**Методические рекомендации по использованию**

**многофункционального развивающего пособия**

**«Экскурсия в музей»**

**Цель:** развитие интереса к живописному искусству. Развитие навыков алгоритмического мышления.

**Задачи:**

**-**расширять представления детей об основных живописных жанрах;

-продолжать знакомить детей с произведениями живописи, русскими художниками, художниками-иллюстраторами;

-развивать связную речь;

-продолжать развивать у детей эстетическое восприятие, художественный вкус, эстетическое отношение к окружающему искусству и художественной деятельности;

-развивать умение выстраивать алгоритм в соответствии с заданным маршрутом;

-развивать логику, умение самостоятельно решать поставленные задачи;

-воспитывать любовь к прекрасному в искусстве, обогащать духовный мир детей.

**Многофункциональное развивающее пособие «Экскурсия в музей»** предназначено для детей старшего дошкольного возраста и включает в себя:

1. Игровое поле со схематичным изображением разных залов музея картин:

-зал пейзажной живописи

-зал натюрмортов

-зал портретной живописи

-зал жанровой живописи

-зал сказочно-былинного жанра

1. Набор пиктограмм (указателей направления движения: вперед, направо, налево).
2. Игровые кубики, фишки.
3. Пластиковые конверты с заданиями.

**Игра «Проложи путь к залам музея»**

**Цель:** развитие алгоритмического мышления, ориентировки на плоскости.

**Вариант 1:** играть одновременно могут от 1 до 6 человек.

На столе разложена карта музея, на которой схематично изображены 5 залов музея. У каждого зала свой номер от 1 до 5. Ребенок бросает кубик синего цвета. Если выпала грань с цифрой 1, ребенок с помощью пиктограмм (вперед, налево, направо) прокладывает путь от входа до зала под номером 1. Затем он проходит этот путь по карте с помощью фишки, проговаривая направление движения. Ход переходит к другому игроку. Он бросает кубик. Если выпала грань с цифрой 1, игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку. Следующий игрок бросает кубик. Если выпадает грань с цифрой 2, то он прокладывает путь от входа до зала под номером 2 и т.д. Если выпала грань с цифрой 6, то ребенок прокладывает путь от входа до выхода.

**Вариант 2:** начальная точка отправления - зал № 1. Ребенок бросает кубик. Если выпала грань с цифрой 1, то игрок бросает кубик снова. Если выпала грань с цифрой 2, то игрок прокладывает путь от зала № 1 к залу № 2 и т.д.

Следующие варианты игры аналогичные (начальная точка отправления: зал № 2 или № 3, № 4, № 5).

**Игра «Выполни задания в залах музея»**

Этот вариант игры аналогичен игре «Проложи путь к залам музея», но отличается тем, что, придя в каждый зал, нужно выполнить задания, которые разложены в пластиковые конверты. Ребенок бросает кубик красного цвета, на грани которого выпадает номер задания. (номера заданий на конвертах разного цвета: в зале пейзажной живописи – зеленые; в зале натюрмортов – желтые; в зале портретной живописи – синие; в зале жанровой живописи – оранжевые; в зале сказочно былинного жанра - красные).

**Задания в залах музея**

**Зал пейзажной живописи**

1. **Задание «Разложи картины по временам года» (номер конверта зеленого цвета)**

**Цель:** развитие у детей навыка ориентирования, сопоставления, умения определять основные отличия времен года с помощью пейзажных картин.

Ребенку предлагаются несколько репродукций картин разных художников- пейзажистов. Ребенок рассматривает репродукцию и определяет, какое время года отобразил художник, объясняет почему он так думает. Затем раскладывает репродукции по временам года: осень, зима, весна, лето.

1. **Задание «Я - художник» (номер конверта зеленого цвета)**

**Цель:** развитие творчества, внимания, памяти при изображении пейзажа.

**Вариант 1:** Ребенку предлагается полотно из фетра голубого цвета и набор синельной проволоки. По своему желанию ребенок выбирает любую пейзажную картину и «пишет» ее с помощью синельной проволоки на полотне.

**Вариант 2:** Ребенку предлагается полотно из фетра голубого цвета и набор синельной проволоки. По своему желанию ребенок с помощью синельной проволоки «пишет» любую пейзажную картину по памяти.

**Вариант 3:** Ребенку предлагается полотно из фетра голубого цвета и набор синельной проволоки. Ребенок «пишет» свою авторскую пейзажную картину.

**Зал натюрмортов**

1. **Задание «Отгадай картину по фрагменту» (номер конверта желтого цвета)**

**Цель:** развитие логики, внимания, наблюдательности

**Вариант 1:** На столе разложены репродукции разных картин. Ребенку предлагается небольшой фрагмент картины. Ребенок рассматривает этот фрагмент, сопоставляет его с разложенными репродукциями и находит ту репродукцию картины, фрагмент которой он рассматривал. Называет картину и художника.

