

КУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ В ПРОСТРАНСТВЕ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

МОДЕЛЬНЫЕ ЗАНЯТИЯ К ПРОГРАММАМ
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



ДУХОВНО-ПРАВСТВЕННОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Н. Г. Шейко

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Санкт-Петербург – хранитель духовных традиций народов России»*

Занятие 1. «На границе города...»

Цель – сформировать у учащихся представление о специфике Санкт-Петербурга.

Необходимое оборудование:

- современная туристическая карта Санкт-Петербурга (в электронном или бумажном виде);
- электронная презентация, подготовленная учителем и содержащая фотографию типового въездного знака в Петербург;
- один из мультимедийных ресурсов («фильм» о Санкт-Петербурге), размещенных в свободном доступе в Интернете, например,
<http://www.youtube.com/watch?v=QM7E7g8pZCA>;
<http://www.youtube.com/watch?v=2DRy7sM7PkU>;
<http://www.youtube.com/watch?v=XK93ZtUmEy4>;
http://www.youtube.com/watch?v=_hRxESGHjN4;
<http://www.youtube.com/watch?v=VycE8bMpDzc>.
- мультимедийный проектор, компьютер и экран для демонстрации электронной презентации и «фильма» о городе;
- листы бумаги, цветные карандаши, фломастеры (для создания школьниками итоговой творческой работы).

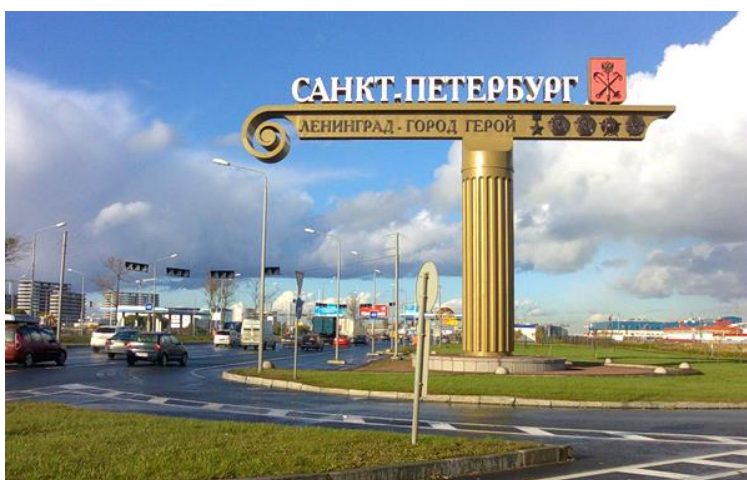
Ход занятия:

1. Начните занятие с беседы, в ходе которой выясните: приходилось ли школьникам путешествовать по различным городам? В каких городах они уже побывали? Похожи ли эти города на родной Санкт-Петербург? Можно ли узнать о специфике города, еще не посетив его? Если «да», то как (с помощью чего)?

2. Обобщите все ответы учеников. Напомните им, что любому путешественнику в пути всегда помогает карта. Объясните, что карта – это условное уменьшенное изображение территории. Выведите с помощью мультимедийной техники на большой экран изображение карты Санкт-Петербурга или раздайте ее ксероксы учащимся, сидящим за одной партой. Обратите внимание школьников на цвета и условные обозначения. Обсудите с учениками, что отмечается на карте синим и зеленым цветом, как показаны улицы и площади, что «скрывается» за различными условными знаками и надписями, нанесенными на карту. Предложите школьникам изучить карту Санкт-Петербурга в течение нескольких минут и ответить на вопрос: что она может рассказать о Петербурге тем людям, которые никогда не были в Петербурге?

3. Организуйте беседу по итогам самостоятельной работы. В ходе обсуждения задавайте дополнительные вопросы, которые бы позволили учащимся сделать вывод об особенностях современного Петербурга (огромная территория города; множество городских районов; находится на берегу Финского залива – части Балтийского моря; стоит на многочисленных реках и каналах; центр города расположен на множествах островах; город, в котором много набережных, мостов, причалов, портов; город прямых улиц; исторический центр расположен вокруг Невы; культурный центр – здесь множество учебных заведений, театров, музеев, библиотек и прочих учреждений культуры и искусства; много названий улиц рассказывают о столичном характере города и его военном прошлом; город, где есть метрополитен и пр.).

4. Сообщите школьникам, что еще важную информацию о незнакомом населенном пункте может нести тот дорожный знак, который устанавливается при въезде. Эти знаки оформляются особым образом: ведь они должны не только поприветствовать путников и сообщить им «Вы вступили на городскую территорию!», но и показать, чем данный населенный пункт



отличается от остальных. Предложите школьникам рассмотреть типовой въездной знак в Петербург, установленный на одном из пригородных шоссе.

5. Выведите изображение знака на большой экран. Организуйте обсуждение по следующим вопросам: Что учащиеся могут сказать о размерах знака, его форме, цветовой гамме? Какие ассоциации возникают у них при взгляде на этот знак? Какие детали знака обращают на себя внимание и почему? Что эти детали могут означать, о чем они рассказывают? Какие особенности Санкт-Петербурга отражает данный знак? Может ли он рассказать о том, как относятся петербуржцы к своему городу?

В ходе дискуссии вы можете дополнить ответы детей: рассказать о смене официальных названий города, о петербургском гербе, ленинградской блокаде («город-герой»), наградах, полученных городом в прошлом.

6. Предложите школьникам «прогуляться» по улицам Санкт-Петербурга: продемонстрируйте с помощью мультимедийной техники на большом экране один из роликов («фильмов»), взятых из Интернета и показывающих достопримечательности северной столицы. Обсудите, что учащиеся могут еще добавить к рассказу о Санкт-Петербурге: какой он, наш город? Обобщите итоги беседы, рассказав о том, что город на Неве обладает

уникальным культурным наследием, поэтому он занесен в список охраняемых международной организацией ЮНЕСКО территорий.

7. В завершении занятия предложите ученикам (индивидуально, в парах постоянного состава или в малых группах) нарисовать рисунок «Удивительный Санкт-Петербург», отразив на нем специфику города.

Занятие 2. «Все флаги в гости будут к нам. Санкт-Петербург как туристический центр»

Цель – сформировать представление о Санкт-Петербурге как «открытом» городе, стремящимся учитывать интересы туристов, приезжающих из других стран и городов.

Оборудование: маршрутные листы, карта Санкт-Петербурга.

Организация образовательного путешествия:

1. Предварительная работа.

Напомните учащимся, что Санкт-Петербург считается «туристической столицей» России. Ежегодно тысячи иностранных туристов из разных уголков земного шара приезжают в наш город. Выясните у детей, чем, на их взгляд, Петербург может привлекать иностранцев? При обсуждении вопроса акцентируйте внимание детей на том, что туристов прельщает не только красота и уникальная история архитектурных достопримечательностей. Их интересуют и удивительные особенности природы (например, белые ночи, обилие рек и каналов, наводнения), и необычные традиции (например, полуденный выстрел, обычай молодоженов посещать в день свадьбы памятные места), и знаменитые социокультурные институты (музеи, театры). Отметьте, что город – всегда рад своим гостям: ведь туризм приносит в городскую казну значительные деньги. Но вот всегда ли довольны иностранцы, прибывшие в Петербург? Как они чувствуют себя на улицах города? Чтобы ответить на этот вопрос, учащимся предлагается совершить небольшую прогулку по главной улице города – Невскому проспекту.

2. Работа на маршруте.

Учащиеся делятся на малые группы и получают следующий маршрутный лист с заданиями:

«Совершите прогулку по главной улице Петербурга от станции метро «Гостинный двор» до станции «Невский проспект (выход на канал Грибоедова)».

Попробуйте понять, легко ли иностранцу ориентироваться на улицах города? Для этого осмотрите встреченные на вашем пути адресные таблички, указатели и другие информационные знаки. Выясните: как часто они встречаются на Невском проспекте? какую информацию и на каком языке содержат? где расположены? насколько удобно ими пользоваться?

Осмотрите вывески. Имеются ли среди них вывески на иностранных языках? каких? какие учреждения, организации «скрываются» за этими вывесками? Предположите, насколько могут быть востребованы эти учреждения иностранцами?

Зайдите в несколько кафе и ресторанов и выясните, часто ли иностранцы заходят в эти заведения? имеется ли в кафе и ресторанах меню на иностранном языке? на каком? бывали ли случаи, когда сотрудники кафе и ресторанов не могли понять своих посетителей-иностранцев?

Загляните в театральные кассы, маленькие магазинчики и крупные универмаги Невского проспекта. Узнайте у продавцов, насколько часто в качестве покупателей выступают иностранцы? знают ли сами продавцы иностранный язык? какой? если не знают, то как продавец находит «общий язык» с иностранцем-покупателем?

Загляните в Дом книги. Выясните, имеются ли в продаже карты и путеводители по Петербургу на иностранных языках? каких?

По итогам путешествия сделайте вывод: насколько комфортно, удобно, свободно чувствует себя иностранец в Петербурге? с какими проблемами он может столкнуться в наше городе?

3. Обсуждение результатов образовательного путешествия.

Предложите группам обменяться результатами своего путешествия. Предложите ученикам написать свои рекомендации для городской администрации: как можно сделать город более комфортным для всех иностранных туристов?

