор кафедри української літератури Факультету філології;

2) програмування, музичне і загальне художнє оформлення: Віктор Ровінський – кандидат технічних наук, доцент кафедри комп'ютерних наук та інформаційних систем Факультету математики та інформатики;

3) художнє оформлення настільної, ігрової мапи: Вадим Дудін – художник, військовослужбовець ЗСУ, студент Коломийського навчально-наукового інституту спеціальності «Середня освіта (українська мова і література)»;

4) англійська локалізація гри: Євгеній Лепьохін – кандидат філологічних наук, доцент кафедри філології Коломийського навчально-наукового інституту. Варто сказати, що це вже друга гра науковців ПНУ.

Першу комп'ютерну гру «Шлях Василя Стефаника» презентували 2021 року з нагоди 150-літнього ювілею патрона університету Василя Стефаника.