

Культурное наследие в образовательных путешествиях

Программа внеурочной деятельности и методические рекомендации

1. Обращение к учителям	
2. Программа внеурочной деятельности для 5-8 классов «История в подлинниках»	1
3. Список литературы	19
4. Приложения. Авторский музей. Алгоритмы работы с экспонатами	24

Обращение к учителям

Уважаемые коллеги!

История – это континент прошлого, который можно открывать и исследовать совершенно по-разному. Образовательные путешествия – это один из лучших способов постижения. Они обогащают привычной школьной программы новыми впечатлениями, открытиями и смыслами. И мло на Земле городов, где культурное наследие всех исторических эпох представлено лучше, чем в Санкт-Петербурге.

Мы представляем вам Программу нелинейной внеурочной деятельности «История в подлинниках» для 5–8 классов. Главная идея данной программы - сопровождение курса истории знакомством с культурным наследием, представленным в музеях и городском пространстве Санкт-Петербурга. Основой для работы является система образовательных путешествий. Программа опирается на соответствующие

При создании программы и пособия учитывалась специфика внеурочной деятельности. С одной стороны, она должна решать задачи, связанные с самореализацией личности школьника в социокультурном пространстве, что предполагает перенос акцентов на достижение личностных результатов образовательной деятельности. С другой стороны, особенность внеурочной деятельности заключается в том, что она теснейшим образом связана с образовательной программой школы и ориентирована на преодоление отчужденности предметного знания от жизненных реалий.

Предлагаемый курс «История в подлинниках» построен таким образом, чтобы помочь учащимся увидеть и понять историю не только как череду событий, фактов, обстоятельств. С точки зрения авторов важно дать школьникам представление о том, что за всеми событиями стоят реальные люди, носители определенной культуры и определенного мировоззрения. Иными словами, задача курса заключается в том, чтобы помочь учащимся перейти от освоения истории и культуры на уровне фактов к их пониманию на уровне смыслов, от знания – к обретению ценностных ориентиров. Неоценимую помощь в решении этой задачи могут оказать музеи, которыми по праву гордится Санкт-Петербург. Еще в начале XX столетия русский философ Н. Ф. Федоров выдвинул идею о том, что любой музейный экспонат – это уникальная возможность вступить в диалог с прошлым. «Музей, – писал он, – есть не собрание вещей, а собор лиц». Музейные предметы в этой логике есть овеществленные идеи, сохраняющие для современности свою значимость и актуальность. Таким образом, любая музейная коллекция может рассматриваться как своеобразная образовательная среда, погружаясь в которую ученик:

- сталкивается с многообразием представлений, идей, точек зрения на события и факты, описанные в учебнике истории;
- активизирует знания и представления, полученные на уроках истории, искусства, истории и культуры Санкт-Петербурга, литературы; он значительно расширяет и углубляет их;

- осваивает умения и навыки исследовательской работы на основе анализа различных визуальных источников;
- формирует опыт «реконструкции» истории на основе аутентичных текстов культуры;
- приобретает чувственный, эмоциональный и эстетический опыт «переживания» истории;
- получает опыт музейного зрителя, способного без посредников вступать в коммуникативное взаимодействие с объектами музейных коллекций.

Как мы видим, результаты множественны и значимы, в том числе и с точки зрения освоения предметных умений по истории, таких как определение места исторического события во времени, поиск информации на основе исследования памятников материальной культуры, выявление назначения и художественных достоинств памятников культуры. Выявленные результаты также имеют огромное значение для преподавания предмета «Искусство», важнейшая задача которого заключается в том, чтобы воспитать грамотного зрителя, способного осмыслять мир в художественных образах.

Для активизации образовательных ресурсов музейных коллекций учителю предлагается использовать соответствующие методики внеаудиторного образования, позволяющие организовать непосредственное взаимодействие школьников с объектами музейных коллекций, которые становятся основным средством получения информации о мире и человеке.

Прежде всего, это образовательные путешествия – метод, нацеленный на смыслообразование и смыслопорождение в процессе исследовательской деятельности в пространстве «живой культуры» – музея, города, заповедника и пр. Авторами разработаны и представлены более 30 маршрутов образовательных путешествий, каждый из которых сопровождается историко-культурным комментарием и богатым иллюстративным материалом. Предлагаемые авторами маршруты образовательных путешествий заведомо избыточны. Зачастую они выходят за пределы музеев и даже за границы Санкт-Петербурга. Так, ряд тем потребовал разработки маршрутов по окрестностям города, по Новгороду, Таллину, Москве. Представляется, что педагог может выбрать те путешествия или даже их отдельные фрагменты, которые наиболее точно соответствуют его целям и задачам.

Особенность образовательного путешествия заключается в том, что оно требует предварительной работы, связанной с освоением навыков исследовательской деятельности в музейном и городском пространстве. В приложении к пособию даны краткие алгоритмы для школьников, связанные с исследованием таких музейных объектов как произведение живописи, скульптура, вещи и предметы бытовых коллекций, архитектура и пр. Здесь же приводятся примеры заданий, которые учитель может использовать для отработки данных алгоритмов с использованием ресурсов окружающей среды или виртуальных сред.

Система образовательных путешествий, которая лежит в основе Программы «История в подлинниках» может быть широко использована в образовательной практике: сопровождать преподавание истории, искусства, мировой художественной культуры; стать основой для разработки программ проектной и исследовательской деятельности, а также программ дополнительного образования. Кроме того, представленная система работы может выступать как форма содержательной, методической и деятельностной интеграции предметов гуманитарного цикла.

Приглашаем вас к сотрудничеству!

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального образования
Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования

Решение педагогического совета

Протокол № __ от «__» ____ 20__ г.

Программа внеурочной деятельности для учащихся 5-8 классов
«История в подлинниках»
(102 часов)

Автор-составитель
доцент кафедры культурологического образования, к.п.н.
Коробкова Елена Николаевна
доцент кафедры социального образования, к.и.н.,
Битюков Константин Олегович

Санкт-Петербург

2017

ПРОГРАММА

внеурочной деятельности для учащихся 5-8 классов (102 часа)

«История в подлинниках»

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «История в подлинниках» соответствует Закону РФ «Об образовании», федеральному государственному образовательному стандарту общего образования, историко-культурному стандарту, соотносится с примерными программами по истории и искусству, рекомендованными для преподавания в 5-7 классах.

Программа внеурочной деятельности предназначена для учащихся 5-7 классов, изучающих историю на базовом уровне, и рассчитана на 34 часа обучения (102 ч.).

Актуальность данного курса определяется несколькими факторами.

Во-первых, внеурочная деятельность дает возможность изучать историю в подлинниках. Это позволяет перевести историю из теории в область очевидного, перейти от изучения абстрактных исторических дат и событий к постижению конкретных предметов, которые так или иначе связаны с реальной практикой ученика.

Во-вторых, обращение к образовательному потенциалу музейных коллекций Эрмитажа и Русского музея позволяет реализовать на практике модель открытого образования, значительно расширить и обогатить образовательное пространство школьника.

И, наконец, в третьих, программа способствует эффективному решению проблемы интеграции знаний и умений, накопленных учениками при освоении разных предметных областей – искусство, история, ОДНКР.

Цель программы: создать условия для обретения личностных смыслов понимания истории путем работы с историческими артефактами и произведениями искусства.

Задачи:

- создание ситуаций, позволяющих принимать историю развития цивилизации как часть своей личной истории;
- повышение мотивации школьников к освоению истории, выявление значимости этой предметной области для построения общей картины мира;
- осознание культурной значимости подлинника;
- обретение опыта выявления смыслов, содержащихся в объектах культурного наследия;
- создание собственных текстов культуры
- основанных на интерпретации смыслов, сосредоточенных в памятниках культурного наследия;
- развитие навыка представления собственных смыслов и интерпретаций в творческой форме.

Структура программы

Для достижения поставленных цели и задач целесообразно использовать блочно-модульное планирование внеурочной программы, объединив в каждом из модулей разные формы занятий. Центральное место в модуле отводится образовательному путешествию в музей, которое проводится один раз в четверть. Предваряет путешествие вступительное занятие, которое может проводиться в форме интерактивной лекции, дискуссии, обсуждения. Его цель обозначить проблему предстоящего исследования, актуализировать ее для школьников. Итогом путешествия является проектная деятельность школьников, которая завершается презентацией результатов.

Функциями вступительного занятия внутри модуля являются, во-первых, постановка проблемы исследования, которая актуальна для школьников и является системообразующей для всего модуля, во-вторых, введение в содержательный контекст исследования, и, в-

третьих, освоение практических умений и навыков работы с различными объектами культурного наследия, необходимых для последующего образовательного путешествия.

Образовательное путешествие – это особая форма освоения музейного или городского пространства, предполагающая непосредственное взаимодействие учеников с историческими подлинниками и произведениями искусства, которые рассматриваются как открытый и многомерный текст, доступный для интерпретации и верификации. Путешествие предполагает активную самостоятельную деятельность школьников, связанную с исследованием разнообразных объектов культурного наследия, поиском смыслов, высказыванием версий и гипотез, созданием собственных текстов культуры. Для организации самостоятельной работы школьников в музейном пространстве разработаны дидактические материалы – система вопросов и заданий, позволяющих учащимся освоить базовые навыки исследовательской деятельности в музее и выйти на осмысление поставленных проблем и вопросов. Образовательное путешествие завершается подведением его итогов на экспозиции музея или в рамках последующего внеурочного занятия.

В большинстве модулей программы предусмотрена возможность выбора образовательного путешествия из двух-трех предложенных авторами. Необходимо отметить, что путешествия, собранные в данном пособии, как правило, содержат избыточный материал и выстроены как тематический конструктор, что позволяет выбрать те аспекты темы, которые актуальны для педагога и доступны его воспитанникам.

Завершает модуль проектная деятельность школьников, которая строится как творческая работа и позволяет «вписать» прошлое в современные контексты и смыслы, перенести опыт деятельности, приобретенный в музее в иные культурные практики. Тема проекта выбирается учащимися из предложенных авторами или инициируется в соответствии с собственными интересами участников проекта. Результаты проекта представляются в творческой или игровой форме, стимулируя художественно-образное осмысление исторического материала в контексте современной культурной ситуации.

Прогнозируемые результаты реализации программы внеурочной деятельности «История в подлинниках».

Личностные:

- выработка учащимися ценностного отношения к историческим событиям прошлого;
- воспитание исторического сознания, способности видеть историю как процесс, развивающийся по определенным законам;
- приобретение контекстуального видения истории, как взаимосвязанной цепи событий, фактов, явлений;
- осознание школьниками личной сопричастности к истории;
- осознание ценности подлинника, как исторического источника.

