

## Вывучэнне народнай культуры сродкамі дыдактычных гульняў у этнаграфічным музеі

*Агей Іна Ігараўна, кіраўнік музея  
ДУА “Сярэдняя школа № 2  
г. Ваўкавыска”*

“Матэрыяльныя і нематэрыяльныя каштоўнасці – гэта тыя скрэпы, на якіх зараджалася і развівалася нацыянальная дзяржаўнасць”, – гаварыў на цырымоніі ўручэння прэміі “За духоўнае адраджэнне” Прэзідэнт Рэспублікі Беларусь Аляксандр Лукашэнка. Гэты духоўны завет Прэзідэнта неабходна данесці да навучэнцаў, каб сфарміраваць у іх каштоўнасныя адносіны да спадчыны.

Важнае месца ў выхаванні маладога пакалення на аснове агульначалавечых каштоўнасцей ў дзяржаўнай установе адукацыі “Сярэдняя школа № 2 г. Ваўкавыска” належыць школьнаму этнаграфічнаму музею “Беларуская народная творчасць”.

Сродкамі музея адбываецца фарміраванне маральных ідэалаў, патрыятычнай і грамадзянскай свядомасці навучэнцаў праз:

- уключэнне дзяцей у розныя мерапрыемствы, дыдактычныя і інтэрактыўныя гульні;
- арганізацыю вучнямі стварэння дыдактычных прадуктаў;
- ажыўленне экскурсійнай работы ў школьным музеі і яе папулярызацыю праз сацыяльныя сеткі.

Актуальнасць прадстаўленага вопыту заключаецца ў тым, каб не парваць кроўную сувязь пакаленняў, прывіць дзецям з самага маленства любові да сваёй Бацькаўшчыны праз даведкі аб традыцыйных занятках сялян, іх абрадах, прыладах працы, побыце, прадметах дэкаратыўна – прыкладнога мастацтва, нацыянальных святах, бо наша падрастаючае пакаленне мала атрымлівае інфармацыі аб народнай культуры і побыце. Мы хочам, каб дзеці любілі сваю Радзіму, свой народ і сваю культуру. Ім неабходна ведаць і вывучаць культуру сваіх продкаў.

Веданне гісторыі народа і яго культуры дапаможа ў далейшым з павагай і цікавасцю ставіцца да культурных традыцый іншых народаў праз выкарыстанне нетрадыцыйных форм работы ў музеі.

Цікавасць падачы інфармацыі залежыць ад яе эфектыўнасці і ўнікальнасці экскурсій, не ад аб’ёму інфармацыі, якую прадастаўляюць экскурсаводы, а ад формы яе падачы.

А што дзеці любяць больш за ўсё? Канечне, гульні. Менавіта падчас гульні хлопчыкі і дзяўчынкі найбольш эфектыўна засвойваюць атрыманыя ад экскурсавода звесткі. Дзеці ахвотна пазнаюць родную культуру, пашыраюць веды аб народных промыслах, мастацтве і фальклоры.

Васіль Аляксандравіч Сухамлінскі адзначаў: “Гульня – гэта велізарнае светлае акно, праз якое ў душу дзіцяці ўліваецца жыватворны струмень уяўленняў аб навакольнай рэчаіснасці”.

Мэта вопыту – фарміраванне ў навучэнцаў першасных ведаў аб ідэалогіі беларускай дзяржавы, аб родным краі, пачуцця гонару за гісторыю свайго горада,

рэгіёна, краіны і яе знакамітых людзях сродкамі дыдактычных гульняў у школьным этнаграфічным музеі.

Задачы:

- стымуляваць падлеткаў да вывучэння духоўнай і матэрыяльнай спадчыны беларускага народа сродкамі этнаграфічнага школьнага музея;
- падтрымліваць пазнавальны інтарэс навучэнцаў да музея сродкамі дыдактычных і інтэрактыўных гульняў;
- выходзіць пачуццё гонару за свой народ.

Вопыт “Вывучэнне народнай культуры сродкамі дыдактычных гульняў у этнаграфічным музеі” – своеасаблівая “энцыклапедыя выхаваўчых знаходак” для кожнага настаўніка, кіраўніка школьнага музея з актыўнай грамадзянскай пазіцыяй, які імкнецца адкрыць навучэнцам нацыянальныя каштоўнасці, выхаваць адказнага грамадзяніна, шчырага патрыёта ў інтэрактыўнай гульнявой дзейнасці ва ўмовах музея.

