

**Аннотация к дополнительной общеразвивающей программе «Мир музея»  
(приобщение детей 6-7 лет к миру музея средствами информационных технологий).  
Автор программы Бойко Н.А.**

**Слово и изображение являются своеобразными  
«ключами» в мир человеческой культуры;  
через них устанавливается глубинная связь  
каждого человека и человечества в целом...»**

**О. Л. Некрасова-Каратеева**

В российском образовании основное внимание уделяется механизмам становления социально-успешной личности ребёнка-дошкольника. Успешно работающая образовательная система сегодня создаёт условия для развития детей, включающие механизмы саморазвития, саморегуляции личности в быстро меняющихся социальных условиях. Хорошо известно, что развитие личности обеспечивается в процессе её собственной деятельности. А воспитание и обучение успешно реализуется в процессе совместной деятельности.

Огромное значение в развитии личности ребёнка имеет приобщение его к культуре, к национальным и общечеловеческим ценностям, обогащения духовного мира. В многообразном процессе освоения ребенком культуры музей занимает особое место.

Занятия по программе «Мир музея» позволяют не только расширить знания детей, но и помогают изучить их интересы и потребности, выявить возможности и способности каждого, повлиять на формирование личности.

Применение информационных технологий при знакомстве с миром музея направлено на решение классической задачи — открытие новых граней культурного наследия.

Восприятие и понимание предметов изобразительного искусства будет развивать у детей художественное мышление, творческое воображение, зрительную память, пространственные представления.



Ребята познакомятся с различными жанрами живописи, скульптурой, народными промыслами России.

Дети научатся понимать такие средства художественной выразительности, как фактура материала, цвет-линия-объем, светотональность, ритм, форма и пропорция, пространство, композиция.



В процессе приобщения детей к миру музея обеспечивается непосредственное ознакомление детей с выдающимися произведениями русского и зарубежного изобразительного искусства и архитектуры. Дети будут учиться понимать выразительный язык художника, неразрывную связь содержания и художественной формы. Процесс приобщения детей к миру музея призван воспитать эмоционально-эстетическое отношение к произведениям искусства.

Помимо знания ряда художественных произведений, ребята приобретут некоторый объем сведений из области теории и истории того или иного вида искусства. Такое обогащение непосредственных художественных впечатлений знанием законов искусства и мастерства художника отнюдь не убивает (как это иногда утверждают) эмоциональности восприятия. Напротив, эмоциональность эта усиливается, углубляется, а восприятие становится более осмысленным.

Работа с детьми осуществляется на основе приемлемых для этой аудитории форм и методов. Программные обучающие и развивающие продукты, созданные средствами

информационных технологий, учитывают возраст детей, учебная направленность сочетается с игровыми средствами подачи материала.

Дети получают эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому занятию вновь. Так рождается мотивационная готовность к вхождению в мир художественного музея, которая в дальнейшем развивается. Благодаря используемым игровым элементам занятия приобретают непринужденный характер.

Специфика процесса приобщения старших дошкольников к среде художественного музея средствами информационных технологий такова, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретный предмет, но получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или понятиях. Таким образом, у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация. Наряду с совершенствованием наглядно-действенного мышления формируется наглядно-образное мышление детей. В процессе занятий улучшаются память и внимание детей.

В процессе активизирующего общения расширяются представления детей, обогащается их опыт, проявляется творческая инициатива, при этом, ребенку не навязываются решения взрослого, не происходит принуждения к продолжению работы, и достижения запланированного **взрослым** человеком результата. Ребёнок реализует свои потребности, желания по своим возможностям. Проблемные вопросы, поощрение ребенка, являются стимулом познавательной активности детей.

В основе занятий по приобщению детей к миру музея лежит непосредственное деятельное освоение культурного наследия через изучение вещей как основу всякого обучения. Знакомясь с предметом культуры (познавательно-исследовательская деятельность), ребенок проводит массу «экспериментов»: **рассматривает**, проверяет его на прочность, взвешивает, пытается определить температуру (теплый или холодный) и материал, из которого он изготовлен, затем создаёт работу на основе данных объектов и презентует свои достижения. Происходит сложное переплетение зрительной информации с эмоциями; логического и рационального с памятью и воображением; фантазии со здравым смыслом; общих для всех проблем с выбором индивидуальных путей их разрешения; версий, гипотез, предположений с аргументированным их обоснованием. Подобная деятельность способствует развитию личности, самостоятельности и доказательности суждений, позволяет удовлетворить естественную для ребенка познавательную активность, помогает понять назначение вещи, связанное с практической жизнью человека, и ее символическое значение как носителя культурных смыслов.

Использование игровых элементов придают занятиям непринужденный характер, вызывают у детей желание добиться успеха, большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

Ребята с большим интересом погружаются в мир искусства, учатся восприятию и пониманию предметов изобразительного искусства, что способствует развитию у старших дошкольников художественного мышления, творческого воображения, зрительной памяти, пространственных представлений. Дети становятся более раскрепощенными, общительными, чётко формулируют и излагают свои мысли публично, тоньше чувствуют окружающий мир.