

Список цитируемых источников

1. Казаручик, Г. Н. Экологическое воспитание детей дошкольного возраста : пособие для педагогов учреждений дошк. образования с белорус. и рус. яз. обучения / Г. Н. Казаручик. — Минск : Нац. ин-т образования, 2014. — 71 с.
2. Николаева, С. Н. Теория и методика экологического образования детей : учеб. пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений / С. Н. Николаева. — М. : Академия, 2002. — 336 с.
3. Ладутько, Л. К. Природа в развитии и воспитании детей дошкольного возраста (от 5 до 6 лет) : учеб.-метод. пособие для педагогов учреждений дошк. образования с белорус. и рус. яз. обучения / Л. К. Ладутько, С. В. Шкляр. — Минск : НИО, 2014. — 255 с.
4. Учебная программа дошкольного образования / М-во образования Респ. Беларусь. — Минск : НИО, 2013. — 416 с.

УДК 378

В. А. Красикова, Ж. В. Казимирчик

Государственное учреждение дошкольного образования «Дошкольный центр развития ребёнка № 2 г. Барановичи», Барановичи

ИНТЕРАКТИВНЫЙ МУЗЕЙ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ ПРИОБЩЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА К ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Введение. Книга играет важнейшую роль в воспитании и развитии ребёнка-дошкольника, расширяя его представления о мире, помогая ребёнку познавать жизнь, формируя его отношения к окружающему.

Сегодня проблема ознакомления дошкольников с художественной литературой является особенно актуальной, так как наблюдается снижение интереса к чтению. Сказки, которые раньше узнавали из книг, дети познают через телевидение, Интернет. В связи с этим возникла идея создания интерактивного мини-музея в детском саду как новой эффективной формы работы с детьми, родителями по повышению интереса к книге и приобщению их к чтению.

Интерактивный музей — это экспозиция, где можно и нужно смотреть, трогать, думать. При его создании в образовательном пространстве педагог преследует цель: сделать тему более доступной для изучения. Именно интерактивность обеспечивает участие ребёнка и родителей в жизни музея, помогает увидеть результаты своего труда, обогащает кругозор детей, содействует художественному развитию и совместной творческой деятельности.

Основная часть. Однажды, беседуя с детьми о книгах, мы услышали вопрос: «А бывают необычные книги?». Тем самым была определена тема интерактивного мини-музея «Необычная книга».

Приняв решение по организации мини-музея, мы сформулировали свои ближайшие задачи:

- создание условий для активной деятельности воспитанников в процессе приобщения к художественной культуре;
- формирование устойчивого интереса детей к художественным произведениям;
- привитие любви к художественному слову и уважения к книге;
- развитие способности к эстетическому созерцанию и сопереживанию.

Поставленные задачи мы согласовали с основными принципами музейной педагогики: предметность, наглядность, эмоциональность, интерактивность, разнообразие, динамичность.

Основными помощниками в создании музея, наполнения его книжными экспонатами стали родители воспитанников. Благодаря их творчеству, собственному видению, фантазии и желанию увлечь детей в музее появились действительно необычные книги. Каждая книга предстаёт перед детьми как авторское произведение. Вот ребёнок подходит к выставочной полке и в руках у него оказывается «Вкусная книга», рассматривая которую он расширяет представления о фруктах и овощах. А вот книжка-малышка в дорогу, где ребёнок находит для себя интересные развивающие игры. Не остаются без внимания книги вязанные и сделанные из фетра, где каждая страничка содержит задания на развитие мелкой моторики рук. Вызывают «огонёк» любопытства у ребят и книги, оформленные в виде коробки: «Калейдоскоп эмоций», «Книга пожеланий», «Поучительные истории», «Все профессии нужны».

Посетители музея, дети, педагоги, родители активно взаимодействуют между собой, создавая особое музейное пространство, и являются не только зрителями, но и участниками процесса. Наш интерактивный музей позволяет брать в руки экспонаты, рассматривать, переставлять, действовать с ними.

Музейная педагогика призывает дать ребёнку возможность самому манипулировать предметами, извлекать заложенную в них информацию, делать выводы и осуществлять свой выбор. Неслучаен девиз многих зарубежных детских музеев: «Пожалуйста, трогайте!» [3].

Были определены основные формы подачи материала в музее, которые представляли собой рациональное сочетание традиционного и интерактивного: рассказ педагога, демонстрация музейных предметов (книг), чтение художественной литературы, обыгрывание отрывков из художественных произведений, просмотр мультимедийных презентаций, мультфильмов.

Организуя образовательную деятельность в музее, педагоги используют в разнообразных комбинациях интерактивные методы и приёмы: викторины, сказочные загадки, кроссворды, «кластер», «микрофон», «перевоплощение». Ведущим методом в работе с детьми дошкольного возраста является игра. Именно в игре ребёнок познаёт окружающий мир, овладевает необходимыми навыками, развивается его память, воображение, творческая фантазия. В музейные занятия включаются различные игры по сюжету литературных произведений: «Четвёртый лишний», «Узнай героя», «Назови сказку», «Исправь ошибку», «Герои добрые, злые», «Друзья». Также представляют интерес разного рода игровые и творческие задания, в которых необходимо найти книги разные по форме, величине, изготовленные из разных материалов, дорисовать на картинке отсутствующие элементы, найти потерявшегося литературного героя, смоделировать сказку.