Метапредметные:

- знание специфики исследовательской деятельности на экспозиции музея;
- навык диалогового взаимодействия с различными объектами культурного наследия, в том числе с артефактами и разнообразными произведениями художественной культуры;
- приобретение опыта сочетания научного и художественно-образного познания мира;
- умение интерпретировать открытые произведения культуры, создавать собственные тексты культуры;
- умение использовать исторический опыт для решения насущных проблем современности;
- опыт интерпретации, выдвижения версий, гипотез и их верификации;
- умение находить, анализировать и сопоставлять различные источники информации – ресурсы Интернет, музейные артефакты, специальную историческую литературу;
- умение слушать и слышать другого, выражать свои мысли, формулировать вопросы, презентовать идеи и проекты, аргументировать свою позицию, дискутировать, разрешать конфликты;

- умение работать в команде, организовывать свою деятельность в соответствии с выбранным заданием; нести ответственность за принятые решения; оказывать поддержку и помощь другим членам команды;

Предметные (в рамках учебных дисциплин «История», «История и культура Санкт-Петербурга», «МХК»):

- систематизация и углубление знаний фактов, дат, понятий и персоналий, связанных с ключевыми вопросами истории;

- совершенствование навыков атрибуции и анализа вербальных и визуальных источников: исторических текстов, артефактов, исторических карт, произведений художественной культуры;

- развитие способности соотносить исторический и художественный тексты;

- знание основных средств художественной выразительности разных видов искусства;

- способность к выявлению исторических «цитат» в городской среде.

Форма и режим занятий:

Количество учебных часов в год – 34 часа. Каждый модуль рассчитан на 9 часов и реализуется в течение одной четверти. Модуль включает вводное занятие – 1 ч., образовательное путешествие в музей – 4 ч., проектная деятельность – 4 ч.

Результативность

В процессе прохождения курса ученики составляют путеводитель для начинающих путешественников, который является своеобразным итогом прохождения программы.

Учебно-тематический план

Модули	Тема	Кол-во часов (всего)	Кол-во часов (теория)	Кол-во часов (практ.)	Форма занятий	Способы выявления образовательных результатов учащихся
<i>Предисловие</i>	История в подлинниках	2	2	2	Исследовательская работа в группах	Авторский музей
Модуль 1. Культура и искусство Древнего Египта	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Путешествие в вечность • Дыхание времени • Правители земные и небесные	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
Модуль 2. Культура и искусство Древней Месопотамии	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Трудности перевода: от клинописи к подписи • Дворец Радости?!	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
Модуль 3. Культура и искусство Древней Греции	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • О чем рассказали древнегреческие вазы • «Станешь нетленным и вечным и смерти не знающим богом...» • Вослед чуду мифа • Искусство строить. Храм муз	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
Модуль 4. Культура и искусство Древнего Рима	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Римский характер • Четвертый Рим	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов

	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 5.</i> Культура и искусство Средневековья	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Тристан и Изольда • Ключи от рая • Средневековый Таллин	4		4	Образовательные путешествия в Государственный Эрмитаж, в Таллинн	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 6.</i> Культура и искусство Индии и Китая	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • «Хождение за три моря» Афанасия Никитина • Хождение за три хребта или «Статейный список» Федора Байкова • Хождение за три океана или «Фрегат “Паллада”» Ивана Гончарова	4		4	Образовательное путешествие в Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого Российской Академии наук (Кунсткамера)	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 7.</i> Культура и искусство Эпохи Возрождения	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Чудо Человека • «Чистейшей прелести чистейший образец...» • Образ мира	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 8.</i> Культура и искусство Древней и Средневековой Руси	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Святая Русь • Господин Великий Новгород • Сорок сороков: что объединяет Россию? • Кремль. Иноземные детали и русские смыслы	4		4	Образовательные путешествия в Государственный Русский музей, в Новгород, в Москву	Заполнение рабочих листов

	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 9.</i> Культура раннего Нового времени. Золотой XVII век.	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Великие малые голландцы • В тени двух гениев найдется место всем	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 10.</i> Культура Нового времени. Идеалы Просвещения.	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Век просвещенных умов и чувствительных сердец • Наука о счастье	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 11.</i> Культура Нового времени. Просвещение в России.	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Петр I Алексеевич: лицо и маска • Идеал человека русского Просвещения	4		4	Образовательное путешествие в Государственный Эрмитаж	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов
<i>Модуль 12.</i> Культура Нового времени: барокко, классицизм.	Вступительное занятие	1	1		Беседа	Устные ответы
	Образовательное путешествие • Стилль как мировоззрение: барокко и классицизм • Царское Село: единство противоположностей	4		4	Образовательное путешествие по центру Санкт-Петербурга, в Государственный Эрмитаж, в Царское Село	Заполнение рабочих листов
	Проектная деятельность	4		4		Презентация проектов

Содержание программы

Предисловие «История в подлинниках»

1. Знакомство
2. Игра-сопоставление вербальных и невербальных исторических текстов
3. Где искать историю – краткий обзор музеев Санкт-Петербурга
4. Музей и способы его освоения
5. Авторский музей – создание мини-экспозиции, посвященной одному историческому событию (*Приложение 1*)

Модуль 1. Культура и искусство Древнего Египта

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- представления египтян о загробной жизни (пирамида, саркофаг, мумия);
- повседневная жизнь египтян;
- социальная иерархия в Древнем Египте (фараон – вельможа – крестьянин);
- специфика выразительных средств в искусстве Древнего Египта.

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Исследование повседневной вещи в контексте культуры (*Приложение 2*)
- Исследование музейного предмета на экспозиции школьного музея (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Путешествие в вечность

Ведущая идея: вечность, как ведущая идея египетской цивилизации.

Вопрос путешествия: Что такое вечность? Как передать идею вечности в искусстве?

- Дыхание времени

Ведущая идея: культура повседневности

Вопрос путешествия: Что повседневные вещи рассказывают об истории цивилизации?

- Правители земные и небесные

Ведущая идея: способы отражения в египетском искусстве мира земного и мира загробного

Вопрос путешествия: Как древнеегипетское искусство рассказывает о земной и небесной жизни?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Египетский портрет

Задание. Египтяне создавали свои изображения вовсе не для людей, а для богов. Поэтому они нам кажутся странными. Что было важно рассказать богам о себе для древнего египтянина? Если бы ты хотел рассказать о себе что-то самое важное, как бы ты изобразил себя? Сделай рисунок себя или своих друзей, используя язык египетского искусства.

- Вещи и люди.

Задание. В музее много повседневных вещей, которые помогают нам понять, как выглядели люди далекого прошлого, чем они занимались. Если бы тебе представилась возможность рассказать о себе, используя окружающие тебя вещи и предметы, что бы ты выбрал? Попробуй составить свой портрет, используя несколько (не более пяти) предметов. Составь из них композицию и сфотографируй ее.

- Кто есть кто в египетском обществе

Задание. Для древнеегипетского мастера очень важно было показать принадлежность человека к тому или иному сословию. Рабы, крестьяне, писцы и вельможи, – все изображались по-разному. И уж совсем особая задача – изобразить фараона. Вспомни, как художники справлялись с этой задачей. Попробуй нарисовать сцену из школьной жизни с участием директора, учителя, себя или своих одноклассников, используя стилистику египетской живописи.

3.2. Презентация проектов

- Суд Осириса. Театрализованная игра, в ходе которой участники представляют на суд Осириса то, что, по мнению египтян, давало пропуск в вечность – свое имя, свой портрет, другое. Что еще не хватает, чтобы попасть в вечность?

- В поисках хозяина. Ученики приносят вещи, которые отобрали для создания своего портрета. Задача – выбрать предметы, характеризующие того или иного участника проекта.

- Кто есть кто. Участникам проекта предлагается разыграть по ролям «живую картину» по одному из древнеегипетских сюжетов, соблюдая выработанные древнеегипетской культурой каноны изображения разных сословий (сюжеты для разыгрывания можно найти по ссылке <http://drevniiegypt.com.ua/literature/ancient-texts>)

Модуль 2. Культура и искусство Древней Месопотамии

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- воплощение религиозных представлений в искусстве Древнего Переднего Востока
- представления о клинописи (глиняные таблички, расшифровка клинописи);
- устройство ассирийского государства, ассирийская армия;
- культура Месопотамии (города, зиккураты, дворцы, памятники).

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с древними текстовыми памятниками разных культур: пиктография, иероглифы, руны. (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Трудности перевода: от клинописи к подписи

Ведущая идея: способы передачи информации, изобретенные древними цивилизациями

Вопрос путешествия: Какими способами можно сохранить и передать информацию?

- Дворец радости

Ведущая идея: объекты материального мира как отражение ценностей цивилизации Древнего Востока.

Вопрос путешествия: Что может доставлять человеку радость?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Создание печати

Задание. В основе месопотамской клинописи лежит пиктограмма, изображение, передающее в схематичной форме реальные предметы и объекты. Придумай как, используя этот способ, можно зашифровать свое имя или свой жизненный девиз. Используй эту надпись для создания печати в каком-либо материале (пластилин, гипс, глина).

- Ковер радости

Задание. Организуйте работу в группе: сообща придумайте и создайте в любой из техник «ковер» в стиле искусства Древнего Востока. Ковер должен состоять из кармашков, на которых будет изображено или написано, что может стать для вас источником радости. Повесьте ковер в классе и предложите другим ученикам выбрать близкие им источники радости и положить туда какой-либо предмет (например, фасолину, горошину или фишку). Дополнительно, проведите опрос других групп, классов, параллелей, учителей о том, что им доставляет радость.

3.2. Презентация проектов

- Мастер-класс по изготовлению собственной печати. Участникам проекта предлагается провести для других учеников мастер-класс по созданию печати в выбранной ими технике.

- Социологическое исследование. Участника представляют результаты проведенного исследования, которое может стать началом дискуссии на тему: что является источником

радости для современного человека.

Модуль 3. Культура и искусство Древней Греции

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Мифы Древней Греции о богах и героях (Зевс, Афина, Геракл)
- Идеал человека в скульптуре Древней Греции
- Древнегреческая вазопись – воплощение представлений греков о красоте космоса и человека

- Храмовая архитектура в Древней Греции (Парфенон)

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа со скульптурой (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- О чем рассказали древнегреческие вазы

Ведущая идея: мастерство, как способ преобразования мира

Вопрос путешествия: Кто такой мастер и что необходимо делать, чтобы им стать?

- «Станешь нетленным и вечным и смерти не знающим богом...»

Ведущая идея: поиски идеала

Вопрос путешествия: Способен ли человек сравняться с Богом с точки зрения древних греков?

- Вослед чуду мифа

Ведущая идея: Мифологическое сознание

Вопрос путешествия: Что такое миф и зачем древние греки придумывали мифы?

- Искусство строить. Храм муз

Ведущая идея: гармония как основа древнегреческой культуры

Вопрос путешествия: Как удалось грекам соединить в архитектуре пользу, прочность и красоту?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Идеальный человек

Задание. Древние греки на протяжении всей своей истории пытались создать образ идеального человека, равного Богам. Какими качествами должен был наделен этот человек? Совпадает ли это представление с современным? Каким мы видим идеального человека сегодня? Выберите одного из героев нашего времени, который является для Вас идеалом, предметом для подражания. Напишите эссе о нем.

