

**УПРАВЛІННЯ КУЛЬТУРИ, НАЦІОНАЛЬНОСТЕЙ ТА РЕЛІГІЙ  
ЛУГАНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ**

**ЛУГАНСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ КРАЄЗНАВЧИЙ МУЗЕЙ**

## **Методичні рекомендації**

до проведення музейного заняття  
для дітей молодшого шкільного віку з порушенням  
інтелектуального розвитку

**Старобільськ – 2020**

**УДК 069.7:374.09.212-056.31(072)**  
**К 96**

Кушнір Л.В. **Методичні рекомендації** до проведення музейного заняття для дітей молодшого шкільного віку з порушенням інтелектуального розвитку. Лисичанськ: Вид-во ТОВ «ФОКСПРИНТ», 2020. 22 с.

Рекомендовано науково - методичною радою Луганського обласного краєзнавчого музею. *Протокол № 10 від 27 жовтня 2020 р.*

***Рецензенти:***

Мартиненко М.С., завідувач науково-методичного сектору Луганського обласного краєзнавчого музею

***Відповідальна:***

Мілованова О.В., директор Луганського обласного краєзнавчого музею

Посібник містить рекомендації щодо організації та методики проведення музейного заняття для дітей молодшого шкільного віку з порушенням інтелектуального розвитку та розробку заняття. Для наукових співробітників, екскурсоводів, музейних педагогів.

Адреса: Луганський обласний краєзнавчий музей  
92700, м. Старобільськ, вул. Гімназична, 53  
тел./факс: (06461) 2-37-76  
e-mail: lokm\_stb@ukr.net

© Кушнір Л.В., 2020

© Луганський обласний краєзнавчий музей, 2020

## Зміст

Вступ.....	4
Розділ 1. Психофізичні особливостей дітей з порушеннями інтелектуального розвитку.....	5
Розділ 2. Методичні рекомендації до організації та проведення заняття.....	8
Розділ 3. Методична розробка музейного заняття «Прадавні іграшки та ігри».....	11
Висновки.....	19
Список використаних джерел та літератури.....	20
Додатки.....	21

## Вступ

Міжнародні принципи захисту людей з особливими потребами закріплені в Конвенції ООН про права інвалідів. В статті 30 Конвенції йдеться про участь у культурному житті як важливу складову успішної інтеграції дітей та дорослих. Фізичні чи інтелектуальні особливості людини не повинні обмежувати її розвиток та життя в суспільстві, право мати власні перспективи, та реалізовувати потенційні можливості. Люди з інвалідністю повинні мати доступ до культурних артефактів, заходів, що проводять музеї, тому що музей як заклад культури відіграє важливу роль у соціалізації людей з особливими потребами.

Загалом, в Україні на популяцію близько 9 млн. дітей, нараховується 1 млн. тих, які потребують спеціального навчання. 0,9 % від усієї популяції дітей мають певну форму порушення інтелектуального розвитку. Порушення інтелектуального розвитку спричинені ураженням центральної нервової системи. Органічна недостатність мозку має непрогресуючий характер, тому такі діти здатні до поступального пізнавального розвитку, хоча зі значними труднощами.

Для дітей характерне порушення пізнавальної діяльності, що виявляється в обмеженості сприймання, мовлення, уваги, пам'яті, відтворення сприйнятого і вивченого. Ці люди мають певні обмеження таких здібностей як комунікація, самообслуговування та соціальні навички. Діти з порушеннями інтелектуального розвитку можуть пізніше почати розмовляти, ходити, навчитися самообслуговування. Ці обмеження зумовлюють уповільнені темпи розвитку та навчання дитини, порівняно зі звичайною. Вона навчатиметься, проте дуже повільно, а певні знання та навички може не опанувати.

Спеціальне навчання та супутні послуги для дітей шкільного віку доступні у шкільній системі<sup>1</sup>. А створення інклюзивного простору в музеї передбачає реалізацію наступних кроків: доступна (адаптована) екскурсія / заняття, кваліфіковані співробітники; створення та вдосконалення науково-методичного підґрунтя, співпраця музею з психологами: спільні проекти, консультативна допомога персоналу.

Одним з провідних засобів адаптації, утвердження позитивної мотивації у навчанні, а також виховання емоційно позитивного ставлення дітей до соціальної ситуації є гра. Тому підготовка ряду адаптованих освітніх заходів для дітей з порушенням інтелектуального розвитку є актуальним та затребуваним у суспільстві.

