

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«Изучение культуры и искусства Египта в Детском Этнокультурном Центре «Китежград» с помощью образовательного путешествия в Эрмитаж»

Автор: Никольская Марианна Анатольевна,
педагог дополнительного образования

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

Что такое образовательное путешествие?

Зачем идти в музей?

Как организовать образовательное путешествие?

План подготовки к образовательному путешествию.

Музейное занятие

Итоговое занятие

Заключение

Библиография

Наглядные пособия, детские работы, фотографии

ВВЕДЕНИЕ

Тема моей работы «Изучение культуры Египта в Детском Этнокультурном Центре «Китежград»».

Мои цели:

1. Приобщение подрастающего поколения к культурному наследию древних цивилизаций. Научить детей понимать искусство, ориентироваться в музейном пространстве.

2. Знакомство учащихся с египетской коллекцией Эрмитажа, формирование представления об Эрмитаже как о сокровищнице мирового искусства.

3. Создание условий для погружения в культуру Древнего Египта, развития ассоциативно-образного мышления, способности анализировать материал, выделять главное.

4. Создание условий для осознания школьниками окружающего их мира как наследия предыдущих цивилизаций, нуждающегося в познании и сохранении;

Мои задачи:

1. Расширить и углубить знания учащихся о культуре и искусстве Древнего Египта;

2. Создать условия для более глубокого эмоционального осмысления роли и места искусства в жизни человека и общества;

3. Сформировать представления об особенностях художественного языка искусства древнейшей цивилизации;

4. Сформировать способности учащихся быть читателями, зрителями, слушателями, а главное - творцами.

5. Показать учащимся особенности и отличительные признаки культуры и искусства Древнего Египта.

6. Познакомить с основами египетской иероглифики.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Образовательное путешествие – это педагогический метод, позволяющий преобразовать окружающую среду в среду развития личности посредством «распредмечивания» объектов окружающего мира – выявления культурных смыслов, значений, образов, которые в них заложены и которые являются отражением мировидения и мироощущения человека.

Слово «экскурсия» в переводе с латинского означает «экстренный выход, выезд», цель которого состоит в том, чтобы познакомиться с теми или иными артефактами, посмотреть места тех или иных событий, пройти по следам исторических или литературных героев.

Главная цель путешествия – самопознание и самосовершенствование, человек, прежде всего, совершает открытие себя. Путешествие становится образовательным в том случае, когда эта цель реализуется, и оно их простого передвижения в пространстве в поисках новых впечатлений трансформируется в целенаправленный процесс познания мира, результатом которого является становление личности, её самоопределение в культурном пространстве.

Так, например, тема «Египетская культура в Петербурге» вполне достаточна для экскурсии, в которую войдет подробный рассказ о наиболее известных памятниках города, и

их демонстрация в той последовательности, которая, скорее всего, определяется оптимально удобным маршрутом движения экскурсионной группы.

Для образовательного путешествия знакомство с памятниками Петербурга, в которых нашли отражение египетские традиции, лишь часть задачи. Подростки отправляются на маршрут, чтобы найти ответы на вопросы, которые помогут сориентироваться им в пространстве культуры, например, «Как продолжают жить египетские традиции в современной городской среде?», «Каким образом появились сфинксы на берегах Невы?» и так далее.

Согласно этому алгоритму образовательное путешествие, состоит из трех взаимосвязанных этапов: подготовка к путешествию, работа на маршруте и творческое подведение итогов путешествия (защита и создание собственных творческих произведений).

Для реализации идеи курса **выбираем методы, формы, средства, приёмы, образовательные технологии**, соответствующие природе самих памятников культурного наследия. Среди них:

1. **Работа с произведениями изобразительного искусства**, предполагающая обсуждение разнообразных зрительных образов с целью создания условий для формирования культуры начинающего зрителя. Методическую основу работы с произведениями составляет стратегия визуальной коммуникации;

2. **Виртуальные путешествия**, имеющие своей целью расширение образовательного пространства школьников, прежде всего, за счет активного использования компьютерных технологий и Интернета при работе с текстами культуры: посещение экспозиций и выставок российских и зарубежных музеев, самых отдаленных уголков земли;

3. **Реальные учебные прогулки и образовательные путешествия**, в ходе которых ученик с помощью маршрутных листов осваивает окружающее его культурное пространство музея и города;

4. **Музейно-педагогические занятия** – особый вид учебной деятельности, который осуществляется непосредственно на экспозиции различных музеев, но не сводится к типовой экскурсии. Музейно-педагогические занятия предполагают специальную организацию работы детей, специфические приемы и методы взаимодействия с музейными объектами.