- Мифы нашего времени

Задание. Выберите реального героя (исторический персонаж, популярный исполнитель, киноактер, писатель и пр.), имя которого окружено мифами, тайнами и легендами. Найдите историческую информацию об этом человеке. Совпадает ли его реальный портрет с тем, который создан мифологическим сознанием? Создайте презентацию на тему: «Миф и реальность».

- Десятая муза

Задание. Известно, что греки придумали девять муз, каждая из которых отвечала за определенный вид творчества. Но вот музы архитектуру и музу живописи они не создали, так как считали их ремеслами, которые может освоить и простой смертный без помощи божественных сил. С тех пор прошло много лет и наше представление о границах творчества изменилось. Придумайте и воплотите в любой доступной вам технике десятую музу, которая покровительствовала бы архитектуре или живописи и достойно вошла в сонм греческих богинь.

3.2. Презентация проектов

- Презентация эссе об идеальном человеке нашего времени и их обсуждение, в ходе

которого выясняется, что объединяет выбранных идеальных людей? Как достичь этих качеств в себе?

- Игра «Отгадайте, кто это», в ходе которой участники представляют исторический портрет своего героя, остальным предстоит догадаться о каком персонаже идет речь.
- Совместная деятельность по созданию храма, посвященного музе архитектуры или музе живописи.

Модуль 4. Культура и искусство Древнего Рима

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Достижения Древнего Рима
- Архитектура императорского Рима
- Римский скульптурный портрет

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа со скульптурным портретом (*Приложение 2*)
- Художественный образ в интерьере (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Римский характер

Ведущая идея: Формирование характера

Вопрос путешествия: Какие черты древних римлян дали им возможность создать великую империю?

- Четвертый Рим

Ведущая идея: Российская империя как наследница Древнеримской империи и архитектура Санкт-Петербурга как наследница римской архитектуры

Вопрос путешествия: Что такое империя? Как она себя предъявляет?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Каков я есть на самом деле?

Задание. Составьте вопросник, который поможет выявить твои положительные и отрицательные характеристики. Проведи опрос среди друзей и одноклассников. Составь свой портрет, используя «облако слов»

- Триумф империи

Задание: Соберите информацию о памятниках Древнего Рима, которые наиболее точно соответствуют идеи империи, ее масштабу и величию. Найди аналоги данных памятников в Петербурге. Определи в чем сходство и различие двух империй. Представь свое исследование в виде образовательного путешествия – виртуального по Риму и реального – по Петербургу.

3.2. Презентация проектов

- Автопортрет. Создание коллажа-портрета, на основании собранного «облака слов».
- Имперский размах. Представление маршрутов образовательного путешествия по Риму и Санкт-Петербургу.

Модуль 5. Культура и искусство европейского Средневековья

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Мир рыцарства (средневековый замок, турнир, геральдика и символика)
- Средневековые рыцарские баллады, рыцарский роман «Тристан и Изольда»
- Язык искусства Средневековья. Взаимосвязь формы и содержания: идей и способов их воплощения в технологиях творчества
- Символика Средневековой культуры

- Средневековый город как отражение жизни человека

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Сравнительный анализ текстов культуры: литературного текста и музейного экспоната (*Приложение 2*)

- Работа с предметами декоративно-прикладного искусства (*Приложение 2*)

- Работа с картой (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Тристан и Изольда

Ведущая идея: Правда и мифы о рыцарях и прекрасных дамах

Вопрос путешествия: Какими были доблестные рыцари и прекрасные дамы на самом деле?

- Ключи от рая

Ведущая идея: Духовность как базовое качество человека, основа его сущности.

Вопрос путешествия: Какие рецепты предлагает средневековая культура для достижения духовного совершенства?

- Один день из жизни средневекового города

Ведущая идея: Формы сохранения памяти в городском пространстве

Вопрос путешествия: Как устроен средневековый город?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Рыцарский турнир

Задание: Выясните, как проходил рыцарский турнир: состав участников, вооружение, присутствующие лица, порядок проведения, традиции. Разработайте свод правил для проведения подобного турнира в настоящее время. Подготовьте театральное представление на эту тему. Продумайте, как сделать это представление массовым, вовлечь в него зрителей.

- Духовный лидер

Задание: проведите небольшое исследование – опросите своих одноклассников и учителей, составьте перечень имен исторических личностей, которые с их точки зрения могли бы претендовать на звание «духовный лидер». Выберите одну из предложенных кандидатур, соберите информацию об этом человеке. Выясните, каким образом ему удалось достичь духовного совершенства. Выдвиньте инициативу, которая могла бы объединить твоих сверстников на пути духовного развития личности.

- Квест по средневековому городу

Задание: Исследуйте виртуальную карту одного из средневековых городов (по выбору). Создайте квест, основу которого составляет поиск ключа от города. Для этого выберите 5-6 объектов, которые являются обязательными для существования средневекового города, проложите маршрут, придумайте вопросы и задания для участников квеста, которые помогут им «передвигаться» по городу в поисках ключа.

3.2. Презентация проектов

- Рыцарский турнир. Проведение праздника «Рыцарский турнир» с привлечением всех участников проектной группы и зрителей.

- Сделаем мир лучше. Презентация авторских инициатив и выбор одной из них для реализации в рамках проектной деятельности.

- Найди ключ. Прохождение квеста по средневековому городу. Работа может вестись командами, которые формируются из числа учащихся шестых классов и предполагать наличие соревновательного момента.

Модуль 6. Культура и искусство Индии, Китая и Японии

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Индия, Китай и Япония в Средние века.
- Достижение китайской цивилизации
- Культура Индии, Китая и Японии
- Религиозные традиции

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с предметами декоративно-прикладного искусства (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

Ведущие идеи и проблемные вопросы образовательных путешествий:

- «Хождение за три моря» Афанасия Никитина
- Хождение за три хребта или «Статейный список» Федора Байкова
- Хождение за три океана или «Фрегат “Паллада”» Ивана Гончарова

Ведущая идея: Иная картина мира, отражение национальной специфики в повседневной жизни человека.

Вопрос путешествия: Какие уроки может извлечь европейская цивилизация из знакомства с культурой стран Востока?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Китайский сад: энциклопедия символов

Задание: Китайский сад создается как идеально устроенный мир. Изучите правила его создания. Попробуйте создать макет китайского сада.

- Язык индийского танца

Задание: В индийском танце жест имеет немаловажное значение, с его помощью танцовщик передает свои чувства и переживания. Создайте небольшой справочник-путеводитель по жестам, которые встречаются в индийском танце.

- Что подарили миру страны Древнего Востока

Задание: Оглянитесь вокруг. Многие из того, чем ты пользуешься в повседневной жизни, было изобретено в древнем Китае и древней Индии. Узнай, что это за вещи? Найдите аналоги предметам музейных коллекций в современной жизни. Создайте авторский музей «Воспоминания о Востоке».

- Маленький Будда

Задание: Посмотрите художественный фильм «Маленький Будда». С какими традициями буддийской культуры связан сюжет этого фильма? Какие фрагменты фильма вам хотелось бы обсудить? Составьте вопросы для обсуждения.

3.2. Презентация проектов

- История Будды. Обсуждение фрагментов фильма «Маленький Будда»
- Энциклопедия символов. Представление результатов проектной деятельности: макета китайского сада или путеводителя по индийскому танцу
- Презентация коллекции авторского музея «Воспоминания о Востоке»

Модуль 7. Культура и искусство Эпохи Возрождения

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Идеи и творцы эпохи Возрождения
- Представления о мироздании в эпоху Возрождения
- Архитектура западноевропейского Возрождения
- Изобразительное искусство Италии

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с живописью (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Чудо человека

Ведущая идея: Переосмысление сущности человека и его предназначения на земле.

Вопрос путешествия: Почему эпоха Возрождения стала эпохой титанов?

- Чистейшей прелести чистейший образец

Ведущая идея: Трансформация образа Мадонны – от небесного – к земному.

Вопрос путешествия: Возможно ли воплотить божественный идеал в земной жизни?

- Образ мира

Ведущая идея: Взаимопроникновение земного и небесного

Вопрос путешествия: Насколько уютно человеку в образе мироздания, который создает эпоха Возрождения?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Человек эпохи Возрождения

Задание: Творцы эпохи Возрождения оставили целую галерею портретов своих современников. Выберите тему для создания выставки портрета этой эпохи, подберите соответствующие произведения, музыкальный ряд. Используйте программы, позволяющие создать эффект морфинга – перехода от одного изображения к другому.

- Титаны Возрождения

Задание: на основе технологии интеллект-карт создайте метафорическую карту (на основе ассоциаций, художественных образов), посвященную одному из титанов Возрождения, включающую рисунки, высказывания, коллажи, слова-ассоциации.

- Гротеск

Задание: Лоджии Рафаэля представляют собой картину мира человека эпохи Возрождения. Попробуй отразить свое представление о мире, используя живописную технику гротеска.

3.2. Презентация проектов

- Выставка портретов. Обсуждение выставки портретов эпохи Возрождения
- О чем молчат картины. Создание эссе от лица героев выбранных портретов
- Кто есть кто? Игра-путешествие по метафорическим картам, посвященным титанам Возрождения

• Картина мира. Театрализованные сцены – ожившие персонажи гротеска рассказывают людям будущего о картине мира человека начала XXI столетия.

Модуль 8. Культура и искусство Древней и Средневековой Руси

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Возникновение русского централизованного государства
- Средневековое русское искусство (архитектура, декоративно-прикладное искусство)
- Особенности иконописи по сравнению с живописью
- Мастера иконописи
- Мировоззрение Древней Руси

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с иконой (*Приложение 2*)
- Работа с архитектурными сооружениями (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Святая Русь

Ведущая идея: Икона как посредник между Богом и человеком или икона как проводник в мир невидимого как ведущая идея путешествия

Вопрос путешествия: Кто такие «святые»? Почему «Святая» - главное определение для Руси?

- Господин Великий Новгород

Ведущая идея: Русский город

Вопрос путешествия: Как в облике русского города отразилась специфика русской

истории и русской культуры?

- Сорок сороков: Что объединяет Россию? (Москва)

Ведущая идея: Единство и многообразие как основная черта русской культуры

Вопрос путешествия: Что объединяет Россию?

- Кремль: Иноземные детали и русские смыслы

Ведущая идея: Способность русской культуры воспринимать, использовать и трансформировать иностранные влияния.

Вопрос путешествия: Как здания, построенные архитекторами-иностранцами, стали символами русской культуры?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Тайна иконописи

Задание: Икона является особым жанром живописи, обладающим своими секретами.

Один из них заключается в клеймах, которые разворачивают и поясняют основной образ. Выясните, как выглядят клейма на иконах, каким образом они «читаются». Выберите историю одного из почитаемых святых и расскажите ее в клеймах.

- Портрет города

Задание: Несмотря на то, что все русские города обладают схожими характеристиками, каждый из них имеет свое лицо. Совершите виртуальное путешествие по одному из древнерусских городов (Новгород, Псков, Суздаль, Владимир). Сравните его с городом, в котором вы побывали. В чем особенность города, который вы посетили. Сравните основные элементы городской инфраструктуры: кремль, главный храм и его убранство, рыночная площадь. Создайте видеофильм «Портрет города».

