

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение  
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»  
Отдел гуманитарных программ и детских социальных инициатив

**Методическая разработка учебного занятия по теме:  
«Экскурсия по парадным залам Аничкова дворца.  
Интерактивные приемы в экскурсоведении»**

Разработчик:  
**Ладыжникова Анна Евгеньевна,**  
педагог дополнительного образования  
ИКК «Петрополь»

Санкт-Петербург  
2018 - 2019 учебный год

## Пояснительная записка

**Название программы:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа историко-краеведческого клуба «Петрополь»

**Тема занятия:** Экскурсия по парадным залам Аничкова дворца. Интерактивные приемы в экскурсоведении.

**Место занятия в программе:** второй год обучения, раздел «Самостоятельная работа в краеведении», занятие 6 в теме «Работа над текстами остановок».

**Особенности образовательной среды:** Занятие проходит в одном из парадных залов Аничкова дворца – Голубой гостиной, которая была создана в 1817 году известным русским архитектором К.И. Росси в классическом стиле. В гостиной многие элементы убранства связаны с античной историей и мифологией, на примере которых строится занятие.

**Целевая аудитория:** учащиеся 2 года обучения по программе ДООП историко-краеведческого клуба «Петрополь».

**Тип занятия:** комбинированное занятие.

**Виды деятельности на занятии:** беседа, инсценировка, практикум, игра.

**Продолжительность занятия:** 2 академических часа (1 ак. час = 45 минут).

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с различными интерактивными заданиями, используемыми при проведении экскурсии.

### Задачи

*Обучающие:*

- знакомство с различными интерактивными приемами, которые можно использовать при проведении своих экскурсий;
- развитие умений общения с экскурсантами, вовлечения экскурсантов в процесс экскурсии при помощи интерактивных заданий;
- формирование понимания того, как новые знания можно использовать при самостоятельной разработке экскурсии;

*Развивающие:*

- развитие памяти, внимания, речи;
- развитие аналитических навыков;

*Воспитательные:*

- воспитание ценностного отношения к искусству и архитектуре, к убранству Аничкова Дворца;
- формирование коммуникативных умений;
- формирование культуры речи.

**Форма подведения итога занятия:** игра «Верите ли вы».

### Методическое обеспечение занятия

Используемые технологии и их эффективность:

- *информационно-коммуникационная технология:* включает в себя все процессы, связанные с получением, хранением и интерпретацией информации, чему учатся школьники в ходе освоения данной темы.


- *лично-ориентированная технология:* работа на занятии становится не просто освоением совокупности универсальных действий, а средством развития личности учащегося. Занятие призвано формировать развивающую среду, побуждающую к самостоятельной познавательной деятельности.

- *игровая технология:* занятие построено с элементами театрализации, призвано дать возможность учащимся проявить себя, способствуют формированию творческой атмосферы в коллективе и подчёркивают значимость взаимной поддержки.

