**Методическая разработка игры «Музей. Экскурсия в музей»**

Вовченко Татьяна Михайловна, педагог дополнительного образования ГБДОУ детского сада №119 Фрунзенского района Санкт-Петербурга

Место проведения игры – помещение группы, разделенное на несколько (по количеству задействованных профессий в данной области) секторов, оснащенных необходимым инвентарем (стол, стулья, предметы, характерные для данной сферы деятельности) и указателями - стрелками. Для 1-го дня игры – помещение группы как единый зал со стендами с экспозицией, или большее помещение, если участниками игры в качестве экскурсантов будут родители, а многие дети выступят в роли экскурсовода и представят свои картины для 2-ого дня.  
  
ИГРА «МУЗЕЙ. ЭКСКУРСИЯ в МУЗЕЙ» – особенно актуальна для такого культурного центра как Санкт-Петербург и, вполне вероятно, для многих из детей основана на их личном опыте.  
К тому же такая ИГРА – очень занимательная форма для работы по картине (это уже не просто составить описание картины, а провести экскурсию, как настоящий экскурсовод).  
Данная ИГРА сложная и по содержанию, и по ее организации, поэтому требует большой подготовительной работы.  
Подготовка к совместной сюжетно-ролевой игре « Музей».   
Всю подготовку детей к игре осуществляют оба воспитателя, педагог дополнительного образования по ИЗО и родители.  
      1.Ознакомление детей с той сферой деятельности (музейным делом), которую они будут изображать в игре.  
Воспитатели:  
  а) Организованные занятия в контексте сюжета  
  б) Чтение литературных произведений о музее и рассказы детям о профессиях, которые будут задействованы в игре (билетер, смотритель, экскурсовод, хранитель, реставратор).  
  в) Рассматривание иллюстраций с изображением залов знаменитых музеев (музеев города «Эрмитаж», «Русский музей» и др.)  
  г) Викторины. Составление словаря по сюжету (ответы детей на вопросы «Кто? Что? Какой? Что делает? Что использует? Или чем пользуется?)  
  д) Игры-упражнения на придумывание историй (с опорой на личный опыт детей, например, как мы с мамой ходили в музей; конкурс на лучший рассказ).  
  
**Педагог дополнительного образования по ИЗО:**  
  а) Виртуальные экскурсии (DVD) по залам «Эрмитажа».  
  б) Беседы о профессии художника (словарь, холст, палитра…)  
      О жанрах изобразительного искусства.  
  в) Практическая изодеятельность - создание с детьми работ по различным жанрам как экспонатов для будущей игры «Создание тематической экспозиции» и «Экскурсии».  
  г) Работа по картине - рассматривание картин, развивающие диалоги: педагога с коллективом, педагога с ребенком, формирующее умение описывать картину (монолог) и алгоритм описания; игры-упражнения: «Создай похожий натюрморт», «Придумай и составь свой натюрморт», «Представь себя внутри картины» (что перед тобой, что за тобой и т.д., «Покажи мимикой настроение героя»; ответы на вопросы на развитие воображения: какие события предшествуют этому? а что будет потом? как поведут себя персонажи?  
  д) Выставки детских работ.  
 **Родители:**  
  а) Экскурсии в музеи города  
  б) Д/З совместное с детьми создание рассказов о впечатлениях от посещения музея.  
  в) Создание рисунков об экскурсии, а также по различным жанрам живописи, которые видели в музее.  
2. Подводящие игры (помогающие осваивать, развивать основные характеристики сюжетно-ролевой игры (воображение, сюжет, роли)  
  а) Отобразительные игры (развивающие воображение)  
    -воспроизведение того, что видели, что сами пережили (например, когда смотрели фильм про музей, когда сами были в музее.); когда ребенок вспоминает, все, что с ним происходило, как он себя чувствовал.  
    Кстати, воспроизведение – Д/З, когда ходили в музей с родителями.  
  б) Ролевые игры (короткие игры по отдельным музейным профессиям)  
    - проигрывание сюжетов по выбранной теме  
  в) Игра-труд  
    - изготовление разных атрибутов: бейджиков (билетер, смотритель, экскурсовод, реставратор), билетов, указателей, схемы музея, создание альбомов с репродукциями для создания предметно-игровой среды.  
   Ролевые диалоги воспитателя в сюжетно-ролевых играх с детьми с 6 лет  
Главное: Продумать ролевые диалоги для разных ролей в сюжете (и разных позиций воспитателя в игре – диалоги от главной роли к разным дополнительным или от разных дополнительных ролей - к главной). Такое гибкое ролевое поведение, смена ролей в игре возможно в играх с многоперсонажными сюжетами, каковой является данная ИГРА, требующая не только большой подготовительной работы, но и проведения ее в несколько приемов  
  