Занятие 3. «Взгляд на восток»

Цель – сформировать у школьников представление о роли культурного наследия ислама в современной жизни Санкт-Петербурга.

Оборудование: компьютеры, выход в Интернет, карта Санкт-Петербурга.

Ход занятия:

1. Обратите внимание учащихся на название занятия. Обсудите с ними, как они понимают данную тему и о чем пойдет речь на сегодняшнем занятии. Предложите им разделиться по группам и выяснить, какое наследие оставили городу петербуржцы, исповедующие ислам и разделяющие ценности восточной цивилизации. Для этого ученики могут воспользоваться ресурсами Интернета.

2. Озвучьте исследовательское задание: «Узнайте, есть ли в нашем городе места, связанные с исламской культурой, – мечети, медресе (школы), музейные коллекции, здания и сооружения, оформленные в восточном стиле. Выберите один из объектов и «соберите» информацию о нем: где он находится? Когда создан? Кем создан? С какой целью? Что в нем необычного? Какие характерные черты культуры ислама нашли отражение в этом объекте? Подготовьте короткое сообщение о результатах своего исследования».

3. Организуйте обсуждение результатов работы групп. Выясните, можно ли назвать современный Санкт-Петербург – хранителем духовных традиций мусульманской культуры? Какие элементы восточной (исламской) культуры встречаются в городском пространстве наиболее часто? Как они

видоизменяются в нетрадиционном культурном пространстве? Какие черты восточной культуры наиболее близки и понятны европейцам?

ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

*Демидович Д. М., Смирнова Ю. А.,
Шейко Н. Г.*

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Петербургский квест»*

Занятие 1 (вводное)

Цель занятия: сформировать представление учащихся с новой формой освоения пространства – квестом.

Поприветствовав учащихся, организуйте беседу, в ходе которой обсудите с учениками возможные целевые установки и результаты данного занятия. Пообсуждайте, какие игры дети знают, знакома ли им такая игра как квест. Далее учащимся дается вводная информация, о том, что сегодня основная цель занятия выбраться из комнаты. Для этого необходимо выполнить все задания и собрать код из трех цифр. На прохождение квеста ученикам отводится один час.

Для проведения этого занятия необходимо подготовить кабинет заранее. Все задания размещаются в пространстве класса сразу же, чтобы учащиеся могли сами выбрать последовательность их выполнения.

1. На парту кладется лист с написанным на нем заданием: «Сегодняшнее число подскажет Вам нужное слово» и разрезанное по строчкам стихотворение. Задача учащихся – собрать в нужном порядке стихотворение, вспомнить какое сегодня число, отсчитать сначала стихотворения нужную цифру и посчитать количество букв в этом слове. Стихи целесообразно выбирать о Санкт-Петербурге.

2. На доску крепится задание: «Петербург – уникальный город. Мы буквально сидим на памятниках архитектуры». На обратную сторону стульев приклеивается разрезанная изображение здания или района города, в названии которого имеется цифра (например, здание 12 коллегий, «5 углов») или фотографию фасада, на котором есть римская цифра. Дети должны найти все кусочки изображения, собрать их и определить, что за цифра зашифрована.

3. В любом месте класса размещается задание: «Когда узнаете две цифры, про третью спросите у Бабы Яги». Учитель одевает на себя бейдж «Кощева Баба Яга». Учащиеся должны догадаться, кто выступает в этой роли, и спросить про третью цифру. Учитель обещает сказать ее, только если дети разгадают загадки. Загадки представляют из себя игру, которая называется «Данетки». Суть ее заключается в том, что ученикам предлагается

незавершенная ситуация, которую необходимо продолжить. Школьники могут задавать учителю любые вопросы, на которые можно ответить «Да», «Нет» или «Неважно».

Примеры загадок:

Чтобы сохранить ценности их спрятали на самом видном месте.

(Ответ: В блокаду часть экспонатов Эрмитажа были спрятаны в Исаакиевском соборе)

Человек бросает в Неву портрет Ленина. Зачем он это делает?

(Ответ: Это турист, он бросает в Неву юбилейный рубль с изображением В.И. Ленина, чтобы вернуться в Ленинград еще раз)

4. На двери вешается лист бумаги, на котором написано «Стучите, вам откроют...*всегда начинаете с меньшего, но стремитесь к большему... (мелким шрифтом, внизу страницы)*». Рядом размещается таблица, в которой описаны коды цифр азбуки Морзе (можно заменить на любой другой код, придуманный самостоятельно). Дети должны отстучать по двери цифры, полученные в результате решения квестовых заданий, в порядке от меньшего к большему. После этого дверь открывается.

В завершение занятия предложите учащимся вспомнить, какую цель имело данное занятие, и выяснить, достигнута ли она. Обсудите, что такое квест, чем отличается от других игр. Порассуждайте, какие навыки и умения помогли им пройти квест или, если квест пройти не удалось, что им помешало.

Информация для учителей

В основе программы «Петербургский квест» лежит популярная в молодежной среде форма городского ориентирования – квест (от англ. quest – поиск), которая является альтернативой экскурсионных программ по городу. Квест представляет собой интерактивную историю, важнейшим элементом которой является исследование определенного пространства (городского, музейного и т.д.), а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Условно квесты можно разделить на два вида: линейные и нелинейные. При прохождении линейных квестов задания выполняются одно за другим, и каждая решенная загадка направляет учащихся к следующему вопросу. После выполнения всех заданий учащиеся находят ответ на главный вопрос игры. Примером могут служить различные квесты по городу, когда участники путешествуют по городскому пространству, выполняя различные поисковые задачи, и получают от ведущего задание для нахождения следующего городского объекта, который необходимо исследовать. Ориентировки (направляющие задания), как правило, представляют собой загадки, решить которые можно актуализируя имеющиеся знания и используя подсказки, полученные при решении предыдущих заданий.

Нелинейные квесты предусматривают создание определенной подготовленной среды, в которой учащиеся самостоятельно выбирают маршрут прохождения квестовых заданий. Решение всех головоломок дает ответ на главный вопрос игры. Примером нелинейного квеста может служить популярная сегодня игра, получившая название Escape room (Выбраться из комнаты). Суть ее состоит в том, что игроки должны за определенное время выполнить ряд заданий и выбраться из запертой комнаты. Как правило, участие в этом квесте предполагает групповую работу и способствует формированию коммуникативных навыков.

Задания, используемые в квестовых играх, носят различный характер:

1. Поисковые задания, предусматривающие поиск различных предметов и объектов. Чаще всего задание, которое необходимо выполнить участникам квеста, не дается напрямую, а формулируется иносказательно. Например, «сегодняшнее число подскажет Вам нужное слово...» (участники должны вспомнить сегодняшнюю дату, и отсчитать в данном им отрывке текста необходимое слово) или «Петербург – уникальный город. Мы буквально сидим на памятниках архитектуры» (игроки должны догадаться, что необходимо заглянуть под стул и найти там иллюстрацию памятника архитектуры). Подобные формулировки предусматривают и поиск городских объектов. Например, «Эти два человека с разницей более чем в 1000 лет совершили один и тот же подвиг. Первый прославился тем, что прошел этой дорогой со слонами. Найдите на карте города магистраль, названную в честь второго человека».

2. Исследовательские задачи, когда участникам необходимо изучить данный объект и решить загадку. Например, задача участников найти три цифры, открывающие кодовый замок на двери. Один из объектов, который они находят в комнате это разрезанное изображение «Пяти углов». (таким образом, задача игроков догадаться, что одна из спрятанных цифр - 5), или «вот шесть цифр: 329 и 176. Такое количество “чего-то” находится на здании самого известного музея нашего города»

3. Задания на логику. Например, учащиеся находят на двери таблицу, в одном из столбцов которой написаны цифры, а в другом точки и тире. Рядом на двери висит подсказка «Стучите, Вам откроют... всегда начинайте с меньшего, но стремитесь к большему...» (Участники должны догадаться, что перед ними азбука Морзе и что им необходимо отстучать цифры от меньшего к большему).

4. Задания на сопоставление информации. Например, игроки должны сопоставить историческое изображение какого-либо места в городе с современными иллюстрациями или реальным городским пространством, и определить какие элементы исчезли или, наоборот, появились.

СОЦИАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Н. Г. Шейко

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Право на город» (6 класс)*

Занятие 1(вводное)

Цель – познакомить учащихся друг с другом и сформировать у них элементарные представления о содержании программы внеурочной деятельности.

Оборудование: материалы для игры «12 записок» (тексты записок, «приз»), фрагменты высказывания Д. Херви, бумага, цветные карандаши.

Ход занятия:

1. Поприветствовав учащихся, организуйте беседу, в ходе которой обсудите с учениками возможные целевые установки и результаты данного занятия. Поясните, что целью первой встречи является знакомство – знакомство друг с другом (если в группе собрались учащиеся параллельных классов) и с программой, по которой школьникам предстоит заниматься. Предложите учащимся подумать, как (по каким критериям, показателям) можно будет в конце занятия узнать, что данная цель достигнута. В ходе

беседы принимайте любые возможные версии. Договоритесь о критериях (показателях) самопроверки реализации цели.

Дополнительная информация для педагога:

Возможные критерии достижения цели:

- ученики могут перечислить имена друг друга и учителя;
- ученики могут объяснить название программы и высказать свою версию о том, чем им предстоит заниматься во внеурочной деятельности.

