

**Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»**

Отдел гуманитарных программ и детских социальных инициатив

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ «ВОСХОЖДЕНИЕ НА ОЛИМП»

Методические рекомендации по проведению

Разработчики:

Елена Павловна Стальмак,
педагог доп. образования ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»,
Анна Евгеньевна Ладыжникова,
педагог доп. образования ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

Консультант: Инна Георгиевна Локотникова,
методист Музея истории Аничкова дворца

Пояснительная записка

Актуальность

Игра-путешествие направлена на знакомство учащихся клуба «Петрополь» с наследием античности в нашем городе. Через игровые формы участники погружаются в мир античных богов и героев, знакомятся с мифологическими сюжетами, нашедшими свое воплощение в пространстве города. Игра начинается на улицах города в непосредственной близости от Дворца – на площади Островского (Афина и мудрецы на здании Публичной библиотеки, музы и Аполлон на здании Александринского театра, Гермес на фасаде Елисеевского магазина и др.) и продолжается в парадных залах Аничкова дворца.

Данная игра способствует формированию основных компетенций XXI века: критического мышления (через анализ памятников и исторической информации учащимися), креативности (через выполнение заданий творческого характера), коммуникативных навыков (задания выполняются в парах или мини-группах до 4 человек, иногда учащимся приходится выстраивать коммуникацию с сотрудниками Санкт-Петербургского городского Дворца творчества юных). Направленность игры на формирование у учащихся опыта, необходимого для самостоятельного решения задач в условиях реального городского и музейного пространства, определяет актуальность данной программы.

Цель игры: расширение знаний, полученных в ходе освоения ДООП, формирование навыков самостоятельной работы, сопоставления и анализа памятников, информационного поиска.

Задачи

Обучающие:

- знакомство учащихся с античными героями и сюжетами в пространстве Петербурга и музейном пространстве Аничкова дворца;
- закрепление теоретических понятий «атрибут», «рельеф», «гризайль» в практической деятельности;
- знакомство учащихся с особенностями стиля классицизм;
- формирование умений анализировать памятник архитектуры, скульптуры, декоративно-прикладного искусства как исторический источник.

Развивающие:

- развитие умений ориентироваться в городском и музейном пространстве;
- развитие умений целеполагания, планирования, волевой саморегуляции;
- развитие критического мышления через формирование осознанного отношения к анализу памятника, музейной этикетки.

Воспитательные:

- формирование умений работать в паре, минигруппе, навыков сотрудничества;
- формирование познавательной мотивации к изучению истории и культуры Петербурга, истории Аничкова дворца;
- формирование чувства сопричастности к судьбе города и Дворца, ощущения себя частью большого коллектива педагогов, воспитанников и выпускников Санкт-петербургского городского Дворца творчества юных.

Используемые технологии: используется технология работы с музейным маршрутным листом, апробированная в результате многолетней реализации программ фестиваля «Детские дни в Петербурге».

Алгоритм игры: участники игры делятся на пары или мини-группы (до 4 человек), получают маршрутный лист с заданиями, которые они должны выполнить правильно. В игре побеждает тот, кто быстрее пройдет маршрут и правильно выполнит все задания, приведенные в маршрутном листе.

Участники игры: учащиеся 2 года обучения по дополнительной образовательной общеразвивающей программе клуба «Петрополь».

Игровой реквизит: маршрутные листы, музейные дополнительные этикетки с фрагментами античных мифов (этикетки созданы по мотивам книги Н.Куна Легенды и мифы Древней Греции).

Эффективность применения

Предлагаемая игра позволяет в доступной игровой и творческой форме познакомить учащихся с достаточно сложными понятиями, связанными с античной мифологией. Творческие задания активизируют восприятие, внимание, способствуют запоминанию информации. Повышению эффективности освоения учебного материала способствует использование в игре двигательной активности учащихся.

Рекомендации по проведению

В целях соблюдения условий техники безопасности игра проводится в отсутствие других мероприятий в парадных залах Аничкова дворца. Для проведения игры педагогу необходимо провести этикетаж музейного пространства, расставить музейные указатели и отметить памятники специальными музейными этикетками. Участники игры должны четко понимать, о каком именно экспонате идет речь, навигация по музейным залам должна быть четкой в соответствии с разработанным маршрутным листом.

Во время игры подсказки участникам со стороны педагогов, смотрителей экспозиции и других музейных работников не допускаются, все задания выполняются самостоятельно.

Для участников игры педагогу необходимо подготовить маршрутные листы, карандаши, папки-планшеты, по ходу маршрута поставить столы, на которых участники игры могут выполнять игровые задания.

На последней остановке педагог, организующий игру, сам собирает заполненные маршрутные листы, проверяет их, объясняет ошибки и определяет победителей. Побеждает тот, кто быстрее и правильнее всех выполнил задания, приведенные в маршрутном листе.

