



Музейная педагогика как средство патриотического воспитания детей дошкольного возраста

Шустова М.А.,
зам.заведующего по ВМР
МАДОУ "Детский сад № 58"

МАДОУ «Детский сад № 73»



КВЕСТ-ИГРА «Подвиг врачей»



Составили воспитатели:
Алексеева Т.А.
Гариева Н.В.

г. Березники, 2024

Городское педагогическое сообщество
«Музейная педагогика в духовно-нравственном
воспитании дошкольников»

«Музейные проекты: от идеи до реализации»



Швецова О.Ю.
Кокшарова В.Н.
Воробьева А.В.
МАДОУ «Детский сад «Радуга»
МО г. Березники
2024 год

«Карта памяти – чтобы помнили!»

(госпитали Березниковского гарнизона в годы войны)



Подготовили:
Иволина З.В., Генина О.В.

11.95
"В госпитале"

Мой город

В игру входит разборное поле, числовой кубик, буклет с информацией о городе.

1 этап игры - карта города собирается как пазл.

2 этап- проводится по типу игры «гусачок». Играющие по очереди бросают цифровой кубик и делают ходы «проходя по городу». Каждая остановка это какое – то городское сооружение. Играющие рассказывают о нем, педагог дополняет информацию, зачитывая интересные факты из буклета приложенного к игре.



Подбери буквы



ЛЮ

БИ

МО

В

ЛА

ФО

В

АР

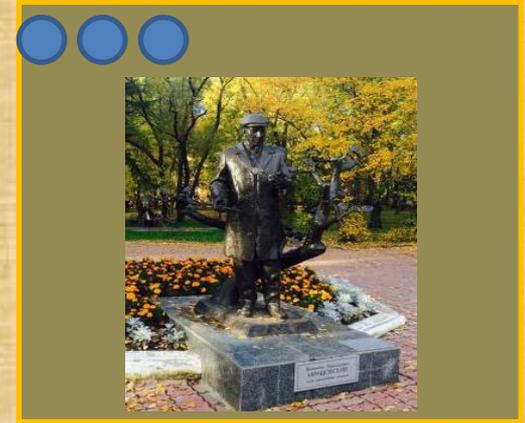
БИ

МО

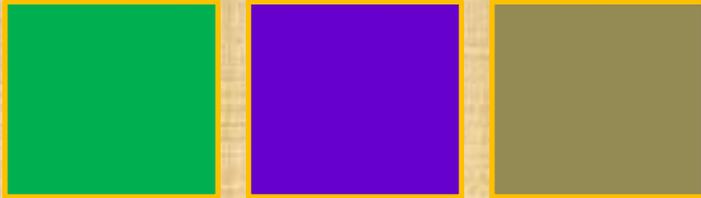
КО

ЛЮ

Расскажи, что выпало



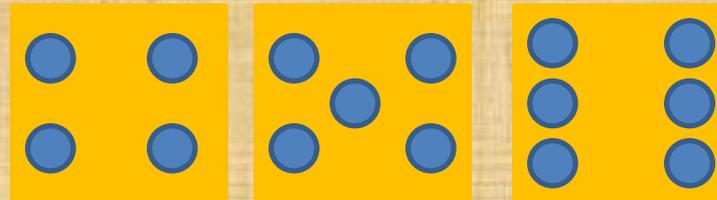
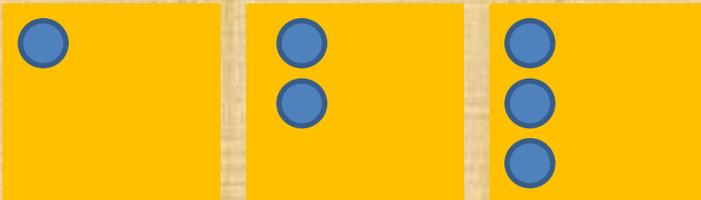
6 основных куба и два игровых дополнительных кубика.



1. Дополнительный куб с цветными гранями. Бросаем цветной – определим куб который определяем область: Например желтый - Пермский край, красный - Березники, синий - Уралкалий, зеленый - растения Прикамья, фиолетовый - Звери Прикамья, коричневый – памятники

2. Бросаем второй кубик, смотрим какая грань выпадет – число.

3. БЕРЕМ ОСНОВНОЙ кубик соответствующего цвета и номера грани и описываем изображенное на ней.