2. Обсудите со школьниками: как можно познакомиться друг с другом. Если учащиеся испытывают затруднения в формулировании способов знакомства, предложите им сыграть в игру.

Дополнительная информация для педагога:

Вы можете предложить учащимся сыграть в одну из следующих игр:

«Снежный ком». Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имена первого и второго, потом – свое и т.д., пока круг не замкнется. В итоге последний в круге (это может быть и педагог) говорит имена всех играющих, а затем и свое.

«Яблочко» («Мяч»). Играющие сидят в кругу. Педагог говорит: «Меня зовут..., я люблю...» (любить можно что угодно и кого угодно) и катит яблоко(мяч) к кому-нибудь из круга. Игрок поднимает яблоко (мяч) и тоже говорит: «Меня зовут..., я люблю...». И предмет катится к следующему. Игра продолжается до того момента, когда все играющие представились.

«Кто? Где? Когда?». Игроки становятся в круг. По сигналу водящего они перестраиваются в линейку так, чтобы: а) имена располагались в алфавитном порядке; б) фамилии располагались в порядке обратном алфавитному; в) участники стояли по месяцам рождения от января до декабря; г) участники стояли по знакам зодиака от Овна до Рыбы и т.д.

«Моя эмблема, мой девиз». Участники игры получают бумагу и карандаши. По сигналу педагога каждый игрок придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название кинофильма и т.д.). Далее организуется презентация эмблемы и девиза, где каждый рассказывает о себе.

Другие игры см. в Интернете:
http://summercamp.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B_%D0%BD%D0%B0_%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE

3. Обратите внимание учащихся на название программы внеурочной деятельности. Обсуждаются следующие вопросы: Что такое «город»? Что такое «право»? О каких правах, данных современному человеку, учащимся известно? Как они понимают фразу «право на город»? В ходе обсуждения обратите внимание учащихся на неоднозначность существующих трактовок понятий «город» и «право».

Дополнительная информация для педагога:

Традиционно под «городом» понимается крупный населенный пункт, жители которого заняты, как правило, не сельским хозяйством. Исторически термин происходит от наличия вокруг поселения оборонительной ограды – вала или стены. В Древней Руси городом называлось всякое крупное жилое место, окруженное такой оградой («городьбой»).

Для историков существовавшие в прошлом города от других поселений отличают следующие 10 признаков: мастерские ремесленников, признаки торговли (привозные вещи, деньги) и административного управления (печати и пломбы), предметы военного оснащения (оружие, снаряжение), различные укрепления, объекты каменного зодчества, письменность (надписи на предметах, книжные застёжки, писало), дорогостоящие предметы обихода, украшения, а также усадьбы городской застройки, обнесенные частоколом.

Отнесение современного населенного пункта к категории городов оформляется в законодательном порядке. При этом критерий численности населения города различается: так в Дании городом считается населенный пункт от 250 человек, в Японии – от 50000 человек. Поселение в России может официально приобрести статус города, если в нем проживает не менее 12000 жителей, и не менее 85 % населения занято вне сельского хозяйства. Однако в нашей стране есть достаточно много (208 из 1092) городов, где проживет менее 12000 человек. Их статус города связан с историческими факторами, изменением численности населения или современными политическими решениями. Например, самым маленьким городом России на 1 января 2014 г. был город Чекалин в Тульской области. В нем числилось 975 жителей. Он был известен под названием Лихвинс 1565 г., когда был причислен Иваном Грозным к опричным городам и укреплен. В 2012 г. представителями местной администрации было предложено изменить статус данного населенного пункта, сделав его «сельским поселением», что вызвало протест жителей Чекалина. В результате городской статус был сохранен. Другой пример – город Магас – один из немногих в последние десятилетия городов мира, специально основанных как столица. Магас – столица Ингушетии, самый маленький и самый молодой населенный пункт, являющийся административным центром субъекта Федерации. Основан в 1994 г. В 2015 г. в нем проживало 5841 человек.

Право – это

- охраняемая государством, узаконенная возможность что-нибудь делать, осуществлять (право голоса, право на образование);
- основание, причина («Он имеет право говорить со мной в таком тоне»);
- совокупность устанавливаемых и охраняемых государством норм и правил, регулирующих поведение людей в обществе (трудовое право, уголовное право);
- во множественном числе – документ, удостоверяющий официальное разрешение на вождение автотранспорта (водительские права) и т.д.

Как правило, вопрос «Что может означать фраза “право на город”?» у учащихся вызывает затруднения. Педагог может предложить ученикам сыграть в игру-квест «12 записок», которая поможет найти ответ. Школьникам с помощью разнообразных подсказок нужно последовательно найти спрятанные педагогом в классе (рекреации) записки, последняя из которых «выведет» их на своеобразный «приз». Это может быть мешочек с конфетами, в который вложены бумажки с фрагментами фразы современного англо-американского географа Дэвида Харви – «Свобода со/здавать и переде/лывать на/ши города и/ самих себя – самое дра/гоценное /(и самое слож/но осущест/вимое) из/ всех челове/ческих прав» (знаком «/» отмечено возможное членение высказывания на фрагменты).

Дополнительная информация для педагога:

Описание игры «12 записок». Педагог заранее прячет в помещениях школы (кабинетах, рекреациях) 11 записок. «Тайники» должны располагаться в доступных для исследования детьми местах. Например, записки можно спрятать в шкафы, картины, дверной косяк, разложить на подоконниках, прикрепить с обратной стороны парты и т.д. Игрокам вручается первая записка, в которой загадано, зашифровано или тайным кодом написано, где находится вторая записка. Подсказка может быть любой: загадка, ребус, головоломка, шарада, фрагмент изображения «тайника», описание внешнего облика места «тайника» или того, как до него добраться («сделайте от учительского стола вправо 3 шага, повернитесь к ..., ...») и пр. Если участникам игры удастся отыскать эту вторую записку, то в ней он получает подсказку, где искать третью. И так далее по цепочке до двенадцатой записки, в которой указано, где спрятан «приз» – угощение, а в нашем случае еще и 12 других бумажек-записок, содержащих фрагменты высказывания Д. Харви.

Дэвид Харви (англ. David Harvey; род. 31 октября 1935) – англо-американский географ. Родился в Англии. В настоящее время живет в США. Преподавал в университетах Англии, США, Швеции. Изучает проблемы социальной справедливости. В 2007 г. The Times Higher Education Guide включил его в список из 18 самых цитируемых интеллектуалов всех времен в области гуманитарных и общественных наук. В 2009 г. был самым цитируемым географом в мире.

4. Предложите учащимся продолжить игру и попробовать из 12 записок, найденных в мешочке с «призом», сложить и прочитать законченное предложение. Организуйте обсуждение смысла «собранного» высказывания: Как ученый трактует понятие «право на город»? Как учащиеся понимают выражение «создавать и переделывать наши города»? Почему города нуждаются в «переделывании», изменении? Кому эта деятельность может быть полезной? В ходе беседы педагог принимает все возможные мнения и версии, если они обоснованы.

В конце обсуждения акценты переносятся на родной город: Нужно ли, на взгляд учащихся, менять Петербург? Что в современном городе на Неве

школьникам нравится, а что – нет? Вопрос о том, что ученики хотели бы изменить в городе, можно также превратить в игру «Аукцион идей». Каждому учащемуся предлагается изобразить на листке бумаги (схематично) то, что они бы поменяли в городе. На работу отводится 2-3 мин. Далее школьники по очереди демонстрируют свои работы без какого-либо комментария. Остальные участники игры должны отгадать по рисунку, что его автор желает изменить в родном городе. В конце игры можно организовать голосование: педагог анонсирует обозначенные детьми городские проблемы и каждый из учеников имеет возможность проголосовать только за 2 предложенных изменения.

5. Предложите учащимся вспомнить цель данного занятия и выяснить достигнута ли она. Подводится итог: сумели ли учащиеся познакомиться друг с другом? Могут ли они объяснить название курса и рассказать о том, чем они будут заниматься во внеурочной деятельности?

Занятие 2. «Как люди изменяют свои города»

Цель – сформировать у школьников представление о возможных и доступных для обычных горожан способах изменения города (городской среды).

Оборудование: запись фрагмента мультфильма «Чебурашка и крокодил Гена» (1969 г., реж.Р. Качанов), туристическая карта Санкт-Петербурга, бумага, ватман, цветные фломастеры, карандаши, клей, скотч, школьный мел, фотографии рекламных плакатов, примеров работы городских активистов, одежда и инвентарь дорожного рабочего, книжный стеллаж, книги для книгообмена, мусорные корзины (коробки), пакет с мусором, инвентарь для проведения дворовой или спортивной игры, семена цветов, глина, вода и т.д. (в зависимости от содержания проводимой игры-выставки).

Ход занятия:

1. Организуйте просмотр отрывка из мультипликационного фильма «Чебурашка и крокодил Гена» (1969 г., реж. Р. Качанов). Предложите учащимся поразмышлять, как данный мультфильм может быть связан с названием программы внеурочной деятельности. В ходе обсуждения акцентируйте внимание школьников на том, что герои мультфильма, осознав свою проблему – одиночество в большом городе – захотели изменить ситуацию, построив домик для друзей. Это общее дело не только поменяло окружающую среду и принесло благо другим (в конце концов, новое городское строение было отдано под детский сад), но и повлияло на отношения между персонажами мультлика. При необходимости еще раз напомните фразу Д. Харви, прозвучавшую на первом занятии, обратив внимание учеников на взаимосвязи перемен в городской среде и личностных изменений в тех людях, которые их осуществляют.