По окончании игры все участники игры-путешествия собираются в клубе для обсуждения игрового маршрута. В ходе обсуждения выясняются сложности, с которыми столкнулись участники в ходе выполнения заданий, устраняются неточности, выясняется, все ли было понятно и доступно.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ «ВОСХОЖДЕНИЕ НА ОЛИМП»

Здравствуй, дорогой исследователь тайн Санкт-Петербурга!

Мы рады приветствовать тебя на маршруте «Восхождение на Олимп»!

Сегодня тебе предстоит совершить путешествие в Древнюю Грецию, встретиться с богами и героями, вспомнить легенды и мифы. Настоящий уголок античности в Петербурге – Аничков дворец и площадь Островского. Здесь сокрыто много тайн, разгадать которые тебе предстоит вместе с нами! А удивительное путешествие мы начнем с Невского проспекта.

Пройди от Аничкова дворца к площади Островского и повернись спиной к памятнику Екатерине II.



Перед тобой здание Елисеевского магазина, который в начале XIX века считался одним из лучших и богатейших в Петербурге. Справа на фасаде здания ты видишь изображение греческого бога торговли. На рисунке **обведи** необычные предметы и детали одежды, которые ты заметил у этого юноши.

Наверняка ты обвел крылатый шлем, крылатые сандалии и крылатый посох – кадуцей. Крылатые предметы – главный элемент в изображении этого бога. Его зовут Гермес - он бог торговли и вестник богов. Помещая на фасаде Гермеса, хозяева магазина, братья Елисеевы, верили, что он принесет им удачу в торговле.

Теперь подойди к памятнику Екатерине II и повернись направо.

На крыше здания Публичной библиотеки ты видишь изображение богини мудрости и справедливой войны – в руках богиня держит копье, в ее голову венчает шлем с изображением сфинкса – символа мудрости. Древние греки очень почитали эту богиню и назвали в ее честь столицу Греции. Ты догадался, как зовут богиню?

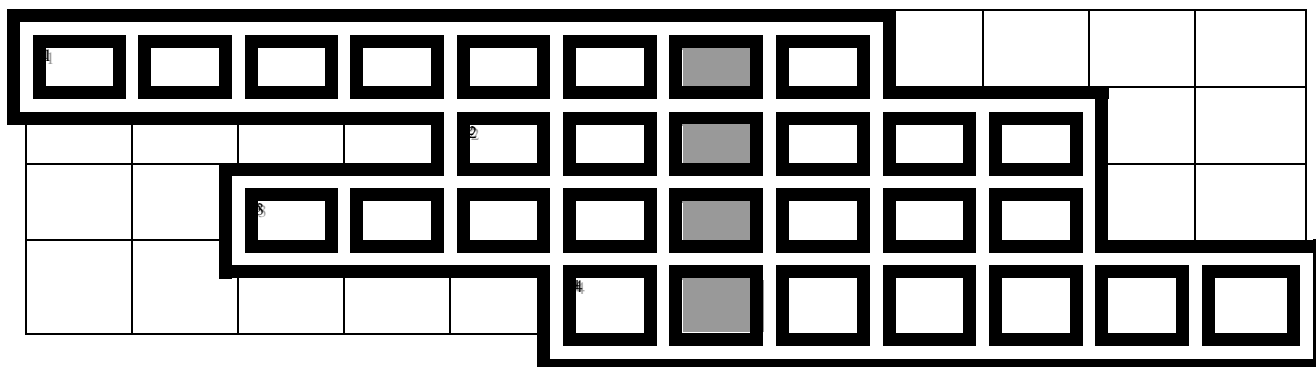
Ответ _____

Почему архитектор Карл Росси решил украсить Публичную библиотеку скульптурой именно этой богини?

Ответ _____

Гермес и Афина – олимпийские боги Древней Греции. Рядом с ними мы встретим еще одного олимпийского бога. Обойди памятник Екатерине II.

Над крышей здания Александринского театра несется легкая колесница, запряженная четверкой коней (квадрига). А управляет ей греческий бог Аполлон – символ солнца и покровитель искусства. В правой руке Аполлон держит лавровый венок – таким венком греки награждали победителей, а в левой - старинный музыкальный инструмент, название которого вы узнаете, если разгадаете кроссворд.



1. Чему покровительствовал Гермес?
2. Символ мудрости на шлеме богини Афины.

3. Колесница Аполлона, запряженная четверкой коней.
4. Крылатый жезл Гермеса.

Не случайно в руках у Аполлона лира – этот бог покровительствовал музыке и театру.

Теперь поверни налево и подойди к небольшому павильону с колоннами и изображениями воинов.

Ты подошел к павильону, который служит границей сада Аничковой усадьбы. Он построен известным архитектором XIX века Карлом Росси. Главное украшение павильона – изображение двух воинов – символ военной славы России. Что еще на фасаде павильона напоминает о военных победах?

