



<http://dx.doi.org/10.16926/p.2021.30.10>

Олексій КАРАМАНОВ (Oleksiy KARAMANOV)

<https://orcid.org/0000-0002-0067-0747>

Львівський національний університет імені Івана Франка

e-mail: oleksiy.karamanov@lnu.edu.ua

Ольга ЖЕЛЕЗНИК (Olha ZHELEZNYK)

СЗШ I-III ст. № 50 м. Львова

e-mail: zheleznikola@gmail.com

Настільні дидактичні ігри на уроках мистецтва у просторі музею

Ключові слова: музей, школа, уроки мистецтва, музейний простір, настільна дидактична гра, формування, компетентності.

Сучасні тенденції розвитку музейної педагогіки передбачають активне звернення до ігрової діяльності та ед'ютейнменту, що передбачає їх застосування у практичній роботі педагогів та музейних працівників.

В цих умовах зростає також потреба у спеціальних дидактичних засобах музейної педагогіки, адже існує необхідність систематизації, розмежування та узагальнення ролі різних видів дидактичних засобів у музейному просторі¹. Крім того, музеї повинні розробляти механізми для підключення колекцій до людей, щоб передати для них цінності – для навчання, підприємництва, творчості або звичайного задоволення².

Концепція Нової української школи передбачає створення освітнього середовища та організацію навчальної діяльності учнів з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей, і провідне значення у сучасних педа-

¹ О.В. Караманов, *Дидактичні засоби музейної педагогіки як елемент формування нового освітнього простору*, „Освіта та педагогічна думка”, 2021, № 1 (176), с. 4.

² О.В. Караманов, *Музей–школа–університет: особливості педагогічної взаємодії в сучасному суспільстві знань*, „Освіта та педагогічна наука”, 4, 2013, с. 44.

гогічних методиках, що ґрунтуються на компетентнісному підході (як основі нової освітньої парадигми) мають ігрові методи навчання. На значенні гри у освітньому процесі наголошували відомі педагоги Я. Корчак, А. С. Макаренко, К. Д. Ушинський, В. О. Сухомлинський, Ш. О. Амонашвілі та інші.

Так, А. С. Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все у грі»³.

Тема ігрової діяльності дітей знайшла відображення і у працях психологів, зокрема, Л.С. Виготського, Д. Б. Ельконіна, О. М. Леонтьєва, О.В. Запорожця, Л. І. Божович та ін. Приміром, Л. С. Виготський наголошував, що «у шкільному віці гра не вмирає, а проникає у відносини дійсності. Вона має своє внутрішнє продовження в шкільному навчанні і праці»⁴. Д. Б. Ельконін називав гру «гігантською коморою дійсної творчої думки майбутньої людини»⁵. На думку науковців Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка Л. Черкаської та М. Крюкової, «раціонально організовані і вдало проведені дидактичні ігри реалізують такі дидактичні задачі: забезпечують реалізацію особистісно-орієнтованого навчання через можливість стимулювання в учнів різних за природою мотивів; зменшують ймовірність появи негативних побічних продуктів навчання (втоми, нудьги тощо), або значно відсувають момент їх появи; розвивають в учнів дослідницькі навички, постійно захоплюючи гравця своєю перспективою, невпинною зміною ролей; дають гарну нагоду учням відволіктися від цілеспрямованого натиску навчально-пізнавальної діяльності, домінуючих впливів, заглибитися у змодельоване грою середовище; розвивають їх розумові, психічні, вольові якості та функції»⁶.

У той же час Т. Опалько зазначає, що «дидактичні ігри спрямовані на поглиблення та удосконалення знань, умінь і навичок учнів – це дає можливість використовувати їх під час пояснення нового матеріалу, для його закріплення й повторення, перевірки засвоєного, адже у процесі ігор, особливо дидактичних, у дітей розвиваються: самостійність у мисленні, творчі задатки, кмітливість і винахідливість, життєва активність, відповідальність, колективна дисципліна, наполегливість і цілеспрямованість – дитина, граючи, живе, і живучи, грає»⁷.

³ А.С. Макаренко, *Проблеми шкільного виховання* [в:] *Методика виховної роботи*, Київ 1990, с. 145.

⁴ Л.С. Выготский, *Игра и ее роль в психическом развитии ребенка*, „Вопросы психологи“, 1966, № 6, с. 62–76.

⁵ Д.Б. Эльконин, *Психология игры*. 2-е изд, Москва 1999, с. 360.