Дополнительная информация для педагога:

Общая продолжительность мультфильма около 20 мин. Поэтому целесообразно показать школьникам только фрагмент – от момента

появления в кадре льва Чандера и до конца мультфильма (ориентировочно 5 мин.). Мультфильм можно свободно скачать в Интернете.

2. Обсудите с учащимися, как еще можно поменять город и изменить отношения между горожанами? Какими способами? Что можно сделать для города полезного? Принимайте все ответы, если они доказаны. При необходимости кратко фиксируйте ответы на доске (листе ватмана). Предложите школьникам расширить представления о тактиках (способах) изменения города с помощью игры-выставки.

3. Разделите учащихся на 2-3 команды (по 3-5 человек). Расскажите об истории создания аналогичной игры-выставки в Москве. Объясните условия игры. Предоставьте время для осуществления самостоятельной работы на выставке. Ориентировочно работа должна занять не более 20-25 мин.

Дополнительная информация для педагога

Игра-выставка «Право на город» была организована и проведена 13-14 апреля 2013 г. в Москве в культурном центре «ЗИЛ» в рамках Третьей неформальной конференции о городских инициативах «Делай САМмит». На данной конференции были представлены лучшие практики гражданских действий и инициатив «снизу», направленные на создание дружелюбной, удобной, экологичной и человеческой городской среды. Цель «Делай САМмита – вдохновить людей, предложить им эффективные инструменты решения городских проблем, наладить взаимодействие по вопросам благоустройства города между различными заинтересованными группами.

На конференции выставка «Право на город» была организована по подобию настольной игры (хотя традиционного кубика в ней не было, а правила были достаточно условны). Пространство помещения делилось на «клетки». Каждая клетка игры размером два на два метра была посвящена одной из тактик захвата и переобустройства городского пространства. Как минимум треть из 20 клеток были отданы другим участникам саммита и посетителям (со-авторам) выставки. Посетители становились «одушевленным элементом» игры: именно они передвигались по игровому полю, шаг за шагом проходя заданный маршрут. В каждой клетке было необходимо активировать ту или иную тактику, а возможно и вовсе придумать свою. Сделать семенные бомбы, обменяться книгами, нарисовать пешеходный переход, записать свое предложение по изменению городской среды и отношений между горожанами, в конце концов – позвонить маме. И подумать, почему мы имеем право на город и что мы можем сделать друг для друга.

Полностью получить информацию о выставке-игре «Право на город» вы можете на сайте «Партизанинг. Партизанские городские перепланировщики» – <http://partizaning.org/?p=6537> (раздел «Проекты», ресурс «20 тактик захвата и переустройства городского пространства»).

Для предлагаемой школьной игры-выставки московский проект «Право на город» был несколько изменен: сокращено число «клеток», переформулированы некоторые задания, внесен элемент соревновательности. Ниже приводится адаптированный для младших подростков вариант игры.

Игровые клетки можно целесообразнее «разбросать» по всему зданию школы: в кабинетах, коридорах, библиотеке, спортивном зале. Их количество и содержание определяется педагогом самостоятельно и зависит только от материально-технических возможностей ОУ. Чтобы у школьников

сложились элементарные представления о городских тактиках, используемых активистами, достаточно познакомиться с 4-5 способами.

Каждая команда должна посетить все игровые клетки согласно своему маршрутному листу, в котором устанавливается порядок прохождения клеток (напоминает игру по станциям). Последовательность прохождения игровых клеток у каждой команды будет своя. Это позволит группам детей свободно работать, не мешая друг другу.

Можно внести элемент соревновательности. Например, ограничить время прохождения каждой станции, придумать бонусные баллы за ответы и т.д.

При оформлении текстов инструкций для каждой игровой клетки лучше соблюсти единые правила: распечатайте задания на бумаге одного цвета и размера, одним шрифтом. В этом случае учащимся не придется терять время на поиск текста задания среди других печатных и иллюстративных материалов, представленных в каждой «точке» игры-выставки.

Описание игровых клеток и заданий.

Клетка «Старт».

Может располагаться в том же кабинете, где занимаются учащиеся. На любую вертикальную поверхность прикрепите распечатанное описание игры: «Мы предлагаем вам совершить путешествие по своеобразной выставке и сыграть в игру. Вы становитесь элементом игры, шаг за шагом проходящим заданный маршрут. В каждой игровой клетке нужно будет освоить тот или иной способ изменения города, а возможно – придумать свой. А в завершении игры вам предстоит ответить на главный вопрос – почему мы имеем право на город? И помните, конец игры далеко за границами данной выставки».

Команды вытягивают по жребию свои маршрутные листы (в них обозначен порядок прохождения игровых клеток) и отправляются в путешествие по выставке.

Клетка № 1 «Навигация в городе».

Положите на парту туристическую карту Санкт-Петербурга и цветные карандаши. На вертикальной поверхности разместите инструкцию:

«Тактика № __. Навигация в городе.

Прежде чем улучшать, изучите свой город. Найдите хотя бы один способ добраться от школы до вашего любимого места в городе пешком, на велосипеде, роликах (а не на метро или папиной машине). Выберите цветной карандаш и отметите возможный маршрут вашего передвижения на карте Санкт-Петербурга (нарисуйте вдоль него линию).

Эффект: теперь вы не потеряетесь!

Что нужно: во время прогулки смотреть по сторонам и тогда вы увидите места в городе, которым нужна ваша помощь».

Клетка № 2 «Доска для сообщений».

Разместите маркерную доску с маркером и тряпкой (или лист ватмана, фломастер и флакончик с корректором, чтобы ученики могли исправить ошибки в создаваемой ими фразе или рисунке). Прикрепите рядом с доской фотографии реальных «Досок для сообщений, созданных активистами (или поставьте компьютер или планшет с данными изображениями). Прикрепите инструкцию:

«Тактика № __. Доска для сообщений.»

Для того, чтобы наладить диалог между соседями и приобщить даже старушек к рисованию маркером на стенах, установите в лифте или подъезде доску.

Эффект: позволяет завязать знакомство с соседями и немного одомашнить свой родной подъезд.

Что нужно: доска, маркеры, тряпочка, супер-клей. Время от времени проверять сохранность и записывать результат.

Оставьте на данной доске свое сообщение для одноклассников и друзей!!!».

Клетка № 2 «Ящики для пожеланий».

Поставьте или прикрепите к стене ящик для писем (фабричный или самодельный). Положите на стол распечатанные копии реальных писем горожан активистам, бумагу для записей, фломастеры. Прикрепите инструкцию:

«Тактика № __. Ящики для пожеланий.»

Вовлекайте людей в общее дело на благо города. Собирайте пожелания, жалобы и гениальные идеи по улучшению города.

Эффект: позволяет собрать интересные предложения горожан. Можно узнать мнения детей и старушек, которые еще не освоили лайки и тычки на айфоне. А если ящик еще и очень похож на настоящий (официальный), то дворник, скорее всего, его подкрасит, чем снимет.

Что нужно: почтовый ящик, краска-спрей, заламинированные таблички с объяснением – для чего предназначен данный ящик, подходящий забор.

Напишите свое пожелание администрации нашей школы – что вы хотите изменить в школе и на территории, прилегающей к ее зданию!».

Клетка № 3 «Самодельные зебры».

Эту клетку можно создать на улице и использовать для активации тактики городского переустройства не краску и кисти, а белый мел для школьной доски. Положите мелки, жилетку для дорожного рабочего и прочий инвентарь, необходимый для создания пешеходных переходов. Повесьте инструкцию:

«Тактика № __. Самодельные зебры.»

Вы нашли в городе точку, где люди годами переходят дорогу в «неположенном месте», так как поблизости нет ни одной зебры? Не беда,

немного краски, оранжевая жилетка и лицо «кирпичом» сделают из вас отличного дорожного работника.

Эффект: позволяет за ночь добавить безопасности и показать, что этот город принадлежит вам, то есть пешеходам.

Что нужно: уверенность в том, что в этом месте действительно нужен пешеходный переход, специальная краска, валик, светоотражающая жилетка, каска и конусы, чтобы не попасть под машину.

Нарисуйте с помощью мела хотя бы одну полосу «зебры»!»

Клетка № 4 «Взлом рекламы».

Разместите в данной клетке фотографии (сканы) надоевшей рекламы, которая заполонила город, фломастеры или цветные авторучки, стикеры с клейкой стороной, на которых можно написать свой «ответ» рекламе и приклеить его на фотоизображение. Прикрепите инструкцию:

«Тактика № __. Взлом рекламы.»

Самый простой способ «взлома» надоевшей рекламы автомобилей в метро – стикеры, которые могут изменить содержание рекламы до неузнаваемости: «Еще больше пробок – для тех, кто толст, ленив и робок!».

Эффект: поднимает настроение, учащает сердцебиение.

Что нужно: точные размеры, интересная идея, подходящий шрифт. Самоклеящиеся стикеры можно заказать в копи-центрах и фотоателье.