**Оборудование для педагога:** план-конспект занятия, ноутбук с презентацией, экран

**Оборудование для учащихся:** рабочая тетрадь, канцелярские принадлежности, раздаточный материал, элементы костюмов.



<p>10 минут</p>	<p>хотят себя ощутить прославленным полководцем. Выходите ко мне. Наденьте на голову лавровые венки. Кстати, вы знаете, что значит этот атрибут? (Правильно, лавровыми венками в древности венчали победителей в военных действиях и разнообразных состязаниях). Каждому из вас я выдаю текст, попробуйте прочитать его торжественно и гордо, как это мог бы сделать Александр Македонский.</p> <p><b>Македонский №1</b>  <i>Я величайший полководец древности - Александр Македонский, в истории известный как - Александр III Великий у мусульманских народов Искандер, македонский царь с 336 до н. э. из династии Аргеадов, создатель огромной империи, простиравшейся от реки Истр (современный Дунай) в Европе до реки Инд в Индии. Я родился 21 июля 356 года до н. э. в македонской столице Пелла. Мои родители - македонский царь Филипп II и дочь эпирского царя Олимпиада.</i></p> <p>Итак, из этого отрывка мы узнали о биографии великого полководца, а теперь обратимся к барельефам. Послушайте второй отрывок, и попробуйте угадать о каком сюжете идет речь.</p> <p><b>Македонский №2</b>  <i>Став царем, в 336 году до н. э. я осуществил заветную мечту своего отца - завоевал персов, отправившись в свой знаменитый поход в Азию, растянувшийся на 10 лет. Моим противником стал персидский царь Дарий III. Решающее сражение наших армий состоялось в 333 до н. э. Местность благоприятствовала мне, огромное войско персов оказалось зажатым в узкой теснине между морем и горами. Это была знаменитая битва при Иссе, которая завершилась полным разгромом Дария, сам он бежал с поля боя, бросив в лагере семью. Я с милостью отнесся к семье побежденного врага, оказав им всяческие почести и обещав покровительство и безопасность.</i></p> <p>Итак, ваши варианты. (Правильно. Этот отрывок о барельефе «Александр Македонский с семьей Дария») (слайд с изображением барельефа)</p> <p>А у нас последний отрывок</p> <p><b>Македонский №3</b>  <i>В мае 330 до н. э. Я, вместе с верными воинами возобновил преследование Дария, сначала в Мидии, а затем в Парфии. В июле</i></p>	 <p>ПОКАЗАТЬ:</p>	<p>Отвечают на вопрос</p> <p>Три мальчика играют роли, остальные смотрят и слушают, отвечают на вопросы</p>
-----------------	--	---	---

10 минут

*330 до н. э. царь Дарий был убит в результате заговора своих военачальников. Бактрийский сатрап Бесс, убивший Дария, назвал себя новым царем Персидской империи под именем Артаксеркс. Бесс пытался организовать сопротивление в восточных сатрапиях, но был захвачен соратниками и выдан мне. Я с почестями похоронил своего противника, завернув его тело в свой плащ.*

Ваши ответы. (Правильно, этот текст об истории смерти Дария и барельефе «Александр Македонский у тела убитого Дария») (слайд с изображением барельефа) Спасибо нашим Александрам.

А теперь я попрошу в роли экскурсовода выступить \_\_\_\_\_. Попробуем по такому же принципу поговорить о барельефе «Яблоко раздора».

**Гера:** *Афина, Афродита, замечательная сегодня свадьба! Пир удался на славу!*

**Афродита:** *О, смотрите, какое замечательное яблоко, на нем что-то написано...прекраснейшей – это мне, как мило.*

**Афина:** *Афродита, почему ты решила, что если ты богиня красоты, то самая красивая?*

**Гера:** *Это же надо быть такой самоуверенной. Я считаю, что спор должен разрешить мужчина, но Зевс откажется вмешиваться в спор.*

**Афродита:** *Пастух Парис нас сможет рассудить, он же никогда не видел настоящих богинь, разве можно сравнивать нас со смертными женщинами. Так кто же прекраснейшая?*

Итак, мы поговорили об одном из интерактивных приемов – ролевом. Давайте еще раз ответим на вопрос, для чего он нужен в экскурсии? (правильно, чтобы вовлечь экскурсантов в активное изучение сюжетных экспонатов)

2. Еще один из видов интерактива - **обыграть предмет, связанный с экскурсионным объектом**. Здесь вам может помочь волшебный мешочек экскурсовода, из которого ваши экскурсанты будут доставать предметы, связанные с тематикой экскурсии. Сегодня на занятии вы сидите так, что можете быстро сгруппироваться в две группы. Каждая группа получает мешочек с предметами. Ваша задача рассмотреть






Три девочки играют роли, один учащийся выступает в роли экскурсовода, остальные слушают и отвечают на вопросы

Записывают в тетрадь

Меняют дислокацию, образуя две группы, работают в группах с предметами Называют атрибут и греческого бога, которому он принадлежит

Называют предмет и игру.

