

Модель виртуального путешествия в музей

1. Выбор музея

обусловлен **темой** в соответствии с программой, например:

▪ Русское искусство

Русский музей, Третьяковская галерея и т.д.

▪ Западноевропейское искусство

Эрмитаж, Лувр, Уффици, Британский музей, Метрополитен и т.д.

▪ Современное искусство

Эрарта, МоМа, Помпиду, музей Гуггенхайма и т.д.

2. Постановка образовательной цели

предполагает освоение предметного **содержания**, например:

- знакомство с творчеством конкретного художника;
- изучение особенностей определённого

стиля

классицизм, барокко, реализм и т.д.

течения

импрессионизм, кубизм, абстракционизм, сюрреализм и т.д.

жанра

портрет, пейзаж, историческая живопись, натюрморт и т.д.

вида искусства

живопись, графика, скульптура, ДПИ, инсталляция и т.д.

- освоение средств выразительности

линия, свет, цвет, перспектива, объём, фактура, пространство и т.д.

3. Формулировка педагогической задачи

предполагает **результат** исследовательской деятельности – решение поставленной **проблемы**

4. Алгоритм деятельности учащихся

Предусматривает конкретные **действия**, направленные на достижение образовательной цели:

САЙТ



- ✓ **выйдите** на сайт музея

МЕДИА



- ✓ **загляните** в медиатеку
посмотрите видеоролик о музее

ТУР



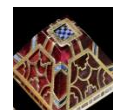
- ✓ **посетите** раздел «Виртуальный тур»
войдите в музей

ЗАЛЫ



- ✓ **пройдите по** залам
найдите зал номер

ЭКСПОНАТЫ



- ✓ **ознакомьтесь** с экспонатами зала
найдите произведения
художника / жанра / вида / стиля – в соответствии с целью

ВЫБОР



- ✓ **выберите** произведение, которое понравилось / удивило / отражает.....

КОЛЛЕКЦИЯ



- ✓ **войдите** в раздел «Коллекция»
рассмотрите выбранное произведение
- ✓ **опишите** содержание произведения
действие, происходящее событие, персонажа
- ✓ **исследуйте** детали
фон, жесты, одеяния, символика и т.д.
- ✓ **почувствуйте:** какое настроение, состояние
испытывают персонажи / передаёт художник
- ✓ **отметьте:** какими средствами это передаётся
цветом, светом, линией, ракурсом и т.д.
- ✓ **прислушайтесь к себе**
своим чувствам, ощущениям при восприятии этого образа
- ✓ **познакомьтесь** с информацией о произведении
прочтите текст, посмотрите видео (если оно есть)
- ✓ **соотнесите** свои наблюдения
с полученной информацией
- ✓ **сделайте вывод:** какова идея художника
с какой целью он создавал это произведение
- ✓ **сравните** с другими произведениями
отражающими это время / тему / идею
из коллекции другого музея

5. Рефлексия

Ориентирует школьников на подведение **итогов** собственной деятельности, например:

- ✓ В чём, на ваш взгляд, особенность этого музея?
- ✓ Что вас удивило в его экспозиции?
- ✓ Какой опыт вы приобрели, путешествуя по залам этого музея?

6. Последствие

Мотивирует школьников на **творчество** (в том числе с использованием современных ИКТ), например:

- преобразование выбранного произведения с помощью морфинга
- видеоролик «Встреча в музее» с помощью программы moovavi
- презентация «Цитирование классических художественных образов в современном искусстве»
- видео-эссе «Мой любимый шедевр»
- создание собственного произведения
 - в определённом стиле / жанре / виде ИЗО
 - в соответствии с изучаемой темой
 - в традиционных художественных техниках
 - в компьютерной графике (по желанию)

Пример:

Виртуальное путешествие в Русский музей

1. Выбор музея

обусловлен **темой** в соответствии с программой, например:

МХК

- **Советское искусство 20-30-х годов**

Русский музей / Корпус Бенуа

ИЗО

- **Городской пейзаж**

Русский музей / Корпус Бенуа

2. Постановка образовательной цели

предполагает **результат** познавательной деятельности, например:

МХК

- знакомство с художественной культурой 20-30-х годов

- изучение особенностей стиля «соцреализм»

ИЗО

- знакомство с жанром городского пейзажа

- представление о панорамной живописи

- освоение элементов композиции (точка зрения, линия горизонта, перспектива, ритм)

3. Формулировка педагогической задачи

предполагает **результат** исследовательской деятельности

Проблема:

Мироощущение человека эпохи – воодушевление или тревога?

Как оно передаётся в произведениях искусства?

4. Алгоритм деятельности учащихся

Предусматривает конкретные **действия**, направленные на достижение образовательной цели:

САЙТ



- ✓ **выйдите** на сайт

Русский музей / Корпус Бенуа

<http://www.rusmuseum.ru/benois-wing/>

МЕДИА

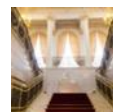


- ✓ **загляните** в медиатеку

ниже слева «Виртуальный тур»

посмотрите видеоролик о музее

ТУР



- ✓ **посетите** раздел «Виртуальные панорамы»

войдите в музей

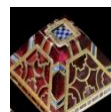
ЗАЛЫ



- ✓ **пройдите** по залам

найдите зал номер 80 «Советское искусство 20-30 гг.»

ЭКСПОНАТЫ



- ✓ **ознакомьтесь** с экспонатами зала

найдите произведения соцреализма,

изображающие реальные события эпохи

ВЫБОР




- ✓ **выберите** произведение, которое

отражает панораму исторического города

КОЛЛЕКЦИЯ



- ✓ **войдите** в раздел «Коллекция» под картиной знак  рассмотрите выбранное произведение
- ✓ **опишите** содержание произведения место, происходящее событие, персонажи
- ✓ **исследуйте** детали фон, предметы, знаки, символы и т.д.
- ✓ **почувствуйте:** какое настроение, состояние испытывают персонажи
- ✓ **отметьте:** какими средствами это передаётся цветом, светом, линией, ракурсом и т.д.
- ✓ **прислушайтесь** к себе своим чувствам, ощущениям при восприятии этого образа
- ✓ **познакомьтесь** с информацией о произведении прочтите текст, посмотрите видео (ссылка внизу справа)
- ✓ **соотнесите** свои наблюдения с полученной информацией
- ✓ **сделайте вывод:** какова идея художника с какой целью он создавал это произведение
- ✓ **сравните** с другими произведениями отражающими это время из коллекции РМ (зал 78 «Филонов») и музея «Эрарта»

5. Рефлексия

Ориентирует школьников на подведение **итогов** собственной деятельности, например:

- ✓ В чём, на ваш взгляд, особенность этого музея?
- ✓ Что вас удивило в его экспозиции?
- ✓ Какой опыт вы приобрели, путешествуя по залам этого музея?

6. Последствие

Мотивирует школьников на **творчество** (в том числе с использованием современных ИКТ), на выбор:

- преобразование выбранного произведения с помощью морфинга
- видеоролик «Встреча в музее» с помощью программы moovavi
- видео-эссе «Этот загадочный шедевр»
- создание собственного произведения
 - на тему:

полётов / событий эпохи 20-30-х гг. / мироощущения дня сегодняшнего

- в стиле:

реалистическом / авангардном

- в технике:

традиционной / компьютерной графики