Попробуйте «взломать» петербургскую рекламу (см. фотографии)!».

Клетка № 5 «Раздельный сбор мусора».

Эта клетка может располагаться как в реальном городском пространстве (если рядом со школой есть бокс с раздельным сбором мусора), так и непосредственно в школьном кабинете. В последнем случае поставьте три коробки (мусорных ведра), на которых разметите таблички с названием утилизируемого мусора, например, «Пластик», «Бумага», «Опасные отходы». Положите рядом мешок с мусором – пластиковые бутылочки из-под минеральной воды, йогурта или молока (их следует заранее помыть), сломанные пластмассовые детские игрушки или шариковые ручки, разорванные полиэтиленовые пакеты, побывавшую в употреблении одноразовую посуду, старые ученические тетрадки, газеты, журналы, обертки от шоколадок или конфет, использованные батарейки и пр. Возможно, что придется также положить на стол комплект одноразовых перчаток для учеников. Прикрепите инструкцию:

«Тактика № __. Раздельный сбор мусора.»

Забота о природе – самое важное после заботы о собственном здоровье. Раздельный сбор мусора – первый шаг к оздоровлению планеты.

Эффект: спасает человечество.

Что нужно: держите дома три коробки и знайте адрес раздельного сбора мусора.

Начните вести отдельный сбор мусора прямо сейчас! Разберите мусорный пакет!».

Обратите внимание! В этом игровом поле должен находиться помощник педагога, реализующего программу «Право на город» (старшеклассник или учитель-коллега). После того, как одна из команд активизирует тактику, он должен будет вновь собрать «утилизированные» детьми предметы из коробок (ведер) в один мусорный мешок, чтобы следующая группа школьников имела возможность попрактиковаться в отдельном сборе мусора.

Клетка № 6 «Партизанское садоводство».

Целесообразнее расположить данную игровую клетку в кабинете биологии. Закройте парту клеенкой. Положите весь необходимый материал для самостоятельного изготовления семенных бомб – землю (глину), воду, семена растений. Предусмотрите для учащихся возможность помыть руки после работы или воспользоваться резиновыми одноразовыми перчатками. Желательно, чтобы в этой «клетке» находился помощник педагога (старшеклассник или учитель биологии), который способен провести для игроков мастер-класс. В любом случае неплохо разместить в игровом поле письменную инструкцию по изготовлению семенных бомб: «Приобретите насыщенную суглинистую почву или другой вид глиняной смеси, которая сформирует крепкий шарик. Почва должна быть благоприятна для растений, которые вы собираетесь проращивать; убедитесь, что она не слишком кислотная. Слепите из чистой глины комки размером с шарик для гольфа, добавляя воду для податливости смеси. В каждый шарик по мере готовности вставляйте семена, или же высыпьте их в глину до того, как начнете лепить “бомбы”. Оставьте семенные бомбы на 24 часа сохнуть: разложите их на листах газеты, поставьте в закрытое место. Теперь они готовы к использованию. Высадите семенные бомбы. Если у вас есть участок с рядами для посадки и уже вырытыми канавками, кладите шарики с семенами через каждый метр (или согласно рекомендации производителя семян) и засыпьте землей с участка. Если вы хотите восстановить растительность на открытом участке с помощью семян травы и деревьев, то разбрасывайте бомбы в случайном порядке, чтобы создать более естественный ландшафт. И все же, не забудьте их хорошенько закопать, чтобы в них сохранилась влага, необходимая семенам».

Текст задания-инструкции может быть таков:

«Тактика № __. Партизанское садоводство.

Более 50 % людей на Земле живут в городах. Пришло время превратить их в настоящие джунгли! Сажайте кусты и цветы, готовьте семенные бомбы, высаживайте укроп и петрушку на подоконнике...

Эффект: позволяет почувствовать себя ближе к природе посреди огромного города, а иногда еще и съесть самовыращенную зелень.

Что нужно: саженцы, семена, ингредиенты для семенных бомб.

Попробуйте сделать семенную бомбу сами!»

Клетка № 7 «Обмен книгами».

Целесообразно расположить данную игровую клетку в школьной библиотеке. Попросите библиотекаря выделить вам на время один стеллаж. Оформите его как точку бук-кроссинга (книгообмена). Книги для обмена можно найти среди списанных изданий школьной библиотеки. А еще их могут принести Ваши коллеги или учащиеся других классов, не участвующие в программе внеурочной деятельности «Право на город». Целесообразно также заранее попросить участников игры принести с собой одну книгу, которая им уже не нужна и с которой они готовы расстаться. Не раскрывайте подробностей для чего нужна будет эта книга.

Разместите у шкафа с книгами инструкцию:

«Тактика № __. Обмен книгами.

Обменивайтесь идеями, конфетами, одеждой, книгами. Организуйте книгообмен (бук-кроссинг) у себя в школе или прямо на улице.

Эффект: чтение делает людей умными.

Что нужно: стеллаж или простая коробка, хорошие прочитанные книги (желательно с ценными пометками на полях).

Совершите книгообмен прямо сейчас! Выложите принесенную вами прочитанную, но уже не нужную в домашней библиотеке книгу на полку. При желании возьмите то издание, которое вам захотелось прочитать!».

Клетка № 8 «Играйте!».

Эта игровая клетка может находиться в помещении спортзала, рекреации или на улице. Предусмотрите возможность сыграть учащимся в любую подвижную (дворовую или спортивную) игру – «классики», «резиночку», салочки, прыжки через скакалку. Пусть они закинут мяч в баскетбольное кольцо или собьют мячом кегли. Выберите что-то одно. Подготовьте весь необходимый для проведения игры инвентарь. При необходимости распечатайте правила или предусмотрите нахождение в данной «клетке» помощника (старшеклассник или учитель физкультуры), который напомним школьникам, как в данную игру нужно играть. Поместите инструкцию:

«Тактика № __. Играйте!

Вы не можете спасти мир с таким серьезным выражением лица. Используйте все подручные материалы для того, чтобы играть. Город – это одна гигантская игровая площадка.

Эффект: хорошее настроение (у вас и тех, кто к вам присоединился).

Что нужно: смекалка, друзья и «мелочи» – скотч, мел, резинка, скакалка, мяч, доски и прочий инвентарь для игры.

Играйте прямо сейчас!».

Клетка № 9 «Простите, это место оккупировано».

Это – «клетка»-шутка. Данное игровое поле предназначено для того, чтобы поднять учащимся настроение. Оно не должно быть первым игровым полем, которое посещают дети. Целесообразно запланировать работу в этом пространстве на конец маршрута. Расположите данную игровую клетку в самом «неприступном» для школьников месте – кабинете директора или завуча, учительской, медкабинете. Или же «оформите» его как-то неожиданно. Например, установите в коридоре туристическую палатку и попросите старшеклассника посидеть в ней в течение игры. Текст вывешенного задания-инструкции может быть таким:

«Тактика № __. Простите, но это место уже оккупировано.

На этой клетке ничего не происходит. Пожалуйста, проходите. Здесь не на что смотреть и нечего делать.

Эффект: не выявлен.

Что нужно: проходить дальше».

Клетка «Финиш».

Разместите ее в том же помещении, где располагался «Старт». В этой клетке участники должны сдать свои маршрутные листы.

4. Организуйте обсуждение работы на выставке. Попросите учащихся перечислить, какие способы (тактики) предлагали городские активисты для изменения жизни в городе? (список новых освоенных тактик можно разместить рядом с тем списком, который ученики составляли до начала игры). Насколько эффективными кажутся школьникам данные тактики? Что общего есть во всех этих способах городского переустройства? Как учащиеся относятся к несанкционированным действиям по изменению городской среды? Чем они могут быть полезны городу? В чем опасность несанкционированного переустройства городской среды? Если есть время, то объясните ученикам сущность такого общественного движения как «тактический урбанизм».

Дополнительная информация для педагога

Современные города развиваются очень стремительно. Городскую администрацию и представителей бизнеса интересуют, в первую очередь, мегапроекты, которые способны повысить конкурентоспособность населенного пункта, изменив его, правда, не всегда в пользу его жителей. В свою очередь, профессиональные планировщики думают над стратегиями долгосрочного развития города, решают глобальные задачи.

Во многих городах принимаются планы, которые фиксируют жизнь города на 20 лет вперед, что при современных темпах развития быстро теряют актуальность. При этом у городских планировщиков не всегда есть интерес или задачи спускаться на уровень квартала, улицы, дома.

В противоположность гигантизма начала набирать популярность «теория малых дел» – маленькие локальные действия, которые могут привести к большим переменам, как в городе, так и в обществе. По всему миру появляется много проектов, нацеленных на привлечение жителей в процесс изменения жизни в городе, применение «низовых» инструментов для преобразования городской среды.

У этого общественного движения появилось сразу несколько названий: «tacticalurbanism», «handmadeurbanism», «DIY urbanism»(doityourselfurbanism), «quirellaurbanism», «pop-upurbanism» и т.п. В России данное явление чаще всего именуют

«тактическим урбанизмом», а еще (наверное в шутку) *«городским партизанингом»*. Это общественное движение по «отвоевыванию» пространств наших городов посредством действий, не занимающих много времени. Его смысл заключается в следующем: нужно сделать быстрые изменения, при этом привлекая местных жителей в процесс несанкционированной перепланировки города. Подобные действия не требуют много денег и ресурсов, а их результат заметен сразу. Главное – показать жителям, что от них зависит многое (Дэвид Харви: «Право на город – не только право доступа к тому, что уже существует, но и право менять существующее в соответствии с нашими желаниями»).