5. Изучение каждого раздела завершается самостоятельным (индивидуальным или групповым) **конструированием (созданием) различных текстов культуры (творческих проектов)** с учетом освоенных знаний, умений, навыков.

Рабочие папки представляют собой персональное портфолио ребенка на бумажной основе, которое пополняется по мере освоения содержания и включает результаты творческой самостоятельной деятельности школьников, в том числе рисунки, эссе, сочинения, маршруты и задания образовательных путешествий и пр.

Существуют разнообразные шаблоны, которые может использовать ребенок для оформления результатов творческой деятельности, а также педагог, для оформления учебных заданий и тестов. Маршрутные листы также оформлены в виде шаблонов и могут быть распечатаны педагогом в необходимом количестве.

Индивидуальные папки маркируются стикерами, определяющими принадлежность папки в теме.

Материалы для учащихся оформлены в виде **маршрутных листов**, содержащих методическое описание хода путешествия (алгоритм), проблемные вопросы и задания для размышления. Маршрутные листы распечатываются педагогом в количестве, необходимом для занятия. Специальная рубрика – «**Тексты на полях**» включает дополнительные материалы, которыми могут воспользоваться педагог и учащиеся при работе на маршрутах.

Маршруты для **виртуальных образовательных путешествий** строятся аналогичным образом и также включают справочную рубрику «тексты на полях».

Несмотря на то, что эта деятельность предполагает работу с компьютером, маршрутные листы для виртуальных образовательных путешествий удобнее распечатывать. Следует иметь в виду, что Интернет – живое, постоянно изменяющееся пространство, и содержание сайтов, включенных в предлагаемые маршруты для виртуальных путешествий,

может также со временем измениться. Поэтому, перед тем как предложить ребёнку выполнить задание, педагогу следует убедиться, не устарела ли информация.

ЗАЧЕМ ИДТИ В МУЗЕЙ?

Современная педагогика рассматривает музей как наиболее целостную и зримую модель культуры. Ее освоение способно не только дать информацию о культуре (сегодня она гораздо более доступна, чем пару десятилетий назад и нет смысла идти в музей, чтобы прослушать лекцию о художнике; гораздо эффективнее посмотреть альбом, видеофильм или зайти на необходимый сайт), но и первый опыт существования в многообразном и многомерном пространстве культуры. При определенных условиях музей может стать уникальной **развивающей средой**, в которой ребенок приобретает жизненно необходимые ему знания, умения, навыки жизни в культуре.

Обозначим некоторые из них.

Музей даёт возможность:

1. Увидеть неизвестные образцы художественной культуры

В музее (иногда впервые) ребенок сталкивается с теми произведениями искусства, которые не входят в число упоминаемых и тиражируемых. Как правило, они не приводятся на страницах школьных учебников и редко встречаются в интернетовских сайтах. Музей расширяет горизонты и позволяет подростку осознать, что мир художественной культуры состоит не только из всемирно известных шедевров, значимость которых невозможно оценить вне контекста окружающей их культуры;

2. Познакомиться со специфическими способами передачи информации, характерными для музейной экспозиции

Язык музея – это язык экспонатов, общение с которыми происходит на нескольких уровнях. Существует вербальная информация, которая способна подсказать название предмета (картины), его автора, время создания, дать описание конструкции (сюжета) и т.п. Считывание такого рода информации, как представляется педагогам, не составляет особого труда. Однако мы сталкиваемся с тем, что школьники не умеют ее использовать – анализировать и сопоставлять, не могут «осознанно» прочитать этикетку, не в состоянии ее понять и соотнести с экспонатом.

Еще более сложный для понимания учащихся уровень общения с музейными предметами – это «раскодирование» информации, которая представлена невербально.

Любой музейный экспонат может рассматриваться как символический текст, который содержит разнообразную информацию о своем создании, бытовании, эстетических и технологических функциях. Чтобы «считывать» информацию такого рода необходим высокий уровень визуальной культуры, значительный опыт исследовательской деятельности.

Невербальные сообщения могут быть донесены до посетителя также с помощью особого условного языка, которым отличается музейная экспозиция. Как правило, предмет демонстрируется не сам по себе, он включен в пространство витрины (экспозиции), которая моделирует некую условную ситуацию, и может рассматриваться как «особое невербальное пространственное высказывание».

Таким образом, витрина (или в целом экспозиция) становится художественным текстом, нуждающимся в осмыслении.

Уникальный язык музея способен открыть перед школьником новый мир, скрытый от непосвященных глаз за блестящими витринами музейных залов. Но для этого необходимо научиться «слышать», т.е. принимать те сообщения, которые транслируют музейные предметы.