Дыдактычная гульня – гэта від зносін, які рэалізуецца шэрагам прынцыпаў гульнявога, актыўнага навучання і адрозных наяўнасцю правіл, фіксаванай структуры гульнявой дзейнасці.

Для сучаснага чалавека стала асабліва важнай атмасфера музея: яна павінна быць цікавая і камфортная. Змянілася матывацыя наведвання музея людзьмі. У сувязі з гэтым асаблівую актуальнасць набывае яго забаўляльная функцыя.

Дыдактычная гульня прадугледжвае права наведвальніка на праяўленне свабоды і творчасці ў прасторы музея. Яна патрабуе стварэння асяроддзя, для характарыстыкі якога ключавымі з’яўляюцца словы “я сам” дзейнічаю, думаю, прымаю рашэнні, узаемадзейнічаю з успрыманым матэрыялам. Гульня, арганізаваная ва ўмовах школьнага этнаграфічнага музея “Беларуская народная творчасць” мяркуе, што наведвальнік – гэта паўнапраўны суб’ект выхавання і культуратворчасці. Усё больш актуальнымі ў школьным этнаграфічным музеі становяцца дыдактычныя гульні, якія ўключаюць дыялогі з публікай, майстар-класы, віктарыны і іншыя.

Мэтай правядзення гульняў з раздатчным матэрыялам з’яўляецца замацаванне і паглыбленне ведаў, а таксама развіццё ўспрымання, назіральнасці, увагі. Гульні, накіраваныя на выкананне зямальнага задання не толькі развіваюць мысленне дзяцей, але і прывучаюць творча падыходзіць да выканання задання, бачыць галоўнае, абагульняць.

Каб пазнаёміць дзяцей з побытам і заняткамі нашых продкаў, савет музея прадстаўляе дыдактычную гульню “**Музейнае дамiно**”. Гульня складаецца з 28 картак, 5X17 см. Кожная карта падзелена на дзве часткі. На адной частцы знаходзіцца малюнак прадмета, на другой назва прадмета.

Пачынае гульню прадстаўнік каманды па жэрабі. Ён кладзе першую картку, затым па чарзе ўдзельнікі дастаўляюць сваю картку такім чынам, каб малюнак прадмета, адпаведаў назве прадмета з правага боку, або назва адпавядала малюнку з левага боку. Калі прадстаўнік не мае адпаведнай карткі, то ён прапускае ход. Пераможцам лічацца той, хто хутчэй выклаў свае карткі на гульнёвае поле. Частка картак можа заставацца ў калодзе, іх можна браць з калоды, калі няма адпаведнай карткі на руках.

Пад час гульні дапускаецца дапамога экскурсавода, калі дзеці сумняваюцца ў

правільным выбары карткі. Роля экускурсавода заключаецца яшчэ ў тым, каб накіраваць гульцоў і ўзбагацець іх веды па тэме цікавымі і малавядомымі фактамі.

Мы жывём на зямлі, прасякнутай нацыянальным духам, традыцыямі, культурай беларусаў. Па сутнасці, тое, што мы называем гісторыяй, не так ужо і далёка ад нас. Нашы прабабулі жылі ў далёкім дзевятнаццатым стагоддзі! Як выглядаў іх дом, у што яны апраналіся? З якога посуду елі? Пазнаць сваю спадчыну трэба кожнаму з нас. А дапамагае ў гэтым гульня-этнаграфічнае лато **“З хатняга куфэрка”**.