Таким образом, тактический урбанизм – это своеобразная лаборатория для несанкционированных экспериментов «снизу», которые способны принять форму легальных государственных программ. Гражданские инициативы могут привлечь внимание к проблеме большего количества людей, не вовлеченных в процесс активных действий, сформировать общественный запрос на изменение и впоследствии найти поддержку в администрации города. Кроме того, власти могут использовать результаты временного эксперимента для запуска своих пилотных и тестовых программ.

Много примеров по миру показывают, что гражданские «низовые» инициативы – это важный инструмент изменения не только городского пространства, но и общества, который способен решить социальные и политические вопросы, сформировать новое сознание неравнодушного жителя города и страны. Потому, что за каждой небольшой инициативой стоит изменение, которое приводит к новой инициативе и новой смене. Даже маленькое решение большого количества людей может иметь значительный результат.

Занятие 3. «Городские перепланировщики рядом с нами»

Цель – сформировать у школьников эмоционально-ценностное отношение к результатам деятельности городских активистов (на примере объектов, расположенных на территории микрорайоны).

Оборудование: карта микрорайона, фотоаппарат (по желанию).

Ход занятия:

1. Данное занятие проводится как прогулка по микрорайону. Учащимся предлагается вспомнить: встречались ли им в жизни люди, которые своими делами пытались «переделать», улучшить, развить свой город? В случае положительных ответов, попросите школьников рассказать об этих горожанах и их делах. В случае отрицательного ответа, предложите им поразмышлять над вопросом: почему городские активисты не ставят своей целью рекламировать себя? Что для них важно – слава и почет или результаты деятельности на благо всех городских жителей? А если мы не знакомы с «городскими перепланировщиками», то, может быть, мы увидим результаты их труда? Предлагаем учащимся прогуляться по микрорайону в поисках мест, созданных или облагороженных руками местных жителей – наших соседей.

2. Школьники получают карту микрорайона (можно взять ресурсы Гугл- или Яндекс-карты), на которой обозначены места, которые необходимо посетить во время прогулки. Озвучивается задание: «Вам необходимо сориентироваться в нашем микрорайоне, найти и осмотреть места, обозначенные на карте. Вы можете исследовать эти места в любом порядке. Главное – маршрут, который вы выбираете, должен быть а) самым коротким

и рациональным; б) безопасным. Ваша задача – найти и исследовать места около школы, подвергшиеся воздействию городских активистов».

Дополнительная информация для педагога:

Прежде чем отправляться на прогулку с учащимися, исследуйте микрорайон сами. Попробуйте найти объекты – результаты труда городских активистов. Это могут быть озелененные балконы, клумбы и газоны, которые местные жители создали около своих парадных, самодельные, но симпатичные и удобные уличные скамейки, объекты граффити, смешные объявления и пр.

После нахождения объекта на территории микрорайона учениками обязательно обсудите с ними следующие вопросы: Почему они решили, что данный объект создан по инициативе местных жителей? Что они видят в нем такого, что может подтвердить этот вывод? Как они думают, зачем горожане его создали? С какой целью? Насколько данный объект школьники считают полезным, интересным, красивым и т.д.? Попробуйте вместе с учащимися выяснить кто же он – автор, «перепланировавший» этот уголок микрорайона (квартала): расспросите об этом местных жителей.

3. Общее подведение итогов прогулки можно перенести в школьный кабинет. Обсудите с учащимися, что нового они узнали о своем микрорайоне и его жителях? Смогли ли они убедиться, что «городские перепланировщики» живут рядом с нами? Как они относятся к деятельности этих людей – наших соседей?

Е. В. Евтух, И. И. Князева

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Школьная музыкальная радиостанция» (7 класс)*

Занятие 1. «Веб-квест “Эфир? Эфир. Эфир!”»

Веб-квест создан для организации и проведения вводных занятий внеурочной деятельности "Школьная музыкальная радиостанция" (7 класс)

Цель: перспективное планирование работы школьной музыкальной радиостанции на основе анализа деятельности петербургского (ленинградского) радио а также других радиостанций.

Дорогие друзья!

Нам предстоит создать и наладить регулярное вещание школьной музыкальной радиостанции. Но, успех каждого нового проекта во многом зависит от тщательного его планирования, изучения трендов выбранного направления, анализа возможностей и рисков.

Вам, как начинающим деятелям радио и петербуржцам предлагается всесторонне изучить деятельность петербургского радио и составить бизнес-план развития школьной радиостанции.

Всем сотрудникам создающейся радиостанции предстоитделиться на группы.

Историки

Вам предстоит изучить историю петербургского (ленинградского) радио и ответить на вопросы:

Какие события наиболее значимы для петербургского (ленинградского) радио.

Какое значимое событие может быть запланировано в деятельности школьной музыкальной радиостанции.

Источники информации:

5tv.ru (<http://www.5-tv.ru/radio/>)

Радио "Петербург" (https://ru.wikipedia.org/wiki/Радио_Петербург)

Манежная площадь (Санкт-Петербург)

([https://ru.wikipedia.org/wiki/Манежная_площадь_\(Санкт-Петербург\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Манежная_площадь_(Санкт-Петербург)))

Радио в годы войны (http://battlefront.ru/view_articles.php?id=282)

Дом на Итальянской (<http://amacumara.ru/2013/01/dom-radio/>)

Мархасёв Л.С. Судьба Дома радио (<http://magazines.russ.ru/neva/2003/9/marhas.html>)

Результатом работы вашей группы должна стать визуализация, совмещающая карту и ленту времени, выполненная на ресурсе <http://www.myhistro.com/> и предложения в перспективный план деятельности школьной музыкальной радиостанции.

Критерии оценивания работы группы

1	2	3
Верификация источников информации		
Проведена верификация незначительной части источников информации с учетом владельца сайта и последних обновлений на сайте. Отсутствует вывод об уровне достоверности информации	Проведена верификация большинства источников информации с учетом владельца сайта и последних обновлений на сайте. Не везде сделан вывод об уровне достоверности информации	Проведена верификация всех источников информации с учетом владельца сайта и последних обновлений на сайте. Сделан вывод об уровне достоверности информации
События на карте в привязке к дате		
На ленте времени представлено 4 (или менее) событий, связанных с историей петербургского (ленинградского) радио. Не все события снабжены мультимедийным контентом (изображения, аудио- или видеофайлы (или гиперссылки на них))	На ленте времени представлено менее 4-5 событий, связанных с историей петербургского (ленинградского) радио. Все события снабжены мультимедийным контентом (изображения, аудио- или видеофайлы (или гиперссылки на них))	На ленте времени представлено не менее 6-7 событий, связанных с историей петербургского (ленинградского) радио. Все события снабжены мультимедийным контентом (изображения, аудио- или видеофайлы (или гиперссылки на них))

Предложение в план работы школьной музыкальной радиостанции		
Внесенные предложения (1-2) не основаны на выполнении задания группой	Внесенные предложения (1-2) косвенно связаны с аналитической деятельностью группы по изучению истории петербургского радио	Внесенные предложения (2-3) являются результатом аналитической деятельности по изучению истории петербургского радио
Публикация выполненного задания на странице блога		
Опубликованные материалы содержат фактические или грамматические ошибки, выполненное задание опубликовано не работающей гиперссылкой	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок (но есть опечатки), выполненное задание вставлено работающей гиперссылкой	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок, выполненное задание вставлено embed-кодом

Менеджеры по работе с персоналом

Ваша группа должна изучить какие профессии обеспечивают деятельность радиостанции и выбрать наиболее известного представителя ленинградского (петербургского) радио для каждой профессии. А также составить штатное расписание школьной музыкальной радиостанции (какие творческие группы должны участвовать в реализации проекта).