3. Освоить особые музейные способы познания

Музей даёт возможность овладеть особыми «ненаучными» способами постижения мира, которые в школьных программах почти не представлены – культурное собеседование, переживание (проживание), воображение, интерпретирование и пр.

Традиционные способы познания, в основе которых лежат научные сведения и логические построения, далеко не всегда могут быть эффективны при работе в музейной экспозиции.

Не случайно дети, не имеющие «внешкольного» опыта освоения реальности, попадая в музейное пространство, воспринимают его, как абсолютно чуждое и непонятное. Ребёнок, переступивший порог музея исполнен любопытства, но он не знает, как подступиться к музейным сокровищам, каким ключом открывается сосредоточенное в них знание.

Сама специфическая организация музейного пространства подсказывает ответ, приглашая внимательно приглядеться к оформлению выставочных залов, элементам их декоративного убранства, удивительным вещам, собранным в музейных коллекциях.

Однако, взрослые, как правило, предполагают ребёнку совсем иные пути освоения музейного пространства – слушать, записывать, воспроизводить услышанное. Все эти формы деятельности, характерные для традиционного обучения, мало соответствуют природе музея и не учитывают эмоциональные и физические возможности школьников.

Им сложно выслушивать длительные монологи экскурсовода, подолгу стоять на одном месте, делать записи «на весу», пассивно созерцать бесконечное количество экспонатов, представленных в процессе экскурсии. В результате довольно скоро у учеников пропадает интерес к музею, они понимают, что это та же школа, только вместо учебного класса – музейные залы, а вместо учителя – экскурсовод. Настоящая природа музея остается для них загадкой, а его значение сводится к иллюстрированию страниц школьных учебников.

Чтобы музей превратился из собрания множества различных шедевров, в пространство, позволяющие ребёнку открыть путь к самому себе и осознать мир как целостность, ему необходимо освоить присущие музею способы познания и свойственные для этого формы деятельности: рассматривание, сопоставление, сравнение, исследование.

Незнание азов музейного языка и неумение вступить в непосредственный «диалог» с экспонатами музейных коллекций обрекает человека на роль «ведомого» и предполагает его вечную зависимость от специалистов – экскурсоводов, экспертов, искусствоведов. Сам музей остаётся для такого посетителя безъязыким, он, словно слепой, слушает рассказы о том, как можно увидеть, полагаясь на чужое мнение, чужие вкусы и эстетические идеалы.

4. Приобрести навык музейного ориентирования

Законы существования музея, с которыми ребёнок знакомится уже во время первых своих музейных посещений, как правило, сводятся к набору инструкций и правил, в которых рассказывается о том, что нельзя делать в музее. При этом редко взрослый пытается разъяснить суть этих запретов. Ребёнок плохо понимает, почему нельзя сесть на удобный стул, прикоснуться к античной статуе, прислониться к подоконнику или близко подойти к картине. В конце концов, он принимает навязанные ему правила игры, но ощущает себя неуверенно и неуверенно.

Это состояние усугубляется еще и тем, что подросток не владеет навыками ориентирования в музейном пространстве - он плохо представляет себе структуру музея, специфику его деятельности, не понимает логику построения музейной экспозиции, не знает, как связаны между собой соседние экспонаты или залы, где можно найти необходимую информацию, к кому обратиться за помощью. Никто и никогда не ставил перед ним подобных задач, никто не объяснял ему законы существования музея и человека в музее. Многие педагоги ошибочно считают, что эти элементарные навыки ребенок приобретает самостоятельно и станет компетентным зрителем, часто бывая в музеях. Однако этого не происходит. Закончив школу, многие молодые люди просто перестают ходить в музеи, так как чувствуют там себя чужими, непрошенными гостями.

5. Приобрести опыт соприкосновения с подлинником

Попадая в музей, школьник получает возможность увидеть своими глазами произведения искусства, представление о которых он составил «заочно» по картинкам и репродукциям. Эта встреча позволяет совершенно по-новому увидеть и открыть для себя хорошо знакомые, как казалось ранее, произведения. Картины наполняются цветом, предметы

обретают материальность, скульптура – блеск камня, игру света и тени. Иногда, даже сам размер экспоната оказывается для школьника неожиданностью.

Истинным открытием для ребёнка становится и осознание того, что он видит в музее подлинные («настоящие») произведения искусства. «Это что действительно сделано в I веке?» - нередко можно услышать в музее. Современная культура пронизана копиями и репликами. Ребенку трудно поверить, что музейный экспонат – это уникальное, единственное (в буквальном смысле – существующее в одном экземпляре) произведение, во многом отличное от своих многочисленных копий.