⁶ Л.П Черкаська, М.С. Крюкова, *Дидактичні ігри як засіб формування вмінь і навичок учнів з математики*, [в:] *Збірник наукових праць викладачів, аспірантів, магістрантів і студентів фізико-математичного факультету*, Полтава 2011, с. 124–126.

⁷ Т.В. Опалько, *Дидактичні ігри на уроках математики в 1 класі: Навчально-методичний посібник*, Сарни 2018, с. 5–6.

Мета публікації полягає у визначенні особливостей застосування настільних ігор як важливого дидактичного елементу на уроках мистецтва у процесі взаємодії школи і музею з урахуванням технологій музейної педагогіки.

Відомо, що гра – провідний вид діяльності дітей у ранньому віці; з часом ігрові уподобання змінюються, зазвичай поступово переходячи у віртуальний світ, проте серед молоді XXI століття надзвичайно популярними залишаються настільні ігри.

Як зазначають сучасні довідкові видання, існує безліч видів настільних ігор, що здатні задовольнити різноманітні смаки та потреби молоді, зокрема, «класичні настільні ігри, інтелектуальні настільні ігри, настільні ігри ходилки (бродилки), настільні логічні ігри (головоломки), азартні настільні ігри, психологічні настільні ігри, навчальні настільні ігри, економічні настільні ігри, пригодницькі настільні ігри, розвиваючі настільні ігри, спортивні настільні ігри, стратегічні настільні ігри, рухливі настільні ігри, карткові настільні ігри, дорожні настільні ігри»⁸.

Враховуючи зацікавленість дітей настільними іграми та маючи на меті адаптацію музейного середовища та експонатів для сприймання дитячою аудиторією, вчителем музичного мистецтва СЗШ I-III ст. № 50 м. Львова О. Железник та науковими співробітниками музею «Літературний Львів I пол. XX ст.» (відділу КЗ ЛОР «Львівський історичний музей») І. Федоровою та О. Журавльовою створено дидактичні настільні ігри «Майстерня Святого Миколая», «Котильонова забава» та «Перевтілення Лиса Микити». Ігри створені на унікальних матеріалах музею, кожна із них орієнтована на певну вікову категорію школярів.

«Майстерня Святого Миколая» - дидактична настільна гра для учнів 3-4 класів, яка призначена для цікавого та змістовного проведення часу за традиційними для галицьких дітей початку XX століття розвагами: грою у фанти, розв'язуванням різноманітних інтелектуальних ігор (головоломок, шарад). Популярність серед дітей як в ті часи, так і зараз мають і творчі розваги: співи, гра на музичних інструментах, декламування віршів, виготовлення виробів із паперу (витинанок, складанок-орігамі).

Улюблена дітьми тематика гри, казкова обстановка майстерні, у якій помічники Святого Миколая виготовляють подарунки та солодоші (серед яких - традиційні галицькі лігуміни), використовуючи елементи театралізації, створюють найвідповіднішу для навчання молодших школярів атмосферу родинного затишку, сприятливу для веселих творчих та інтелектуальних дитячих розваг.

Дидактичну гру «Майстерня Святого Миколая» створено з використанням експонатів та матеріалів музею «Літературний Львів I пол. XX ст.», від-

⁸ Які бувають настільні ігри – краща класифікація (2021), URL: https://nosorog.net.ua/uk/smartblog/183_yaki-buvayut-nastilni-ihry.html

ділу КЗ ЛОР «Львівський історичний музей», серед них - журналу «Дзвіночок», журналу «Нова хата». Завдяки оригінальному інтер'єру музею «Літературний Львів I пол. XX ст.», проведення гри на його експозиції сприяє відтворенню неповторної атмосфери дитячих розваг у оселі інтелігентної галицької родини початку XX ст.. Скориставшись зібраною науковими співробітницями музею І. Федоровою та О. Журавльовою колекцією одягу та «примірявши» на себе образи казкових героїв – персонажів легенд та казок про Святого Миколая, гравці мають можливість стати учасниками феєричного казкового дійства.

Ця гра не лише активно залучає учнів молодших класів до навчання у найбільш природній для них ігровій формі, а й використовує елементів театралізації та активної комунікації. Залежно від вікової категорії гравців завдання доволіно варіюються організаторами гри за складністю. Саме тому вона дає широкий простір для розвитку комунікаційних компетентностей учнів завдяки невимушеному спілкуванню дітей у неформальній обстановці музейного простору, реалізації креативних ідей музейних працівників та вчителів, імпровізації та творчого самовираження всіх учасників цього театралізованого дійства, вихованню в учнів відповідних моральних якостей, формуванню їх світогляду, який базується на засадах християнської моралі.