---

<sup>1</sup> Всеукраїнський фонд «Крок за кроком». Порушення інтелектуального розвитку. Електронний ресурс. - Режим доступу: <http://www.ussf.kiev.ua/ieinfoletters/84/>

**Розділ 1.**  
**Психофізичні показники дітей з порушеннями інтелектуального розвитку**

<b>Показник</b>	<b>Особливості формування</b>
<b>Просторові компетенції</b>	Сформовані частково. <i>Наприклад</i> , варто вживати: «люди жили в невеликих поселеннях, таких, як сучасні села», «будинки мали лише один поверх», «печера була великою, там могли мешкати багато людей». Демонструючи слайд (малюнок-реконструкцію, картину), слід сказати: «подивіться на цей ліс/гору/степ і місце, де селилися люди, ось житло».
<b>Часові компетенції</b>	Сформовані частково. <i>Наприклад</i> , варто вживати: «дуже давно», «багато тисяч років тому», «ще зовсім недавно», «коли ваші батьки були маленькими».
<b>Сенсорне сприйняття</b>	<p>Перехід від маніпулювання предметом через розгляд предмета, виділення окремих частин і ознак до систематичного планомірного розгляду об'єкта відбувається повільно та залежить від ступеню інтелектуального порушення дитини. Поступово формується осмислене сприймання, у якому виділяються довільні дії – розгляд, пошук – від схематичного, нерозчленованого воно переходить до цілісного цілеспрямованого спостереження.</p> <p>Процес формування алгоритму сприймання: а) предмет сприймається в цілому; б) виділяються його головні частини, визначаються їх властивості (колір, форма, величина й ін.); в) встановлюються просторові взаємозв'язки частин (вище, нижче, справа, зліва); г) розрізняються дрібні деталі та визначається їх просторове співвідношення з основними частинами; д) повторне цілісне сприймання предмету.</p> <p><i>Наприклад</i>, можна порівняти 2 іграшки: сучасну з пластику й ляльку-мотанку чи керамічну іграшку (копію артефакта). Дати можливість доторкнутися, обстежити візуально. Разом з'ясувати відмінність матеріалів, наголошуючи, що в давнину використовували природні матеріали. Разом згадати, які саме. Визначитись, що більше сподобалось (за можливістю, з'ясувати чому).</p>

<b>Увага</b>	Переважає мимовільна увага. Важливо переключати увагу через 7-10 хвилин, комбінуючи розповідь з демонстрацією унаочнення ( <i>наприклад</i> , ілюстрації, предмети, уривок з мультфільму), і з можливістю задіяти рухові вправи чи ігри, можливістю доторкнутися до предмета.
<b>Пам'ять</b>	Переважає мимовільна пам'ять. Варто виділяти основну думку, повторювати її 2-3 рази та запропонувати повторити дитині. <i>Наприклад</i> , для підсилення ефекту можна застосовувати прийом «якір», постукуючи під час повторення інформації, плескаючи в долоні, або демонструючи певну картку, яскравий елемент предмету.
<b>Система еталонів</b>	Складність відривання від еталонів та їхнього використання як зразків для аналізу сприйманої навколишньої дійсності. На першому етапі варто демонструвати еталони, порівнюючи з предметом, на другому етапі звертатись до еталонів вербально. <i>Наприклад</i> , «подивіться, які у вас є іграшки (перераховують), а такими іграшками (демонстрація) діти гралися колись дуже давно». Ускладнюємо: «іграшки схожі? Чим?». Практична складова – виготовити іграшку з пластиліну чи солоного тіста, прикрасивши схожим орнаментом, <i>наприклад</i> , у техніці прошкрябування, або ляльку-мотанку.
<b>Мислення</b>	Переважає наочно-образне мислення, є труднощі зі словесно-логічним мисленням. Варто стимулювати мислення, звертаючись до пройденого матеріалу, використовуючи, <i>наприклад</i> , вправу «Доповни речення».
<b>Уява</b>	Спостерігаються труднощі з інтеріоризацією – перехід у грі до уявної дії з предметом, якого насправді немає, а також до ігрового перетворення предмета, надання йому нового змісту та уявних дій з ним. Процес синтезу уяви, мислення та мовлення повільний, стрибкоподібний, не завжди логічний. Варто звернутись до конкретної ситуації з проханням уявити щось конкретне й тут же проговорити. Як допоміжні засоби можуть бути використані картинки. <i>Наприклад</i> , «уявіть, що ви – діти, які живуть багато-багато років тому – у первісний час (демонстрація малюнку – реконструкції). Що ви бачите навколо? Опишіть. А в які іграшки (з чим) ви могли гратися? А з чого вони виготовлені?»

<b>Пріоритетні види діяльності дітей</b>	Гра. <i>Наприклад</i> , мотати ляльку, підбираючи кольори тканини, порівнювати структури тканини тощо, малювати, ліпити.
<b>Емоції</b>	Краще сприймають та розуміють негативні та позитивні емоції, підкріплені дією, жестами, мімікою. Не зрозуміють, <i>наприклад</i> , усну заборону, виказану з посмішкою. Найяскравішими інтелектуальними почуттями є почуття здивування.
<b>Сприйняття прекрасного/огидного</b>	Формується поступово. Ставлення частіше виражається через емоцію, аніж вербально.
<b>Гумор</b>	Добре сприймають клоунаду, комічні рухи, жести; самі роблять спроби показати чи намалювати гумористичні рухи, вигадувати смішні ігри, звукосполучення. <i>Наприклад</i> , що могла б «сказати» іграшка в якості привітання.