Знакомство с подлинником великого произведения в музейном зале помогает ребёнку очистить экспонат от многочисленных позднейших смысловых наслоений, лишает её суетного повседневного, даёт возможность вступать в диалог с самим памятником, обращаясь к его изначальным смыслам и значениям. Несомненно, через опыт общения с подлинниками всемирно известных шедевров ребенок приобретает навык различения «настоящего» и «мнимого», учится понимать, что есть искусство, а что – лишь подражание ему, китч. В итоге определяются художественные пристрастия личности, формируется его собственный вкус, появляется стремление любоваться не модными плакатами и репродукциями, а подлинными произведениями, которые отражают его личные настроения, эмоции, предпочтения.

Художественная культура в таком случае действительно способна стать значимым фактором жизни человека.

6. Найти ценные ориентиры

В современном мире, где всё относительно и расплывчато, возрастает роль тех феноменов культуры, которые помогут подрастающему человеку найти некие устойчивые ориентиры в жизни, позволят ему выстроить собственную иерархию смыслов и ценностей. Музейные коллекции дают представление о нравственных ценностях, выработанных человечеством за долгое время его существования: здесь можно обнаружить примеры отваги и доблести, трусости и подлости, доброты и всепоглощающей любви, можно наблюдать, как из века в век претерпевали изменения понятия о добре и зле, прекрасном и безобразном, счастье и несчастье.

Опыт освоения пространства культуры - единого и неразделенного на отдельные области знания, которые приобретает ребенок в музее, - дает ему возможность осознать мир как целостность, где все взаимосвязано и где вне времени и пространства сосуществуют многообразные модели мироздания. Ученик имеет возможность выбрать те модели, которые составят основу его собственной картины мира, и те убеждения, которые станут впоследствии неотъемлемыми качествами личности.

Итак, как мы могли убедиться, педагогический потенциал музея огромен, остается выяснить, как актуализировать возможности музейной коллекции. Вероятно, мы подошли к самому главному вопросу, – что делать с детьми в музее, как организовать их деятельность?

Как организовать образовательное путешествие

Следует заметить, что уникальный образовательный потенциал музея еще не гарантирует развитие личности ребенка. Необходимо, чтобы не только состоялась встреча ребёнка с музеем, но и произошел тот самый «культурный диалог», который превращает музей из пространства, наполненного странными вещами в пространство, наполненное смыслами.

Как же достичь этого? Вероятно, необходимо изменить методику работы с детьми в музейном пространстве. Традиционные просветительские технологии работы (экскурсии и лекции) должны быть дополнены широким арсеналом музейно-педагогических занятий, в основе которых лежат адекватные музею способы познания. Формы этих занятий весьма разнообразны – исследование предметов музейных коллекций, музейные маршруты и путешествия, игры и театральные действия, музейные производства и арт-площадки, и т.д.

Образовательное путешествие – это педагогический метод, позволяющий преобразовать окружающую среду в среду развития личности посредством «распредмечивания» объектов окружающего мира - выявления культурных смыслов,

значений, образов, которые в них заложены и которые являются отражением мировидения и мироощущения человека.

Слово «экскурсия» в переводе с латинского означает «экстренный выход, выезд», цель которого состоит в том, чтобы познакомиться с теми или иными артефактами, посмотреть места тех или иных событий, пройти по местам исторических или литературных героев.

Главная цель путешествия – самопознание и самосовершенствование; открывая мир, человек, прежде всего, совершает открытие себя.

Путешествие становится образовательным в том случае, когда эта цель реализуется, и оно из простого передвижения в пространстве в поисках новых впечатлений трансформируется в целенаправленный процесс познания мира, результатом которого является становление личности, её самоопределение в культурном пространстве.

Согласно этому алгоритму образовательное путешествие, состоит из трех взаимосвязанных этапов: подготовка к путешествию, работа на маршруте и подведение итогов путешествия (творческая работа).

Подготовка к путешествию.

Подготовка к образовательному путешествию включает в себя несколько операций:

1. Определение темы путешествия, и что не менее важно – его идеи (проблемы), осмысление которой актуально для современного школьника, способно «повести» его пути познания. При этом необходимо учитывать наличие реальных объектов культуры, исследование которых позволит учащимся справиться с поставленной задачей.

Необходимо помнить, что тема путешествия и его проблема (идея), как уже было сказано, не равны друг другу. Тема определяет содержательные рамки путешествия, в то время как проблема направление на выявление и осмысление более глобальных культурных смыслов.

2. Разработка структуры (плана) образовательного путешествия, которая позволит наилучшим образом достигнуть поставленной цели – найти решение проблемы, предложенной для размышления. Педагогу необходимо составить своеобразный план образовательного путешествия – определить места, которые предполагается посетить (районы города, музеи, институты, библиотеки и т. д.), последовательность и формы их освоения, а также задачи, которые предполагается решить при их исследовании.