- Москва – третий Рим

Задание: Одной из особенностей русской культуры является способность собирать в себе множество разных культурных традиций. Москва – яркое тому подтверждение. Совершите реальное или виртуальное путешествие по столице и найдите «цитаты» других культурных традиций, которые нашли отражение в облике московских зданий и сооружений. Проведите реальное или виртуальное интервью с иностранцами, выясните, что в Москве оказалось для них уникальным и неповторимым. На основе этих изысканий создайте коллаж, который бы давал представление об уникальности Москвы и ее связи с другими цивилизациями. Коллаж должен обладать замыслом, композицией и отвечать на главный вопрос проекта.

3.2. Презентация проектов

- Житие. Участникам предлагается расставить клейма в правильном порядке и воссоздать житие выбранного для презентации святого.

- Город, в котором я хотел бы жить. Представление портретов городов с последующей дискуссией: существуют города для жизни, для души, для бизнеса, какой город выбрал бы я?

- Москва – наследница мировых цивилизаций. Представление созданных коллажей, для которых участники придумывают названия.

- Игра в бисер. Создание ассоциативного ряда понятий, связанных с русской культурой.

Модуль 9. Культура раннего Нового времени. Золотой XVII век

1. Вступление

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Ранняя новая история Голландии и Фландрии

- Научные открытия XVII века

- Изобразительное искусство. Тема жизни частного человека, расцвет бытового жанра, натюрморта и национального пейзажа

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с произведениями изобразительного искусства. Натюрморт. (*Приложение*

2)

2. Образовательное путешествие

Ведущие идеи и проблемные вопросы образовательных путешествий:

- Великие малые голландцы

Ведущая идея: Искусство о маленьком человеке

Вопрос путешествия: Какие новые функции появились у нового искусства?

- Два общества, два мира, два гения

Ведущая идея: Общение с искусством как сотворчество художника и зрителя в работах Х. Рембрандта и П. Рубенса

Вопрос путешествия: Что мы оставляем после себя?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Лента времени

Задание: Исследуйте историю создания одного из шедевров Рубенса или Рембрандта. Создайте ленту времени, на которой отразите факты из биографии и духовной жизни художника, повлиявшие на создание выбранной вами картины. Продолжите ленту времени, поместив на нее интерпретации картины, созданные в разное время и разными авторами (текстовые цитаты и художественные цитаты в картинах).

- Картина для души

Задание: Голландцы первыми начали украшать свои частные дома картинами, выбирая их на свой вкус и по своему кошельку. Сегодня картина в доме – тоже не исключение. Посети сайты художественных музеев современного искусства, попробуй выбрать картину для своего дома. Обоснуй свой выбор. Какую часть своего дохода ты готов потратить на нее?

3.2. Презентация проектов

• История одной картины. Путешествие по ленте времени. Дискуссия – в чем заключается тайна этой картины? Почему она и сегодня волнует нас? Какие вопросы она задает нам?

- Моя картина. Презентация выбранных картин.

Модуль 10. Культура Нового времени. Идеалы Просвещения

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- История Франции, жизнь высшего света во Франции
- Основные идеи эпохи Просвещения
- Изобразительное искусство эпохи Просвещения
- Искусство Франции

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с произведением изобразительного искусства (*Приложение 2*)
- Работа со скульптурой (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Век «просвещенных умов» и «чувствительных сердец»

Ведущая идея: Появление новых запросов просвещенной публики к высокому искусству

Вопрос путешествия: Как сочеталась идея разума с чувственной культурой французского общества XVIII в.?

- Наука о счастье

Ведущая идея: «человек естественный» и его естественные потребности как основа философии Просвещения

Вопрос путешествия: В чем видели радость и счастье люди эпохи Просвещения?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Энциклопедист

Задание: Представь, что ты живешь во Франции XVIII в. Ты – известный ученый, ценитель искусства, сторонник передовых идей Просвещения. Издатели «Энциклопедии» Дени Дидро и д'Аламбер попросили тебя написать небольшой (на 1-2 страницы) очерк об искусстве одного из художников Франции, основанный на личных впечатлениях. Выбери одного из прославленных французских живописцев XVIII столетия – Антуана Ватто, Франсуа Буше, Жана Батиста Симеона Шардена, Жана Батиста Греза, Жана Оноре Фрагонара, Гюстава Роббера. Познакомься с их творчеством. Напиши статью в Энциклопедию, не забывая сохранять слог и стилистику времени.

3.3. Презентация проектов

- Массовое и элитарное. Представление статей для энциклопедии. Диспут на тему: роль искусства обществе – возвышать или развлекать?

Модуль 11. Культура Нового времени. Просвещение в России

1. Вступительное занятие

1.1. Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- История России XVIII в.
- Петровские реформы и преобразования
- Появление светского искусства и культура петровской эпохи,
- Золотой век Екатерины
- Становление дворянской культуры

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с произведениями изобразительного искусства (*Приложение 2*)
- Работа с интерьером (*Приложение 2*)
- Работа с памятниками в городском пространстве (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Петр I Алексеевич: лицо и маска

Ведущая идея: человек, приобретая власть, лишается личностных характеристик

Вопрос путешествия: Сколько «стоит» власть? Что теряет человек, который становится у власти?

- Идеал человека русского Просвещения

Ведущая идея: Просвещение как государственный проект

Вопрос путешествия: Что такое Просвещение с точки зрения русского человека второй половины XVIII в.?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Образы Петра в искусстве

Задание: Представьте, что вам необходимо подобрать портрет императора Петра (живописный, скульптурный) для украшения домашних покоев его дворца и парадных залов. Выберите необходимое, попытайтесь расширить образ Петра за счет привлечения литературных текстов и фрагментов кинофильмов. Создайте проект скульптурного портрета императора, отражающий его в двух ипостасях – как индивидуальность и как властителя.

- Оживший памятник

Задание: Исследуйте памятник Екатерине II на площади Островского. Выберите одного из приближенных Екатерины, узнайте его биографию. Выясните, как и за какие заслуги, он попал в круг приближенных. Какие идеи эпохи Просвещения нашли отражение в его деятельности? Подготовьте театрализованное выступление от имени выбранного вами персонажа.

3.2. Презентация проектов

- Диалоги перед зеркалом. Ученикам предлагается выбрать роли Петра-личности и Петра-императора и сыграть в зеркало, перед которым ведется диалог на одну из предложенных тем: семья, флот, Петербург, Россия.

- Оживший памятник

Участникам предлагается создать «живой» памятник Екатерине II. Приближенным дается возможность выступить с идеей – как преобразовать Россию, воплотить одну из идей Просвещения: главенство разума и науки, достоинство человека, многосторонность талантов, значимость искусства, служение Отечеству

Модуль 12. Культура нового времени: барокко, классицизм

1. Вступительное занятие

- Актуализация содержания исторического знания и знания по истории искусства:

- Архитектурные стили Барокко и Классицизм
- Искусство эпохи барокко
- Искусство эпохи классицизма

1.2. Опыт работы с экспонатами:

- Работа с архитектурой (*Приложение 2*)
- Работа с интерьерами (*Приложение 2*)
- Работа с садово-парковым пространством (*Приложение 2*)

2. Образовательное путешествие

- Стилль как мировоззрение: барокко и классицизм

Ведущая идея: Целостность большого стиля

Вопрос путешествия: Как стилль отражает мировоззрение эпохи?

- Царское Село: единство противоположностей

Ведущая идея: специфика архитектурных стилей барокко и классицизма в русском искусстве

Вопрос путешествия: Каким образом достигается единство противоположностей двух стилей?

3. Проектная деятельность

3.1. Темы проектов

- Портрет человека эпохи

Задание: Вообразите, как мог выглядеть человек, принадлежавший эпохе барокко или эпохе классицизма. Как он одевался, причесывался, двигался, говорил? Нарисуйте его портрет.

- Теневой театр

Задание: Вам предстоит разыграть сценку в парке Царского Села, используя теневой театр. Выберите, где будет происходить действие – в барочном или романтическом парке? Кто будет его героями? Создайте персонажей и разыграйте сцену. Отразив характерные для выбранного стиля особенности – силуэты, манеры, речевые обороты.

- Безделушка

Задание: создайте макет повседневного предмета в манере, характерной для выбранного стиля – барокко или классицизма.

3.2. Презентация проектов

- Выставка портретов. Предложите ученикам представить героев созданных ими портретов, возможно, придумать и произнести монологи от их имени.

- Теневой театр. Посмотрите представления, подготовленные участниками проекта. Обсудите, как используют театральные эффекты оба стиля. Что еще их объединяет?

- Игра «Бюро находок». Необходимо исследовать созданную участниками проекта вещь и найти ей место в Екатерининском дворце.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Общая методическая литература

1. Битюков К.О. Музей как пространство интеграции гуманитарных предметов/Сб. трудов на городской конференции «Учитель и ученик XXI века. Возможности взаимодействия. Взгляд в будущее». СПб., 2012.
2. Битюков К.О. Обретение социального опыта в процессе изучения истории в школе. СПб., 2008.
3. Ванюшкина Л.М. Внеаудиторное образование – путь в новое образовательное пространство. СПб.,
4. Ванюшкина Л. М., Коробкова Е. Н. Образование в пространстве культуры: Монография. - СПб., 2012
5. Коробкова Е. Н. Наука путешествий // Школа. Музей. Город. 2003. — № 1. -С. 29-34.
6. Коробкова Е. Н. Образовательное путешествие как педагогический метод: историко-педагогический аспект проблемы // Содержание образования: исторический и современный опыт. Материалы V научно-практической конференции 23 апреля 2002 г. — СПб.: СПбАП-ПО, 2003

Модуль 1. Культура и искусство Древнего Египта

Литература для учителя

История:

История Древнего Востока. Под ред. В.И. Кузищина. М., 1999.

Искусство:

Белова Г.А., Шекова Т.А. Русские в стране пирамид. Путешественники, ученые, коллекционеры. М., 2003.

Дюнан Ф. Мумии. Путешествие в вечность. Пер с фр. Е. Сутоцкой. М., 2003. Серия: «Наука. Открытие»

Египет. Пер. с ит. М., 2008. (История мировых цивилизаций)

Керам К.В. Боги, гробницы, ученые. СПб., 2001.

Рак И.В. Египетская мифология. СПб., 2002.

Издания Государственного Эрмитажа:

Большаков А.О. Древний Египет в Эрмитаже. Новые открытия. СПб., 2011.

Лапис И.А., Матье М.Э. Древнеегипетская скульптура в собрании Государственного Эрмитажа. М, 1969.

Литература для детей

Египтология. М., «Азбука-Аттикус», 2014.

Матье М.Э. Искусство Древнего Египта. Л., 1961. (Переиздание: СПб., 2001, 2010).

Матье М.Э. День египетского мальчика. Историческая повесть. М., 1975.

Силиотти А. Египет. Долина царей. (Атлас чудес света). М., 2001.

Силиотти А. Египет. Пирамиды. (Атлас чудес света). М., 2001.