## Розділ 2.

### Методичні рекомендації до організації та проведення заняття

#### I. Підготовчий етап (перед заняттям) містить:

- спілкування з вихователем/корекційним педагогом. Потрібно з'ясувати ступінь інтелектуального порушення дитини (дітей) – легкий, помірний, тяжкий чи глибокий, а також рівень розвитку пізнавальної сфери (сприйняття, уваги, пам'яті, уяви, мислення) та мовлення, сформованість системи особистісних відносин (емоцій, потреб, мотивів тощо) та діяльнісні навички (предметно-практична, ігрова, навчальна, трудова)<sup>2</sup>;
- вибір теми;
- вибір **форми** заняття: екскурсія в музеї чи виїзне заняття;
- якщо захід проводиться в музеї, то варто обмежитись 1 залом;
- з огляду на провідну діяльність дітей молодшого шкільного віку основним **методом** обирається **ігровий**: з дидактичними іграшками, елементами рухової гри, гри з правилами, театралізованої гри, ляльковий театр;
- підготовка презентації в Power Point або карток для «портфелю екскурсовода»;
- створення умов для проведення заходу, врахування відповідних факторів: час, шум, відволікаючі фактори, освітлення.

#### II. Основний етап (15 хвилин).

##### 2.1. Організаційний етап:

- встановлення контакту – зорового, вербального (слід звертати увагу на інтонації), тактильного, мімічного, жестового;
- повідомлення теми та завдань.

##### 2.2. Актуалізація опорних знань та умінь учнів:

- нескладні питання про музей;
- питання за темою.

##### 2.3. Розповідь з демонстрацією:

- розповідати варто простими реченнями, доволі голосно, доброзичливо, чітко, повторювати прохання чи завдання, контролювати вираз власного обличчя;
- використовуйте розповідь-діалог, розповідь-полілог. Ставте конкретні запитання, спочатку ті, які передбачають відповідь «так» чи «ні», потім переходьте до більш складних питань, що починаються зі слів «Чому?», «Навіщо?». Використовуйте питання-підказки. Намагайтесь, щоб дитина самотужки дала відповідь. Не поспішайте, адже краще поставити менше запитань і отримати на них відповідь. Дайте можливість висловитись всім бажаючим, підсумуйте «колективну» відповідь. Підбадьоруйте та хваліть дітей, уникайте висловів «ні, ти не

---

<sup>2</sup> Трикоз С.В. Дитина з порушенням інтелектуального розвитку / С.В. Трикоз, Г.О. Блеч. - Харків : Вид-во «Ранок», ВГ «Кенгуру», 2018. С. 4.



правий», «нічого подібного», «як це тобі взагалі на думку спало!» тощо;

- звертайтеся до вже опанованого матеріалу словами «а ми з вами вже говорили/бачили/виготовили/вирішили/знаємо», «а давайте пригадаємо...». При необхідності поверніться до вже озвученого/продемонстрованого та продовжить логіку розповіді;
- розповідь може доповнюватися демонстрацією реквізиту, але не варто викладати весь реквізит, адже увага буде розпорошена;
- реквізит має бути ілюстративним, яскравим, великого розміру, не мати дрібних деталей або таких, які можна було б розкрутити, захвати до рота чи носа, не використовуються реквізит з гострими кутами (наприклад, заточені пера тощо);
- реквізит потрібно не лише демонструвати, але давати потримати, доторкнутися;
- завдання слід розбивати на складові, детально пояснюючи кожну дію. Під час виконання можна використовувати метод «рука в руці», метод демонстрації;
- починайте з нескладних завдань. Наприклад, пазл, аплікація, виріб з пластиліну може містити не більше 3-4 елементів;
- дотримуйтесь послідовності дій («пряма послідовність» – дитина починає та закінчує самостійно під вашим наглядом, або «зворотна послідовність» – дитина закінчує дію, яку почали ви). Для пазлу, наприклад, психологи рекомендують зворотну послідовність.

#### **2.4. Ігри (10 хвилин)<sup>3</sup>**

- ігри обирайте нескладні;
- чергуйте статичну гру з руховою;
- ретельно, не поспішаючи, пояснюйте правила, демонструйте приклад. Повторюйте декілька (2-3 ) разів. Перепитайте дітей, попросіть, щоб хтось повторив, як зрозумів правила.

#### **2.5. Майстер-клас (10 хвилин)**

- використовуйте дидактичні іграшки («сухий басейн», кубики, пірамідки, пазли, лото тощо);
- пропонуйте такі види діяльності як малювання, ліплення, аплікація, пов'язані тематично з розповіддю. Під час виготовлення саморобки варто ненав'язливо запитати декілька фактів чи нових слів (понять), які діти вже чули. Якщо діти зосереджені на виконанні завдання, не наполягайте на відповіді;
- пропонуйте зразок саморобки. Покроково пояснюйте, робіть разом.