3. Составление образовательных маршрутов самостоятельной работы учащихся в городском или музейном пространстве. Результатом этой работы станет разработка маршрутного листа – неотъемлемого атрибута образовательного путешествия.

Маршрутный лист представляет собой педагогический инструмент, позволяющий организовать и структурировать самостоятельную работу детей. В нём указывается развернутая проблема путешествия, сформулированная в виде вопросов, ответы на которые предполагается найти подростку.

4. Подготовка школьников – участников путешествия, от которых потребуются при прохождении маршрутов определенные знания и умения. Выбирая маршруты, педагогу необходимо учитывать уровень подготовки своих учеников, их интеллектуальные возможности. Коллегиальное обсуждение, практикуемое в ходе путешествия, способствует «реанимации» школьных знаний, введению их в оборот и практическому применению. Но, возможно, что этих знаний окажется недостаточно или работа на маршруте потребует специфических сведений, которыми дети не обладают.

Но, в любом случае, перед тем как учащиеся выйдут на маршрут, педагогу необходимо дать им возможность ознакомиться с маршрутным листом, обсудить цель путешествия, очертить круг проблем, которые им предстоит решать в процессе самостоятельной работы и наметить возможные пути решения.

Работа на маршруте:

Основной частью образовательного путешествия является самостоятельная работа учащихся на маршруте, который, в нашем случае, пролегает как в городской среде, так и в музейном пространстве.

Образовательное путешествие предполагает работу детей в малых группах, по 6-9 человек в зависимости от возраста участников. Группа получает маршрут, разработанный педагогом – каждый ученик свой экземпляр. Здесь мы ограничимся созданием одного маршрута, хотя вариантов может быть множество – всё зависит от фантазии и компетенции педагога.

На первых порах, пока у учащихся нет определенных навыков исследовательской деятельности, предпочтительно, чтобы группу сопровождал педагог, основная задача которого организовать работу детей, выбрать наиболее удобные точки для просмотра, обеспечить безопасность. Во время работы на маршруте он направляет внимание учеников на тщательное разглядывание объекта и его самостоятельное изучение, помогает найти пути получения информации, организует исследовательскую деятельность. Не менее важная задача – научить детей работать в группе: выслушивать суждение каждого участника путешествия; помнить, что каждый имеет право на собственное видение и собственное мнение; уметь аргументировано отстаивать свою точку зрения; принимать к обсуждению все возможные версии и гипотезы; корректировать собственные представления в процессе обсуждения; вести конструктивный диалог.

Для организации дискуссии необходимо использовать вопросы и задания маршрутного листа. Большая часть этих вопросов носит открытый характер, то есть не предполагает ответов по типу «правильно-неправильно», «да-нет», а стимулирует учеников высказывать версии и предположения и аргументировать их, вновь и вновь, обращаясь к объекту исследования. Возможно, что, изучая предлагаемые объекты, путешественники столкнутся с «неразрешимыми» вопросами. Задача педагога заключается не в том, чтобы указать возможные пути получения недостающей информации, а в том, чтобы помочь ребятам научиться мыслить самостоятельно.

Результатом этого могут стать последующие самостоятельные исследования в библиотеках, архивах, музеях, обращение к компьютерным программам, встречи с уникальными людьми и новые образовательные путешествия.

Решая возникшие на маршруте задачи, ученики вправе воспользоваться самыми разнообразными источниками информации, которые они выбирают самостоятельно.

Итоговое занятие.

Завершением работы в музее является коллегиальное обсуждение увиденного, во время которого каждому участнику предоставляется возможность высказать собственное мнение о той проблеме, которая решалась в ходе музейного занятия. Такое обсуждение может происходить и в музее, и в студии – это зависит как от самой проблемы (может потребоваться непосредственное обращение к подлиннику), так и от организационных условий работы.

Путешествие не может считаться завершённым, до тех пор, пока не будут подведены итоги. На итоговом занятии ученикам предоставляется возможность высказать своё мнение, впечатления, основываясь на тех фактах, с которыми они познакомились во время путешествия и тех ощущениях, которые они испытали.

Занятие строится как проблемное обсуждение, в результате которого высказываются версии по поводу заявленной в ходе подготовки проблемы путешествия.

Форма проведения подобного занятия может быть различна и зависит от фантазии педагога и возможностей детей: выступления или диспут, театрализация или создание визуальных образов, создание выставок или коллекций и т. п. Для учеников, только начинающих осваивать метод образовательного путешествия, наиболее комфортной формой итогового занятия является последовательное изложение ответов на вопросы, которые обозначены на маршрутном листе, и уже на основе этого они, с помощью дополнительных вопросов педагога, могут попытаться изложить свой взгляд на проблему, которая решалась в ходе путешествия.