Ребусы

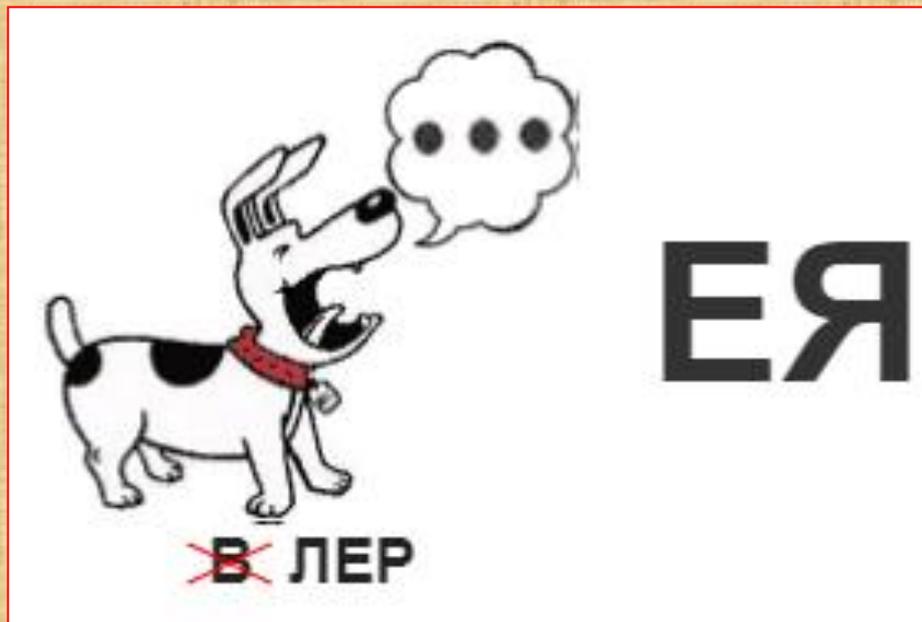


Дети с педагогом решают ребус, затем переворачивают карточку и смотрят, картинку и текст, проверяя правильно ли они нашли ответ



Уралкалий – градообразующее предприятие города Березники, основная продукция – калийная соль...