#### **III. Заключний етап ( 10 хвилин).**

- для рефлексії поставте ряд питань спочатку емоційного забарвлення («Чи сподобалось?»), а потім навчального змісту;

---

<sup>3</sup> Визначтесь з часом та оберіть або гру, або майстер-клас.

- залучайте саморефлексію дитини «я побачив, що...», «а я раніше не знав(ла), що..», «мені було цікаво, що..», «а я б ще раз пограв(ла) /послухав(ла) / подивився(лася)»;
- намагайтесь проговорити й ще раз продемонструвати ключові складові заняття / екскурсії;
- обов'язково похваліть дітей та подякуйте їм. Підкресліть, що разом вони прекрасно впорались з завданнями, відповіли на запитання і обов'язково виділіть внесок кожного;
- відразу ж зробіть «міні – виставку» саморобок, прокоментуйте її 1-2 фразами;
- запросіть в музей, попрощайтесь.

### Розділ 3. Методична розробка музейного виїзного заняття «Прадавні іграшки та ігри»

**Мета:**

**Дидактична:**

- розрізняти історичні періоди : первісна доба, Новітній час;
- ввести у словниковий запас терміни: первісна людини, кераміка, назви ігор.

**Розвивальна :**

- розвивати уяву;
- розвивати дрібну моторику;
- розвивати словесно-логічне мислення;
- формувати почуття прекрасного.

**Виховна:**

- виховувати любов до природи та історії рідного краю.

**Вид:** музейне виїзне заняття.

**Форма проведення:** інтерактивна лекція.

**Педагогічний підхід:** системно-діяльнісний.

**Тривалість:** 35 хвилин.

**Методи проведення:** інтерактивний (колективно-групова взаємодія), ігровий, демонстрація, «рука в руці».

**Прийоми:**

- емпіричний рівень пізнання: оповідання (образне), опис;
- теоретичний рівень пізнання: бесіда, пояснення<sup>4</sup>;
- практичний рівень: гра/майстер-клас.

**Місце проведення:** навчальний спеціалізований заклад.

**Категорія учасників:** діти з порушенням інтелектуального розвитку.

**Вікова група:** 6-9 років.

**Технічні засоби навчання:** телевізор/ноутбук та проектор.

**Методичне забезпечення:** методична розробка інтерактивної лекції, демонстраційний матеріал (фотографії роздруковані кольорові з зображенням іграшок та ігор, картин).

**Реквізити:**

1. Камінчики різного кольору та розміру, гілочки дерев, мушлі, нитка рослинного походження.
2. Копія іграшки керамічна (бичок).
3. Коник-мотанка, лялька-мотанка.
4. Настільна гра («Млин» та /або «Мехен»).

**Матеріал для майстер-класу**

Пластилін або солоне тісто, шпагат, тканина.

---

<sup>4</sup> Пометун О. Методика навчання історії в школі / О.І. Пометун, Г.О. Фрейман. - К.: Генеза, 2006. 328 с.

## II. Основний етап (10 хвилин).

### 2.1. Організаційний етап.

- встановлення контакту – зорового, вербального (слід звертати увагу на інтонації), тактильного, мімічного, жестового;
- повідомлення теми та завдань.

У повсякденному житті давнього населення важливе місце належало різноманітним іграм. Сьогодні ми помандруємо у часі і дізнаємося, в які ігри та іграшки бавилися діти і навіть дорослі багато тисяч років тому. А допомагає мандрувати у часі музей та люди, які там працюють та зберігають знання про далекі часи, і діляться цими знаннями.

### 2.2. Актуалізація опорних знань та умінь.

- «Що таке музей?», «Хто з вас вже був в музеї?», «А що там було цікавого?»;
- «Чи любите ви гратися в ігри?», «Які ігри ви знаєте?»