У камплект гульні ўключаны гульнівае поле (вялікая карта) – 4 шт, маленькія карткі – 44 шт, скрынка – 1 шт. карткі з фотавывамамі кухоннага посуду, рэчаў, прадметаў рукадзелля, сталарнага, плотніцкага майстэрства нашых продкаў і інш, а таксама беларускія загадкі па тэме гульні. Кожная картка мае свой нумар. Акрамя гэтага, гульня ўключае ў сябе 4 гульнівыя полі, падзеленыя на 11 квадратаў кожны. Кожны квадрат ўтрымлівае назву на беларускай мове таго ці іншага прадмета побыту. Кожны квадрат гульнівага поля таксама мае свой нумар. Праводзіць гульнію вядучы экускурсавод музея. Вядучы раздае ўдзельнікам гульні па адной вялікай карце (гульнівае поле). Маленькія карткі ён змешвае і кладзе ў скрынку. Далей вядучы дастае са скрынкі любую картку і зачытвае тэкст на маленькай картцы. Затым пытаецца: “Каму патрэбна гэтая картка?” Ігрок, у якога на гульнівым полі маецца правільны адказ, называе вядучаму № квадрата. Калі нумар квадрата супадае з нумарам, паказаным на маленькай картцы, – адказ правільны. Вядучы аддае картку іграку, і той закрывае ёй пазначаны квадрат. Калі ігрок памыліўся, не змог правільна назваць нумар квадрата на гульнівым полі, вядучы сам дае правільны адказ, а картку адкладае ўбок. Перамагае той, хто першым зачытае ўсе квадраты на сваім гульнівым полі. Або гульня працягваецца да таго часу, пакуль усе ігракі не зачытаюць свае палі, займаючы пры гэтым 1-е, 2-е, 3-е месцы адпаведна.

Гуляюць ад 2-х гульцоў і больш. Гульнівае поле можа належыць як аднаму, так і групе ўдзельнікаў.

Галоўным у гульні **“Чацвёрты лішні”** з’яўляецца ўменне знайсці адпаведнасць паміж прадметамі ганчарства, вышыўкі, саломалляцтва і матэрыялам, з якога ён зроблены. Гэта накіравана на развіццё цікавасці вучняў, назіральнасці, знаходлівасці. Падчас выканання заданняў гэтай гульні наведвальнікі павінны выбраць лішні прадмет і абгрунтаваць свой выбар.

У камплект гульні ўключаны карткі з фотавывамамі прадметаў з вышыўкай, ганчарства, нацыянальныя строі (адзенне), лялькі, вырабы з саломкі, беларускі арнамент. Акрамя гэтага, гульня ўключае ў сябе 6 гульнівых палёў, якія падзелены на 4 квадраты кожны (сярод якіх трэба знайсці лішні прадмет). Наведвальнікі выцягваюць гульнівае поле, знаходзяць чацвёрты лішні прадмет і абгрунтоўваюць свай выбар.

Беларускія сімвалы – гэта асаблівы від творчасці, які мае сваю гісторыю, традыцыі і тлумачэнне. Яны адрозніваюцца ад іншых багаццем каларыту і мноствам разнавіднасцяў формаў і ўзораў. Выкарыстанне іх у дызайне інтэр’ера, нацыянальных сувенірах або ва ўпрыгожванні адзення – візітная картка беларусаў, своеасаблівы шыфр, перададзены праз стагоддзі нашымі продкамі. Гэта звязана з тым, што для беларусаў арнамент – гэта свайго роду абярэг, які павінен змяшчаць у сабе толькі

станоўчае. Зразумець гэта і пазнаць дапамагае гульня **“Знайзі вобраз”**.  
Наведвальнікі знаёміцца з сімваламі беларускага арнамента:

Вобраз Маці – радзіцельніцы  
Вобраз дрэва і палёў  
Вобраз песні  
Вобраз Сонца і Зямлі  
Вобраз Ярылы  
Вобраз каханьня  
Вобраз пеўня  
Вобраз моцнай дзяржавы і крэпчай сям’і  
Вобраз Беларусі  
Вобраз крыніцы  
Вобраз агню  
Вобраз душы  
Вобраз Святога дрэва, Радуніцы  
Вобраз жыцця  
Вобраз васьміканцовай зоркі  
Вобраз берагіні  
Вобраз продкаў  
Вобраз хлеба  
Вобраз абярэга ад хвароб

Гульнёвае поле ў выглядзе двух кругоў: на большым крузе размешчаны сімвалы беларускага арнамента, а на меншым – унутраным- адпаведныя ім вобразы. Гульцы знаходзяць адпаведнасць паміж сімвалам і вобразам, паварочваючы кругі

Здаўна беларусы любілі прыгожыя вырабы з саломы, гліны, дрэва...А якія этапы вырабу пэўных прадметаў і з чаго яны зроблены? Адказ на гэта пытанне наведвальнікі музея могуць атрымаць у працэсе гульні – стужка часу **“Што спачатку, а што потым”**, **“З чаго гэта зроблена?”**. У камплект гульні ўключаны карткі з фотавывямамі прадметаў: абрус, збанок, кошык, вырабы з дрэва і саломкі. Акрамя гэтага, гульня ўключае ў сябе 5 гульнёвых палёў, якія падзелены на 5 квадраты кожны, карткі разрэзаны паасобку. Наведвальнікі выцягваюць картку з выявай прадмета і выкладаюць пры дапамозе карткаў этапы яго стварэння.