Уралкалий -ребусы



Галерея



Комбайнер

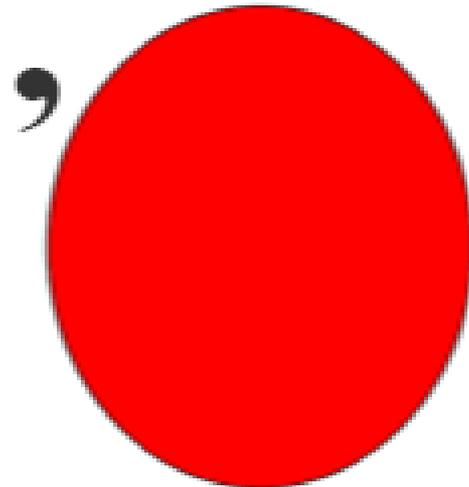
Уралкалий -ребусы



~~ГО~~ П

ОД×Я

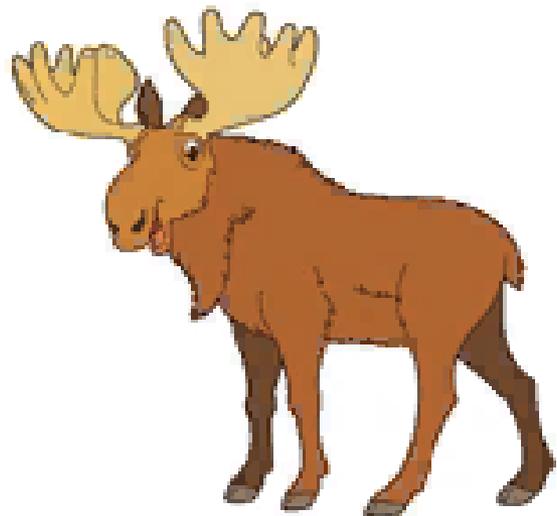
Прходная



Солеотвал

Ь = ЕОТ

Уралкалий -ребусы



С ⇌ Л

Соль

у



~~М~~ БРЕ



1,2 = НИ

Удобрения

Уралкалий -ребусы



~~5,6~~ А

Шахта



~~3,4~~ Й

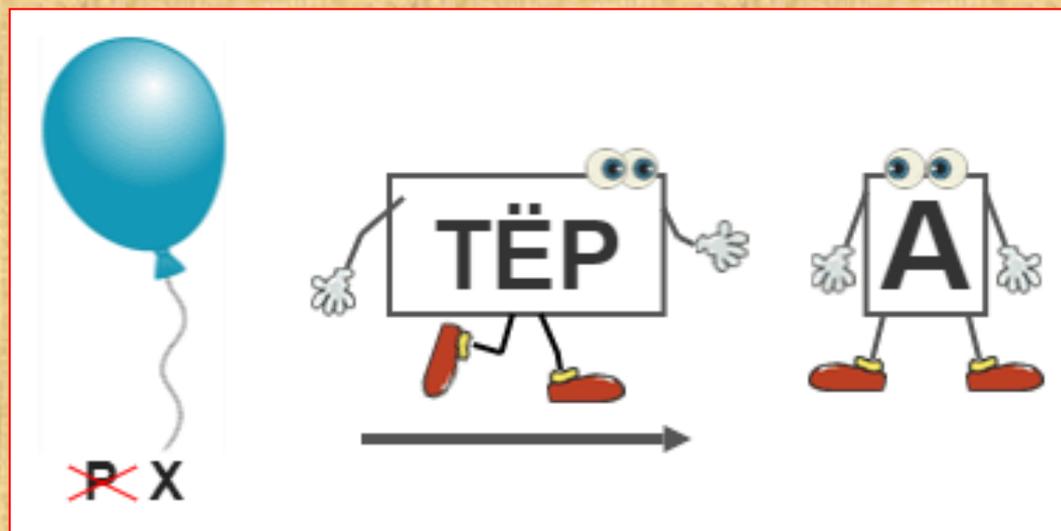
Уралкалий

Уралкалий -ребусы

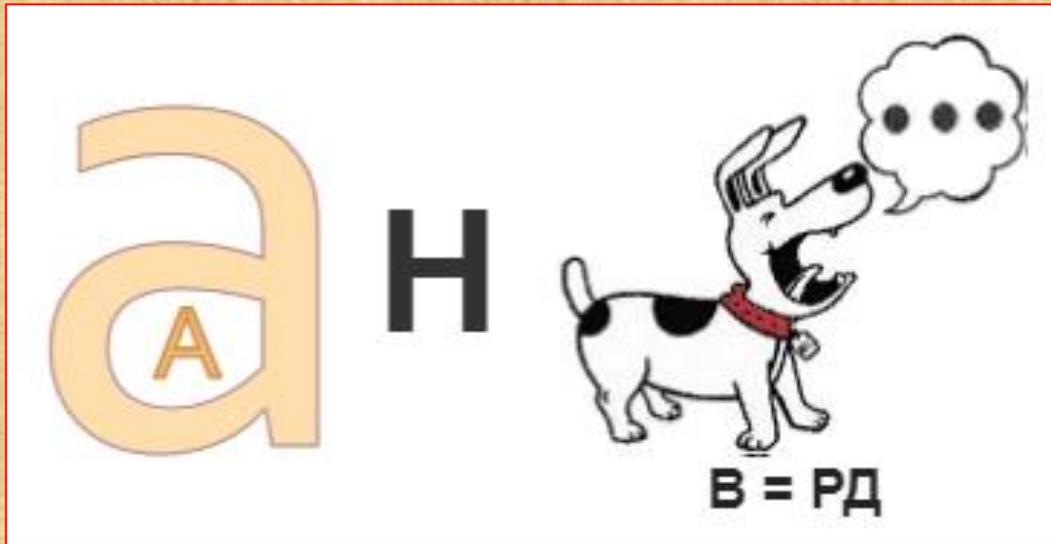


Шахтер

Шахтерка



Березники -ребусы



Авангард



Ависма

Березники -ребусы

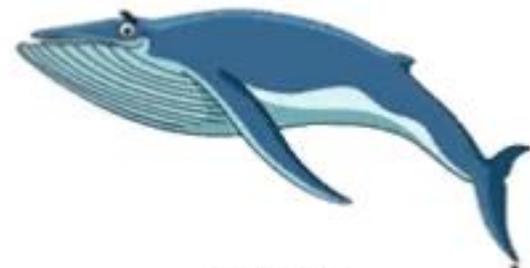
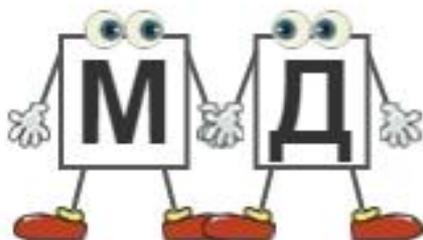