«Котильонова забава»⁹ – дидактична настільна гра для учнів 5-9 класів, призначена для цікавого та змістовного проведення часу за традиційними для галицької молоді початку XX ст. розвагами: грою у фанти, розв'язуванням різноманітних інтелектуальних ігор (головоломок, шарад), рухливими іграми. Популярність у ті часи мали й творчі розваги: співи, гра на музичних інструментах, «декламації», «буріме» виготовлення виробів із паперу (виготовлення, складанок). «Родзинкою» таких молодіжних ігор була котильонова забава.

Часом траплялися й курйози: симпатію до хлопця виявляли відразу декілька осіб, і тоді «щасливцю» доводилося догоджати кожній із цих дівчат. Котильон був не лише атрибутом гри, а, як усі традиційні прикраси з бісеру, також й оберегом. В західноукраїнських селах побутував звичай дарувати котильон парубкові, що йде до війська. Вручаючи подарунок, дівчина при

⁹ Історична довідка: котильонова забава – колишня улюблена розвага молоді: цей цікавий звичай з'явився на початку XX ст. у багатьох селах Галичини, насамперед серед польської, а згодом й української молоді. Він пов'язаний із прикрасою, яку дівчата виготовляли у передвеликодній час, — «котильоном» (з фран. *cotillon* - назва танцю, право запрошувати на який мали дівчата). Звідси й назва розваги - «котильонова забава». На початку «котильонового вальсу» дівчина, на знак освідчення, чіпляла котильон уподобаному парубкові на одяг з лівого боку грудей. Після котильонового вальсу, вдячний за дівочу прихильність і дарунок, хлопець, відповідно, пригощав дівчину солодощами та запрошував на наступний танець.

цьому щиро бажала своєму коханому вберегтися від усіх небезпек і неушкодженим повернутися до неї.

Дидактичну гру «Котильонова забава» створено з використанням експонатів та матеріалів музею «Літературний Львів I пол. XX ст.», відділу КЗ ЛОР «Львівський історичний музей»: журналу «Нова хата», дитячого журналу «Дзвіночок», спогадів поета - «молодомузівця» Б. Лепкого та композитора-«молодомузівця» С. Людкевича. Завдяки оригінальному інтер'єру музею «Літературний Львів I пол. XX ст.» проведення гри на його експозиції сприяє відтворенню неповторної атмосфери «вечорниць» у оселі інтелегентної галицької родини початку XX століття. Скориставшись наявною у музеї стилізованою колекцією одягу «З родинних куферків», учасники гри можуть створити відповідний зовнішній антураж, перевтілюючись у львів'ян початку XX століття і здійснивши, таким чином, уявну подорож у часі.

Залежно від вікової категорії гравців завдання доволно варіюються організаторами гри за складністю, при бажанні – за тематикою: учасники можуть декламувати чи виконувати музичні твори певних авторів або на визначену тему, наприклад: казки або вірші І. Я. Франка; вірші Ю. А. Шкрумеляка, С. Я. Гординського, Б.-І. Антонича; авторські твори учнів-учасників гри. Цікавою буде «Котильонова забава» з елементами театралізації (сценарій – основа для імпровізації додається), на Великодню тематику (з включенням до ходу гри рухливих ігор чи виконання веснянок, гаївок на пленері – у розташованому навпроти музею Парку культури), на різдвяні свята – з виконанням вистави «Вертеп» тощо.

Серед завдань, які доводиться розв'язувати учасникам гри – головоломки, творчі завдання (спів, виразна декламація віршів, у тому числі з журналу «Дзвіночок», виготовлення виробів з паперу і, звісно, «котильонова забава» – виконання імпровізованого парного танцю). Особливого «львівського» шарму гри надають запитання на знання гвари – львівської говірки і питання, що з'ясовують знання гравцями галицького етикету сторічної давнини. «Родзинкою» гри є частування традиційною лігуміною, спеченою за переписом (рецептом) Ольги Франко – невістки І. Я. Франка.

