

ВИДАЄТЬСЯ ЗА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПІДТРИМКИ
МІНІСТЕРСТВА ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

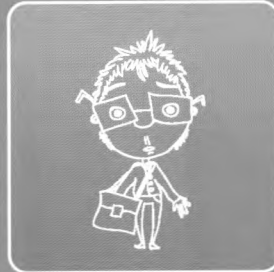
 MCFR
Освіта

МЕТОДИЧНА СКАРБНИЧКА ВИХОВАТЕЛЯ

ЩОМІСЯЧНИЙ СПЕЦІАЛІЗОВАНИЙ ЖУРНАЛ

№ 11 / 2017

ТЕМА ЧИСЛА:



МУЗЕЙ

Музей з'єднає
віки та відстані

У світі музеїв:
читаємо,
подорожуємо
й граємо

«Малюємо» натюрморти
в різних техніках

- 29** Інтерактивна вправа
«Розповідь про власний музей»
- 29** Мовленнєва вправа «Реклама»
- 29** Вправа на включення
«Облаштуємо музейні зали»
- 30** Читання віршів про музеї
- 30** Читання вірша Кроніда Обейщикова
«Правила певні ти запам'ятай»
- 30** Обговорення правил поведінки в музеї
- 30** Бесіда з опорою на презентацію
- 30** Настільна гра «Музеї й магазини
мого міста»
- 30** Фізкультхвилинка
«Люблю по місту я гуляти»
- 31** Дидактична гра «Родичі»
- 31** Створення макета «Парк динозаврів»
- 31** Створення аплікації «Загадкова тварина»
- 31** Художньо-продуктивна діяльність:
«Майстерня музейних експонатів»,
«Ми — маленькі художники»

книжчин дім

Інна КИДРАТ

- 32** У світі музеїв: читаємо,
подорожуємо й граємо

ігротека

Олена СТАЄННА

- 34** Пригоди дошкільників у музеї
Хоч скільки ми розповідали б дітям про те, якою важливою є діяльність музеїв, ці розповіді можуть залишитися в їхній пам'яті лише розповідями. Емоційно-естетичні враження від музейної педагогіки виникають в дітей тоді, коли вони самі взаємодіють з експонатами, долучаються до музейних справ. А організувати таку діяльність якнайліпше можна під час ігор. Вирушіть з дітьми на пошуки загублених речей, створіть власну експозицію, влаштуйте розваги у справньому музеї

консультація

Олена БРЕЖНЄВА

- 37** Долаємо математичні труднощі,
мандруючи музеєм
Музейні експонати мають унікальну особливість — впливати водночас на інтелектуальні, вольові й емоційні сторони особистості дитини. Зокрема, вони можуть допомогти дошкільнику засвоїти важливі математичні знання. Здавалося б, де музеї, культура, естетика, а де прагматична й раціональна математика. Насправді ж, граючись з дітьми «у музеї», досліджуючи експонати та реставруючи картини, можна допомогти їм подолати наявні труднощі в оволодінні математичними вміннями

картотека

ігри та вправи

- 39** Дослідницька гра
«У художньому музеї»
- 39** Сенсорна гра
«Чим пахнуть картини»
- 40** Гра-змагання
«Вузлики»
- 40** Гра-змагання
«Рахуємо на власному тілі»
- 41** Пантомімічна гра
«День і ніч у музеї живих
скульптур»
- 41** Гра-спостереження
«До та після»
- 42** Логіко-математична гра
«Реставратори картин»
- 42** Клуб кмітливих і винахідливих
«Прямуємо до музею»
- 42** Логіко-математичні задачі
на тему «Відвідуємо музеї»

консультація

Вікторія РАГОЗІНА

- 43** Дошкільникам
про художній музей

Як ознайомити дошкільників з поняттям «музей»? Як організувати перші відвідини так, щоб не відштовхнути дітей від цього «храму» мистецтва, а навпаки, викликати в них інтерес, бажання і потребу приходити до нього ще й ще? Пропонуємо відкривати маленьким відвідувачам цей культурний простір поступово, поєднуючи теорію й практику. А розпочати можна з художнього музею

перспективний досвід

Юлія СИЩЕНКО

- 46** A visit to a museum

Під час чергового заняття з англійської мови перенесіть з дітьми на багато-багато мільйонів років у минуле, а саме в епоху динозаврів. Поясніть дошкільникам, що дізнатися про цих гігантських істот можна в історичному музеї, й запропонуйте його відвідати, не покидаючи стін дитячого садка. Під час такої уявної екскурсії діти зможуть засвоїти назви кольорів, закріпити знання цифр, повправлятися в оздобленні пластилінових виробів