Источники информации:

Радио Орфей (<http://www.muzcentrum.ru>)

Радио Эрмитаж (<http://www.radiohermitage.ru>)

Радио Культура (<http://www.cultradio.ru>)

Радио России (<http://www.radiorus.ru>)

<http://www.profguide.ru/professions/radio-dj.html>

О профессии репортер (<https://ru.wikipedia.org/wiki/Репортёр>)

<http://diktory.com>

Результатом работы вашей группы должен стать постер, созданный на Glogster.com

Критерии оценивания работы группы

1	2	3
Содержательное наполнение глога		
Глог демонстрирует не достаточно хорошо проведенную работу по сбору информации, представлено более менее	Глог демонстрирует хорошо проведенную работу по сбору информации, представлено более 5	Глог демонстрирует тщательно проведенную работу по сбору информации, представлено более 5

5 профессий, обеспечивающих работу радио. Не в каждой профессии показан наиболее известный представитель петербургского (ленинградского) радио	профессий, обеспечивающих работу радио. Не в каждой профессии показан наиболее известный представитель петербургского (ленинградского) радио	профессий, обеспечивающих работу радио. В каждой профессии показан наиболее известный представитель петербургского (ленинградского) радио
<i>Оформление глога</i>		
Стиль оформления выбран без учета тематического контекста, большинство элементов глога не связаны с темой	Стиль оформления в целом соответствует теме, присутствуют случайные элементы	Стиль оформления полностью соответствует теме, каждый элемент глога работает на раскрытие темы
<i>Штатное расписание</i>		
Представлено 3 профессий, обеспечивающих работу радиостанции, даны краткие характеристики каждой профессиональной группы отсутствуют или требуют незначительной доработки	Представлено 3 профессии, обеспечивающих работу радиостанции, характеристики каждой профессиональной группы требуют незначительной доработки	Представлено не менее 5 профессий, обеспечивающих работу радиостанции, даны краткие характеристики каждой профессиональной группе
<i>Публикация выполненного задания на странице блога</i>		
Опубликованные материалы содержат фактические или грамматические ошибки, выполненное задание опубликовано не работающей гиперссылкой	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок (но есть опечатки), выполненное задание вставлено работающей гиперссылкой	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок, выполненное задание вставлено embed-кодом

Редакторы программ

Ваша группа должна изучить какие программы выходят (выходили) в эфир на ленинградском (петербургском) радио а также на других радиостанциях. Результатом работы вашей группы должна стать интеллект-карта радиостудий, созданная на основе анализа деятельности предложенных радиостанций, с использованием ресурса spiderscribe.com или mindmeister.com. А также перечень программ, которые могли бы быть реализованы в проекте “Школьная музыкальная радиостанция”.

Источники информации:Радио Орфей (<http://www.muzcentrum.ru>)Радио Эрмитаж (<http://www.radiohermitage.ru>)Радио Культура (<http://www.cultradio.ru>)Радио России (<http://www.radiorus.ru>)Аудиотеатр. Театр у микрофона (<http://fonofond.ru>)Детское радио (<http://www.deti.fm>)**Критерии оценивания работы группы**

1	2	3
Содержательное наполнение интеллект-карты		
Интеллект-карта показывает не достаточно хорошо проведенную работу по сбору информации, представлено менее 3 ветвей (радиоредакций), не каждая из гроздей имеет структуры второго уровня ветвления	Интеллект-карта показывает хорошо проведенную работу по сбору информации, представлено 3 или более ветви (радиоредакций), но не каждая из гроздей имеет структуры второго уровня ветвления	Интеллект-карта показывает тщательно проведенную работу по сбору информации, представлено 3 или более ветвей (радиоредакций), каждая из которых имеет подуровни
Структура интеллект-карты		
Структура интеллект-карты не продумана	Есть незначительные замечания к структуре интеллект-карты	Тщательно продумана структура интеллект-карты, выбрано точное основание для классификации программ
Программы		
Внесенные предложения (1-2) не основаны на выполнении задания группой	Внесенные предложения (1-2) косвенно связаны с аналитической деятельностью группы по изучению программ предложенных радиостанций	Внесенные предложения (2-3) являются результатом аналитической деятельности по изучению программ предложенных радиостанций, и/или обоснованной собственной творческой инициативой
Публикация выполненного задания на странице блога		
Опубликованные материалы содержат	Опубликованные материалы не содержат	Опубликованные материалы не содержат

фактические или грамматические ошибки, выполненное задание опубликовано не работающей гиперссылкой	фактических и грамматических ошибок (но есть опечатки), выполненное задание вставлено работающей гиперссылкой	фактических и грамматических ошибок, выполненное задание вставлено embed-кодом
--	---	--

Репортеры

Вам предстоит разработать и провести интервьюирование одноклассников и педагогов школы о том, нужно ли школьное радио и какие радиoprogramмы они слушают и внести предложения по организации тематических студий на школьной музыкальной радиостанции.

Результатом работы Вашей группы должны стать говорящие аватары, озвучивающие записанные интервью и созданные с использованием ресурса Voki.com. На их основе вам предлагается сделать прогноз об актуальности создания школьной музыкальной радиостанции в данном образовательном учреждении.

Источники информации:

Национальная Энциклопедическая Служба. Статья “Репортер” (<http://voluntary.ru/dictionary/1105/word/reporter>)

Шумилина Т.В.

Методы сбора информации в журналистике (<http://center-yf.ru/data/stat/Metody-sbora-informacii-v-zhurnalistike.php>)

Сб. Методы исследования журналистики. М. Изд-во МГУ, 1983 (<http://sci-book.com/sotsiologiya-jurnalistiki/sotsiologicheskie-metody-rabote-39586.html>)

Ким М.Н. Технология создания журналистского интервью

Глава 4. «Острота пера» или умелое владение методами? (<http://evartist.narod.ru/text/76.htm>)

СПб.:Изд-во Михайлова В.А., 2001

Уроки журналистики для начинающих (<http://www.journ-lessons.com/litra.html>)

Критерии оценивания работы группы

1	2	3
Разработка вопросов для интервьюирования		
Вопросы для интервью не достаточно хорошо продуманы и требуют значительной корректировки	Вопросы для интервью (не менее 3-4) хорошо продуманы, или/и требуют незначительной корректировки	Вопросы для интервью (не менее 5) тщательно продуманы и грамотно сформулированы
Создание говорящих аватаров		
Большинство образов стилистически не продуманы, не выбран	Большинство образов тщательно продуманы и стилистически	Тщательно продуманы образы, стилистически соответствующие ответам на

фон аватара, хронометраж репортажа не соответствует возможностям ресурса	подобраны, выбран фон аватара, репортаж соответствует хронометражу ресурса	вопросы, подобран фон аватара, репортаж соответствует хронометражу ресурса
<i>Прогнозирование</i>		
Прогноз составлен без учета проведенного интервьюирования, содержит не все обозначенные элементы (указание целевой аудитории, содержания контента и сетки вещания)	Прогноз составлен на основе интервью и содержит не все обозначенные элементы (указание целевой аудитории, содержания контента и сетки вещания)	Прогноз составлен на основе интервью и содержит указание целевой аудитории, содержания контента и сетки вещания
<i>Публикация выполненного задания на странице блога</i>		
Опубликованные материалы содержат фактические или грамматические ошибки, выполненное задание опубликовано не работающей гиперссылкой	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок (но есть опечатки), выполненное задание вставлено работающей гиперссылкой	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок, выполненное задание вставлено embed-кодом

Художники

Задача вашей группы - разработать эскиз логотипа школьной музыкальной радиостанции. Для этого внимательно рассмотрите логотипы компаний, сайты которых предложены вам для анализа. Сформулируйте несколько правил создания логотипа. Предложите несколько эскизов логотипа школьной музыкальной радиостанции с кратким обоснованием элементов каждого из них.

Результатом выполнения задания должны стать эскизы логотипов школьной музыкальной радиостанции, выполненные на бумаге или на основе работы с ресурсом <https://www.logaster.ru/> или <http://logoservis.ru/logo.html>

Источники информации:

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Логотип>

Радио “Балтика” (<http://www.baltika.fm>)

Радио “Орфей” (<http://www.muzcentrum.ru/orpheusradio>)

Критерии оценивания работы группы

1	2	3
---	---	---

<i>Варианты логотипов</i>		
Разработан и представлен один вариант логотипа	Разработаны и представлены 2 варианта логотипа	Разработаны и представлены 3 и более варианта логотипа
<i>Элементы логотипа</i>		
Дано объяснение менее половины элементов логотипа	Дано краткое объяснение большинства элементов логотипа	Дано краткое объяснение всех элементов логотипа
<i>Правила создания логотипа</i>		
Логотипы созданы без учета требований к их созданию	В представленных логотипах учтены не все требования их созданию	Логотипы выполнены с учетом требований к их созданию
<i>Публикация выполненного задания на странице блога</i>		
Опубликованные материалы содержат фактические или грамматические ошибки, выполненное задание опубликовано не работающей гиперссылкой на изображение	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок (но есть опечатки), выполненное задание вставлено работающей гиперссылкой на изображение	Опубликованные материалы не содержат фактических и грамматических ошибок, выполненное задание вставлено изображением, отражающимся на странице сайта

Участники каждой группы выполняют поставленную задачу и оформляют одноименную страницу коллективного блога, предварительно созданного педагогом.

Желаем успехов!

По завершению работы каждый участник заполняет лист вклада в групповую работу

Контрольный список вклада в групповую работу

	Примеры
При планировании работы я предложил	
Мои идеи, которые помогли сделать работу успешной	
Для того, чтобы группа выполнила поставленную задачу я сделал	
Для решения конфликтов или проблем и предотвращения их я применял	
В последующей работе группы я хотел	

Занятие 2. «Знакомство с профессиями Профессия диктор (ведущий)»

Цель – выявить из числа учащихся претендентов на роль доктора (дикторов) школьной музыкальной радиостанции через соотнесение личностных характеристик с профессиограммой Диктор (Ведущий) на радио и организацию речевых тренингов.

Оборудование:

Компьютер с выходом в Интернет для организации поисковой деятельности учащихся, мобильные устройства для записи аудиофайла, тексты фрагмента литературного произведения или стихотворения, а также материалы для проведения речевых тренингов.

Задачи занятия: Выявить профессиональные качества диктора радио.

Учащимся предлагается (без предварительной подготовки) записать небольшой фрагмент литературного произведения или стихотворения на мобильное устройство (компьютер). Например, стихотворение И. Северянина “Ноктюрн”.