~~Ж~~ БИМ

,



Любимов



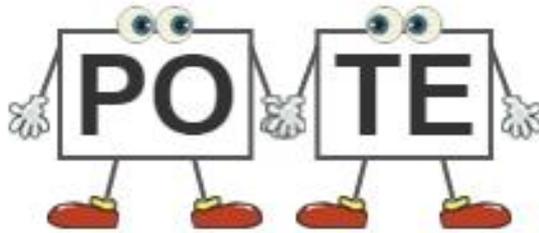
З = Й

Миндовский

Березники - ребусы



~~1~~ ПЕР

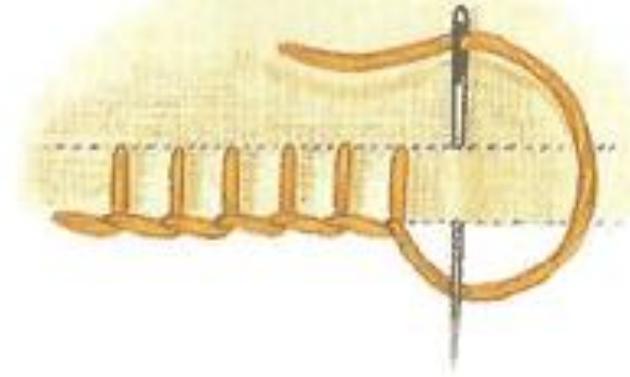


~~Щ~~ Л

Первостроители



~~О~~ Решетов



~~Е~~ Т

Березники -ребусы



Решетов

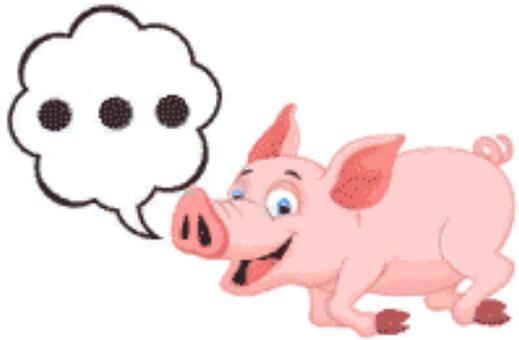


Сода

Березники -ребусы



Пермский край -ребусы



~~2,3~~ ОХ

А+ЛОВ

Хохловка

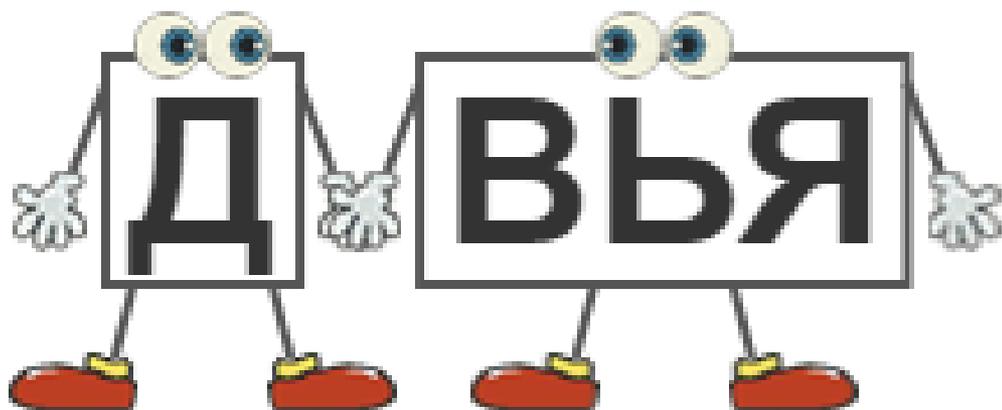


Д

У = ВОС

Восход

Пермский край -ребусы



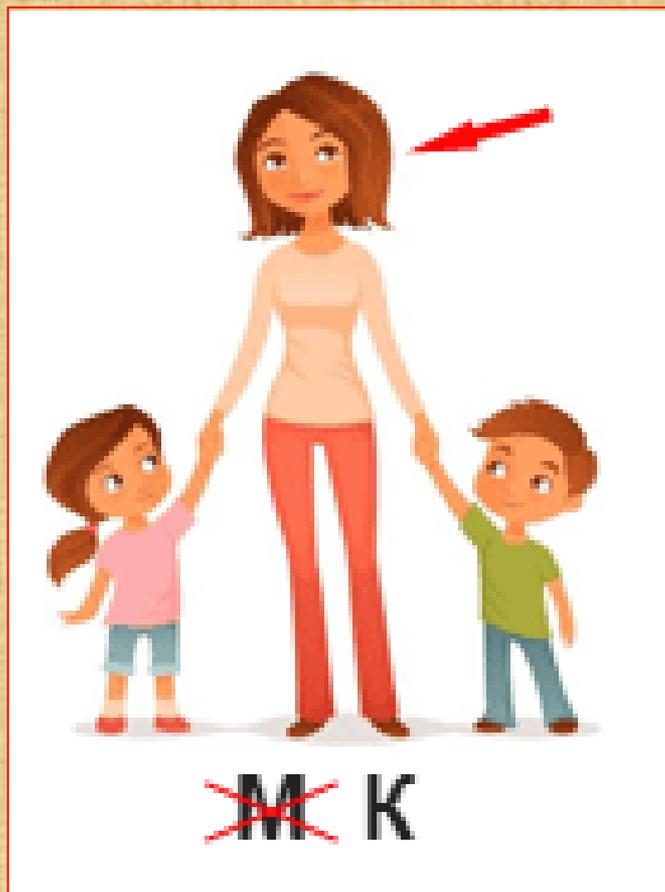
Дивья



~~1~~ ЕРМ

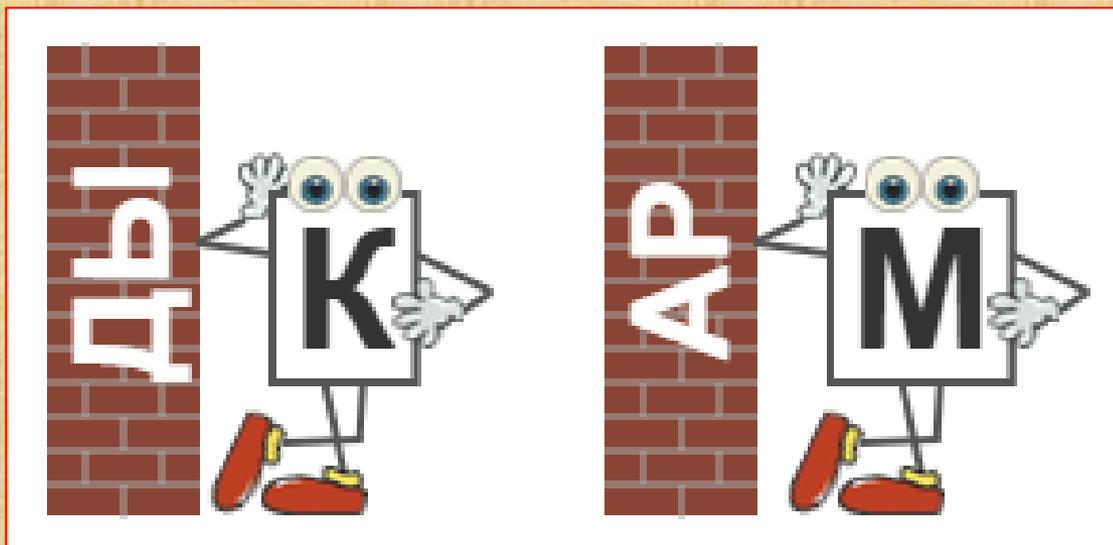
Ермак

Пермский край -ребусы

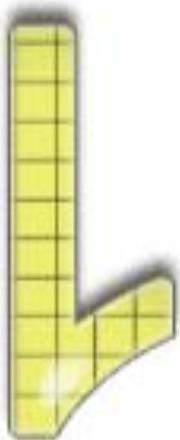


Кама

Дивья



Пермский край -ребусы



1 = М



1 = ВСК

Миндовский



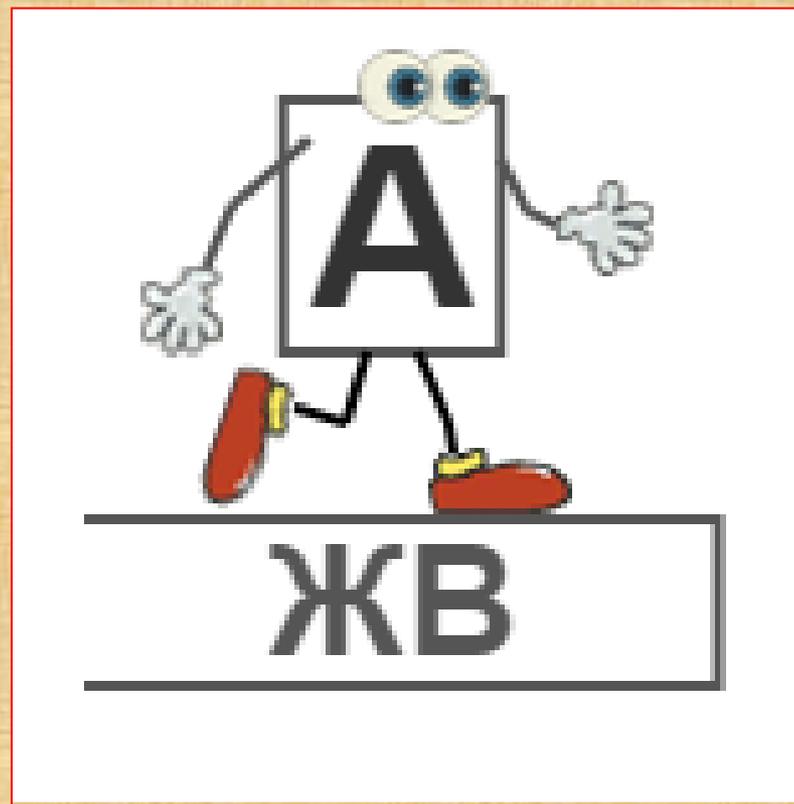
Д+НО

Дивья

Пермский край -ребусы



Орда



Пожва

Достоинства компьютерных игр

- Осуществление полисенсорного восприятия;