**Первый день**  
Воспитатель: Сегодня наш Игродром – это «Музей изобразительного искусства»  
Но это не будет экскурсия, а работа музейных работников по созданию тематической композиции для экскурсии (например: «Натюрморты»)  
Восп.: Что является экспонатом музея изобразительного искусства?  
Дети:  Картины.  
Восп.: А для конкретной тематической экспозиции «Живопись. Натюрморт»?  
Дети:  Картины жанра «натюрморт»  
Восп.: Мы с вами подготовили все необходимое для данной игры:  
картины (репродукции известных художников, можно даже разных жанров; работы детей; бейджики: эксперт (символ –«лупа»), хранитель (символ –«замок»), указатели (символ – «стрелка, лупа»); схема музея; места работы: «стол эксперта», «стол реставратора», «стол хранителя».  
Способ построения сюжета в игре: Гибкое ролевое поведение, смена ролей в игре.  
Воспитатель начинает каждый этап игры как главный участник (эксперт), а дети – художники предоставляют свою картину или репродукцию на экспертизу. Показав алгоритм взаимоотношений персонажей данного ролевого диалога, воспитатель поручает свою роль ребенку, который уже сдал свою работу, а сам становится его помощником, и так - по цепочке.  
Затем картины, не отобранные для экспозиции экспертами, отправляются на реставрацию, остальные – к хранителю.  
Но остальные дети не толпятся, кто-то рисует, кто-то рассматривает альбомы с репродукциями…  
*Диалог 1*  
Восп.: -Я – эксперт, а ты (Ваня или Таня) – художник и принес в музей свою картину. Я, как эксперт, должна определить относится твоя картина к тематической экспозиции «Натюрморт».  
Эксперт: Здравствуй, ты принес картину на экспертизу  
Художник: Да, я хочу, чтобы вы ее оценили  
Эксп.: Посмотрим, что ты (если он автор) изобразил или что изображено (если это репродукция художника) на картине.  
Худ.: Я нарисовал..(рассказывает)  
Эксп.: Это.. (называет предметы, если это натюрморт; называет деревья, лес, если это пейзаж ит.д) Да, это натюрморт (пейзаж)  
Если это не натюрморт, то  
Эксп.: К нашей выставке она не подходит, но мы берем твою картину и отправляем ее хранителю музея. Теперь определим живописный этот натюрморт или выполнен в другой технике.  
Художник: Я рисовал его красками (карандашами)  
Эксперт: Да, это живописный натюрморт, но картина может стать экспонатом нашей выставки после небольшой реставрации (потому что немножко «обтрепалась» - надо обрезать, подчистить, сделать рамку)  
Др. вариант:  
Худ.: Я сделал натюрморт, как аппликацию  
Эксп.: Ну что же, для выставки твоя работа не подходит, но мы берем и отправляем ее хранителю  
Воспитатель: Теперь ты (обращается к этому же ребенку) будешь экспертом (передаю бейджик), а я – твоим помощником.  
Некоторое время воспитатель помогает оценивать работы новым экспертам, а затем вновь меняет роли.  
И так игра разворачивается далее - как последовательная смена ролей воспитателем и как его изменяющиеся ролевые диалоги с ребенком.  
*Диалог 2*  
Восп.: - Сейчас, я – хранитель, а ты – эксперт (ребенку, который уже побывал и художником и экспертом), который оценил работу художника и принес ее к хранителю.  
Хранитель принимает на хранение экспонаты, не участвующие в выставке, хранит их и выдает для следующей выставки для создания новой экспозиции.  
Хран.: Какую картину ты принес?  
Эксп.: Я принес пейзаж (портрет, жанровую..)  
Хран.: Почему? Она не подходит в данный момент?  
Эксп.: Да. Мы отбираем картины для выставки про «Натюрморты». Но она все-таки хорошая работа, и поэтому я принес ее вам на хранение.  
Хран.: Хорошо, когда в музее будет готовиться новая выставка, я предложу ее.  
Воспитатель: Теперь ты будешь хранителем (передает ему бейджик), а я твоим помощником. У нас в хранилище есть много картин (репродукций художников). Давай выберем из них картины для нашей выставки.  
Это хорошее закрепление знаний о жанрах изобразительного искусства, особенно если у данного ребенка были затруднения во время игры.  
Восп.: Ты остаешься за хранителя, а я отправляюсь в реставрационную мастерскую, где буду принимать работы, требующие ремонта.  
Итак, воспитатель вступает в ролевое взаимодействие со многими детьми.  
/К завершению первого цикла: художник - эксперт – хранитель – реставратор;  
разыграв одну роль (эксперт), воспитатель передает ее ребенку, который до этого был художником, а сам уже разыгрывает новую роль (хранитель), все время, как бы показывая образец игры данной роли/ Такая схема построения ролевых диалогов обоснована тем, что эти профессии (роли которых будут исполнять дети) не публичные, не знакомы им.  
По окончании первого цикла уже задействованы как « min» 5-6 детей (если каждый ребенок пройдет многократно смену ролей на протяжении цикла) и, как «max» - в игре уже задействовано удвоенное число детей (если кто-то из них, разыграв роль художника, им и остается , отходит в сторону и рисует, а кто-то, разыграв 2 роли (художник и реставратор) – уходит доделывать свою работу (исправлять), а кто-то – просто играть, смотреть картины в альбомах)  
  