Для беларусаў ручнік – не проста рэч хатняга выкарыстання, але ж і нацыянальная каштоўнасць. Мова вышыўкі, не горш за словы, можа расказаць гісторыю беларускага народа. Яна адкрывае нам цэлы свет вобразаў, падзей, вераванняў і лёсаў многіх пакаленняў беларусаў. Менавіта таму ручнікі – адзін з найбольш цікавых феноменаў традыцыйнай беларускай культуры. Яны суправаджаюць чалавека на працягу ўсяго жыцця, звязваючы яго з духоўнай спадчынай, пакінутай папярэднімі пакаленнямі, а таксама культурай і звычаямі продкаў. Каб замацаваць веды пра дэкаратыўна – прыкладное мастацтва беларусаў, у этнаграфічным музеі “Беларуская народная творчасць” прапануецца практыкаванне ў выкладанні арнаментальных ўзораў на прамавугольнай форме **“Узор для рушніка”**. Карткі з відарысамі ручніка. Картка з элементамі беларускага арнамента.

1 варыянт

Наведвальнікам прапаноўваюцца карткі (ручнікі), дзе адзін канец ручніка ўпрыгожаны беларускім арнамантам, а другі – чысты. Неабходна выкласці арнамент на свабодным канцы па ўзоры.

## 2 варыянт

Наведвальнікам раздаюцца відарысы ручніка без арнамента і геаметрычныя формы элементаў з картону. Неабходна самастойна скласці ўзор, змяняючы элементы, каляровыя спалучэнні.

Падчас завяршэння экскурсіі наведвальнікам прапануецца прыняць удзел у гульні “Медыякубік”, мэтай якой з’яўляецца выяўленне таго, што запомнілі наведвальнікі музея падчас экскурсіі. Галоўная ўмова – гэта павінен быць цікавы і дакладны аповед пра экспанат музея. Гульня мае на мэце выявіць, што запомнілі наведвальнікі музея падчас экскурсіі.

Кідаецца кубік. Зірнуўшы на карцінку, якая выпала, наведвальнікі павінны скласці кароткі аповед пра экспанат музея. Галоўная ўмова – гэта павінен быць цікавы і дакладны аповед.

Распрацоўваючы музейныя заняткі з выкарыстаннем нетрадыцыйных форм работы, мы імкнемся выклікаць цікавасць да вывучэння народнай спадчыны. Прыдатным для гэтага з’яўляецца выкарыстанне творчых наглядных праектаў (лэпбукаў).

Лэпбук (lapbook) - у даслоўным перакладзе з англійскай мовы азначае “кніга на каленях”. Лэпбук – вельмі цікавы шматфункцыянальны дапаможнік, які можна выкарыстоўваць на экскурсіі і не толькі ў музеі. Ён стаў незвычайна запатрабаваным у навучэнцаў. Прымяненне лэпбука ў рабоце з’яўляецца паспяховым крокам на шляху фарміравання грамадзянска-патрыятычнага выхавання. Лэпбук дапамагае ўцягнуць наведвальнікаў музея ў актыўную дзейнасць. Уяўляе сабой самаробную кніжку з малюнкамі. У ёй збіраецца матэрыял па экспазіцыі музея. За аснову была ўзята папка – раскладанка са шчыльнага кардона, якую абшылі тканінай, кішэнькі выраблены са шчыльнай паперы. Кожны разварот уяўляе сабой канкрэтную экспазіцыю музея. Змест лэпбука накіраваны на выхаванне любові і цікавасці да народнай творчасці, народных традыцый, развівае ўяўленне, скіроўвае да лагічнага творчага мыслення, памяці, пашырае далягляд. Наведвальнікі музея атрымаюць

інфармацыю пра бондарства, вышыўку, ганчарства, пазнаёмяцца з прыладамі для апрацоўкі льну, атрымаюць інфармацыю аб гісторыі экспанатаў праз малюнкi У лэпбуку сабраны матэрыял аб разнастайных прадметах народнага побыту, з малюнкамі экспанатаў са школьнага музея, уключаны гульнявыя матэрыялы. Сл.12,13,14,15,16.