Ответ _____

Наверное, ты обратил внимание на рельефы (изображения, выступающие из стены) над скульптурами воинов. Изображения доспехов, шлемов, щитов, знамен и других видов оружия как украшение использовали еще древние римляне. Такое украшение называется арматура. Арматура павильона Росси напоминает о победе России в войне 1812 года.

Зайди на территорию Аничкова сада и, обойдя Аничков дворец, встань напротив главного входа. Повернись лицом к Фонтанке.

Прямо перед тобой – два здания Кабинетов Ее императорского Величества. В начале XIX века на первых этажах Кабинетов располагались магазины, а на втором – управление личным имуществом императорской семьи. В этих зданиях хранилось немало ценностей, которые стерегут шесть пар загадочных греческих животных с телом льва, головой и крыльями орла. Чтобы узнать, как их зовут – разгадай шифр.

ЫГНРОИФ _____

Древние греки верили, что грифоны живут на севере, в далекой стране гипербореев, и днем и ночью стерегут золото Зевса.

Зайди в Аничков Дворец. Поднимись по Главной лестнице Дворца.

Парадную лестницу украшают вазы. Одну из них ты видишь, когда начинаешь подниматься по лестнице. На ней изображена величайшая война Древнего мира – Троянская. На вазе изображено одно из сражений этой войны.

Внимательно рассмотри вазу и найди изображение богини в шлеме, которая держит щит.

Вспомни, как звали эту богиню? _____

В Троянской войне эта богиня покровительствовала грекам, рядом с ними она изображена на вазе.

Поднимись по Главной лестнице на следующий этаж.

Рельефы, украшающие пространство над дверями, называются «десюдепорты». Найди десюдепорты на главной лестнице. На них изображено чудовище с женским лицом и змеями вместо волос. Как зовут это чудовище?

Ответ _____

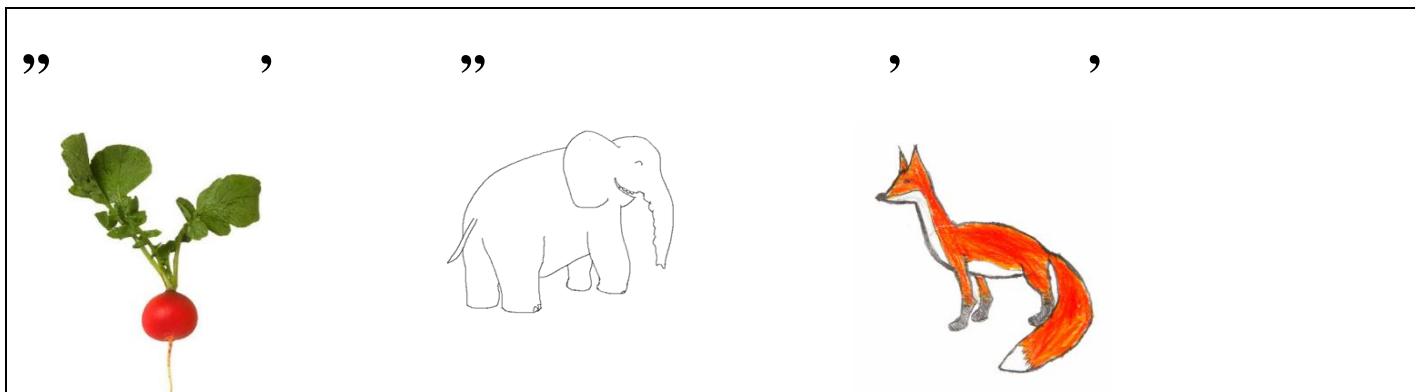
Взгляд Медузы Горгоны обращал человека в камень, поэтому ее изображение помещали у входа в здание в виде талисмана. Сколько изображений Медузы Горгоны (горгонеионов) на Главной лестнице? _____

Пройди в Зимний сад.

Внимательно посмотри на изображение младенца в корзине. Какое растение опутывает корзину?

Ответ _____.

Виноград подсказывает нам, что перед нами – не обычный ребенок, а греческий бог вина и виноделия, праздника. Его имя ты сможешь назвать, если разгадаешь ребус:



Итак, греческого бога вина и виноделия зовут: _____

Бога – покровителя вина и праздников изображали в Аничковом дворце не случайно, ведь здесь в XIX веке устраивали веселые балы и званые обеды.

Пройди в Танцевальный зал.

Ты находишься в самом большом зале Аничкова дворца - Танцевальном. Он был создан в 1810 году архитектором Луиджи Руска в стиле классицизм, и его главным украшением являются рельефы (скульптурные изображения, соединенные со стеной).