### 2.3. Розповідь з демонстрацією.

#### Текст розповіді (екскурсійної, лекційної)<sup>5</sup>

Для нормотипових дітей	Для дітей з порушенням інтелектуального розвитку
<b>ІГРАШКА</b>	
<p><i>Чи любите ви гратися? Якими іграшками ви граєтесь? В давні часи, ще з доби кам'яного віку - палеоліту, діти так, як і ви, любили гратися різноманітними <b>іграшками</b>, які виготовляли з природних матеріалів – дерева, рогу, кістки, рослин, мушель, глини тощо. <i>Хто знає, чим займаються археологи?</i> Археологи досліджують ті часи, коли не були писемності, наприклад, під час розкопок зустрічають зооморфні статуетки, тобто ті, як зображують тварин, і антропоморфні – тобто фігурки людей. Наприклад, ляльки, якими ви граєтесь зараз – антропоморфні.</i></p> <p><b>Виготовлення ляльок з солоного тіста чи пластиліну (за ілюстраціями-слайдами або за зразком або на власний розсуд).</b></p>	<p><i>Чи любите ви гратися? Якими іграшками ви граєтесь? А колись в давні часи, багато – багато років тому діти, такі як ви, також любили гратись <b>іграшками</b>. Життя тоді було геть інше. Не було великих міст, автомобілів, телевізорів, телефонів. Люди не знали заліза, пластмаси. Вміли виготовляти різні речі, знаряддя праці з <i>каменю</i>, з дерева, з кісток тварин. Ці часи називались <i>кам'яний вік</i>. Іграшками для малюків спочатку було те, що вони самі знаходили. Подивіться на картину (<i>картина-реконструкція «Первісне поселення»</i>) <i>Як ви гадаєте, що ще могло бути іграшкою?</i> (камінчик, паличка, пір'ячко, кістка тварини, мушля). <i>Що можна зробити з мушлі?</i> (<i>демонстрація природних матеріалів</i>).</i></p>

<sup>5</sup> Текст для нормотипових дітей: Таємничий світ давніх ігор. V тис. до н.е. – XIV ст. н.е. / Упорядники текстів Стрельник М., Широкіна С. – К.:НМПУ, 2018. Адаптація моя. – Л.В.

	<p>Потім люди навчилися місити глину та робити посуд, різні фігурки. Ці фігурки нагадували сучасних ляльок (<i>демонстрація антропоморфної статуетки</i>). Були фігурки, схожі на звірів та пташок (<i>демонстрація статуетки бичка</i>). Назвіть, хто це?</p> <p><b>Виготовлення бичка з солоного тіста.</b></p> <p>Час йшов, і люди навчилися виготовляти нитки та тканину. І з'явилися ляльки, змотані з ниточок, з тканини. (<i>Демонстрація ляльки-мотанки, коника-мотанки</i>). А ще були різні іграшки, які ліпили з тіста, вирізали з дерева. <i>Що (кого) часто зображували? (те, що бачили навколо).</i></p> <p>А коли людина винайшла сучасні матеріали – пластик, резину, штучні тканини, то іграшки стали переважно виготовляти на фабриках (<i>демонстрація сучасної іграшки</i>). Але й зараз діти з задоволенням роблять ляльку-мотанку чи свистяць у пищик, виготовлений власноруч або дорослими.</p>
<b>ІГРИ<sup>6</sup></b>	
<p><i>Чи любите ви гратись в ігри? Назвіть, в які? А якими вміннями та навичками слід володіти, щоб вигравати? Назвіть свої улюблені ігри? Вони рухливі чи статичні? Чи потрібно мати ерудицію, вміти користуватись логікою, щоб виграти?</i></p> <p>А ось у повсякденному житті давнього населення важливе місце належало різноманітним <b>іграм</b>, зокрема, настільним. Умовно їх</p>	<p><i>Чи любите ви гратись в ігри? Назвіть, в які? Опишіть улюблену гру. Для цієї гри потрібно добре бігати? Чи потрібно мати гарну пам'ять? Чи сподіватись, що просто пощастить? Чи багато думати?</i></p> <p>В давні часи люди не мали телебачення, телефонів, Інтернету. На дозвіллі любили грати в настільні ігри. Для цього робили спеціальні</p>

<sup>6</sup> Вибір настільної гри – на розсуд музейного педагога. Рекомендуємо для дітей з порушеннями інтелектуального розвитку – астрагали (легкий та середній ступінь порушень), «Млин», «Мехен» (легкий ступінь порушень).

<p>можна поділити на 3 великі групи: такі, де перемога повністю залежить від щасливого випадку (кості), як ігри, де результат залежав як від збігу обставин, так і від вміння гравця (по типу нард), і, нарешті ігри, в яких перемога повністю визначалась мистецтвом гравця (шашки, шахи). В музеях зібрані цікаві колекції ігрового приладдя, яке датується 5 тис. до н.е. – до 14 ст. н.е., - це гральні кості (астрагали й кубики) та гральні фігурки (кульки, фішки, шахові фігурки). Всього нараховується близько 400 подібних виробів. Цікава письмова згадка про ігри у праці кастильського короля Альфонсо X Мудрого (XIII ст.) «Книга ігор». Демонстрація малюнків/слайдів (див. Додатки А, Б).</p>	<p>дошки, вирізали фігурки, фішки. Підкажіть, а яку гру ви знаєте, де є дошка з клітинками та фігурки? (шахи, шашки, нарди). Ви вже знаєте, що іграшки виготовляли з природних матеріалів. Пригадайте, з яких. Сьогодні ми познайомимось з іграми, які придумали давно, але й зараз в Україні в них грають. Демонстрація малюнків/слайдів (див. Додатки А, Б).</p>
---	--