- Одновременно используется графическая, текстовая, аудиовизуальная информация;
- Движение, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка, и способствует повышению интереса детей к изученному материалу;
- Использование анимации и вставки видеофрагментов дает возможность показать динамические процессы;
- Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей;



Тайны русского платка

г. Березники

Русский платок



«Восточный»
огурец

Животные

Клетка

Излюбленным орнаментом становится...?

По форме он напоминает проросший боб, завязь, зародыш. Это гимн производящим силам природы. В Иране это изображение - пожелание счастья, благополучия дому.

Это очень доброжелательный знак.

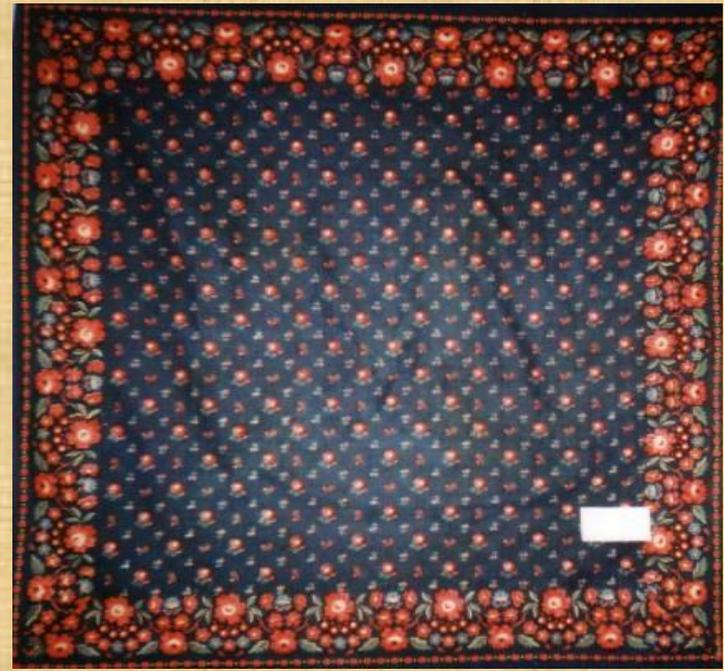
На ситцах...? то вплетались в гирлянду каймы, то складывались в многолепестковый цветок, то заполняли всю поверхность ткани – вариантов множество.