Настільна дидактична гра «Котильонова забава» дає широкий простір для розвитку освітніх компетентностей учнів, реалізації креативних ідей музейних працівників та вчителів - імпровізації та творчого самовираження всіх учасників цього театралізованого дійства в музейному просторі. Відродження за допомогою дидактичної гри «Котильонова забава» давніх традицій галичан сприяє національній самоідентифікації молоді, зміцненню зв'язків між поколіннями в родині та соціумі, розвитку втрачених у XXI столітті навичок комунікації, набуттю учнями досвіду проведення розваг не у віртуальному світі, а в реальному середовищі, розвитку емоційного інтелекту дітей.

Дидактична настільна ділова гра «Перевтілення Лиса Микити» виконана на зразок загальновідомого лото, має на меті ознайомити гравців із втіленням образу Лиса Микити (персонажа казок І. Я. Франка) засобами різних видів мистецтва (літератури, образотворчого, театрального) та принципами функціонування самоокупної бізнесової організації (на прикладі спрощеної моделі діяльності видавництва). Гра створена на матеріалах музею, серед яких – унікальні спогади І. Чолгана – автора п'єси за мотивами творів І. Франка «Останнє втілення Лиса Микити»; ескізи костюмів, створених Е. Козаком до цієї вистави; примірники сатиричного журналу «Лис Микита» (який Е. Козак випускав у Німеччині, згодом – у США з 1948 по 1990 рр.).

Легенда гри виходить з того, що видавництва-конкуренти (далі - Видавництва)¹⁰ на замовлення наукових співробітників сектору «Літературний Львів І пол. ХХ ст.» Львівського історичного музею виготовляють макети буклетів «Перевтілення Лиса Микити», які по закінченню роботи представляють на розгляд журі. «Затверджується до друку» той буклет, який журі визнає найкращим за вимогами-критеріями:

- змістовність;
- науковість викладення матеріалу, дотримання літературних норм (при написанні текстів);
- наочність; техніка, креативність та акуратність при створенні графічних зображень;
- швидкість виконання (зразки макетів розглядаються журі по мірі їх виготовлення).

Команди гравців активно працюють над виконанням буклетів, активно використовуючи наявний музейний матеріал. Вони виходять з того, що кожен із буклетів повинен містити:

- інформацію про літературний твір І. Франка, в якому фігурує Лис Микита («Лис Микита», «Фарбований Лис», збірку казок «Коли ще звірі говорили»);
- передову статтю про втілення образу Лиса Микити засобами певного виду мистецтва (література, образотворче мистецтво, театр);

¹⁰ На початку гри всі Видавництва отримують у Фінансовому відділі фіксовану суму ігрових грошей, які витрачають на свій розсуд:

- довідковий матеріал у Банку ідей можна придбати у вигляді готової статті або ілюстрації (за більшу суму ігрових грошей), або у вигляді інформації та заготовок (із метою опрацювання гравцями, за меншу суму грошей);
- гравці можуть створювати твори для колонки «Вільне»(есе, ілюстрації, вірші, саморобки із паперу) самотужки, без звертання до Банку ідей – відповідно, не витрачаючи ігрові гроші, або придбати готовий матеріал;
- видавництва повинні сплачувати через Фінансовий відділ обов'язкові платежі. В разі невиплати протягом 15 хвилин після отримання Квитанції платежу (за закупівлю розхідних матеріалів, гонорарів авторам, зарплатню працівникам, комунальних платежів, податків, штрафів) Видавництво оголошується банкрутом та вибуває з гри.

- уривок із п'єси І. Чолгана «Останнє втілення Лиса Микити» (українською або англійською мовою);
- матеріал із сатиричного журналу Е. Козака «Лис Микита» (США);
- ілюстрацію – ескіз костюмів Е. Козака до вистави І. Чолгана «Останнє втілення Лиса Микити»;
- «вільне» поле, яке гравці на свій розсуд, можуть заповнити власними есе, віршами, ілюстраціями; створити з наявного на столі матеріалу (та сфотографувати, згодом, за легендою гри, ці світлини будуть вмонтовані до буклету) колаж, виріб у техніці паперопластики, тощо.

У грі функціонують ігрові гроші («звірики»), завдяки яким команди гравців через Фінансовий відділ можуть придбати у Банку ідей потрібні для виготовлення макету матеріали, а також сплачувати обов'язкові видатки:

- на закупівлю розхідних матеріалів (паперу, картриджів із фарбою, обладнання);
- гонорари авторам;
- зарплатню працівникам;
- комунальні платежі;
- податки;
- штрафи.