### **Настільні**

#### **Астрагали**

<p>Одним з найдавніших видів грального приладдя були астрагали, або, як їх ще називають альчики чи бабки – таранна кістка метатарзального суглоба задніх кінцівок свійської або дикої парнокопитної тварини. Кожна сторона астрагала мала свою «ціну», що дозволяло обходитись без нанесення на неї додаткових позначок. Ігри з астрагалами були властиві багатьом народам світу, а серед скотарів побутують і зараз. В античних містах Північного Причорномор'я дуже популярною була гра з чотирма астрагалами, які складали в посудинку, струшували, кидали на рівну поверхню та підраховували очки. В античному світі також була відома гра «тропа», в який підкидали вгору і ловили на</p>	<p>В цю гру любили грати наші пращури – жителі Києва та Давньої Русі, а також стародавні греки, що жили біля Чорного моря, в Криму. Після обіду чи вечері зберігали особливі кісточки тварин, могли навіть вкривати їх шаром фарби чи лаку. Кожен бік кісточки мав свою «цінність», тобто певну кількість балів. А зараз ми використовуємо кубики з крапочками. Давайте порахуємо, скільки крапочок на кожному боці кубика. Наприклад, 4 кісточки-астрагали, склали в посудинку, струшували, кидали на рівну поверхню та підраховували очки. Вигравав той, в кого більше очок. А ще можна загадати бажання збудеться чи ні. І таким чином «поворожити» на астрагалах.</p>
--	---

<p>тильний бік долоні 5 астрагалів, також підраховуючи очки. Ще одна група астрагальних ігор обов'язково включала вибивання менших астрагалів більшими – битками.</p> <p>Нерідкими є знахідки мічених астрагалів. Позначки-графіті на них були пов'язані з обрядовими чи магічними функціями цих предметів, крім того, можливо, це були мітки власників. Дрібні насічки й риси могли відбивати наявність якихось дій у грі, пов'язаних з рахунком. Звертає на себе увагу й подібність мотивів, що побутували на значній території протягом тривалого часу.</p> <p>В ті далекі часи астрагали часто сприймали як символ талану, щастя й благополуччя, як амулет, що відвертає зло, захищає від пристриту, вони були пов'язані з магією родючості та достатку. А зараз ми використовуємо кубики з крапками.</p> <p><i>Пояснюються правила, значення кожної зі сторін астрагалів.</i></p> <p><i>Демонстрація, гра.</i></p>	<p><i>Демонстрація, гра на астрагалах.</i></p>
<p><b>«Млин»</b></p>	
<p>Улюбленою грою на Русі була гра «Млин», відома ще з римського часу. Є декілька варіантів правил гри. Найпростіший нагадує сучасну гру «Хрестики-нолики». <i>Хто знає правила гри?</i> Найбільш поширеним її варіантом була гра з 9 фішками на кожного гравця. Той, хто зміг побудувати «Млин» – ряд з 3 фішок – знімав фігурку противника. Гра в «Млин» з 12 фішками, у якій фігурки ходили по діагональних лініях, і брали фішки супротивника перестрибуванням, вважається безпосереднім пращуром сучасних шашок. Дошки для цієї гри були знайдені у Новгороді, Полоцьку, на</p>	<p>На Русі наші пращури любили грати у «Млин». Грають двоє. Ходять по черзі. Виграє той, хто першим поставить свої фішки у рядок. До сих пір діти знають гру «Хрестики-нолики». «Млин» подібний до цієї гри. <i>Гра.</i></p>

Таманському городищі і в Саркелі. <i>Гра.</i>	
<b>«Мехен»</b>	
<p>Орнамент на вівтарі трипільців нагадує гральні дошки для гри в «Мехен». Набори цієї гри були знайдені у похованнях до династичного і ранньодинастичного Єгипту, найбільш ранні датуються рубежем 4-3 тис. до н.е.</p> <p>Гра отримала назву від єгипетського змієподібного бога Мехена, який супроводжував бога сонця Ра у нічній подорожі під землю. До набору обов'язково входила дошка округлої форми з розміткою у вигляді згорнутої у спіраль змії. У грі могли брати участь від трьох до шести гравців. <i>Пояснюються правила. Гра.</i></p>	<p>Цій грі багато тисяч років. Роздивіться дошку для гри. <i>Що на ній зображено? Що це нагадує ?</i> (спіраль, змію). Давній народ на теренах України – трипільці – грали в цю гру. Трипільці були землеробами, вони сіяли зерно, вирощували хліб. Тому на дошці зображені зернятка. А змія була священною твариною у трипільців та багатьох інших народів. На кубиках ви бачите дивні позначки. <i>Назвіть їх. Що ж це таке?</i> Можливо, люди давно саме так рахували, отже ці позначки означають те, що для вас звичні вам цифри – 1,2,3,4,5. Кидайте кубик, і ходіть. Переможе той, хто першим вийде з зачарованого змієподібного кола. <i>Гра.</i></p>
<b><i>Рухливі. Гра «А ми просо сіяли»<sup>7</sup></i></b>	
<p>Після прийняття християнства у X ст. велика кількість язичницьких обрядів та ігрищ зазнала змін. Водночас збереглося багато традиційних для українців сезонних, святкових обрядів. Деякі з них перетворились на ігри, стали забавками для дітей, грали в них й на народних гуляннях. Пропонуємо пограти у гру «А ми просо сіяли».</p> <p><i>Всі діляться на два рівні гурти, які стоять один проти одного кроків за десять, побравшись за руки і вирівнявшись. Під спів перший гурт то наближається до другого, то</i></p>	<p>Українці мають багато сезонних, святкових обрядів. Деякі з них перетворились на ігри, стали забавками для дітей, грали в них й на народних гуляннях. Пропонуємо пограти у гру «А ми просо сіяли».</p> <p><i>Всі діляться на два рівні гурти, які стоять один проти одного кроків за десять, побравшись за руки і вирівнявшись.</i></p> <p><i>У першому гурті попарно міцно стискають руки, намагаючись піймати дівчину чи хлопця, які прагнуть «прорватись» через живий ланцюг. Якщо прорватись вдається,</i></p>