Для создания необычного и элементов новизны в музее поселился игровой персонаж Книголюб, образ которого был сделан из книг. Встреча с ним не только вызывает у детей бурю эмоций, но и способствует поддержанию у них внимания и интереса на протяжении всего музейного занятия. Активность детей проявляется и на уровне практической деятельности как отражение полученных представлений, впечатлений в продуктах собственного творчества. Н. А. Ветлугина пишет: «Прекрасное доходит до ребёнка отнюдь не одним лишь путём созерцания. Значительно интенсивнее проходит процесс его освоения в условиях активных действий ребёнка — посильных, понятных, привлекательных. У ребёнка возникает желание действовать радостно, творчески» [1].

С этой целью для ребят организована работа в творческой мастерской музея. Здесь для них созданы все условия и подобран разнообразный изобразительный и конструктивный материал для выполнения интересных заданий: то они изготавливают книжки-малышки, то оформляют обложки, закладки для книг, то придумывают иллюстрации к новой сочинённой сказке. Привлечение детей к «издательству» позволяет решать вопросы развития детского речевого и дизайнерского творчества, общения между детьми и педагогами, детьми и их родителями. Данная творческая деятельность привлекательна для детей, так как носит открытый характер, все варианты детских художественных решений, проявлений понимаются и принимаются. Кроме того, процесс художественной деятельности вызывает у детей положительные эмоции, они чувствуют себя свободно, раскрепощённо, комфортно. Только тогда, когда ребёнок находится в творческом поиске, в процессе игры, встреча с культурой (с музеем) может стать радостью, незабываемым фактом в его ещё такой короткой биографии [4].

Для того, чтобы проявлялась активность и самостоятельность посетителей музея им в помощь был составлен путеводитель по книжной выставке. Путеводитель содержит краткую информацию об экспозициях, там описаны конкретная деятельность педагога, задания, вопросы для детей. Последовательность рассматривания экспозиций представлена в путеводителе страничками: «В музей наш заходите, и что знаете о книге — расскажите», «Секрет необычного», «Вот дизайнер, так дизайнер!», «Домашнее издательство «Такие разные книги»», «Творческая мастерская «Книжки-малышки»», «Книжная игротка», «Сюрпризная». Каждая страничка предлагает посетителям включиться в разнообразную деятельность.

Основное условие посещения музея — необходимо прийти с «багажом знаний о книге»: прочитать стихи о книге; рассказать, каких писателей, художников-иллюстраторов знают, с какими сказками знакомы, рассказать о правилах обращения с книгой. Выполнив условие, ребята получают от Книголюбa билеты на посещение музея, где включаются в интересную творческо-игровую программу ознакомления с книжным миром. Особый интерес вызывает у детей последняя, сюрпризная страничка. Взору ребят предстаёт книжная витрина с книгами, обёрнутыми в подарочную бумагу без названия. Договорившись между собой, дошкольники останавливают свой выбор и берут в подарок любую книгу «Прочти то, не знаю что». Кроме того, здесь педагог знакомит детей с «Книгой пожеланий», открыв которую, каждый выбирает для себя пожелание.

Путеводитель — новый способ общения, связующее звено между посетителями и музеем. Работая со специальными путеводителями во время экскурсии в музее, ребёнок и взрослый самостоятельно осваивают музейные коллекции, включаясь в интересное путешествие по книжному миру. Благодаря путеводителю детский музей реализует себя не только в форме «витринных» экспозиций, но и способствует организации эффективного взаимодействия детей и родителей с выставочным материалом.

Заключение. Интерактивный музей «Необычная Книга» позволяет детям быть активными, бережно относиться к предмету, даёт возможность узнать, не заучивая что-то, раскрывая свои творческие способности. Занятия-экскурсии помогают развивать у детей любознательность, эстетическое восприятие, воспитывать художественный вкус, интерес к музеям и выставкам. Ребёнок овладевает миром через общение с другими, совместную творческую деятельность и самостоятельный поиск ответов [2].

Список цитируемых источников

1. Художественное творчество в детском саду / под ред. Н. А. Ветлугиной. — М. : Просвещение, 1974. — С. 15.
2. *Леонова, В. Л.* Инновационная форма дошкольной образовательной деятельности «Интерактивный музей» // В. Л. Леонова, М. В. Ермолаева // Актуальные вопросы современной педагогики : материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Уфа, нояб. 2013 г.). — Уфа : Лето, 2013. — С. 54—56.
3. *Чумалова, Т.* Основные принципы музейной педагогики: путешествие на машине времени / Т. Чумалова // Дошк. воспитание. — 2008. — № 3. — С. 58—63.
4. *Чумалова, Т.* Музейная педагогика для дошкольников / Т. Чумалова // Дошк. воспитание. — 2007. — № 10. — С. 44—50.