Пригоди дошкільників у музеї



Олена СТАЄННА, старший викладач кафедри дошкільної освіти Педагогічного інституту Київського університету імені Бориса Грінченка, канд. пед. наук

Хоч скільки ми розповідали б дітям про те, якою важливою є діяльність музеїв, ці розповіді можуть залишитися в їхній пам'яті лише розповідями. Емоційно-естетичні враження від музейної педагогіки виникають в дітей тоді, коли вони самі взаємодіють з експонатами, долучаються до музейних справ. А організувати таку діяльність якнайліпше можна під час ігор. Вирушіть з дітьми на пошуки загублених речей, створіть власну експозицію, влаштуйте розваги у справжньому музеї



Ознайомити дошкільників із різними музеями, їх видами, особливостями створення та функціонування, а разом і посилити бажання дітей відвідувати такі заклади нелегко, але можливо. Для цього пропонуємо скористатися ідеями з організації ігрової діяльності, які стануть в пригоді під час реалізації проекту «Музей».

Квест «У пошуках експонатів»

На початку квесту розкажіть дітям легенду, що стане основою для гри та зумовить вибір завдань. Тут можливі **два напрями діяльності**:

- знайти втрачений експонат;
- дібрати експонати для нового музею.

У першому випадку організуйте класичний лінійний квест, під час якого діти шукатимуть загублений експонат в приміщенні дошкільного закладу або на ігровому майданчику.



Таку гру ліпше проводити після екскурсії до музею, коли діти ще перебувають

під враженням від перегляду експозицій.

Оберіть для пошуку **добре відомий дітям об'єкт**, приміром, репродукцію картини, невелику скульптуру або що й сховайте. Відтак розкажіть дошкільникам заготовлену історію й запропонуйте їм перевіритися у справжніх детективів, які мають розшукати втрачену, але дуже цінну річ. Наповніть гру різноманітними завданнями на логіку й уважність відповідно до віку дітей. Розв'язуючи їх одне за одним, дошкільники отримуватимуть підказки, де буде зазначено куди рухатися й що робити далі. Так поступово вони наблизяться до таємного сховку.



Намагайтеся добирати завдання безпосередньо пов'язані із загубленим експонатом або його історією.

Щоб реалізувати другий варіант гри можна поєднати елементи лінійного й штурмового квесту. Для цього на початку гри домовтеся з дітьми, експонати для якого музею вони збиратимуть. Це можуть бути «Музей камінців», «Музей осіннього листя», «Музей зламаних іграшок» тощо. Обговоріть із дошкільниками, скільки експонатів потрібно, якими вони мають бути, де їх можна знайти. Доповніть квест цікавими завданнями на уважність, різноманітними головоломками, загадками та вирушайте на пошуки.

Настільна гра «Знайди місце»

Щоб діти ліпше зрозуміли, що таке музей та як він органі-

зований, проведіть настільну гру «Знайди місце». Для неї знадобиться **ігрове поле-трансформер**, кожна частина якого символізує певний тематичний зал.



Тематичні зали на ігровому полі можна присвятити таким темам, як рослини, тварини, будинки, техніка тощо, або розділити їх за видами образотворчого мистецтва – живопис, графіка, скульптура, архітектура.

На початку такої гри кожна дитина отримує картку з номером або кольоровим позначенням залу, експозицію якого слід облаштувати. Оглянувши свої «зали», діти вирушають по ігровому полю за експонатами. Для цього вони по черзі кидають кубик і пересувають фішки. Коли фішка потрапляє на картку із зображенням певного експонату, гравець вирішує, чи потрібен він йому, чи є для нього місце в експозиції. Перемагає той, хто першим правильно збере свої експонати та знайде для них місце в «залі» музею. Однак гра на цьому не завершується: інші гравці можуть продовжувати збирати свої експонати до останнього.

Наприкінці обговоріть з дітьми облаштування їхніх залів. З'ясуйте, кому яка зала та експонат сподобалися найбільше і чому.

Музей одного дня

Щоб урізноманітнити діяльність дітей, запропонуйте їм створити музей одного дня. Для цього об'єднайте їх у команди, і допоможіть кожній з них визначитися з темою музею. Експонатами такого музею можуть

бути смайлики, незвичайні слова, які діти почули упродовж дня, кольори, цікаві природні об'єкти тощо.