<sup>7</sup> За матеріалами: «Весна красна». Вірші, оповідання, казки. Київ, «Веселка», 1987. - Електронний ресурс. Режим доступу: <https://mala.storinka.org>



*відходить на своє місце. Другий гурт так само — то наближається, то відходить, співаючи:*

— А ми просо сіяли, сіяли,

Ой дід ладо, сіяли, сіяли.

— А ми просо витопчем, витопчем,

Ой дід ладо, витопчем, витопчем.

— А чим же вам витоптять, витоптять?

Ой дід ладо, витоптять, витоптять.

— А ми коні випустим, випустим,

Ой дід ладо, випустим, випустим.

— А ми коні переймем, переймем,

Ой дід ладо, переймем, переймем.

— Та чим же вам перейнять, перейнять?

Ой дід ладо, перейнять, перейнять.

— Ой шовковим неводом, неводом,

Ой дід ладо, неводом, неводом,

— А ми коні викупим, викупим,

Ой дід ладо, викупим, викупим.

— Ой чим же вам викупить, викупить?

Ой дід ладо, викупить, викупить.

— А ми дамо сто рублів, сто рублів,

Ой дід ладо сто рублів, сто рублів.

— Не треба нам тисячі, тисячі,

Ой дід ладо, тисячі, тисячі.

— А ми дамо дівчину, дівчину,

Ой дід ладо, дівчину, дівчину (чи хлопця)

— А ми дівчину (чи хлопця)

візьмемо, візьмемо,

Ой дід ладо, візьмемо, візьмемо.—

*Перший гурт кричить:*

— Нашого полку убуде.—

*Другий:*

— Нашого прибуде.

*У першому гурті попарно міцно стискають руки, намагаючись піймати дівчину чи хлопця, які прагнуть «прорватись» через живий ланцюг. Якщо прорватись вдається, то дівчина чи хлопець забирає з*

*то дівчина чи хлопець забирає з собою когось з першого гурту до свого, якщо ні – то залишається у першому гурті.*

*Так продовжується, поки всі не перебіжать.*

— **А ми просо сіяли, сіяли,**

**Ой дід ладо, сіяли, сіяли.**

— А ми просо витопчем, витопчем,

Ой дід ладо, витопчем, витопчем.

— **А чим же вам витоптять, витоптять?**

**Ой дід ладо, витоптять, витоптять.**

— А ми коні випустим, випустим,

Ой дід ладо, випустим, випустим.

— **А ми коні переймем, переймем,**

**Ой дід ладо, переймем, переймем.**

Проговорює, співає ведучий. Потім – всі разом.

<p><i>собою когось з першого гурту до свого, якщо ні – то залишається у першому гурті.</i></p>	
--	--

*Так продовжується, поки всі не перебіжать.*

### **III. Заключний етап (10 хвилин).**

Ви добре впоралися з усіма завданнями. Скажіть, а чи сподобались вам прадавні ігри? А яка гра сподобалась найбільше? А що цікавого ви дізнались? А в яку гру ви хотіли б зіграти ще раз? Запрошую на наступну зустріч в нашому музеї.

## Висновки

Молодший шкільний вік – визначальний етап у розвитку дитини, тому що кардинально змінюється її соціальний статус – вона стає школярем, що веде до зміни всієї системи її життєвих відносин; має здійснитися перехід від наочно-дійового мислення (яке давало можливість дитині маніпулювати предметами та вчитися визначати зв'язки між ними) до абстрактно-логічного (сформованість якого дасть можливість дитині встановлювати якісні характеристики предметів та об'єктів дійсності, визначати між ними зв'язки на рівні мисленневих дій та операцій); під впливом навчальної діяльності у молодшого школяра змінюється характер функціонування його пам'яті, формується основна її форма – довільна пам'ять.