Вядома, вынікі выхавання пакажа жыццё, але некаторыя высновы можна зрабіць ужо сёння. І галоўнае на сённяшні дзень – гэта цікавасць дзяцей да краязнаўства, да вывучэння гісторыі роднага краю, да роднай культуры, гістарычнага мінулага свайго народа. І тады перад вучнямі адкрыюцца таямніцы, якія выклічуць любоў і павагу да роднай зямлі, гонар за яе гісторыю і культуру. Тады зменіцца само стаўленне да сваёй малой радзімы, узнікне неабходнасць беражлівага абыходжання з ім, як з унікальным месцам, без якога Беларусь была б, несумненна, бядней.

Такім чынам, назапашаны вопыт дазволіў зрабіць наступныя высновы:

- выкарыстанне ў рабоце дыдактычных гульняў актыўна садзейнічае выхаванню ў вучняў паважлівых адносін да народнай спадчыны;

- у час падрыхтоўкі да экскурсіі вучні сталі часцей звяртацца да дадатковых крыніц, знаходзіць і аналізаваць этнаграфічны матэрыял.

У народзе кажуць: “Што пасееш, тое і пажнеш!”. Дык давайце ж працягнем добрую справу нашых продкаў: сейма з сявенькі дзядоў нашых зерне любові, працалюбства і талерантнасці на адукацыйнай ніве. І няхай з маленькіх сыноў –каласкоў вырастаюць сапраўдныя патрыёты зямлі беларускай!

ДАДАТАК 9

Упраўленне адукацыі  
Ваўкавыскага раённага выканаўчага камітэта  
Дзяржаўная ўстанова адукацыі  
“Сярэдняя школа №2 г. Ваўкавыска”

**“Лэпбук”**  
**Музей “Беларуская народная творчасць”**

**Выканала:** Агей Іна Ігараўна,  
“Сярэдняя школа №2 г. Ваўкавыска,  
М. Ваўкавыскі, +375297854943

ДУА  
кіраўнік

**Мэта:** стварэнне ўмоў для фарміравання ў дзяцей любові, цікавасці і павагі да роднай культуры, гістарычнага мінулага свайго народа.

**Задачы:**

- павысіць цікаўнасць да гісторыі свайго народа;
- пашырыць веды дзецей аб народных промыслах;
- спрыяць развіццю пазнавальных здольнасцяў, дапытлівасці дзяцей;
- пашыраць уяўленні дзяцей аб народным мастацтве і фальклоры;
- выхоўваць пачуццё гонару за свой народ.

**Умовы стварэння лэпбука:**

музейны занятак праводзіцца ў этнаграфічным музеі “Беларуская народная творчасць”

з выкарыстаннем нетрадыцыйных форм работы.

Наведвальнікі прымаюць актыўны ўдзел у праекце (лэпбук) з выкарыстаннем фондаў музея ўстанова адукацы, маюць магчымасць пазнаёміцца з народнай творчасцю ў форме дыдактычных гульняў.

**Узрост удзельнікаў:** I-VII класы

**Падрыхтоўка да мерапрыемства**

1. Вызначыць мэты і задачы мерапрыемства.
2. Знайсці інфармацыю пра тэхніку выканання лэпбукаў.
3. Падабраць тэматычны матэрыял для стварэння лэпбука.
4. Аформіць лэпбук.

**Форма правядзення мерапрыемства:** дыдактычная гульня.

**Падыход:** пошукавы, гульнёвы, інтэрактыўны.

## Актуальнасць

Наша падростаючае пакаленне мала атрымлівае інфармацыі аб народнай культуры і побыце. Мы хочам, каб дзеці любілі сваю Радзіму, свой народ і сваю культуру. Ім неабходна ведаць і вывучаць культуру сваіх продкаў. Веданне гісторыі народа і яго культуры дапаможа ў далейшым з павагай і цікавасцю ставіцца да культурных традыцый іншых народаў праз выкарыстанне нетрадыцыйных форм работы ў музеі.