В нашем случае итоговое занятие выстраивается в два этапа: создание визуальных образов и театрализованное занятие, созданное педагогом и учениками на основе изученных материалов. К примеру, дети попадают в Древний Египет и оказываются внутри пирамиды, где царица Египта общается с ними, узнаёт о цели визита (в нашем случае это была попытка

изучить основы древнеегипетских иероглифов) и помогает ребятам сложить пароль, дающий право воспользоваться зашифрованным кодом замка от камеры с сокровищами. В любом случае, итоговое занятие – не урок, а обучающая игра, имеющая свои правила и определенную систему оценивания. Её основу составляют следующие положения:

1. Занятие строится таким образом, чтобы задействовано было как можно больше участников путешествия;

2. За педагогом закрепляется право задавать уточняющие вопросы, а также вопросы, позволяющие поддерживать и разворачивать дискуссию;

3. Игра-занятие носит непредсказуемый характер и требует как от педагога, так и от учеников мобильности мышления и способности к импровизации;

4. Задача педагога – поддерживать заинтересованность учащихся и направлять её в контексте решения задач, обозначенных в данном конкретном занятии;

5. За участниками игры признаётся право на ошибку, неверные высказывания не влекут за собой отрицательные оценки;

6. Поощряется деятельность учеников, связанная с размышлениями, творческим осмыслением, построениями версий и гипотез, доминантой обсуждения является не знания учеников, а выдвигаемые предположения и их аргументация;

7. Приветствуется коллективная работа учащихся, создание единого арт-объекта, а в игре - подсказки, и дополнение ответов товарищей рассматриваются как положительный фактор;

8. Высоко оцениваются не только ответы учеников на вопросы, но и их собственные вопросы, которые возникают в процессе обсуждения;

Все три этапа образовательного путешествия – подготовка, работа на маршруте и итоговое занятие составляют единое целое и реализуются последовательно. Наибольший эффект достигается в том случае, если все компоненты одного образовательного путешествия будут осуществлены друг за другом в течение небольшого промежутка времени – одного-двух дней, максимум недели. Это позволяет погрузиться в материал, не растерять остроту переживаний и впечатлений, сконцентрироваться на поставленных проблемах.

Представляется, что образовательное путешествие может стать достойной альтернативой экскурсионной поездке, которая в силу своей природы, не в состоянии обеспечить процесс «вхождения в культуру» - научить подростка прокладывать в этом пространстве собственные маршруты, черпать из золотого запаса культуры идеи для создания собственных культурных текстов.

Продолжение изучения культуры.

Дальнейшее изучение культуры предполагает творческое освоение полученного в музее знания.

После подведения итогов ребята готовы на творческое осмысление материала и тут самое время продолжить работу над созданием живописных работ. Темы выбираются самими учащимися и могут быть достаточно разнообразны. Это и изображения пирамид, и портреты богов и фараонов, и жанровые сценки из жизни египтян. Дети могут пробовать себя в различных техниках. Главное, что интерес появился, и толчок для творческого импульса дан.

Как правило, заключительным этапом является выставка детского творчества, где экспонируются результаты совместного труда ребят и педагога.

Это и повышает самооценку, и стимулирует интерес в изучении культур народов мира.

ПЛАН ПОДГОТОВКИ К ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМУ ПУТЕШЕСТВИЮ:

1. Беседа об истории древнеегипетских культуры и искусства. Видеоряд с изображениями памятников египетской культуры. (Пирамиды, храмы, дворцы, стелы, обелиски, сфинксы, артефакты). Понятия «Старое царство», «Среднее царство», «Новое царство», «Поздний», или «Греко-римский период».

2. Знакомство с египетской мифологией. Видеоряд с изображениями богов и богинь Древнего Египта. Легенда об Осирисе.

3. Люди Древнего Египта. Фараоны и ремесленники, воины и писцы, рабы и крестьяне. Особенности бытовой культуры. Священные животные.

4. Знакомство с основами египетской иероглифики. (Розетский камень, картуш, Шампольон, образцы папируса. Прочитать «Сказку о потерпевшем кораблекрушение» - дошедший до нас папирус из эрмитажной коллекции).

5. Знакомство с культурой Египта в городской среде Петербурга (сфинксы на Университетской набережной (изображения фараона Аменхотепа III – памятник XV века до н.э.), египетские атланты на Захарьевской ул., д. 23, сфинксы на Египетском мосту (скульптора П.Соколова), Египетские ворота в Царском селе, памятные стелы на площади Победы и площади Восстания, обелиски павшим воинам).