Внимательно рассмотри рельеф у входа в Голубую гостиную (справа). На нем изображена женщина, сидящая на троне – богиня любви и красоты Афродита. Справа ты видишь бога с крылатым шлемом, сандалиями и жезлом-кадуцеем. Вспомни, как его зовут?

Ответ _____

На коленях у Афродиты младенец. Раскрась деталь, которая говорит нам о том, что этот ребенок – божество.



Этот младенец – бог любви, которого греки называли Эрот, а римляне – Амур.

Пройди в Голубую гостиную.

На каминах Голубой гостиной ты видишь женские фигуры. Прочитай легенду о них на мини-стенде, разгадай шифр и узнай, как они называются: **К Ы А Д Р И И Т А**

Ответ _____

Сколько кариатид в Голубой гостиной? _____

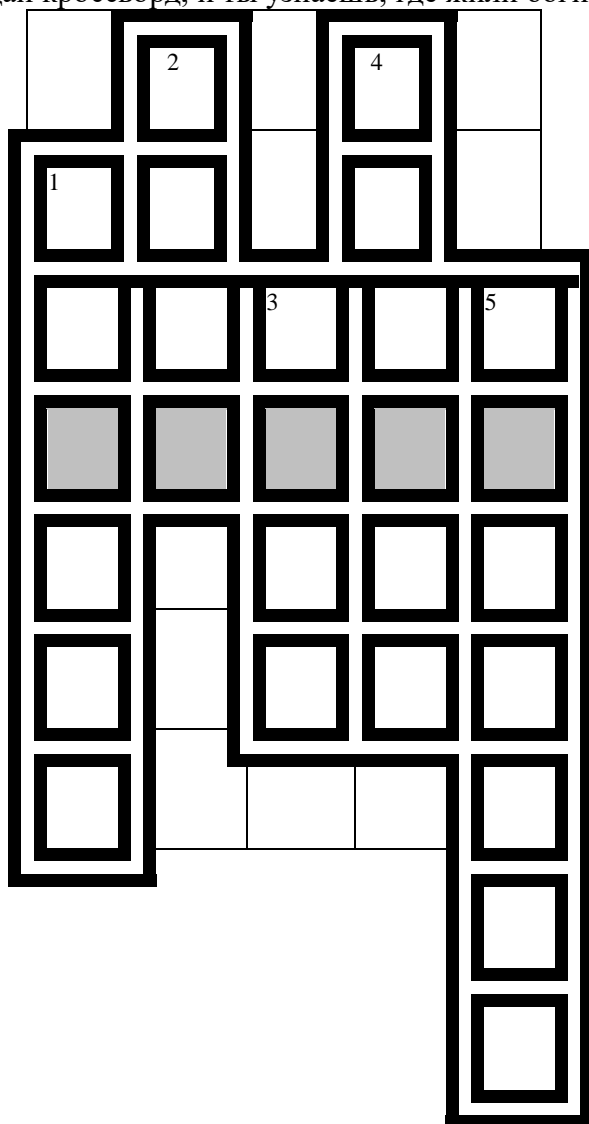
Потолок Голубой гостиной расписан гризайлями. Роспись, ближайшая к окнам, рассказывает о богах Древней Греции. Рассмотрите гризайль. Найди на гризайле богов, с которыми ты познакомился на нашем маршруте – Аполлона, Гермеса, Афину, Диониса и запиши их атрибуты в таблицу. Пользуясь таблицей атрибутов, подпиши на картинке имена других греческих богов.

«Античные боги на плафоне Голубой гостиной»

БОГ	АТРИБУТ
Аполлон	
Гермес	

Афина	
Дионис	
Зевс	
Артемида	

Разгадай кроссворд, и ты узнаешь, где жили боги Древней Греции.



1. Бог вина и виноделия, которого изображают с виноградной лозой.
2. Птица-символ Зевса.
3. Музыкальный инструмент – атрибут бога Аполлона.
4. Бог торговли с крылатым шлемом, сандалиями и жезлом-кадуцеем.
5. Бог света и искусства, путешествующий по небу на квадриге.

Теперь пройди в следующую Золотую гостиную.

Ты оказался в Золотой гостиной. Подойди к зеркалам, оформляющим проемы между окнами, их поддерживают століки – консоли. На консолях изображены волшебные животные. Какие части они позаимствовали у других животных и человека?

Ответ:

Лев - _____

Орел - _____

Человек - _____

На самом деле перед тобой – изображение героини греческой мифологии – Сфинги. Прочитай на мини-стенде легенду о греческом царе Эдипе и Сфинге и нарисуй ответ на вопрос: «Кто утром ходит на четырех ногах, днем – на двух, вечером – на трех?» **Ответ:** _____

Вот и подошло к концу твое путешествие. Мы надеемся, что оно было познавательным и интересным. Мы надеемся, что наш маршрут помог тебе узнать много нового об античности!