Гравці мають можливість отримати із Банку ідей матеріал, зазначений на їхньому ігровому полі, безкоштовно, якщо дадуть вірну відповідь стосовно нього на запитання Банкіра. Ігрові гроші отримуються та сплачуються через Фінансиста – працівника Фінансового відділу, в обов'язки якого входить контроль за виконанням платежів, контроль часу для сплати обов'язкового платежу (15 хвилин), оголошення Видавництва (в часі прострочення платежу) Банкротом та надання Видавництвам передбачених бонусами додаткових ігрових коштів.

Таким чином, можливість виготовлення якісного макету (перемога в грі) обумовлюється:

- злагодженістю дій команди, в тому числі при прийнятті рішень щодо розподілу обов'язків гравців;
- компетентностями гравців у галузі мистецтва, отриманими на уроках музичного, образотворчого мистецтва, інтегрованого курсу «Мистецтво», у музейному середовищі, тощо;
- креативними здібностями гравців, створенням командою - Видавництвом необхідних умов для реалізації їх творчого потенціалу;
- фінансовими ресурсами Видавництва, продуманим користуванням наявними грошовими коштами;
- вдалою презентацією командою-Видавництвом буклету журі (яке складається з Банкіра Банку ідей, Фінансиста, Хранителя часу та експертів-фахівців у галузі мистецтва, економіки та фінансів).

Завдання гравців – якомога скоріше заповнити всі фрагменти ігрового поля фішками («підготувати макет до друку») та презентувати його журі. Команда-переможець (Видавництво) отримує приз.

Такий цікавий перебіг наведених дидактичних ігор у просторі музею визначально сприяє розвитку різноманітних якостей та властивостей учня, забезпечуючи розвиток розумового мислення та інтелектуальних здібностей дитини, що забезпечує його усебічне формування.

Однозначно можна стверджувати, що робота у групі, різноманітні зустрічі людей у просторі музею – це природне середовище міжкультурної взаємодії, коли музейний діалог набуває характерних рис дозвілєвої діяльності, елементів неформальної освіти¹¹.

Висновки

Дидактична гра – одна із оптимальних форм організації навчально-виховного процесу як у школі, так і у музейному просторі, адже, впливаючи на емоційну сферу дітей, мотивує їх до ознайомлення з навчальним матеріалом, успішного засвоєння знань, умінь та навичок, стимулює учнів до творчої діяльності. Застосування дидактичних ігор доцільне під час організації різних форм роботи – уроків (зокрема, з інтегрованого курсу «Мистецтво», музичного, образотворчого мистецтва, історії, літератури, тощо), виховних заходів як у школі, так і музейному просторі. Навчально-виховна робота із застосуванням методів та технологій музейної педагогіки сприяє формуванню в учнів ключових та спеціальних (мистецьких) компетентностей, що відповідає потребам сучасного суспільства.

Створені на унікальних матеріалах музею «Літературний Львів I половини ХХ ст.» настільні дидактичні ігри «Майстерня Святого Миколая», «Котильонова забава» та «Перевтілення Лиса Микити» у цікавій, пізнавальній формі знайомлять учнів із звичаями львів'ян кінця ХІХ – початку ХХ століття, творчістю видатних митців Львова, створюючи умови для продуктивного навчання, міжкультурної взаємодії та реалізації творчих здібностей дітей. Особливостями застосування настільних ігор як важливого дидактичного елементу на уроках мистецтва у процесі взаємодії школи і музею є те, що вони ґрунтуються на ретельно підібраному, фахово дослідженому та професійно-інтерпретованому історичному матеріалі, являють собою спільну творчу роботу вчителя та музейних працівників, є унікальним, методично вивіреним дидактичним матеріалом, придатним для використання як у музейному просторі, так і у школі. Саме тому дидактичні ігри можуть бути ці-

¹¹ О.В. Караманов, *Музейна педагогіка в контексті багатокультурного освітнього середовища в Україні*, „Шлях освіти”, 2012, 2, с. 9-10.

кавими для педагогів, учнів та студентів навчальних закладів, батьків дітей різних вікових категорій, які бажають організувати спільний сімейний відпочинок із залученням представників усіх поколінь своєї родини.