6. Знакомство с эрмитажной коллекцией Древнего Египта. Видеоряд по Эрмитажу.

7. Кроссворд или ребус на тему культуры Древнего Египта, отгаданным словом которого окажется слово «сфинкс».

8. Литературный ряд – О.Тарутин «Что я видел в Эрмитаже».

МУЗЕЙНОЕ ЗАНЯТИЕ: «О чём рассказал сфинкс».

Изучаем мифологию, культуру и искусство египтян в египетском зале:

Сфинкс приглашает нас в путешествие по своей далёкой родине.

Учащиеся в составе малых групп выполняют задания по выданным маршрутным листам.

Сфинкс: «Оглянитесь вокруг – нас окружают египетские артефакты. Все они – с моей далёкой родины. Они спят, но стоит подойти и попробовать с ними пообщаться, предметы начинают говорить. Для начала познакомимся. Впишите своё имя в картуш на маршрутном листе, используя язык моей страны». (Египетский алфавит прилагается).

1. Карта Древнего Египта.

Подойдите к карте. Найдите названия городов. На своих маршрутных листах подпишите главную реку Египта, дающую стране жизнь и процветание. Впишите в кроссворд древнее название страны (Та-Кемет).

2. Найдите статую фараона Аменхотепа III. Его головной убор символизирует сокола, сложившего крылья. А прямо надо лбом красуется урей. Но приглядитесь – это какое-то животное! Нарисуйте урей и впишите это слово в кроссворд. Какими словами можно охарактеризовать статую? Подберите эпитеты и запишите их в свой маршрутный лист.

3. Богиня с головой львицы? А как её зовут? Найдите огромную статую в конце зала и запишите в маршрутный лист её имя. Подберите для неё эпитеты. (Сохмет).

4. Прямо в центре зала деревянные и каменные ящики-сундуки. Что это? Впишите название этих коробов в кроссворд. Рассмотрите внешние стенки деревянного саркофага. Попробуйте догадаться – головой в какую сторону клали египтяне умершего. Объясните почему. (У изголовья саркофага нарисован глаз, чтобы умерший мог смотреть).

5. Найдите статую Клеопатры VII (I в. до н.э.). Что она держит в правой руке? Нарисуйте и впишите в кроссворд. (Анх-символ жизни).

6. Фараоны возводили гигантские пирамиды, чтобы упокоиться там. А какая самая высокая пирамида? Впишите имя фараона, для которого она была построена. (Хеопс).

7. Найдите древний текст, написанный иероглифами «Сказка о потерпевшем кораблекрушение». На каком материале написан этот текст? Впишите в кроссворд. Обведите рамкой его правильные размеры. (10 на 10, 12 на 40 или 25 на 50). (Папирус имеет размер 12 на 40).

8. Египтяне придавали большое значение загробной жизни. Обязательным был обряд сохранения тела - бальзамирование. Говорят, первым это сделал бог Анубис, чтобы воскресить великого Осириса. Вы, наверное, уже обратили внимание на высохшее тело. Как оно называется? (Мумия).

9. Кто один из самых важнейших египетских богов? Вы помните легенду о его смерти и возрождении? Его легко узнать – он словно запелёнут. Найдите его небольшую бронзовую

статуэтку. Что у него в руках? Символы царской власти или крюк и бич – атрибуты пастухов? В какой руке крюк, а в какой бич? Впишите его имя и зарисуйте. (Осирис).

10. Найдите фрагмент известняковой притолоки Хнумхотепа с вырезанными иероглифами. Вы знаете, что текст читается с той стороны, куда повернуты головы животных. Определите, как правильно читать эти иероглифы – справа налево или слева направо. Перерисуйте в маршрутный лист и стрелкой укажите направление. А теперь скажите, чьё имя писалось только в овальных рамках-картушах? (Фараон).

Сфинкс: Теперь вы можете прочитать имя одного из самых известных египетских фараонов!

Тем, кто ещё не устал, предлагаю продолжение нашего путешествия:

11. Найдите в экспозиции и нарисуйте в своём маршрутном листе изображение скарабея – символа солнца. (Подумайте – почему скарабей, катящий перед собой навозный шар, из которого появляются личинки, стал символом солнца).

12. Бог мудрости Тот изображался не только с головой ибиса, но и часто в виде павиана. Так как он являлся покровителем письменности и писцов, его часто изображали на письменных принадлежностях. Найдите его изображение и зарисуйте.

13. Кошки – священные животные Египта. А сколько кошек в египетской коллекции Эрмитажа? Сосчитайте и запишите.