Модуль 2. Культура и искусство Древней Месопотамии

Литература для учителя

История:

История Древнего Востока. Под ред. В.И. Кузищина. М., 1999.

Гуляев В.И. Шумер, Вавилон, Ассирия. 5000 лет истории. М., 2004.

Дандамаев М.А. Вавилонские писцы. М., 1983.

Искусство:

Косидовский З. Когда Солнце было Богом. М., 1970

Луконин В.Г. Искусство Древнего Ирана. М., 1977.

Издания Государственного Эрмитажа:

Дандамаева М.М. Древняя Месопотамия. СПб., 2004.

Литература для детей

Деревенский Б. Древняя Месопотамия. М., 2013.

Майорова Н. Путешествие в Древний Шумер. М., 2009.

Модуль 3. Культура и искусство Древней Греции

Литература для учителя

История:

История Древней Греции. Под ред. В.И. Кузищина. М., 2003.

Искусство:

Винкельман И.И. История искусства древности. Малые сочинения. СПб, 2002.

Виппер Б.Р. Искусство Древней Греции. М., 1972.

Греция. Пер. с ит. М., 2008. (История мировых цивилизаций)

Колпинский Ю.Д. Искусство Эгейского мира и Древней Греции. М., 1970.

Михайловский И.Б. Архитектурные формы античности. М., 2006

Соколов Г.И. Искусство Древней Греции. М., 1980.

Издания Государственного Эрмитажа:

Букина А.Г. Круговращение колеса гончарного. Ранние греческие расписные вазы. СПб., 2005.

Горбунова К.С. Чернофигурные аттические вазы в Эрмитаже. Л., 1983.

Горбунова К.С., Передольская А.А. Мастера греческих расписных ваз. Л., 1961.

Давыдова Л.И. Искусство Древней Греции. Серия «Твой Эрмитаж». СПб., 2008.

Неверов О.Л. Галерея истории древней живописи. Серия: «Архитектурные образы Нового Эрмитажа». СПб, 2002.

Николай I и Новый Эрмитаж. СПб., 2002.

Паруса Эллады. Мореходство в античном мире: каталог выставки. СПб., 2010.

Саверкина И.И. Греческая скульптура V в. до н. э. в собрании Эрмитажа. Л., 1986.

Ходза Е.Н. Вослед Прометею. Греческие терракоты в Эрмитаже. СПб., 2005.

Ходза Е.Н. Ста туэтка из Коринфа. СПб., 2008.

Литература для детей

Гаспаров М. Занимательная Греция. М., 2016.

Модуль 4. Культура и искусство Древнего Рима

Литература для учителя

История:

История Древнего Рима. Под ред. В.И. Кузищина. М., 2001

Федорова Е.В. Императорский Рим в лицах. М., 2002.

Искусство:

Колпинский Ю.Д. Искусство этрусков и Древнего Рима. М., 1982.

Наппо С. Помпеи. (Атлас чудес света). М., 2001.

Пескарин С. Рим. (Атлас чудес света). М., 2001.

Рим. Пер. с ит. М., 2008. (История мировых цивилизаций)

Соколов Г.И. Римский скульптурный портрет III в. и художественная культура того времени. М., 1983.

Издания Государственного Эрмитажа:

Георгиевский зал Зимнего дворца. СПб., 2008.

Под знаком орла. Искусство ампира.: каталог выставки. СПб., 1999.

Труды Государственного Эрмитажа ХLI. Античный мир. Искусство и археология. СПб, 2008

Литература для детей

Властелины Рима. Биографии римских императоров от Адриана до Диоклетиана. Пер. С.Н. Кондратьева. М., 1992.

Транквил Г.С. Жизнь двенадцати Цезарей. М., 1990.

Модуль 5. Культура и искусство Средневековья

Литература для учителя

История:

История средних веков. В 2-х тт. Под ред. Карпова С.П. М., 2008.

Кин М. Рыцарство. М., 2000.

Руа Ж. Ж. История рыцарства. М., 1996.

Искусство:

Гуревич А.Я. Категории средневековой культуры. М., 1974

Гуревич А.Я. Культура и общество средневековой Европы глазами современников. М., 1989.

Гуревич А.Я. Средневековый мир. Культура безмолвствующего большинства. М., 1990.

Данилова И.Е. От средних веков к Возрождению. М., 1975.
Дубровский И. В. Турнир. Словарь средневековой культуры. М., 2003.
Ле Гофф. Цивилизация средневекового Запада. М., 1992.
Нессельштраус Ц. Г. Искусство Западной Европы в Средние века. М., 1964.
Яцык С. Как участвовать в рыцарском турнире//<http://arzamas.academy/mag/331-knight>
Издания Государственного Эрмитажа:
Ефимов Ю.Г. Рыцарский зал. СПб., 2003.
Крыжановская М.Я. В мире замков и соборов. Прикладное искусство западного Средневековья. СПб, 2007.

Литература для детей

История Средневековья. Энциклопедия под редакцией У.Эко. М., 2017.

Модуль 6. Культура и искусство Индии и Китая

Литература для учителя

История:

История Востока. В 6 томах. Том 2. Восток в средние века. М., 2009.
Уолперт С. Индия. История, культура, философия. М., 2013.

Искусство:

Григорьева Т. Красотой Японии рожденный. М., 1993.
Кравцова М. Мировая художественная культура. История искусства Китая. М., 2004.
Тюляев С.И. Искусство Индии. М., 1988.

Издания Кунсткамеры:

Виртуальная экскурсия по залу Индии <http://tour.kunstkamera.ru/#1241882936>
Виртуальная экскурсия по залу Китая <http://tour.kunstkamera.ru/#1241882671>
Виртуальная экскурсия по залу Японии <http://tour.kunstkamera.ru/#1241881876>

Литература для детей

Живая история Востока. Под ред. О.Е. Непомнина. М. 1998.
Япония. Энциклопедия для детей. М., 2014.
Дорофеев А. Путь самурая. М., 200.

Модуль 7. Культура и искусство Эпохи Возрождения

Литература для учителя

История:

Гнедич П.П. Эпоха Возрождения. Калининград, 1995

Искусство:

Дворжак М. История итальянского искусства в эпоху Возрождения. М., 1978. Т. 1.
Дживелегов А. Леонардо да Винчи. М., 1969.
Кустодиева Т.К. Рафаэль. Л., 1964.
Лазарев В.Н. Старые итальянские мастера. М., 1972.
Либман М.Я. Микеланджело. М., 1964.
Лосев А. Ф. Эстетика Возрождения. Исторический смысл эстетики Возрождения. М., 1998.
Смирнова И. Тициан. М., 1963.

Издания Эрмитажа и путеводители:

Кустодиева Т.К. Итальянское искусство эпохи Возрождения. XIII-XV вв. Очерк-путеводитель. Л., 1985.

Махо О.Г. Леонардо да Винчи. «Мадонна с цветком». СПб., 2007.
Никулин Н.Н. Лоджии Рафаэля в Эрмитаже. СПб., 2005.

Литература для детей

Клиентов А. Леонардо. М., 2007.
Клиентов А. Микеланджело. М., 2007.
Нардини Б. Встречи с Микеланджело. М., 1986.

Модуль 8. Культура и искусство Древней и Средневековой Руси

Литература для учителя

Искусство:

Трубецкой Е. Три очерка о русской иконе. Умозрение в красках. Два мира в древнерусской иконописи. Россия в ее иконе. М., 1991.

Евдокимов Д. Кремль и Красная площадь. М., 2003.

Издания Государственного Русского Музея:

Святая Русь. СПб.: Palace Editions, 2011.

Святой Николай Мирликийский в произведениях XII-XIX столетий из собрания Русского музея. СПб.: Palace Editions, 2006.

Святые земли русской. СПб.: Palace Editions, 2010.

Издания Новгородского государственного объединенного музея-заповедника

Игнашина Е. В., Комарова Ю. Б. Русская икона XI – XIX веков в собрании Новгородского музея. Изд. 2-е. Путеводитель по экспозиции. – М., 2008.

Красноречьев Л. Е. Народное деревянное зодчество Новгородчины. Витославицы. — Великий Новгород, 2014.

Сказы Великого Новгорода / [авт. пересказа текста О. С. Бердяева, ил. Г. Н. Булганиной] / Новгородский музей-заповедник. Великий Новгород, 2016.

Электронные каталоги новгородских церквей. <http://novgorodmuseum.ru/elektronnye-katalogi.html>

Издания Московского Кремля:

Баталов А.Л. Иван Великий. История строительства главной колокольни России. М., 2008.

Валявин Д.К. Кремлёвская резиденция российских государей в XIV–XVII веках. М., 2012.

«Во кремлёвских во палатах». Авт.-сост. Рощина Н.В., Мареева О.В. М., 2001.

Крючкова Е.Н. Московский Кремль. От княжеской крепости до царской резиденции. М., 2012.

Ракитина М.Г., Соловьёва Л.В. Эпоха Ивана III и Московский Кремль. Серия «Кремль – школе». 6 класс. М., 2013.

Фролова Н.Ю. Архангельский собор — главный княжеский храм Руси. М., 2012.

Литература для детей

Алдоница Р. Московский Кремль. Серия «История России». М., 2007.

Буганов В.И. Мир истории: Россия в XVII столетии. М., 1989.

Греков И.Б., Шахмагонов Ф.Ф. Мир истории. Русские земли в XIII - XV веках. М., 1988.

Рыбаков Б.И. Мир истории. Начальные века русской истории. М., 1987.

Скоробогатко Н. Русские святые. Серия «История России». М., 2008.

Янин В.Л. Я послал тебе бересту... М., 1975.

Модуль 9. Культура раннего Нового времени. Золотой XVII век.

Литература для учителя

История:

История стран Европы и Америки в Новое время. В 2 частях. Часть 1. XVII век. М., 2012.

Искусство:

Егорова А. Как смотреть голландский натюрморт/<http://arzamas.academy/mag/406-naturemorte>

Камчатова А. Художники Западной Европы. Биографический словарь. Нидерланды. Фландрия. Голландия. XV-XIX века. М., 2008.

Издания Эрмитажа и путеводители:

Грицай Н. Фламандская живопись XVII века. Очерк-путеводитель. Л., 1990.

Кузнецов Ю. Голландская живопись XVII-XVIII веков в Эрмитаже. Очерк-путеводитель. Л., 1988.

Рембрандт-гравер. СПб., 2006.

Великий фламандец: Две картины Рубенса из собрания В.А. Логвиненко в Государственном Эрмитаже. СПб., 2004.

Соколова И.А. Рембрандт. Жертвоприношение Авраама. Две версии одной композиции. СПб., 2004.

Литература для детей

Чудовская И. Рубенс. М., 2005.

Модуль 10. Культура Нового времени. Идеалы Просвещения.

Литература для учителя

История:

История стран Европы и Америки в Новое время. В 2 частях. Часть 2. 1700-1815 годы. М., 2012.

Искусство:

Западноевропейская художественная культура XVIII века. М., 1980.

