DOI: 10.17117/na.2016.04.02.201

<http://ucom.ru/doc/na.2016.04.02.201.pdf>

Поступила (Received): 25.04.2016

Лысенко Н.А.

Игровые педагогические технологии при использовании в работе музейного педагога в условиях ДОУ

Lysenko N.A.

Games educational technology when used in the work of the museum educator in the conditions of kindergarten

Рассмотрим игровые педагогические технологии, применяемые в ДОУ музейным педагогом. Дадим определение «игровые педагогические технологии». Увидим основы личностного становления дошкольника. Рассмотрим игровые методы в работе музейного педагога. Проведем анализ и увидим педагогическую ценность игровым технологиям

Ключевые слова: *игровые педагогические технологии, игровые методы, личностное развитие ребенка, система ценностей, музейный педагог, музейные экспонаты, музейные занятия*

Consider a game pedagogical technologies used in the DOE Museum educator. Define "game pedagogical technologies". We will see the basics of personal development of preschool child. Look at gaming methods in the work of the Museum educator. Let us analyze and see the pedagogical value of gaming technology

Key words: *games educational technology, game methods, personal development, system of values, museum educator, museum exhibits, museum classes*

Лысенко Нина Александровна

Аспирант

Северо-Кавказский федеральный университет
г. Ставрополь, ул. Пушкина, 1

Lysenko Nina Aleksandrovna

Graduate

North-Caucasus federal university
Stavropol, Pushkina st., 1

Современное образование в связи с принятием Федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС) [3] предъявляет новые требования к ребенку. Особое внимание педагоги уделяют к подбору такого содержания, методов и приемов воспитания детей дошкольного возраста.

Одна из трудностей, с которой сталкиваются дети при поступлении в школу, не содержание знаний, а изменение социального положения и смена ведущей деятельности.

Приоритетным направлением развития старшего дошкольника это подготовка его к школе. Готовность старшего дошкольника педагоги-психологи определяют следующим образом: «его личностное становление, сформированность познавательной мотивации, когнитивных процессов, наличие знаний, эмоций, представлений о мире, других людях, о себе» [1, с. 14].

В роли музея могут формироваться следующие качества:

– музей как панорама человеческой жизни, где происходит раскрытие общечеловеческих и личностных ценностей (взаимопомощь, сочувствие, достоинство, самоуважение); в музейные материалы хранят в себе характер и судьбу людей прошлого и настоящего, их поступки, модель поведения ставшим для ребенка культурным эталоном для подражания;

– музейные экспонаты продукт творческой деятельности человека с окружающим миром, с самим собой в различных жизненных ситуациях;

– с ребенком в музее происходит осмысление социальных явлений и противоречий жизни, самоопределение, изменение себя, меняются взгляды, представления, пересматривается ценность людей и культуры. Все это происходит на социокультурном потенциале памятников [5, с. 30].

При личностном развитии ребёнка большая роль принадлежит искусству, при помощи которого формируется внутренний мир ребенка, определяется система ценностей.

При развитии музейной педагогики можно наблюдать традиционные образовательные формы работы, такие как экскурсии, групповые занятия с использованием театральной деятельности (Б.А. Столяров, Л.М. Шляхтина, С.В. Фокин [5, с. 31]).

Применяемые в педагогической деятельности музея игровые методы и приемы дети берутся за основу в дошкольном учреждении. Об этом писали М.В. Кларин, П.И. Пидкасистый, Г.К. Селевко, Ж.С. Хайдаров [4, с. 22].

Немецким учёным Г. Фройденталь [7, с. 29] была сформулирована совокупность требований к проведению занятий в музее детского сада и школы. Рассмотрим эти требования:

– при проведении музейных занятий необходимо соблюдать конкретную (педагогическую, воспитательскую) цель;

– посещение музея это не развлечение, а серьезный вид деятельности, к которому готовятся дети и педагог необходимо помнить об этом;

– в процессе образования посещение музея происходит после предварительной подготовки. Дошкольные занятия происходят с детьми, которые не устали и готовы к восприятию увиденного;

– музейные экспонаты при показе подбираются с учетом возрастных интересов детей;

– итогом проведения музейного занятия может стать самостоятельное творчество ребенка (рисунок или составление устного рассказа по увиденной теме).