Русский платок

Рубачевых

Посылиных

Прохоровых



Платки фабрики ? отличаются чёрным фоном, где яркие, розовые, красные тона сочетаются с теплым зелёным.

Хлопчатобумажные платки были популярными среди крестьянства и они имелись почти в каждой семье. Бедные их носили в праздник, богатые в будни.

Местное название платка «полузелёный»

Русский платок



Самые лучшие платки из хлопка (до 40 видов) выпускала ... ? в Москве.

Чаще всего они имели светлый фон – белый, золотистый, бежевый, а букеты и гирлянды мягкие по колориту.

○ Фабрика
Посылиных

○ Прохоровская
мануфактура

○ Торговый дом
«Яков Лабзин и
Василий Грязнов»

Русский платок



Назови цветок, переливающийся всевозможными цветами радуги, ставший символом павловопосадского платка.

А сложившийся стиль - от крупного рисунка по краям к мелкому в центре, а по углам - броские цветы - и сегодня является визитной карточкой фабрики.



Лотос

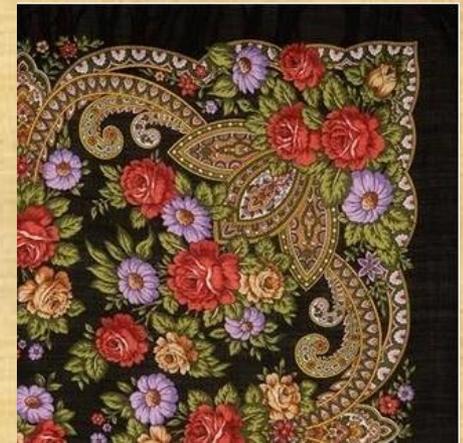
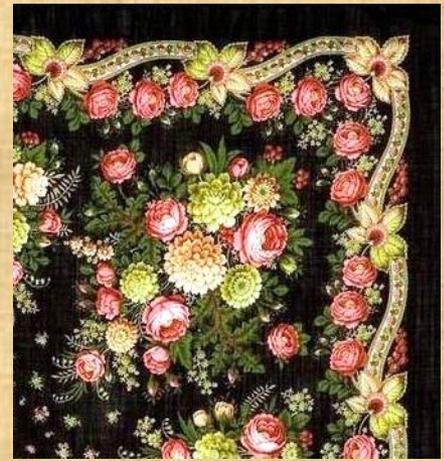


Ромашка



Роскошная роза

Русский платок



Русский платок



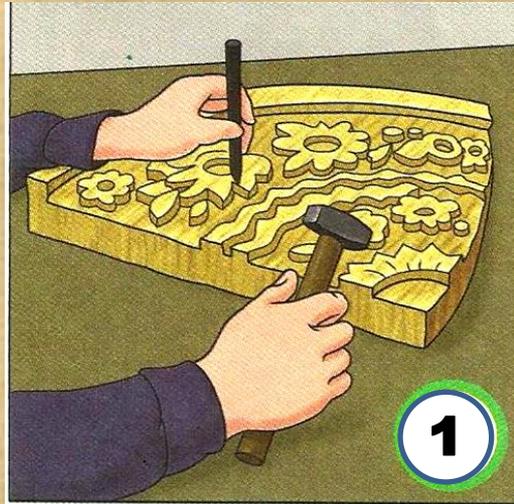
Русский платок



Русский платок

Сначала художник придумывал рисунок на бумаге. Затем мастера создают деревянную форму, набивают рисунок на ткань и вяжут бахрому. Посмотри на рисунки и назови номера картинок, но так. Чтобы процесс изготовления платка был правильным!