Кожина Е. Ф. Искусство Франции XVIII века. Л., 1971.
Момджян Х.Н. Французское Просвещение XVIII века., М., 1983.
Просветительское движение в Англии. М., 1991.
Человек эпохи Просвещения. М., 1999.

Издания Государственного Эрмитажа:

Версальские праздники Людовика XIV (Короля-Солнце). СПб., 2004.

Литература для детей

Культура эпохи Просвещения. М., 1993.

Модуль II. Культура Нового времени. Просвещение в России.

Литература для учителя

История:

Анисимов Е.Н. Женщины на российском престоле. М., 2003.

Анисимов Е. В.: Петр Великий: личность и реформы. М., 2009.

Павленко Н. И. Петр Первый. М., 1975.

Искусство:

Краснобаев Б. Очерки истории русской культуры XVIII века. М., 1987.

Культура и искусство России XVIII века. М., 1981.

Шарандак М.П. Русская портретная живопись петровского времени. Л., 1987.

Издания Государственного Эрмитажа:

Зимний дворец Петра I. СПб., 2006.

Издания Государственного Русского музея:

Литература для детей

Анисимов Е.Н. Женщины на российском престоле. М., 2003.

Антоненко С. Г., Соколов Б., Филиппова Т. Век Просвещения. От Екатерины I до последнего дворцового переворота. М., 2014.

Зазулина Н., Антоненко С. Левандовский А. Окно в Европу. От Смуты до Петровских реформ. XVII - начало XVIII века. М. 2015.

Рапацкая Л.А. Русское искусство XVIII века. М., 1995.

Модуль 12. Культура Нового времени: барокко, классицизм.

Литература для учителя

История:

Анисимов Е. В. Петр Великий: личность и реформы. М., 2009.

Павленко Н. И. Петр Первый. М., 1975.

Искусство:

Барокко и классицизм в истории мировой культуры. М., 2001.

Издания Государственного Эрмитажа:

Георгиевский зал Зимнего дворца. СПб., 2008.

Большая церковь Зимнего дворца. СПб., 2009.

Дединкин М.О. «Эрмитаж Ея Императорского Величества»: каталог выставки. СПб., 2014.

Издания Государственного музея-заповедника «Царское Село»:

Анисимов Е. Бардовская Л.Б. Императрица Елизавета Петровна и Царское Село. К 300-летию со дня рождения. СПб., 2010.

Бенуа А. Н. Царское Село в царствование императрицы Елизаветы Петровны. Репринтное издание 1910 года. М., 2009.

Тарасова Н.А. Екатерининский дворец. Буклет. СПб., 2016.

Царское Село. (Путеводитель по дворцам и паркам). Под ред. И.К. Ботт. СПб., 2007.

Литература для детей

Анисимов Е.Н. Женщины на российском престоле. М., 2003.

Рапацкая Л.А. Русское искусство XVIII века. М., 1995.

Царское Село. Большие стили. Обучающая игра. Составитель: М.П. Лебединская. М., 2012.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Авторский музей

Алгоритм работы

1. Выберите историческое событие, которому будет посвящен музей. Подберите 5-7 «экспонатов» для этого музея – подлинные вещи, предметы-аналоги, фотографии, произведения изобразительного искусства пр. При выборе визуального ряда обратите внимание на такие характеристики объектов, как:

- привлекательность (предмет должен привлекать внимание, вызывать интерес);
- информационная насыщенность (наличие материалов о данном объекте);
- открытость для самостоятельного исследования (возможность «считать» информацию о предмете при работе с ним).

2. Представьте событие, которому будет посвящен музей. Обсудите место его расположения. Затем разделите учеников на малые группы (4-7 чел.) и предложите выбрать один из представленных вами «экспонатов».

3. Организуйте исследовательскую деятельность учеников, опираясь на алгоритм работы с вещью. Выслушайте каждую группу. Что известно школьникам об этом объекте? Что удалось узнать в результате исследования? Как данный предмет может быть связан с событием, которое станет основой для будущего музея?

4. Предложите ученикам расширить свое представление о предмете и найти дополнительную информацию, используя ресурсы Интернета или библиотеку. Задача – найти интересные «цепляющие» факты и истории, связанные с данным предметом и, используя их, создать краткое сообщение об «экспонате» в контексте изучаемого события.

5. Обсудите созданные группами сообщения. В процессе обсуждения задавайте как можно больше вопросов, которые помогут «отжать» текст, сделать его более легким и прозрачным. Завершением этого этапа работы должна стать экспликация – краткий текст (не более страницы), знакомящий зрителя с представленным «экспонатом».

6. Предложите группам поразмышлять, какие предметы, тексты, изображения или иные объекты могли бы сопровождать их «экспонат» в музейной витрине. При наличии времени ученикам предлагается найти эти экспонаты или изготовить их самостоятельно.

7. Обсудите логику создаваемого музея: в какой последовательности будут представлены экспонаты, как они будут связаны между собой?

8. Организуйте оформление музея, репетицию «экскурсии» по его экспозиции.

Приложение 2. Алгоритмы работы с экспонатами

Общие рекомендации

Основу работы с визуальными текстами культуры (произведениями изобразительного искусства, скульптурой, графикой, предметами, архитектурными памятниками и пр.), предлагаемыми для исследования школьникам составляет исследовательская деятельность, которая включает три этапа.

Этап 1. Встреча.

Его цель – предоставить школьнику возможность самому "прочитать" текст, составить собственное мнение о нем. На данном этапе педагог, используя метод развития визуальной культуры личности, предлагает учащимся рассмотреть произведение и организует коллективное обсуждение увиденного.

Означенный выше метод включает в себя пять правил, которые учителю следует строго придерживаться.

Правило первое: не давайте никакой предварительной информации об объекте исследования.

Правило второе: задавайте учащимся вопросы открытого типа и тогда вы сможете вовлечь детей в активный процесс поиска и открытий.

Правило третье: не высказывайте собственного мнения и не оцениваете ответов учеников.

Правило четвертое: все мысли учеников, желающих принять участие в обсуждении, должны быть услышаны.

Правило пятое: направляйте обсуждение, увязывая между собой схожие мысли и подчеркивая различия между несхожими точками зрения, тем самым помогая учащимся составить несколько мнений об увиденном.

Правило шестое: в конце обсуждения подведите итог – обобщив все высказанные позиции, кратко расскажите о том, что же увидели и поняли школьники

Этап 2. Актуализация смыслов

Цель данного этапа заключается в том, чтобы помочь ученику найти в исследуемом объекте ценности и смыслы, значимые для его самоопределения. Для ее решения необходимо поставить проблемное задание или сформулировать вопрос, позволяющие рассматривать исследуемый текст с точки зрения нравственных и жизненно значимых для человека смыслов. Главное, чтобы школьники попытались подумать над сложными вопросами бытия самостоятельно. При составлении проблемного задания необходимо придерживаться того же правила, что и на первом этапе – не подталкивать к определенному ответу и не навязывать готового мнения. Целесообразнее ставить вопросы открытого характера или формулировать задание в виде нравственной дилеммы, когда ученик должен совершить определенный выбор между несколькими вариантами решений.

Этап 3. Введение в контекст.

Каждый текст культуры рождается благодаря усилиям конкретного человека, в конкретный исторический момент, в конкретном историческом месте. Эпоха как особый, неповторимый мир со своими особыми ценностями и приоритетами, с одной стороны, определяет специфику исследуемого объекта, с другой – находит в этих конкретных объектах свое зримое воплощение.

Поэтому личное восприятие визуальных текстов культуры должно быть дополнено представлениями об историческом, социальном, политическом, общекультурном контексте эпохи.

Способов прояснить контекст эпохи существует множество. Первый, самый элементарный, – рассказ, объяснение учителя. Другой способ выявления контекста эпохи – организация самостоятельной работы учащихся с историческими документами, с текстом учебника, учебного пособия, специальной литературы. Третий – актуализация знаний учащихся, приобретенных на уроках всемирной и отечественной истории, изобразительного искусства, посредством постановки проблемного задания.

Исследования повседневной вещи в контексте культуры

Метод исследования вещи в контексте культуры дает возможность осознать мир культуры как мир созданных человеком вещей, которые доступны непосредственному восприятию. Любая из окружающих современного человека вещей обладает как практическим (утилитарным) смыслом, так и символическим, что позволяет ей стать проводником в историю, точкой отсчета для исследования.

Ученику: алгоритм исследования вещи

Внимательно рассмотрите предложенную для исследования вещь.

- Опишите свое первое впечатление об этой вещи, ответьте на вопрос: «какая» она?
- Исследуйте вещь визуально. Обратите внимание на ее размер, форму, цвет, материал, декор, надписи или цифры, состояние сохранности.
- Возьмите вещь в руки, дополните информацию о ней – вес, тактильные ощущения, звуки, запахи, конструктивные особенности.
- Предположите, кем, когда и для чего она использовалась. Приведите аргументы в подтверждение своей версии.
- Попытайтесь определить символическое значение выбранного предмета – о чем он может свидетельствовать, что «рассказывает» о своем времени и своем хозяине, каким знаком или символом в культуре является.
- Выскажите свое мнение о художественном (декоративном) значении этой вещи.
- Попробуйте представить себе «родную среду» этой вещи – место, где она бы «чувствовала себя как дома» и предметы, которые могли бы ее окружать.
- При каких условиях эта вещь могла бы стать музейным экспонатом?

Учителю: задания по работе с вещью:

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- сопоставление схожих предметов быта различных эпох;
- работа с материалами (дерево, минералы, ткани, бумаги и проч.), выявление их качеств, соотнесение материалов и предметов;
- составление предметных комплексов из разрозненных предметов на определенную тему;
- составление «вопросов к вещи»;
- создание портрета хозяина вещей;
- сочинение об истории вещи, ее хозяине, эпохе создания и т.д.

Исследование музейного предмета

Музейный предмет, в отличие от повседневной вещи утерял свои утилитарные функции. Он имеет символическое значение, является «знаком в культуре», носителем социальной или естественнонаучной информации, которая может быть извлечена в процессе его исследования.

Основу работы с музейным экспонатом составляет метод открытых вопросов, позволяющих направить мыслительную деятельность не на воспроизведение готовой информации, а на самостоятельный ее поиск, интерпретацию и анализ.

Ученику: алгоритм работы с музейным предметом

- Опишите свое первое впечатление от этого предмета, ответьте на вопрос: «какой» он?
- Исследуйте предмет визуально. Обратите внимание на его размер, форму, цвет, материал, декор, надписи или цифры, состояние сохранности. Опишите его.
- Предположите кем, когда и для чего могла использоваться эта вещь. Какие конструктивные детали подсказали ответ?
- Прочитайте этикетку, какие дополнительные сведения о данном предмете она содержит?
- Сопоставьте предмет с рядом стоящими экспонатами, связаны ли они между собой?
- Найдите на музейной экспозиции предметы того же назначения, сравните их между собой. Что общего вам удалось обнаружить? С чем связаны различия, если они имеются?
- С какими известными тебе историческими или общекультурными явлениями, событиями, процессами, связан этот предмет? О чем он способен «рассказать»?
- Что позволяет считать этот предмет музейным экспонатом?