Воспитатель старается активизировать игру.  
*1-ый вариант*  
Воспитатель: У нас очень много желающих показать свои картины экспертам. Надо увеличить число экспертов и хранителей. Кто кем желает быть, выбирайте бейджики и занимайте соответствующие места.  
Сразу число активно участвующих детей может удвоиться или даже утроиться.  
Расшатывание привычного хода сюжета  
*2-ой вариант*  
Воспитатель дает эксперту неоднозначный натюрморт, например:  
на письменном столе – различные письменные принадлежности и большая фоторамка с портретом.  
Ребенок-эксперт растерялся: то ли портрет, то ли натюрморт.  
Воспитатель предложил создать комиссию экспертов, которая, в результате споров, разных мнений, сделала экспертное заключение.  
Во второй половине дня дети совместно с воспитателем готовят экспозицию к следующему дню из отобранных для этого картин (реставрируют, подклеивают, делают рамки).  
  
**Второй день**  
Воспитатель: Сегодня на нашем игродроме – «Музей изобразительных искусств». Как вы думаете, что будет являться экспонатами в нем?  
Дети: Картины. Скульптуры.  
Воспитатель: Верно. Но сегодня в нашем музее развернута тематическая композиция «Живопись. Натюрморты», где подобраны картины этого жанра. Мы с вами подготовили все необходимое для этой игры: бейджики (билетер: символ-«Б»; смотритель-«глаз»; экскурсовод-«указка»), указатели (вход: символ-«дверь»; фойе: символ-«лестница»; зал: символ-«картина», билеты, каталоги).  
Что необходимо сделать перед началом игры?  
Дети: Распределить роли  
Диалог 3  
1-ый вариант  
Воспитатель: С кем первым мы встречаемся при входе в музей?   
Дети. С билетером  
Восп. Что делает билетер? Каковы его обязанности?  
Дети. Он проверяет билеты.. А еще продает билеты в кассе.  
Восп.: Кто хочет быть билетерами? Вот вам бейджики (двум детям: один – продает, другой – проверяет). Занимайте свои места.  
Восп.: С кем мы встречаемся, попадая в музей?  
Дети: Со смотрителем  
Восп.: А какие у него обязанности?  
Дети: Он рассказывает о правилах поведения в музее и приглашает экскурсовода  
Восп.: Кто хочет быть смотрителем? Вот тебе бейджик, занимай свое место.  
Восп. А зачем нам экскурсовод?  
Дети: Он рассказывает нам о картинах на выставке  
Восп.: Я буду вашим экскурсоводом. А кто еще желает? Вот вам бейджики (1-2-м детям). Остальные – экскурсанты.  
Все занимайте свои места. Игра начинается!  
2-ой вариант  
Восп.: Кто кем хочет быть выбирайте бейджики и занимайте соответствующие места. Остальные дети – экскурсанты. Игра начинается!  
Этот вариант используется, когда дети уже принимали участие в подготовительных ролевых играх.  
Ход игры  
Дети выстраиваются в очередь в кассу  
Билетер: Здравствуйте. Сколько вам билетов?  
Экскурсант: Здравствуйте, мне, пожалуйста, два: один взрослый, а один – детский  
Билет.: Пожалуйста, вот вам два билета. Проходите.  
Экскурс.: Спасибо  
Билет.: Здравствуйте, а вам сколько билетиков?  
Экскурс.: Здравствуйте. Будьте добры, 4 билетика: два взрослых и два детских.  
Билет.: Вот вам 4 билета, пожалуйста.  
Экскурс.: Спасибо. Мы сегодня всей семьей пришли.  
Дети, купившие билет, подходят к билетеру, проверяющему билеты.  
Дети, прошедшие в фойе музея, знакомятся с буклетами выставки.  
Когда все собрались, смотритель приглашает.  
Смотритель: Прошу всех в зал с нашей экспозицией. Проходите, пожалуйста, не толпитесь, не разговаривайте громко, не трогайте руками картины, общайтесь шепотом. Когда я приглашу экскурсовода, слушайте его внимательно, отвечайте на вопросы, задавайте вопросы, будьте активными при рассматривании картин.  
Экскурсия  
Воспитатель: Сейчас я – экскурсовод.  
