

Виртуальный музей как средство развития художественно эстетического вкуса у детей дошкольного возраста

Голубова Елена Александровна, магистрант
Южный Федеральный университет РФ, г. Ростов-на-Дону

***Актуальность.** В целях художественно-эстетического развития детей дошкольного возраста в дошкольных образовательных организациях широко используется музейная педагогика, в частности сегодня применяются виртуальные музеи.*

***Ключевые слова:** виртуальный музей, дошкольников, вкус, художественно-эстетическое развитие*

Сегодня стало актуальным изучение художественно-эстетического развития детей дошкольного возраста как важнейшего средства умственного и нравственного образования, развития личности дошкольника. Дошкольный возраст, это возраст осознания чувства прекрасного, воспитание художественного вкуса, приобщение ребенка к познанию мира. По В.А. Слостенину художественно-эстетическое образование — это способности полноценного восприятия и правильного понимания прекрасного в искусстве и действительности Н.В. Бутенко трактует художественно-эстетическое развитие ребенка как нацеленность на открытие, самовыражение своего образа «Я», самодвижение собственного потенциала личности ребенка к оригинальному продукту детской деятельности. В исследованиях В.И. Волинкина художественно-эстетическое воспитание — это направленный процесс формирования художественно-эстетического сознания и активизации его до творческой деятельности. Эти понятия взаимосвязаны, художественно-эстетическое развитие включает в себя художественное развитие, эстетическое развитие, это результат развития личности со свойственным ей проявлением художественных и эстетических чувств.

В целях художественно-эстетического развития детей дошкольного возраста в дошкольных образовательных организациях широко используется музейная педагогика, в частности сегодня применяются виртуальные музеи.

Как возникли виртуальные музеи? В 1977 году в США, в Массачусетском технологическом институте, была разработана Asrep Movie Map — первая система виртуальной реальности, она позволяла двигаться внутри искусственно построенного пространства. Это была примитивная программа, она начала распространяться. Затем появились программы объемной графики, которыми пользуются архитекторы, эти же программы стали применяться для проектирования музеев. Сегодня пакеты 3D-графики используются при создании музейных экспозиций, новых музеев. Виртуальными музеями стали называть любую выборку изображений, представленных в компьютере, наборы картинок, все музейные сайты. Чем шире стал применяться термин, тем он становился бесполезнее.

В последние годы появился много красивых и информативных ресурсов. Cultural Institute компании Google стали образцовым примером современного виртуального искусства. Ресурс кроме просмотра картинок в высоком разрешении сайт предлагает виртуальный тур с эффективным интерфейсом и аудиогидом. Детям можно познакомиться с галереей Тейт в Лондоне, галереей Уффици, Метрополитен-музей в Нью-Йорке, музеем Орсе в Париже, Королевским музеем в Амстердаме, др. Недавно Google оцифровал последнюю Венецианскую биеннале современного искусства. Отдельного внимания заслуживает проект про уличное искусство со всего мира Street Art.

Большинство известных музеев современности создают свои виртуальные коллекции в сети Интернет, подтверждая свое владение шедеврами и распространяя качественные репродукции картин. Виртуальные музеи обычно содержат много опций, это может быть информативный портал с лекциями, видеороликами на разные темы. Например, Музей Гуттенхайма сформировал онлайн-коллекцию с удобным рубрикатом по именам и направлениям, объединив коллекции всех четырех городов, где расположен музей Гуттенхайма и другие проекты фонда Гуттенхайма.

Лувр развивает собственную онлайн-платформу, чтобы войти в интернет-музей нужно зайти в онлайн-архив музея, на ней присутствуют удобные способы поиска (по имени автора, названию произведения, технике исполнения, залу музея, др.). На своем сайте музей позволяет прогуляться по нескольким залам. Подножия стен королевского дворца на первом этаже музея, зал с реликвиями античности и Древнего Египта можно увидеть в виде виртуальной панорамы. О необходимости использования музейной педагогики писали в своих трудах П.Ф. Каптерев, П.П. Блонский, К.Д. Ушинский, С.Т. Шацкий и др. Они считали, что именно в предметно-пространственной развивающей среде музеев происходит накопление духовного, культурного опыта человечества. По современным образовательным программам дошкольники изучают репродукции картин в жанре портрета, пейзажа, натюрморта, доступные для восприятия, у дошкольников обязательно формируется личностное отношение к произведениям искусства. Методисты дошкольного образования предлагают педагогам много методической литературы по художественно-эстетическому развитию дошкольников разных возрастных групп, включая конспекты занятий, др.

Компьютеры уже постепенно начинают уходить из нашей жизни. Поколение нынешних детей уже воспринимает компьютер как совершенно обыденную вещь, как стиральную машину, телевизор - компьютер тут не чем восхищаться! Однако технологии виртуального музея долго будут объектом художественно-эстетического развития детей дошкольного возраста. Это доступное современное техническое средство обучения.

Таким образом, виртуальные экскурсии сегодня позволяют посещать известные музеи мира, знакомится с их мировыми достопримечательностями.

Музей - это своеобразный способ познания окружающего мира, поэтому он отражает самые разные стороны нашей действительности, тесно связанные между собой. Кроме того музей способствует и реализации интегрированного подхода в обучении и создании детской деятельности. Музеи помогают наладить сотрудничество педагогического коллектива с родителями и представителями социума за пределами детского сада, расширяют кру-

говор, открывают возможности для самостоятельной исследовательской деятельности, широкими экспозиционными возможностями.

Виртуальный музей - это современная реальность, выходящая за рамки традиционного представления о музее: экспозиция виртуального музея постоянна лишь в своем

развитии; время «работы» может исчисляться годами; количество выставок, как правило, регламентировано не количественными категориями, а концепцией, связанной с появлением новой идеи, интересного проекта; виртуальный музей никак не связан с реальным помещением.

Литература:

1. Бутенко Н.В. Понятийно-терминологический словарь по художественно-эстетическому образованию — Челябинск: Цицеро, 2013. — 44 с.
2. Вольнкин В.И. Художественно-эстетическое воспитание и развитие дошкольников: учеб. пособие — Ростов н/Дону: Феникс, 2007. — 441 с.
3. Виртуальные музеи и галереи мира https://www.ph4.ru/virtur_virtual-museum.php
4. Виртуальные экскурсии по главным музеям мира <https://www.gq.ru/travel/article/virtualnye-ekskursii-po-glavnym-muzeyam-mira/>
5. Лебедев А.В. Виртуализация музея или новая предметность? // Музейное проектирование. - М.: РИК, 2009 — С. 42
6. Лебедев А.В. Виртуальные музеи и виртуализация музея // Мир музея. - 2010 - N 10 - с. 5
7. Сластенин В.А. и др. Психология и педагогика: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений - М.: Издательский центр «академия». 2010. — 480 с.
8. Столяров Б.А. Музейная педагогика. История, теория, практика. - М.: Высшая школа, 2004. — 275 с.
9. Столяров Б.А. Музей в пространстве художественной культуры и образования: учебное пособие —СПб., 2007. — 340 с
10. Топ 10 виртуальных музеев <https://dekatop.com/archives/844>
11. Ягудина Р. И. Эстетическое воспитание учащихся средствами музейной педагогики // Молодой ученый. — 2012. — №4. — С. 484-486.