Учителю: задания по работе с музейным экспонатом

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Поиск предмет по описанию (по фрагменту);
- Поиск самого главного предмета на экспозиции и аргументация своей позицию;
- Составление комплексов предметов по теме
- «Раскодирование» текста музейных этикеток;
- Создание собственного аргументированного высказывания по поводу исследованного объекта культуры;
- Дискуссионное обсуждение высказанных версий.

Работа с древними текстовыми памятниками разных культур: пиктограммы, иероглифы, руны

Письменность – важнейшее завоевание цивилизации, которое позволило в свернутом виде зафиксировать и сохранить сведения о древних народах и государствах. Однако для школьников – это «закрытая» информация, которую они не могут не прочитать, не интерпретировать. В этом случае целесообразно исследование сохранившихся письменных памятников с иной точки зрения – как вещественных источников, которые позволяют не только пополнить наши представления об ушедшей культуре, но и проследить, как формируется в культуре новый символический способ описания мира. Любой иероглиф, пиктограмма, руна несут в себе понятие, они изначально символичны. С их помощью древний мир начинает говорить на новом универсальном языке – языке символов.

Ученику: алгоритм работы с текстовым памятником

- Рассмотрите объект исследования. Что он напоминает – текст, орнамент, рисунок?
- Обратите внимание на материал, который использован для его создания. Как материал определяет способ начертания знаков? Чем они могли наноситься?
- Исследуйте сам текст. Есть ли в нем знакомые вам красные строки, выделенные предложения, знаки препинания, заглавные буквы. Предположите, как он читается – справа налево, сверху вниз или как-то иначе.
- Внимательно исследуйте сами «буквы». Какие из них повторяются чаще всего? Есть ли «буквы», напоминающие рисунки? Попробуйте начертить такой знак, а затем превратить его в рисунок.
- Если есть этикетка с переводом текста, прочитайте ее. Выделите главный смысл, запишите его одной-двумя фразами.

Учителю: задания по работе с текстовыми памятниками

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Соотнесение предложенных письменных символов и понятий;
- Пропущенные ряды – воссоздание истории становления письменного знака (от рисунка к символу);
- Мастер-класс по созданию надписи на разных материалах (камни, глина, рисовая бумага и пр.)

Работа со скульптурой

Скульптура – один из самых древних видов искусства. Различные формы скульптуры существовали, практически, у всех народов мира издавна: женские фигуры, рельефы, колоссы, мелкая пластика. В эпоху античности предметом пристального внимания скульптора становится сам человек – гармонично развитый и совершенный. Скульптура становится объемной, круглой и соразмерной человеку.

При организации работы с круглой скульптурой следует помнить, что этот вид искусства, практически, не существует вне пространства. Обход – одно из важнейших условий восприятия круглой пластики, которая может по-разному восприниматься с разных точек зрения, порождая новые впечатления, раскрывающие художественный образ и создающие динамику восприятия.

Ученику: алгоритм работы со скульптурой

- Рассмотрите скульптуру. Обойдите ее со всех сторон. Зафиксируйте свое первое впечатление.
- Обратите внимание на детали, атрибуты, которые свидетельствуют о происхождении героя (героев) произведения, его роде занятий, событиях его биографии.
- Внимательно изучите лицо. Можете ли вы предположить, каким характером наделен этот человек. Какие чувства его бушуют?
- Еще раз медленно обойдите скульптуру. Меняется ли ваше представление об образе героя (героев) при рассмотрении статуи с разных ракурсов?
- Повторите позу, в которой застыл герой. Проанализируйте свои ощущения – это состояние устойчивое? Герой неподвижен или зафиксирован в движении? Как бы Вы продолжили это движение?
- Обратите внимание на материал, из которого выполнена скульптура? Какими свойствами он обладает? Что добавляет к образу, созданному мастером? Какие способы обработки этого материала использовал мастер?
- Многие скульптуры и рельефы раскрашивали. Как вы думаете, какие цвета использовал мастер?
- Как вы полагаете, где могла быть расположена эта скульптура – на улице или в храме? На возвышении или прямо на земле? При каком освещении она выглядела бы наиболее эффектно?

Учителю: задания по работе со скульптурой

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Ожившая скульптура – создание театрализованных сцен на тему известных скульптур;
- Игра «скульптор» - дети в парах «лепят» скульптуру, используя свое тело, затем определяют, какое известное произведение было прототипом для творчества скульптора;
- Мастер-класс по созданию скульптуры из глины или пластилина для своего двора.

Работа со скульптурным портретом

Алгоритм работы со скульптурным портретом опирается на те же принципы, что и исследование круглой скульптуры. Однако портрет индивидуален и может рассматриваться не только как произведение искусства, но и как памятник, сохранивший до наших дней облик выдающихся деятелей прошлого. Поэтому при рассмотрении обращается внимание на элементы, несущие сведения об индивидуальности человека: пол, возраст, национальная принадлежность, темперамент, черты характера, эмоциональное состояние и пр.

Ученику: алгоритм работы со скульптурным портретом

- Рассмотрите скульптуру. Зафиксируйте первые впечатления: кто перед вами? Когда жил этот человек? Сколько ему лет? Чем он занимался? К какому слою общества принадлежал? Какие детали, атрибуты, подсказали вам ответ?
- Обратите внимание на лицо. Можно ли назвать его красивым? Какие черты лица подчеркивает скульптор? С какой целью?
- Можете ли вы предположить, каким характером наделен этот человек. Какие чувства его обуревают? Что вы видите такого, что позволяет Вам сделать те или иные выводы?
- Медленно обойдите скульптуру. Меняется ли ваше представление об образе героя при рассмотрении скульптуры с разных ракурсов?
- Повторите позу, в которой застыл герой. Проанализируйте свои ощущения – это состояние устойчивое? Герой неподвижен или зафиксирован в движении? Как бы Вы продолжили это движение?
- Обратите внимание на материал, из которого выполнена скульптура? Какими свойствами он обладает? Что добавляет к образу, созданному мастером?
- Если бы Вы могли раскрасить этот портрет, какими бы красками Вы воспользовались?

Учителю: задания по работе со скульптурным портретом

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Эссе от лица героя скульптурного портрета;
- Сопоставление портретов знаменитых людей и их реальных биографий;
- Дискуссия на тему «Что такое индивидуальность?»

Художественный образ в интерьере

Художественный образ в интерьере складывается из представлений о смысле и назначении помещения и его эстетического оформления. К оцениваемым элементам дизайна, которые в совокупности создают образное восприятие интерьера, относят: соответствие декора назначению помещения; единство стиля; символизм и узнаваемость используемых элементов; яркость и оригинальность общей идеи.

Ученику: алгоритм работы с интерьером

- Осмотрите зал. Оцените масштаб помещения, его освещенность, высоту потолков, наличие воздуха. Какое общее впечатление он у Вас вызывает?
- Исследуйте конструктивные детали помещения: выясните, сколько дверей ведет в этот зал, как они расположены? Каковы форма и размеры окон? Куда они выходят? Насколько сочетается интерьер зала с пейзажем за окном? Есть ли в помещении выделенные зоны?
- Предположите, как могло использоваться это помещение. Какие события здесь могли происходить? Аргументируйте свой ответ.
- Изучите убранство зала – как украшены его стены и потолок? Есть ли повторяющиеся элементы в его оформлении? Обратите внимание на осветительные приборы, напольные украшения, двери. Как сочетаются эти элементы между собой? Как бы Вы сформулировали в одном-двух словах общую идею, определяющую дизайн этого интерьера.
- Рассмотрите мебель, которая находится в этом зале. Соответствует ли она функциональному назначению помещения? Как отражает общую дизайнерскую идею?
- Какие предметы в комнате привлекли ваше внимание? Как вы полагаете, с чем связан их выбор? Нарисуйте предмет, который бы мог украсить этот интерьер, не разрушив его стилового единства.

Учителю: задания по работе со скульптурным портретом

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Работа с подборкой «Интерьеры в живописи» (<http://foto-interiors.com/history-design/zimniy-dvorec-classic>):
 - определение назначения комнаты (зала);
 - выбор предмета для комнаты (зала)
- Создание дизайн-проекта комнаты (зала) для себя или школы.

Сравнительный анализ тестов культуры: литературного текста и музейного экспоната

В учебной деятельности, сопоставление разных текстов, зачастую совершается по типу иллюстрирования одного текста другим. Грамотно проведенный сравнительный анализ разных текстов культуры обогащает восприятие каждого текста, позволяет создать объемное представление об исследуемом понятии или явлении, опираясь на художественные образы, созданные различными видами художественной культуры.

Ученику: алгоритм сравнительного анализа разных текстов культуры

- Начните работу с анализа текста литературного произведения. Прочитайте предложенный вам отрывок. Выделите незнакомые слова, узнайте их значение.

- Еще раз прочитайте текст, какие образы, ассоциации, он вызывает в вашем воображении. Запишите их.

- Подчеркните слова или словосочетания, которые помогли Вам создать целостный образ в вашем воображении? Какое слово (словосочетание) стало ключевым для вас?

- Проанализируйте, какие художественные средства использует автор для создания образа (сравнение, метафора, эпитеты, аллитерация и пр.)

- Рассмотрите предложенный вам для исследования объект на экспозиции музея, используя стратегию работы с музейным экспонатом.

- Опишите свое первое впечатление от этого предмета. Какие образы, ассоциации он вызывает в Вашем воображении? Совпадают ли они с теми, которые Вы записали после знакомства с текстом? Если нет, дополните список.

- Исследуйте музейный объект. Какие элементы совпадают с характеристиками, обозначенными в тексте (цвет, размер, декор конструктивные особенности). Что автор текста «придумал»? С какой целью?

- Проанализируйте, совпадают ли смыслы предложенных вам для исследования текстов. Что добавляет каждый из них в ваше представление о теме занятия?

Учителю: задания на сравнительный анализ текстов культуры

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Выбор из числа идентичных предметов (например, часы или зеркало) одного по описанию с обоснованием своей позиции;

- Создание видеоэнциклопедии к тексту рыцарской баллады или романа, иллюстрирующей незнакомые слова в тексте;

- Создание описаний предметов в литературном стиле.

Работа с предметами декоративно-прикладного искусства

Предметы декоративно-прикладного искусства – это художественные изделия, которые, как правило, создаются для украшения повседневной жизни человека. Произведения этого вида искусства неотделимы от материальной культуры создавшей их эпохи, тесно связаны с бытовым укладом и местными национальными особенностями. С этой точки зрения они являются уникальными источниками сведений о человеке и среде его существования. Но в отличие от бытовых вещей, в исследовании этих предметов на первый план выходят художественные смыслы – красота и эстетика, соответствующие идеям, определяющим эстетические ценности времени.