На особливості розвитку дитини значною мірою впливає характер її стосунків з оточенням, що складається впродовж усього життя. Дорослий є тим необхідним рушієм, який власним ставленням до дитини формує її світогляд та сприйняття нею оточуючих і самої себе.

Особливого значення стосунки з дорослим набувають у період дошкільного та молодшого шкільного віку. Дитина з інтелектуальними порушеннями специфічно сприймає соціум та виражає емоційне ставлення до нього. Постійне активне залучення дорослого до розвитку дитини сприятиме її входженню в соціум, розвитку у неї необхідних соціально значущих якостей та вольових характеристик, що забезпечать їй активну усвідомлену позицію.

Музейні педагоги, екскурсоводи, які зацікавлені в наданні інклюзивної освіти, у створенні дружнього музейного простору повинні прагнути дізнатися якнайбільше про порушення інтелектуального розвитку. Можна звернутися до багатьох організацій, щоб дізнатися про особливі технології та стратегії спеціального навчання таких дітей, за допомогою до психологів. Зокрема, таку допомогу можуть надати: інклюзивно-ресурсні центри; територіальні центри соціального обслуговування; реабілітаційні центри; логопедичні пункти системи освіти. Слід пам'ятати, що в молодшому шкільному віці в дитини можуть бути проблеми з оволодінням правилами та нормами поведінки. Одне з важливих завдань музейного педагога та/або екскурсовода подбати про психологічне здоров'я та комфорт дитини, надаючи їй підтримку, допомагаючи знімати емоційне напруження, що виникає внаслідок оволодіння навчальною діяльністю та набуття навичок дотримання правил та норм. Дитині треба дозволяти гратися та дослухатися до власних потреб і бажань, розпитувати, як вона почувається.

Фахівці допоможуть визначитися щодо ефективних методів навчання конкретної дитини, шляхів адаптування розкладу та особливостей досягнення цілей індивідуальної навчальної програми.

## Список використаних джерел та літератури

1. Таємничий світ давніх ігор. V тис. до н.е. – XIV ст. н.е. / Упорядники текстів Стрельник М., Широкіна С. К.:НМІУ, 2018. 12 с.
2. Трикоз С.В. Дитина з порушенням інтелектуального розвитку / С.В. Трикоз, Г.О. Блеч. - Харків : Вид-во «Ранок», ВГ «Кенгуру», 2018. 40 с.
3. Пометун О. Методика навчання історії в школі / О.І. Пометун, Г.О. Фрейман. - К.: Генеза, 2006. 328 с.
4. «Весна красна». Вірші, оповідання, казки. Київ, «Веселка», 1987. - Електронний ресурс. Режим доступу: <https://mala.storinka.org>
5. Всеукраїнський фонд «Крок за кроком». Порушення інтелектуального розвитку. Електронний ресурс. - Режим доступу: <http://www.ussf.kiev.ua/ieinfoletters/84/>

## Додатки

### Додаток А



Фігурки шахові.  
XI – XIV ст., м.  
Київ, м.  
Запоріжжя, м.  
Вишгород.



Фігурки глиняні  
конусоподібні. V тис.  
до н. е. з с. Озаринці  
Вінницької обл. та  
малюнок на  
переносному вівтарі  
трипільців 4500 –  
4000 рр. до н. е. з с.  
Березівка  
Кіровоградської обл.  
Орнамент нагадує  
гральні дошки для гри  
«Мехен»



Астрагали IV ст. до н.е. –  
XIII ст., Ольвія, м. Київ.

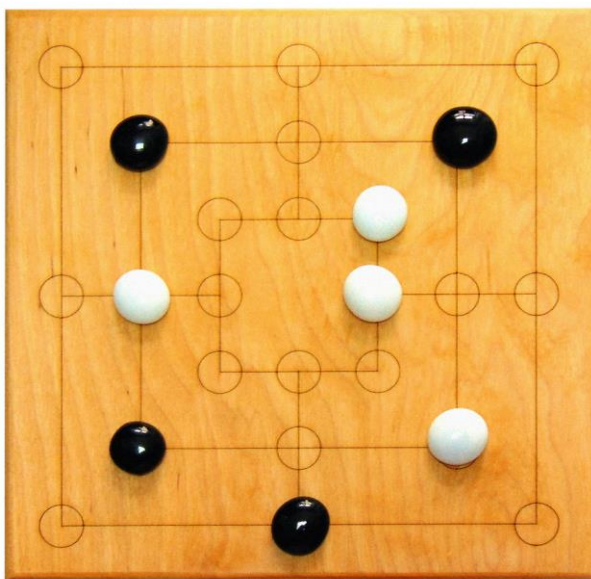


Гра «Млин». 1283 р.  
Мініатюра з «Книги ігор»  
Кастильського короля  
Альфонсо IV Мудрого.



Зооморфна фігурка бика.  
Сер. IV тис. до н.е., с.  
Сушівка Черкаська обл.

Настільна гра «Млин»



Настільна гра «Мехен»