В образовательном учреждении музей должен вписываться в систему мероприятий и стать местом культурно-исторической идентификации, диалога времен и музейных предметов.

Современный музей ДООУ невозможно представить без использования игровых педагогических технологий. Г.К. Селевко [7, с. 91]. Он раскрывает понятие «игровые педагогические технологии». Сюда можно отнести группу методов и приемов для организации педагогического процесса при проведении игр. Отличительной особенностью игры от педагогической игры является четко постав-

ленная цель обучения и получения педагогических результатов, которые обоснованы и выделены в виде учебно-познавательной направленностью [7, с. 89]. При работе музейного педагога используются следующие игровые методы.

Рассмотрим первый метод вызывания адекватных эмоций. Основа этого метода вызвать у детей определенные чувства, эмоции, настроение. Для этого педагог предлагает вспомнить ситуации, в которых дети испытывают одинаковое настроение.

Второй игровой метод, который используется – это метод тактильно-чувственный. Целью этого метода постараться вызвать чувства детей, при переживании адекватного состояния изображенного образа. Он действует на эмоциональное состояние детей, особенно хорош на застенчивых ребят, но при условии, если у педагога с детьми взаимная искренность.

Существует следующая группа методов, такие метод оживления детских эмоций с помощью написания изображений, метод пояснения так же используется при первых беседах детей для уточнения представлений о портрете.

При помощи метода сравнения – повышается умственная деятельность детей, способствующая развитию мыслительных операций.

При использовании метода акцентирования на деталях происходит усиления восприятие ребенка. Суть этого метода заключается в том, что все изображенные на картине закрыт листом бумаги, остаются открытыми для обсуждения и просмотра.

Использование метода музыкального сопровождения при помощи музыки и настроения рассматриваются картины. При этом происходит одновременно воздействие на зрительные и слуховые анализаторы. Музыка помогает воспринимать портрет. После чего педагог спрашивает у детей, кто изображен на портрете, кого мы видеть. При этом музыка становится фоном для рассказа педагога.

При работе музейного педагога необходимо использовать следующие игровые приемы: рассказ, прием визуального сравнения, прием «вхождение» в картину, прием точных установок и композиционных изменений, прием композиционных вариантов.

Дидактическая педагогическая ценность игровых технологий в новой образовательной среде основывается на эффективном использовании. На моделировании различных ситуаций и поиска решения задач и проблем. Использование игровых методов позволяет:

- 1) активизировать, побудить ребенка к овладению компетенций;
- 2) для воссоздания и усваивания социального опыта;
- 3) развивать инициативу, самостоятельность при работе в команде ребят.

Применение игровых педагогических технологий помогают формировать и развивать основные компетенции образования.

Список используемых источников:

1. Агафонова И.Н. Экспресс-диагностика готовности к школе. СПб. 2002. 98 с.
2. Психология детства. СПб. 2003. 368 с.
3. Профессиональный стандарт педагога. Приказ Минтруда России №544н от 18 октября 2013 г.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М. 1998. С. 50.

5. Скобликова Т. Музейные технологии приобщения к национальной культуре // Искусство в школе. 2007. № 2. С. 30–31.
6. Шляхтина Л.М., Мастеница Е.Н. Музейно-педагогическая мысль в России. Исторические очерки. СПб. 2006.
7. Якубенко Л.Т. Внедрение музейной педагогики в ДОУ // Управление ДОУ. 2009. № 7. С. 88–94.

© 2016, Лысенко Н.А.

*Игровые педагогические технологии при
использовании в работе музейного педагога в
условиях ДОУ*

© 2016, Lysenko N.A.

*Games educational technology when used in the work
of the museum educator in the conditions of
kindergarten*