Ученику: алгоритм работы с предметами декоративно-прикладного искусства

- Рассмотрите предложенный для исследования предмет декоративно-прикладного искусства, используя стратегию работы с музейным экспонатом. Выясните, что это за предмет, для каких целей он использовался?
- Опишите предмет. Как его форма, цвет, размер, используемый материал связаны с предназначением?
- Какие детали в его оформлении не несут конструктивного значения? Чем вызвано их появление?
- Что создает красоту этого предмета: форма, пропорции, материал, ритм, декор, (подчеркни необходимое или допиши). Как сочетается форма предмета и его декоративное убранство?
- Выясни, какая технология использована при создании этого предмета. В чем заключалось мастерство в его изготовлении?
- Как бы Вы обозначили основную характеристику этого предмета?
- В каком интерьере мог находиться подобный предмет? Найдите ему «пару» на экспозиции музея. Обоснуйте свой выбор.

Учителю: задания по работе с предметами декоративно-прикладного искусства

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Подбор предметов по определенному признаку (время, материал, техника выполнения, стиль и пр.)
- Мастер-класс по созданию предмета декоративно-прикладного искусства (витраж, щит, шкатулка в определенном стиле);
- Посещение мастерских (кузнечной, гончарной, керамической, витражной и пр.)

Работа с картой города

В традиционной школьной практике карта часто используется как дополнительный материал, иллюстрирующий текст учебника. Между тем – карта – самостоятельный текст культуры, важнейший источник о пространстве и времени, незаменимый путеводитель по городу – его прошлому и настоящему. Для работы необходима подробная карта города с легендой и городской символикой.

Ученику: алгоритм работы с картой города

- Выясните, с чем связано название города. Рассмотрите его герб. Какие символы он содержит?
- Рассмотрите карту изучаемого города. Оцените природный ландшафт, в который «вписан» город (равнина, горы, морское побережье, долина, другое). Как ландшафт отразился в планировке города?
- Определите, где расположен исторический центр города? С чем связан выбор этого места? Какие здания (сооружения) располагаются здесь?
- Существуют ли исторические границы города? Как они зафиксированы в городской среде?
- Проанализируйте топонимы – название центральных улиц и площадей. Как они сохраняют память места?
- Рассмотрите планировку города. Как ориентированы городские улицы? Выделите главные городские магистрали? Куда они ведут?
- Существуют ли в городе зеленые зоны? Где они находятся?
- Какие объекты нанесены на карту? Есть ли доминирующая группа объектов (по количеству или способу изображения)?
- Дайте общую характеристику этого города.

Учителю: задания по работе с картой

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Создание ментальной карты своего района (города), на которой ученики отмечают значимые для них структуры и объекты;
- Воображаемое путешествие по одному из древних городов с помощью карты;
- Создание на основе карт творческих (символических) изображений, позволяющих творчески переосмыслить очертания городов, стран, континентов.

Работа с произведением изобразительного искусства

Произведение изобразительного искусства являются одним из самых многозначных и сложных для «прочтения» текстов культуры. Многие педагоги искренне считают, что понять их можно только овладев языком живописи и зная историю изобразительного искусства. Вместе с тем, живопись – это приглашение к собеседованию, удивительная возможность помочь ребенку выработать собственный взгляд на мир, поразмышлять над проблемами, о которых повествуют великие шедевры мирового искусства. Подобный диалог требует развития зрительской культуры школьника, его способности не только смотреть, но и видеть, выдвигать предположения о смысле произведения, уметь формулировать по поводу увиденного, обосновывать и отстаивать его. Подобная работа требует коллективного обсуждения, в котором учитель выступает в качестве фасилитатора.

Учителю: вопросы для фасилитированного обсуждения

- Что вы видите на картине?
- Что происходит на этой картине?
- Что еще вы видите? Кто видит что-то такое, о чем еще никто не говорил?
- Что ты здесь видишь такого, что позволяет тебе так говорить?
- Как вы думаете, кто этот человек (эти люди)?
- Что еще мы можем сказать об этом человеке?
- Как вы думаете, где это происходит?
- Что еще мы можем сказать о том месте, где это происходит?
- Как вы думаете, когда это происходит?
- Что еще мы можем сказать о времени, когда это происходит?
- Как вы думаете, что заинтересовало художника в этом сюжете?
- Как вы думаете, на что хотел обратить наше внимание художник?
- Как вы думаете, какое настроение (ощущение) хотел выразить (передать) художник?
- Как вы думаете, что осталось «за кадром» этого произведения?
- Что мы видим на картине, а о чем можем только догадываться?
- Как вы думаете, какими правилами руководствовался художник при создании произведения?
- О чем бы вы хотели спросить художника?

Работа с иконой

Икона – это особая живопись, которая требует не рассматривания, а погружения. Она, как правило, не имеет сюжета, статична и немногословна. Раскрытие ее внутреннего содержания требует не только визуальной культуры, но и духовного зрения. Все это затрудняет ее восприятие школьниками, которые еще не имеют опыта духовного сопереживания. Поэтому в основной школе целесообразно сделать упор на символике иконы, ее восприятии как попытке рассказа об иной, лишенной телесного воплощения, реальности.

Ученику: алгоритм работы с иконой

- Какой(-ие) образ(ы) находится в центре иконы. Как передает художник его (их) неземное происхождение? Какие черты лица фигуры подчеркиваются? Какие – нивелируются? С чем это связано?
- Какие религиозные символы присутствуют в иконе? О чем свидетельствует их появление?
- Какие геометрические фигуры присутствуют в изображении – круг (овал) – символ бесконечности, четырехугольник (ромб) – символ земного, человеческого начала, крест – символ мученической смерти, треугольник – символ Божественной Троицы.
- Какие краски использует иконописец. Как бы Вы растолковали их символику?
- Куда устремлены взгляды главных персонажей иконы? Как можно обозначить их внутреннее состояние?
- Какие звуки, голоса могли бы сопровождать это изображение?
- Можно ли определить место действия и время действия, рассматривая икону?
- Что необычного в изображении фигур? Что отличает икону от картины?

Учителю: задания по работе с иконой

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Работа с иконой в жанре фасилитированной дискуссии
- Посещение православного храма, знакомство с иконами, почитаемыми в данном районе (городе).
- Посещение иконописной мастерской.

Работа с памятниками архитектуры

Архитектура – самое пространственное из всех пространственных искусств. Именно поэтому ее практически невозможно изучать по картинкам и слайдам, вне культурных ландшафтов. Исследование архитектурного объекта начинается с выяснения его объемно-пространственной структуры, которая познается в «человеческом измерении». Архитектура – функциональна по своей природе. И это предполагает понимание утилитарного назначения сооружения и того, насколько соответствует это назначение форме. Наконец, архитектура, это особый вид искусства, что определяет внимание к художественной форме исследуемого объекта.

Ученику: алгоритм работы с памятниками архитектуры

- Найдите удобную точку, с которой можно охватить взглядом все здание. Зафиксируйте свои первые впечатления.
- Выберите тактику осмотра сооружения и исследуйте его пространственную структуру (обойдите вокруг, если это возможно, зайдите внутрь, обратите внимание на расположение дверей и окон). Зарисуйте план сооружения.
- Проанализируйте свои ощущения и переживания пространства. Опишите их.
- Осмотрите окрестности – прилегающие постройки, природные объекты. Какая роль отводится этому зданию в окружающем ландшафте? Как оно соотносится с другими сооружениями?
- Исследуйте детали оформления здания. Какие элементы в его оформлении несут функциональную нагрузку? Какие знаки и символы Вам удалось обнаружить?
- Предположите, когда и для каких надобностей был создан этот объект? Аргументируйте свой ответ.
- Сформулируйте в нескольких словах основную идею этого сооружения?

Учителю: задания по работе с памятниками архитектуры

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Мастер-класс по исследованию архитектурного памятника.
- Создание проекта школы мечты или любого другого сооружения.
- Проектирование декоративных элементов для здания определенного назначения.

Работа с памятниками в городском пространстве

Памятник – это не просто напоминание о людях и событиях прошлого. Это, прежде всего, художественный образ, который дает возможность осмыслить прошлое, принять авторскую интерпретацию или не согласиться с ней. При исследовании памятника следует также помнить, что место для его установки выбирается, как правило, не случайно и несет смысловую нагрузку, которую нельзя не учитывать в своих изысканиях.

Ученику: алгоритм работы с памятниками в городском пространстве

- Взгляните на памятник глазами случайного прохожего – издали, вскользь. Какое первое впечатление он производит. Какими словами вы бы могли его выразить?
- Подойдите ближе, обойдите памятник, рассмотрите фигуру (ы). Помните, случайности исключены, каждый элемент что-то добавляет к создаваемому скульптором образу.
- Из какого материала создан монумент. Какие возможности материала использует скульптор?
- Обратите внимание на постамент. Соответствует ли он форме и стилю памятника? Какие надписи и изображения содержит? С чем связан их выбор?
- Сделайте вывод о том, кого (что) изобразил скульптор? Какой образ человека (события) он выделяет и подчеркивает в своем произведении? Какие средства для этого использует? Согласны ли Вы с его интерпретацией?
- Осмотритесь вокруг. Какие здания и сооружения расположены поблизости? Как связано это место с памятником? Насколько гармонично вписан памятник в окружающую городскую среду (размер, цвет, ритм, пропорции)?
- Узнайте, когда был поставлен этот памятник, в связи с какими событиями?

Учителю: задания по работе с городской скульптурой

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Мастер-класс по исследованию городской скульптуры
- Сравнительный анализ памятников одному историческому персонажу, созданных в разное время, например, Александру Невскому, Петру I или Суворову.

Работа в садово-парковом пространстве

Сад – это один из самых насыщенных культурных текстов, который, несмотря на множество входящих в него компонентов обладает целостностью и особой силой эстетического воздействия. Анализ этого текста начинается с чувственного восприятия, которое рождается из запахов, звуков, визуальных образов, ощущений, кинестетических переживаний. И этот первый этап невозможно изъять, он дает почву для последующего осмысления стилистических особенностей сада, выявления идей, составляющих его художественно-образную природу.

Ученику: алгоритм работы в садово-парковом пространстве

- Найдите точку, с которой открывается общий вид на сад (парк). Определите особенности его планировки. В чем смысл подобной планировки?
- Какие идеи преобладают в устройстве сада – хаоса, порядка, заброшенности, экзотики, другие? Прогуляйтесь по саду (парку, подтвердились ли ваши предположения? За счет чего создается это впечатление?
- Какие объекты доминируют в структуре сада? Как сад связан с архитектурными сооружениями, расположенными на его территории?
- Продолжите прогулку по саду (парку). Прислушайтесь – какие запахи и звуки доносятся до Вас? Много ли людей встретили Вы во время путешествия? Были ли особые места, где хотелось бы задержаться?
- Какие памятники, памятные знаки встретились на вашем пути. Случаен ли их выбор?
- Как украшен сад (парк)? Как эти украшения подчеркивают характер сада?
- Пофантазируйте, какие события могли происходить в этом саду?

Учителю: задания по работе с городской скульптурой

Организуйте творческую продуктивную деятельность по одному из алгоритмов:

- Прогулка в ближайший парк, знакомство с важнейшими элементами его устройства – аллеи, газоны, цветники, скульптурные украшения, мостики, павильоны и пр.
- Виртуальное путешествие по одному из знаменитых садов мира
- Игра с символами цветов и растений.