## Асноўная частка

У грамадзянска-патрыятычным выхаванні падростаючага пакалення педагогі знаходзяць новыя падыходы сродкамі музейнай педагогікі. Распрацоўваючы музейныя заняткі з выкарыстаннем нетрадыцыйных форм работы, мы імкнемся выклікаць цікавасць да вывучэння народнай спадчыны. Прыдатным для гэтага з'яўляецца выкарыстанне творчых наглядных праектаў (лэпбукаў).

Лэпбук (lapbook) - у даслоўным перакладзе з англійскай мовы азначае “кніга на каленях”. Лэпбук – вельмі цікавы шматфункцыянальны дапаможнік, які можна выкарыстоўваць на экскурсіі і не толькі ў музеі. Ён стаў незвычайна запатрабаваным у школьнікаў.

Прымяненне лэпбука ў рабоце з'яўляецца паспяховым крокам на шляху фарміравання грамадзянска-патрыятычнага выхавання. Лэпбук дапамагае ўцягнуць наведвальнікаў музея ў актыўную дзейнасць.

Уяўляе сабой самаробную кніжку з малюнкамі. У ёй збіраецца матэрыял па экспазіцыі музея. За аснову была ўзята папка – раскладанка са шчыльнага кардона, якую абшылі тканінай, кішэнькі выраблены са шчыльнай паперы. Кожны разварот ўяўляе сабой канкрэтную экспазіцыю музея.

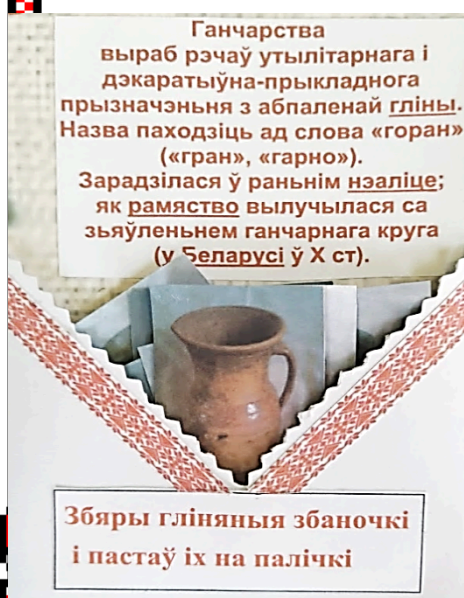
Змест лэпбука накіраваны на выхаванне любові і цікавасці да народнай творчасці, народных традыцый, развівае ўяўленне, скіроўвае да лагічнага творчага мыслення, памяці, пашырае далягляд. Наведвальнікі музея атрымаюць інфармацыю пра бондарства, вышыўку, ганчарства, пазнаёмяцца з прыладамі для апрацоўкі льну, атрымаюць інфармацыю аб гісторыі экспанатаў праз малюнкi

У лэпбуку сабраны матэрыял аб разнастайных прадметах народнага побыту, з малюнкамі экспанатаў са школьнага музея, уключаны гульні і матэрыялы.

Лэпбук складаецца з наступных раздзелаў:

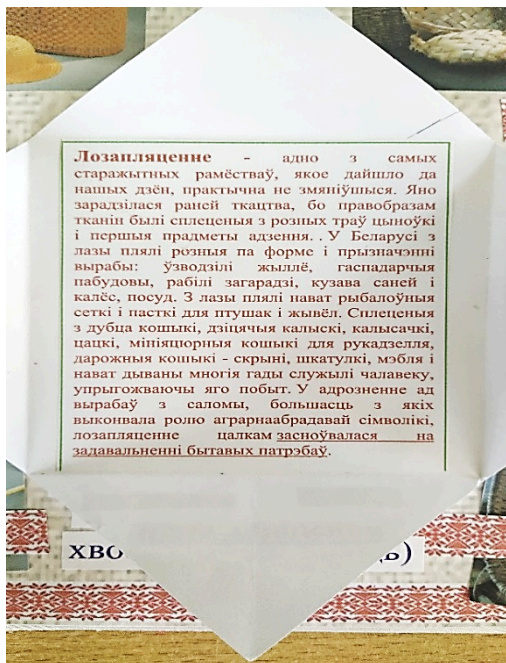
## “Ганчарства”

- ❖ Гістарычная звестка пра рамяство
- ❖ Заданне “Збяры гліняныя збаночки і пастаў іх на палічкі”
- ❖ Заданне “Знайдзі па малюнку майстра ганчарнага промыслу”