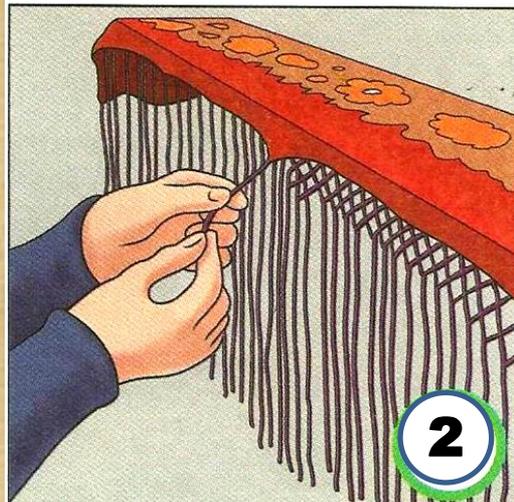
1



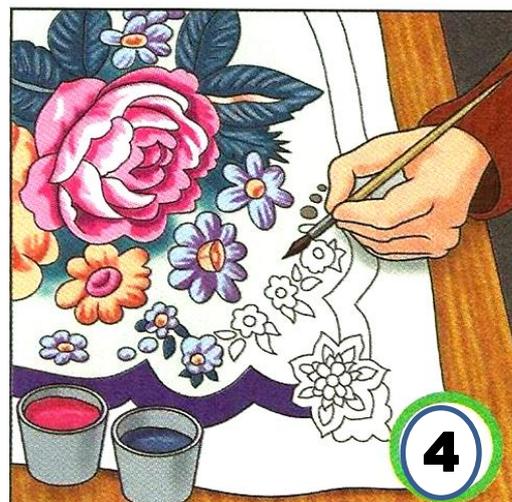
2



4



3



Оренбургский платок

А **Ь** **Ш** **Л**
2 **4** **1** **3**

Прямоугольный или квадратный платок больших размеров

А **У** **Н** **П** **Т** **К** **А** **И**
8 **3** **6** **1** **4** **7** **2** **5**

Квадратный платок тонкой ажурной вязки

Л **И** **Н** **А** **Н** **Т** **А** **П**
3 **7** **5** **2** **8** **6** **4** **1**

Прямоугольный платок тонкой ажурной вязки



Игры музейного содержания по формированию художественной культуры

- игры-развлечения «В царстве дымковской игрушки», «День маленького художника»;
- игры-путешествия «В прошлое на машине времени»;
- игры - графические упражнения: «Я начну, а ты дорисуй», «Раскрась меня», «Кто спрятался?»;
- игры-представления «О чем рассказала предмет?»;
- интеллектуально-творческие игры: «Рассеянный художник», «Заседание клуба скульпторов»;
- игры - эстетические упражнения: «Закрась меня»;
- игры - фантазирование-рисование: «Путешествие на машине времени»;
- игры - ручной труд (для настольного театра): «Капризка и Ничевоки»;
- игры по сюжету литературных произведений.
- по музейной теме «Транспорт».

Ящик ощущений



Найди знакомых героев

Игра-поиск. Взрослый заранее предупреждает ребенка, нацеливая на поэтапную работу: найти, вспомнить, рассказать, дополнить. Затем они вместе отыскивают в зале статую/картинку/репродукцию знакомого героя, останавливаются около нее и вспоминают связанный с героем миф, сказ.

Эта игра может проводиться и в залах картинной галереи, на материале живописи. В этом случае гораздо большие возможности открываются для занятий по библейским сюжетам (например, "История Христа"). Особенно актуальным подобное занятие становится накануне больших праздников – Рождества, Пасхи.



Найди картину по деталям

Игра-поиск. Заранее, приготовьте 2-3 детали картины - крынку, морскую раковину, фрукт, цветок, очки и т. д. Покажите их ребенку и вместе с ним начните поиск картины с этой деталью. Потом внимательно рассмотрите вместе найденную картину, называя каждый предмет, его цвет и форму. Обратите внимание на особенно красивую деталь.



Скульптор и глина

Играют две команды по 3 человек.

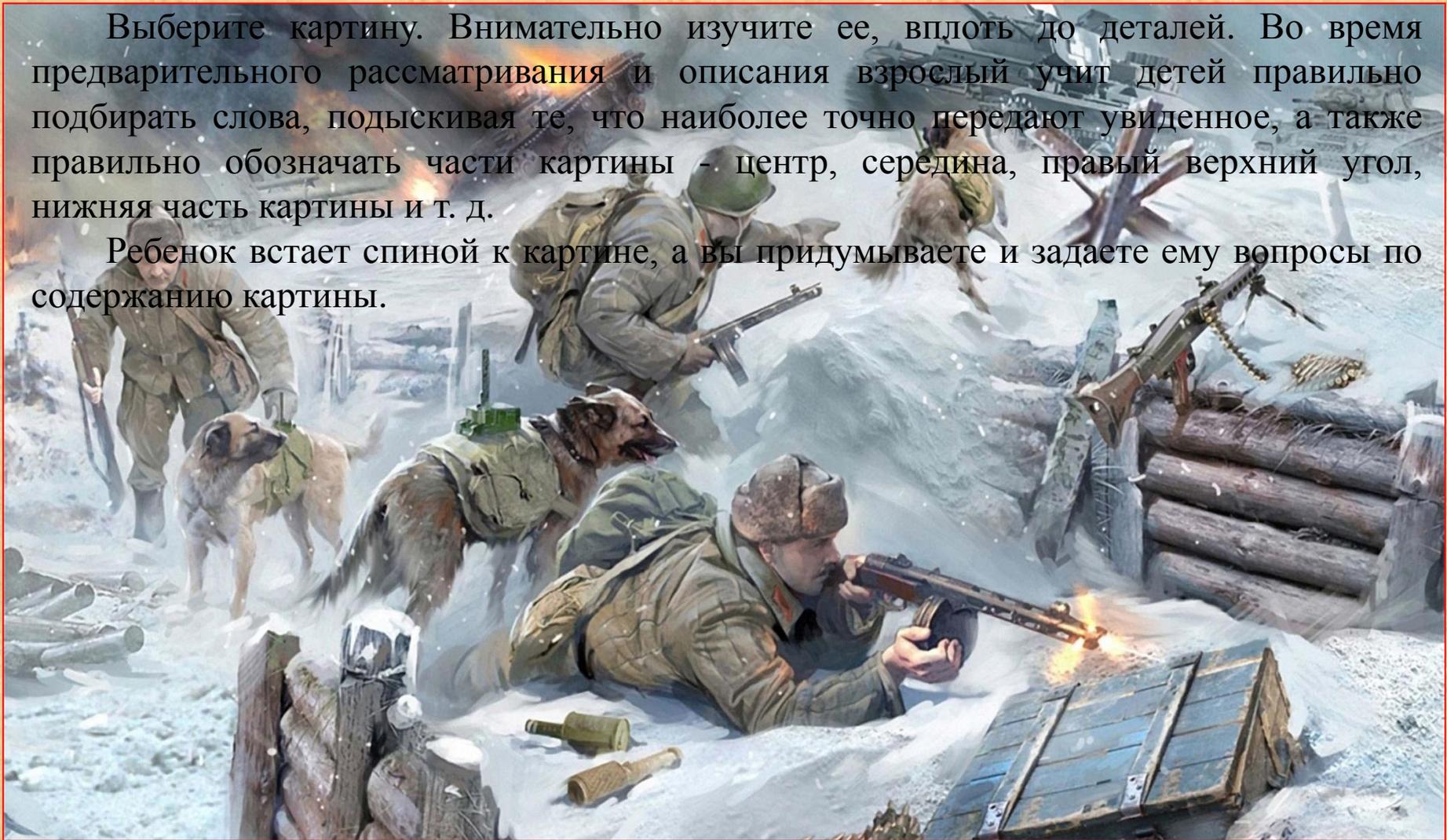
Трое играющих - один будет скульптором, двое - глиной. Скульптор должен так посадить партнеров, чтобы их поза точно совпадала с позой на картине.