14. А каких ещё священных животных Египта вы знаете? Попробуйте их найти и зарисовать.

ПЛАН ИТОГОВОГО ЗАНЯТИЯ:

Итоговое занятие проходит в два этапа: обсуждение и создание визуальных образов и театрализованное представление.

Дети выбирают понравившийся им персонаж (фараон, охранники, землепашцы, писцы, боги, крокодилы и т.д.) и вырезают его из картона или плотной бумаги. Затем раскрашивают. Делают небольшие пирамиды (Хеопса, как и положено – побольше).

Следующий этап – театрализованное занятие. Студия преобразуется. Она завешивается тканями, имитируя таинственные интерьеры внутренностей пирамиды. Всё указывает на то, что дети попадут в необычный мир Древнего Египта. Далее – всё зависит от фантазии педагога и ответной реакции детей. В нашем случае ребятам предлагалось изучить ключевые египетские иероглифы, запомнить их и зарисовать.

В результате дальнейшего изучения культуры Египта были созданы живописные и графические работы, макет пирамиды (80 на 80 см), которая участвовала в выставке в ГМИРе «Вначале было Слово» 2014 года и получила спецприз музейных сотрудников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Искусство воспитывает историческую память, вызывает чувство прекрасного, связывает живых и давно умерших, оставляя в произведениях размышления о жизни и человеке.

Вот почему художественные музеи – сокровищницы двойного назначения. Пока есть в мире деньги, коллекции музеев – это неприкосновенный фонд страны, к которому может обращаться государство в минуты самой крайней нужды.

Без искусства нет памяти, а без памяти нет человека, значит, нет и народа. Вот почему люди собирают произведения искусства, передавая их на вечную жизнь в музей.

Петербург – город-музей. Он, как и всякий музей, хранит и показывает нам шедевры мирового искусства. И наша задача – воспитать новое поколение в духе уважения перед бесценными памятниками культуры и искусства, которые вмещает в себя наш удивительный город. Воспитать достойных петербуржцев, любящих свой город, оберегающих и ценящих прекрасное.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Искусство Древнего мира: Л. Д. Любимов – Москва , АСТ, Астрель, 2002 г.
2. Искусство Западной Европы: Л. Д. Любимов – Москва, АСТ, Астрель, 2005 г.
3. Беккет Венди сестра История живописи «Астрель», М., 2007
4. История древнего Востока. М., 1983-88.
5. Мифы Египта. Всемирная Галерея. СПб.: Греция, 1994.
6. Мифы мира. Мир энциклопедий. «Аванта», М., 2006
7. Музеи мира. Серия. «АРИА-АиФ», 2011
8. Петрухин В.Я. Человек и животное в мифе и ритуале. М., 1986.
9. Родер Д.Г. Культура Древнего Египта. М., 1976.
10. Естратова Е.Н. История искусства для детей. М.: РОСМЭН, 2003.
11. Дикинс Р., Гриффит М. Что такое искусство. М.: РОСМЭН, 2004.
12. Мифы Египта. Всемирная Галерея. СПб. «Греция», 1994.
13. А. Голан Миф и символ. М., Руслит, 1993г.
14. Мир Эрмитажа, детский путеводитель: - Медный всадник, 2008 г.
15. Сказочный Эрмитаж: Л. Лившиц: - «Издательство Альфа-Колор» СПб.–2008 г.
16. Большаков А.О. «Древний Египет в Эрмитаже. Новые открытия».СПб, Издательство Государственного Эрмитажа, 2011 г.
17. Брукфилд Карен «Письменность». DK Limited, Лондон – СЛОВО, Москва, 2001
18. «Мифы и сказки Древнего Египта» (Сост. Г.А.Мачинцев) – СПб, ПКФ «ОЮ-92», 1993 г.
19. «Древний Египет» М., РОСМЭН, 2013
20. Сергеев А. «Нефертити», «Белый город», М., 2004 г.
21. «Мифы и легенды народов мира», «Махаон», М., 2005 г.
22. Беляев Ю. «Зверобоги древности» (мифологическая энциклопедия), М., «Книга и бизнес», 1998 г.
23. «Стили в искусстве. Орнамент и декоративные мотивы» (из серии «Школа рисования»), М., АСТ – Астрель, 2005 г.
24. Маккэлэм Грэхэм «4000 мотивов: цветы и растения» (справочник), М., АСТ – Астрель, 2005 г.
25. «Мифология. Энциклопедический справочник». Сост. Т.Зарицкая, БЕЛФАКС, Минск, 2002
26. «Тайны богов Египта»(периодическое издание),«Ашет Коллекция», М., 2013 г.