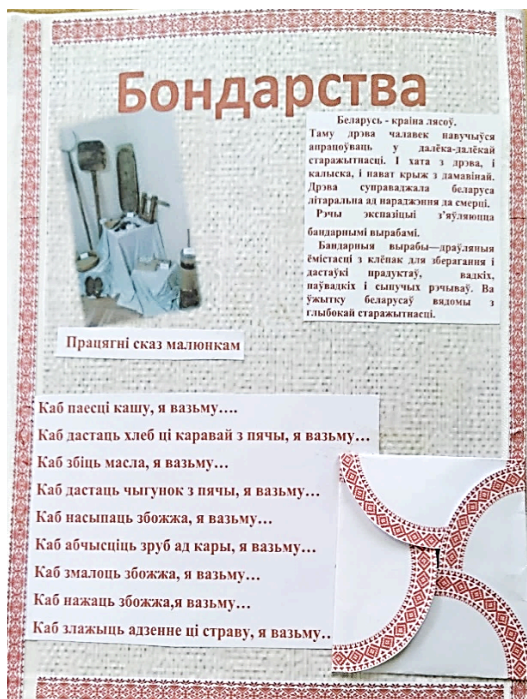
## “Вырабы з саломкі і лазы”

- ❖ Абзначэнне тэрміну лозапляценне і віды пляцення
- ❖ Заданне “Выберы экспанаты, зробленыя з саломы або лазы”

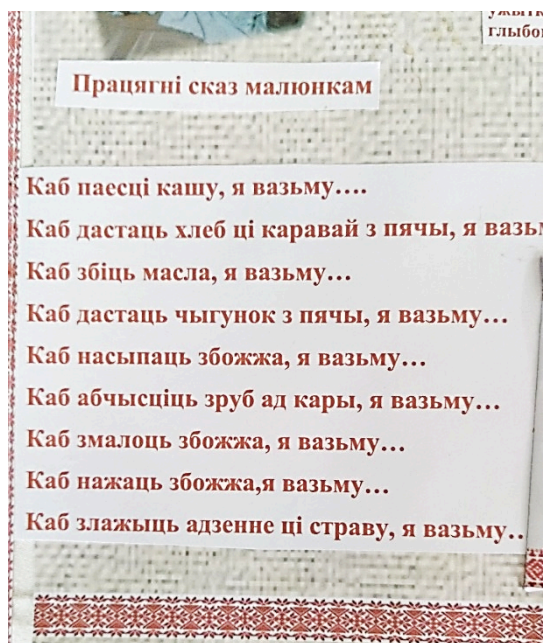


# “Бондарства”

- ❖ Тэматычная інфармацыя аб рамястве
- ❖ Заданне “Працягні сказ малюнкам”



Беларусь - краіна лясоў. Таму дрэва чалавек навучыўся апрацоўваць у далёка-далёкай старажытнасці. І хата з дрэва, і калыска, і нават крыж з дамавінай. Дрэва суправаджала беларуса літаральна ад нараджэння да смерці. Рэчы экспазіцыі з'яўляюцца бандарнымі вырабамі. Бандарныя вырабы—драўляныя ёмістасці з клёпак для зберагання і дастаўкі прадуктаў, вадкіх, паўвадкіх і сыпучых рэчываў. Ва ўжытку беларусаў вядомы з глыбокай старажытнасці.



## “Каляровыя ўзоры жыцця”

- ❖ Знаёмства з азбукай беларускага арнамента
- ❖ Гульня “Вышываем алоўкам”



## Беларуска лён – сімвал нацыі і брэнд”

- ❖ Размова пра тое, які шлях праходзіць лён (ад насення да кашулі)





### Заклучэнне

Такім чынам, можна сказаць, што лэпбук- гэта зборны вобраз кнігі і раздатачнага матэрыялу, які накіраваны на азнаямленне з вытокамі і традыцыямі творчага пантэнцыялу, пашырэнне

круагляду, фарміраванне навыкаў і ўменняў, неабходных для вырашэння пастаўленай мэты.

Лэпбук дапамагае нам у працы па далучэнню дзяцей да вытокаў вуснай народнай творчасці, а наведвальнікам - па засваенню матэрыялу ў нагляднай, гульнівай і практычнай дзейнасці.