**Вариант 2:** Ребенку предлагается небольшой фрагмент картины. Ребенок рассматривает этот фрагмент и по памяти определяет к какой картине он относится. Называет картину и художника, который ее написал.

1. **Задание «Отгадай, что перепутал художник?» (номер конверта желтого цвета)**

**Цель:** развитие внимания, наблюдательности, памяти.

Перед ребенком репродукции картин русских художников, в которых допущена ошибка. Ребенок рассматривает картину и находит несоответствие.

Называет, что перепутал художник.

**Зал портретной живописи**

1. **Задание «Подбери портрет художника к его картине?» (номер конверта синего цвета)**

**Цель:** развитиеуменийсопоставлять портрет художника с его картиной.

Детям предлагаются портреты художников, писавших в разных жанрах.

Ребенок берет карточку с портретом художника, называет его имя и находит картину данного художника среди предлагающихся картин, называет ее.

1. **Задание «Реши ребусы» (номер конверта синего цвета)**

**Цель:** повышение интереса к логическим задачам, развитие мыслительных операций, умение анализировать и сопоставлять.

Ребенку предлагается несколько зашифрованных задач в форме ребусов. Решая ребус, ребенок вписывает в пустые клетки фамилию художника.

**Зал жанровой живописи**

1. **Задание «Разложи картины по жанрам» (номер конверта оранжевого цвета)**

**Цель:** закрепление жанров произведений изобразительного искусства

**Вариант 1:** Детям предлагаются несколько репродукций картин разных жанров: пейзаж, натюрморт, портрет, жанровая живопись, сказочно-былинный жанр. Ребенок отбирает картины определенного жанра и раскладывает их по залам музея.

**Вариант 2:** Детям предлагается из нескольких вариантов картин выбрать картины одного жанра (например, только пейзажи, или только натюрморты и т.д.). Выбрать любою картину определенного жанра, рассмотреть ее и составить описательный рассказ.

1. **Игра-Задание «Мемори» (номер конверта оранжевого цвета)**

**Вариант 1**

**Цель:** развитие памяти, умений сопоставлять изображения.

На столе разложены карточки изображением вниз. Игроки по очереди переворачивают по две карточки так, чтобы все видели изображения. Если картинки на карточках одинаковые, то игрок, открывший их, забирает пару себе. Он может продолжать, пока находит карточки с одинаковыми изображениями. Если картинки на карточках не совпадают, то игрок кладет их на место рубашкой вверх и ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Победителем становится тот, кто соберет большее количество парных карточек за игру.

**Вариант 2**

**Игра-задание «Кто быстрее?»**

**Цель:** развитие умений сопоставлять изображения, развитие быстроты.

Перед началом игры карточки раскладываются на столе рубашкой вверх. Затем игроки по очереди переворачивают по одной карточке за ход и оставляют открытыми. Как только открываются две одинаковые карточки, все игроки имеют возможность забрать их себе. Для этого нужно первым накрыть карточки ладонями. Победителем становится собравший наибольшее количество карточек.

1. **Задание «Собери картину по номерам» (номер конверта оранжевого цвета)**

**Цель:** закрепление последовательности чисел первого десятка.

В конверте сложены репродукции картин, разрезанные на полоски. Каждая полоска под своим номером определенного цвета. Ребенок отбирает полоски с цифрами определенного цвета и раскладывает их слева направо по порядку в соответствии с числовым рядом. Если ребенок сложит полоски правильно, то получится целая картина.

**Зал сказочно-былинного жанра**

1. **Задание «Сложи животное из сказки Е.Чарушина» (номер конверта красного цвета)**

**Цель:** закрепление умений складывать лист бумаги в технике оригами по образцу.

Ребенку предлагаются схемы складывания животных и листы белой бумаги. Ребенок выбирает любую схему по своему желанию и складывает животное по образцу, используя технику «оригами». Называет из какой сказки данный персонаж.

1. **Задание «Напиши картину цветом» (номер конверта красного цвета)**

**Цель:** развитие цветового восприятия, художественного вкуса.

Ребенку предлагают выбрать любую пейзажную картину. Ребенок рассматривает картину, рассказывает какие цвета использовал художник, когда писал эту картину. Далее ребенку предлагают кусочки ткани разных цветов и оттенков. Ребенок выбирает кусочки ткани тех цветов и оттенков, которые использовал художник при написании этой картины и «пишет» картину цветом.

1. **Задание «Разрезные картинки» (номер конверта красного цвета)**

**Цель:** закрепление умений складывать целое из разрезных частей.

Ребенку предлагают разрезанные части целой картины. Ребенок складывает целую картину из частей, называет ее и имя художника, который ее написал.

**Задания в залах музея могут постепенно добавляться.**