Экскурсовод: Добрый день ребята! Вы пришли в музей изобразительного искусства. Какие экспонаты вы видите в нем?  
Дети (экскурсанты): Картины  
Экскурс.: Верно. Посмотрите, как много здесь картин! А кто их рисует?  
Дети: Художники  
Экскурс.: Да. Художник рисует то, что вызывает у него интерес, что радует его или огорчает. И обо всем этом он хочет рассказать людям. Не словами, а изображением. В этом зале мы видим картины, на которых художники изображали не природу, не человека, а наборы из отдельных предметов (цветов, фруктов, игрушек или каких-то других предметов, сделанных руками человека)  
Как называются такие картины? Этот жанр?  
Дети: Натюрморт  
Экскурс.: Кто-нибудь помнит, как об этом жанре сказал поэт?  
Дети:  
    Если видишь на картине  
    Чашку кофе на столе,  
    Или морс в большом графине,  
    Или розу в хрустале  
    Или бронзовую вазу  
    Или грушу, или торт  
    Или все предметы сразу -   
    Знай, что это натюрморт.  
Экскурс.: Давайте рассмотрим эти картины.  
Алгоритм вопросов экскурсовода по картине  
   *1-ый вариант*  
Экскурс.: Посмотрите на картину (называет фамилию автора и название картины).   
Обозначение названия, которое, по сути вводит в идею картины, поясняет ее смысл, оказывает некоторую помощь в ответе на поставленный вопрос.  
Что вы видите на этой картине?  
Дети: Перечисляют, что они видят  
Экскурс.: Как вы думаете о чем художник хотел нам рассказать в этой картине?  
Дети: Хотел показать нам как красивы эти вещи, предметы..  
Экскурс.: Какое настроение вызывает у вас этот натюрморт?  
Дети: Радость или грусть  
Экскурс.: А почему? Посмотрите, какие краски использовал для этого художник?  
Дети: отвечают  
Далее перейти к композиции  
Экскурс.: Какой предмет говорит о себе, что он здесь самый главный и почему?  
Дети: Отмечают местоположение или более яркий выделяющий его цвет.  
Экскурс.: Обратите внимание на другие предметы. А как вы думаете, почему художник так их расположил?  
Дети: Отвечают.   
Экскурсовод корректирует и делает заключение.  
*2-ой вариант*  
Экскурсовод сразу начинает осмотр картины с вопроса: о чем художник хотел рассказать в этой картине, не произнося ее название и автора. И завершает осмотр вопросом: «Как бы вы, дети, назвали эту картину?»  
Воспитатель: Теперь я буду экскурсантом. Кто у нас следующий экскурсовод? Пожалуйста, продолжай экскурсию.  
Один ребенок-экскурсовод может продолжить экскурсию по алгоритму, предложенному воспитателем, а другой ребенок-экскурсовод – рассказать о картине в форме монолога (составление рассказа по картине).  
Восп.: А теперь молча рассмотрите другие картине, полюбуйтесь ими. Какие картины вам больше понравились? Чем?  
Дети: Делятся впечатлениями  
Восп.: Наша экскурсия в музей завершена. Вам понравилось? Вы будете еще ходить в музей?  
И выслушивает ответы детей.  
В дальнейшем можно провести такую игру с экспозицией «Пейзаж», «Портрет» итд. Или еще: «Музей игрушек» с экспозициями: «Куклы», «Моя любимая кукла» (готовят девочки) и «Машины» (готовят мальчики).  
  
**Литература:**  
  
     1) Е.Е.Кравцова. Разбуди в ребенке волшебника. – М: Просвещение. Учебная литература, 1996.  
     2) Н.Ф.Губанова. Игровая деятельность в детском саду: Программы и методические рекомендации. Для занятий с детьми 2-7 лет. – М: Мозаика-синтез, 2006. – (Библиотека программы воспитания и обучения в детском саду). Стр.65.  
     3) Н.Михайленко, Н.Короткова. Формирование сюжетной игры у детей пятого года жизни. //Дошкольное воспитание, 1989, №7, стр.13.  
     4) О.В.Солнцева. Педагогическое сопровождение сюжетных игр детей//Дошкольник 4-5 лет в детском саду: Как работать по программе «Детство». – СПб: Детство-пресс, 2007. – (Библиотека программы «Детство»).