<p>Первичное закрепление пройденного материала (4 минуты)</p>	<p>предметы, подумать в каком месте в рассказе о Голубой гостиной их можно использовать.</p> <p>Первый мешочек – орел, яблоко, крылатая шапочка, копье, арфа.</p> <p>Второй мешочек – игральные кости, трубка, игральная карта, шахматная фигура, шашка.</p> <p>Итак, начнем проверять задания. Первая группа прошу ваш ответ.</p> <p>(В Голубой гостиной на потолке есть гризайли, которые посвящены мифологии бога Аполлона. На этих изображениях у каждого древнегреческого бога есть свой атрибут.) – (слайд с гризайлью «Триумф Аполлона»).</p> <p>Вторая группа прошу ваш ответ.</p> <p>(В 19 веке во время балов в этой гостиной гости могли отдохнуть в перерывах между танцами, здесь стояли игральные и курительные столики.)</p> <p>3. Еще можно использовать <b>логические задачки, загадки или ребусы</b>. Этот вид задания хорош для запоминания терминов. Какие термины в Голубой гостиной мы отработываем? (Правильно: гризайль, барельеф, кариатида, штоф). Сейчас каждой команде я выдам пакет, где есть два белых листа, клей карандаш и части ребусов к двум терминам. Ваша задача составить коллаж, и объяснить какие термины у вас получились.</p> <p>Итак, начнем проверку. Первая команда. Вторая команда. Конечно для того, чтобы предложить экскурсантам подобное задание, нужно иметь с собой клей, бумагу и части ребусов и к тому же столики, где бы они работали. Этот прием можно упростить и принести уже готовые ребусы.</p> <p>Сегодня мы поговорили об интерактивных приемах, которые могут украсить текст экскурсии. Конечно, здесь многое зависит от вашей фантазии и умения общаться с экскурсантами. Давайте закрепим пройденный материал. Я буду задавать вопросы, которые начинаются с фразы «Верите ли вы», а вы будете отвечать.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Верите ли вы, что интерактив означает вовлечение, взаимодействие? (да)</li> <li>2. Верите ли вы, что интерактивные задания необходимы, прежде всего, для детских групп? (да)</li> <li>3. Верите ли вы, что ролевой прием хорошо подходит при отработке</li> </ol>	 <p>В Голубой гостиной найдите на потолке (попытайтесь рассмотреть, изображающего богов из Олимпа). У каждого из богов есть свой атрибут – предмет, по которому их можно опознать.</p> <p>1. Гермес 2. Афина 3. Зевс 4. Аполлон 5. Артемиды 6. Дионис</p> <p>Найдите богов на потолке. Какие атрибуты у каждого из них? Попробуйте составить свой вариант ребуса!</p>  <p>РАССКАЗАТЬ:</p>  <p>РАБОТА С ТЕРМИНАМИ</p>	<p>Записывают в тетрадь</p> <p>Отвечают на вопрос</p> <p>Наклеивают части ребусов на бумагу, показывают ребусы друг за другом.</p> <p>Отвечают на вопросы</p> <p>Придумывают и задают вопросы.</p> <p>Заполняют листы ватмана с вопросами</p> <p>Высказывают свое мнение</p>
---	---	---	--

<p>Рефлексия (8 минут)</p>	<p>терминов на экскурсии? (нет, для разговора о сюжетных композициях)</p> <p>Предлагаю каждой команде придумать по одному вопросу, который начинается словами «Верите ли вы» и предложить на него ответить другой команде.</p> <p>Домашнее задание: придумать интерактивное задание для любой из остановок экскурсии.</p> <p>У нас с вами осталось несколько минут до конца занятия. И я предлагаю вам подумать над вопросом, что вы получили на занятии. На доске вы видите два листа ватмана. Первый лист называется «<i>занятие</i>» и варианты ответа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- занятие понравилось</li> <li>- занятие было интересным</li> <li>- занятие было запоминающимся</li> <li>- занятие было обычным</li> </ul> <p>Второй лист называется «<i>я на занятии</i>» и варианты ответа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- я узнал много нового</li> <li>- я активно участвовал в занятии</li> <li>- я хорошо отвечал на вопросы</li> <li>- я хорошо выполнял задания</li> <li>- я никак себя не проявил</li> </ul> <p>У каждой команды есть фломастеры, и я предлагаю вам нарисовать смайлик рядом с тем утверждением, с которым вы согласны. Первая команда подходит к первому листу, вторая ко второму. (Потом меняются).</p> <p>Кратко обсуждается, что получилось. Прощание. Уход..</p>		
--------------------------------	--	--	--