Роздайте дітям блокноти й папки, у які вони «збиратимуть» експонати, тобто малюватимуть або зображатимуть схематично. Перед початком гри **обговоріть**:

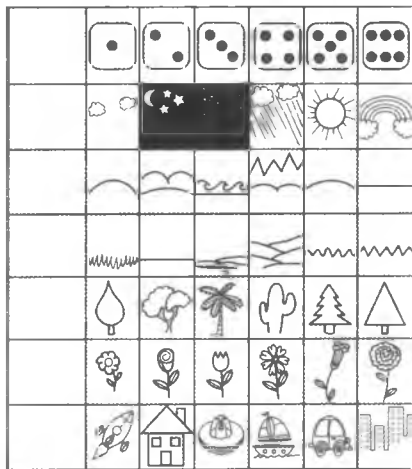
- що можна збирати, а що – ні;
- яка кількість елементів є достатньою для експозиції;
- яким має бути розмір експонатів тощо.

У другій половині дня організуйте презентації музеїв. Нехай кожна команда запросить всіх відвідати свій музей та розповість, чим цікаві представлені в ньому експонати. За кілька днів ці відвідини можна повторити, щоб пригадати все, що відбувалося раніше.

Образотворча гра «Чарівний пейзаж»

Додати творчості до роботи в межах проекту допоможуть образотворчі ігри. Це специфічний вид діяльності, за якої малюнок є підтвердженням успішності творчої роботи дитини. Зазначимо, що в образотворчій грі домінує **ігровий процес та ігровий результат**. Тож важливо не лише створити малюнок, але й знайти йому застосування. Образотворча гра дає змогу дошкільнику обіграти свій малюнок і стимулює його на створення нового, за допомогою якого потім можна організувати нову гру.

Однією з таких ігор може стати гра «Фантастичний пейзаж». Для неї знадобиться ігрове поле-схема (*рис.*), кубик, олівці



та папір. Запропонуйте дітям намалювати фантастичні пейзажі для нового музею. А визначити, хто що малюватиме, можна за схемою, кидаючи по черзі кубик.



Зображення на полісхемі мають бути схематичними, аби стимулювати прояв фантазії кожної дитини.

Наприкінці гри організуйте **виставку**, під час якої діти розглянуть усі малюнки і знайдуть у них спільні й відмінні риси. За таким самим алгоритмом можна малювати чарівних звірів, незвичайні будинки, дерева тощо.

Гра «Екскурсовод»

Щоб спробувати себе в ролі екскурсовода, не обов'язково йти до музею. Можна провести екскурсію в групі або на

ігровому майданчику дитячого садка. Запропонуйте дітям уявити, що групова кімната (ігровий майданчик, музична зала тощо) перетворилася на музей і кожний навіть найдрібніший предмет у ній став експонатом. Нехай кожен з них спробує провести жартівливу екскурсію, під час якої розкаже історію експонатів, для чого вони потрібні та як про них слід дбати. У процесі такої гри дітей можна об'єднувати в групи й проводити колективні екскурсії. Виграє та команда, чия розповідь за підсумками слухачів була найцікавішою. Така гра сприяє розвитку уяви та мовлення дітей, а також забезпечує гарний настрій.

Ігри в музеї

Окрім ігор про музей, є багато ігор в музеї, які можуть перетворити будь-яку екскурсію на справжню пригоду.

Таємний експонат

Одна дитина вибирає в залі галереї певний експонат, але який саме іншим дітям не каже. Вони ж мають вгадати, що це за секретний об'єкт. Дитина може **давати підказки**, відповідаючи на запитання лише «так» або «ні». Той, хто вгадав, наступним вибирає таємний експонат. Щоб діти швидко не втратили цікавість до гри, можна заздалегідь ознайомити їх з експонатами музею, розказати про них

важливі факти. Тобто потрібно створити інформаційне поле, у якому діятимуть дошкільники.

Полювання на кольори

Відвідуючи кожен зал музею, діти відшукують серед експонатів об'єкти всіх кольорів веселки. Щоб ускладнити гру, можна домовитися про правило – **один об'єкт = один колір**. У таку гру можна грати як командою, так й індивідуально.

Приховане зображення

Дитина-ведучий обирає на картині предмет певного кольору, але не говорить який саме. Решта дітей мають вгадати, про що йдеться. Приміром, дитина-ведучий помітила на задньому плані картини собаку і каже: «Я знайшов (-ла) дещо коричневе», а гравці шукають на полотні всі елементи коричневого кольору і вгадують, який саме загадав ведучий.

Така гра дає змогу дітям навчитися бачити не лише центральні об'єкти, а й дрібні деталі.

Музейна тематика на перший погляд може видитися надто нудною для роботи з дітьми. Однак активна ігрова діяльність дає змогу їй значно пожвавити. Тож увесь потенціал гри доцільно спрямувати на те, щоб максимально весело й цікаво прожити з дітьми проєкт «Музей». Успіхів і натхнення вам у цьому!