Література

- Выготский Л.С., *Игра и ее роль в психическом развитии ребенка*, „Вопросы психологии”, 1966, № 6, 62–76.
- Караманов О.В., *Дидактичні засоби музейної педагогіки як елемент формування нового освітнього простору*, „Освіта та педагогічна думка” 2021, № 1 (176), 3–11.
- Караманов, О.В., *Музей–школа–університет: особливості педагогічної взаємодії в сучасному суспільстві знань*, „Освіта та педагогічна наука”, 4, 2013, 44–50.
- Караманов, О.В. *Музейна педагогіка в контексті багатокультурного освітнього середовища в Україні*, „Шлях освіти” 2012, 2, 8–11.
- Макаренко А.С., *Проблеми шкільного виховання*, [в:] Методика виховної роботи, Київ 1990, 139–205.
- Опалько Т.В., *Дидактичні ігри на уроках математики в 1 класі: Навчально-методичний посібник*, Сарни 2018, 28 с.
- Черкаська Л.П., Крюкова М.С., *Дидактичні ігри як засіб формування вмінь і навичок учнів з математики*, [в:] *Збірник наукових праць викладачів, аспірантів, магістрантів і студентів фізико-математичного факультету*, Полтава: ТОВ «Фірма «Техсервіс», 2011, 124–126.
- Эльконин Д. Б., *Психология игры*. 2-е изд. Москва: ВЛАДОС, 1999, 360 с.
- Які бувають настільні ігри – краща класифікація (2021) URL: https://nosorog.net.ua/uk/smartblog/183_yaki-buvayut-nastilni-ihry.html

References

- Vygotskij L.S., *Igra i ee rol' v psihicheskom razvitii rebenka*, „Voprosy psihologii” 1966, # 6, 62–76.
- Karamanov O.V., *Dydaktychni zasoby muzejnoyi pedahohiky yak element formuvannya novoho osvith`oho prostoru*, „Osvita ta pedahohichna dumka” 2021, № 1 (176), 3–11.
- Karamanov, O.V., *Muzej–shkola–universytet: osoblyvosti pedahohichnoyi vzayemodiyi v suchasnomu suspil`stvi znan`*, „Osvita ta pedahohichna nauka” 4, 2013, 44–50.
- Karamanov, O.V. *Muzejna pedahohika v konteksti bahatokul`turnoho osvith`oho seredovyshha v Ukrayini*, „Shlyax osvity”, 2012, 2, 8–11.

Makarenko A.S., *Problemy shkil'noho vukhovannya*, [v:] *Metodyka vukhovnoyi roboty*, Kyiv 1990, 139–205.

Opal'ko T.V., *Dydaktychni ihry na urokax matematyky v 1 klasi: Navchal'no-metodychnyj posibnyk*, Sarny 2018, 28 s.

Cherkas'ka L.P., Kryukova M. S., *Dydaktychni ihry yak zasib formuvannya vmin` i navychok uchniv z matematyky*, [v:] *Zbirnyk naukovykh prac` vykladachiv, aspirantiv, mahistrantiv i studentiv fizyko-matematychnoho fakul'tetu*, Poltava : TOV «Firma «Texservis», 2011, 124–126.

Jel'konin D.B., *Psihologija igry*. 2-e izd. Moskva: VLADOS, 1999, 360 s.

Yaki buvayut" nastil'ni ihry – krashha klasyfikaciya (2021) URL: https://nosorog.net.ua/uk/smartblog/183_yaki-buvayut-nastilni-ihry.html

Board didactic games in art lessons in the museum space

Abstract

The authors of the article analyze the theoretical foundations of the use of board didactic games in the educational process in the process of interaction between school and museum; describe the practical experience of using board didactic games in pedagogical activity, created by school teachers together with the museum staff.

The authors of the article emphasize the role of didactic games as an important didactic element in art lessons in the context of using methods and tools of museum pedagogy, as well as powerful tools for learning, leisure and recreation in the museum,

Keywords: museum, school, art lessons, museum space, board didactic game, formation, competences.

Dydaktyczne gry planszowe na lekcjach plastyki w przestrzeni muzealnej

Streszczenie

Autorzy artykułu analizują teoretyczne podstawy wykorzystania planszowych gier dydaktycznych w procesie edukacyjnym podczas interakcji między szkołą a muzeum; poznają praktyczne zastosowanie planszowych gier dydaktycznych w działaniach pedagogicznych, tworzonych przez nauczycieli szkolnych wraz z pracownikami muzeów.

Autorzy artykułu podkreślają rolę gier dydaktycznych jako ważnego elementu dydaktycznego na lekcjach plastyki w kontekście wykorzystania metod i narzędzi pedagogiki muzealnej, a także potężnych narzędzi do nauki, wypoczynku i rekreacji w przestrzeni muzealnej,

Słowa kluczowe: muzeum, szkoła, lekcje plastyczne, przestrzeń muzealna, planszowa gra dydaktyczna, formacja, kompetencje.