Вспомнить все

Выберите картину. Внимательно изучите ее, вплоть до деталей. Во время предварительного рассматривания и описания взрослый учит детей правильно подбирать слова, подыскивая те, что наиболее точно передают увиденное, а также правильно обозначать части картины - центр, середина, правый верхний угол, нижняя часть картины и т. д.

Ребенок встает спиной к картине, а вы придумываете и задаете ему вопросы по содержанию картины.



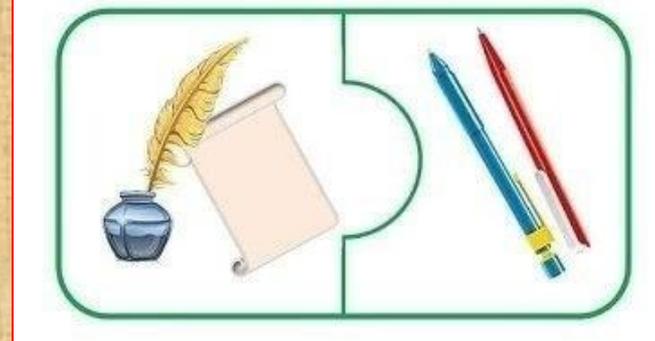
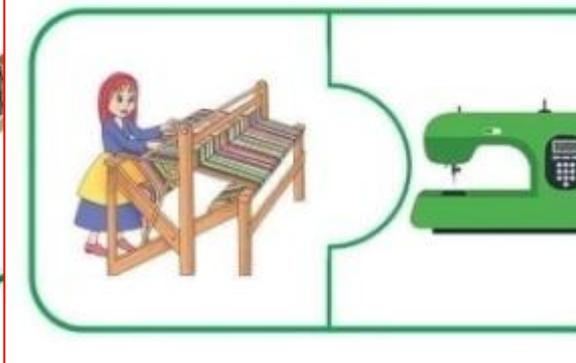
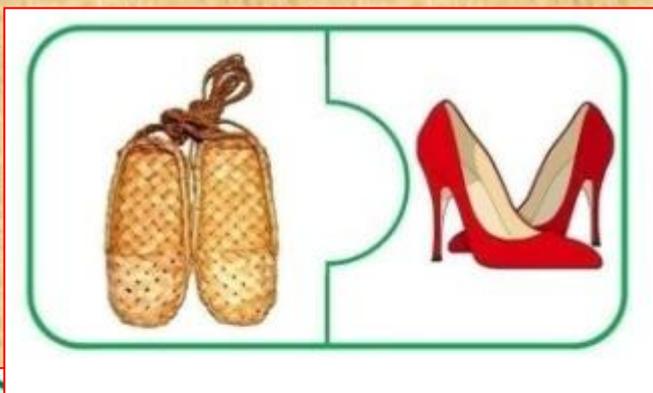
Вспомнить все



Запрограммированная ошибка



Что было раньше?



ЗНАТОКИ ПЕРМСКОГО КРАЯ

НАЧАТЬ ИГРУ

ЗНАТОКИ ПЕРМСКОГО КРАЯ

СИМВОЛИКА КРАЯ	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
ГЕОГРАФИЯ КРАЯ	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
ПРОМЫСЛЫ и РЕМЁСЛА	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
ФАУНА КРАЯ	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
ФЛОРА КРАЯ	10	20	30	40	50

ВЫХОД