*Месяц гладит камыши
Сквозь сирени шалаши...
Всё – душа, и ни души.
Всё – мечта, всё – божество,
Вечной тайны волшебство,
Вечной жизни торжество.
Лес – как сказочный камыш,
А камыш - как лес-малыш.
Тишь – как жизнь, и жизнь – как тишь.
Колыхается туман –
Как мечты моей обман,
Как минувшего роман...
Как душиста, хороша
Белых яблонь пороша...
Ни души, и всё – душа!*

Учащимся предлагается подумать и объяснить какое значение имеют перечисленные ниже термины в профессиональной деятельности диктора радио:

артикуляция;

дикция;

интонация;

орфоэпия;

пауза;

произношение;

риторика;

ударение и т.д.

(Для выполнения задания можно воспользоваться материалами сайта <http://diktory.com/>)

Далее с учащимися организуются речевые тренинги, направленные на отработку качественного произнесения текста. Предварительным шагом речевых тренингов могут стать упражнения на **дыхание** (например, дыхательная гимнастика А. Стрельниковой (<http://strelnikova.ru/>)).

Следующая стадия занятия направлена на **артикуляционную** работу. Учащимся могут быть предложены следующие скороговорки:

Гроза гремит,
Гремит гроза,
Гроза гремит пока грозна.

На дворе дрова,
За двором дрова,
Дрова вширь двора.

Ёж нашел ужа,
Жалил уж ежа,
Ёж был зол –
Ужа уколол.

У Феде в фейсбуке фейк,
Федин фейк всем фейкам фейк.

В процессе работы со скороговорками на тренировочном этапе учащимся предлагается произносить скороговорки шепотом (прием активизации артикуляционного аппарата) всем вместе, каждый в своем темпе. Затем может быть организовано мини-соревнование на лучшее (быстро и правильно) произнесение скороговорки.

Еще одна группа упражнений направлена на фиксацию внимания учащихся на **интонирование** текста (повышение и понижение голоса, паузирование, смысловое выделение слов).

Необходимо произнести небольшой фрагмент текста несколько (как можно больше) раз с различной интонацией. Например, «Может быть, это та самая ласточка, которая так чудесно пела летом, - подумала девочка. - Сколько радости принесла ты мне, милая ласточка!» (Г.Х. Андерсен «Дюймовочка»).

Последним этапом занятия станет повторная запись стихотворения И. Северянина, перед которой учащимся предлагается отметить в тексте трудные для произношения сочетания букв (подчеркиванием), интонационное повышение и понижение голоса (стрелки вверх и вниз), паузы (слэш/ косая черта).

После записи, учащиеся сравнивают начальное и конечное прочтение и выбирают вариант, который будет размещен для дальнейшего комментирования на ресурсе Soundcloud.com (необходима предварительная регистрация). Каждому предлагается выбрать 2-3 наиболее понравившихся исполнения (кнопка Like) и оставить комментарий к записи (ресурс позволяет оставлять комментарии непосредственно к любой части записи). Учащимся, чьи записи получили наибольшее количество голосов, предлагается “должность” диктора в процессе освоения следующего тематического блока программы внеурочной деятельности.

Литература для учителя и обучающихся:

1. П. Сопер «Основы искусства речи»
2. С. Волконский «Выразительное слово. Опыт исследования и руководства в области механики, психологии, философии и эстетики речи в жизни и на сцене»
3. Е. Пекерская «Вокальный букварь»
4. В. Шахиджанян «Учимся говорить публично»
5. Г. Алчевский «Таблицы дыхания для певцов и их применение к развитию основных качеств голоса. Учебное пособие»

Информационные источники;

1. Гимнастика А. Стрельниковой <http://strelnikova.ru/>
2. Культурно-образовательный портал развития речи «Дикторы» <http://diktory.com>
3. Скороговорки для развития речи и не только <http://skorogovor.ru/>
4. Школа вокала Ирины Ульевой «Bel Canto Mobile» <http://www.belcantoschool.ru>

М. К. Хащанская, С. В. Подгорнова

Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности «Музейная лаборатория» (5 класс)

Вводное занятие. «Знакомство»

Цель: создание положительной мотивационной основы для совместной деятельности участников группы.

Задачи:

- познакомиться с миром интересов участников группы;
- создать условия для формирования эмоционально комфортной, безопасной творческой среды взаимодействия участников группы.

Оборудование: помещение для групповой работы, листы формата А4, карандаши, фломастеры, восковые мелки.

Ход занятия:

Педагог предлагает детям выполнить проективную методику «Я – исследователь». На листе А-4 учащиеся изображают четыре сферы своих интересов:

- в мире природы мне интересно исследовать...
- в мире людей мне интересно исследовать...

- в мире вещей мне интересно исследовать...
- ? (нарисуйте сферу интересов на свой выбор)...

На изобразительную работу отводится около 15 минут. После ее окончания каждый ребенок кратко рассказывает о своем рисунке (1-1,5 минуты на каждое выступление).

Как вариант, эту работу можно выполнить в парах. Партнеры считают по рисункам, что интересно другому, а затем обсуждают с ним правильность своих версий. После обсуждения в парах результаты творческих работ озвучиваются в группе.

Педагог подводит итоги занятия, выявляя общие и различные аспекты интересов участников.

Творческие работы участников музейной лаборатории собираются педагогом на протяжении всего курса занятий. Они являются важным материалом для развития саморефлексии учащихся и помогут педагогу лучше узнать детей, почувствовать их индивидуальные особенности, понять динамику их развития.

Тема 1. «Секреты музейной лаборатории»

(на изучение темы отводится три учебных занятия)

Цель: Создание положительной мотивационной основы для деятельности учащихся по исследованию окружающего их предметного мира.

Задачи:

- дать понятие об исследовательской лаборатории и об исследовательской музейной деятельности;
- дать возможность участникам получить первичный опыт исследования предметов и представить его результаты;
- создать условия для формирования эмоционально комфортной, безопасной творческой среды взаимодействия участников группы.

Занятие 1. «Вещь, которая меня представляет»

Оборудование: помещение для групповой работы, мультимедийное оборудование, листы формата А4, карандаши, фломастеры, восковые мелки, коллекция предметов для исследования (15-20 небольших предметов: сувениров, моделей, канцелярских принадлежностей, игрушек, предметов быта и т.п.).

Ход занятия:

Педагог предлагает детям:

- объяснить, как они понимают, что такое лаборатория, исследование, музей;
- предположить, что может исследовать музейная лаборатория;
- ответить на вопрос, зачем изучать музейные экспонаты.

Далее учитель обобщает и конкретизирует ответы детей, обращая их внимание, что исследовать можно не только музейные, но и обычные вещи, которые нас окружают.

После обсуждения участникам предлагается выполнить практикум *«Вещь, которая меня представляет»*.

Алгоритм практикума:

1. Учитель дает возможность учащимся познакомиться с набором предметов, который он подготовил заранее.

2. Каждый участник выбирает какую-либо вещь из предложенных и выполняет следующее задание:

- внимательно познакомьтесь с выбранным предметом;
- положите предмет на лист А4 и нарисуйте вокруг него тот мир, в котором этой вещи было бы хорошо. Затем снимите вещь с листа и дорисуйте картинку и дайте ей название.

- расскажите об этом предмете от первого лица, используя свой рисунок (например, ...я – ластик. Маленький, серый, гибкий, веселый. На мне нарисован слоник. Я очень нужный, потому что могу исправить ошибки, если они сделаны карандашом...). Во время обсуждения участники могут задавать друг другу уточняющие вопросы. При этом не допускается оценка высказываний и рисунков. Педагогу следует обратить внимание детей на то, что все комментарии выражают только их субъективное мнение и поэтому должны начинаться со слов «Я думаю, что...», «Мне кажется, что...».

В заключение занятия проводится экспресс-выставка творческих работ. Педагог подводит итоги занятия и делает вывод о том, что с помощью вещей человек может узнать что-то важное о себе и о других.

Занятие 2. «Учимся понимать язык вещей»

Оборудование: помещение для групповой работы, мультимедийное оборудование, предметы для исследования.

Ход занятия:

Учитель предлагает участникам подумать о том, что такое вещь, каковы ее основные признаки. Принимаются все версии детей. При этом их внимание обращается на то, что вещь – это нечто неживое, материальное. Она может быть как создана искусственно, так и иметь природное происхождение, но главное, в ней содержится смысл, вложенный человеком. Вывод: бессмысленных вещей не бывает. Каждая способна «заговорить» и рассказать человеку о своем значении.

Как понять язык, на котором «разговаривает» вещь?

Педагог предлагает учащимся выполнить практикум *«Учимся понимать язык вещей»*, на примере исследования одной вещи, последовательно обращая на ее субъективное восприятие, объективные физические характеристики и те смыслы, которые в ней заключены. Учителю следует иметь в виду, что вещи бывают привлекательные и отталкивающие,

«неразговорчивые» и «разговорчивые». Для первых исследований важно найти эмоционально привлекательную и достаточно информативную вещь.

Алгоритм исследования вещи

- Что это? Можно ли определить, для чего создана эта вещь?
- Какое первое впечатление она произвела на вас? С чем она у вас ассоциируется? Попытайтесь передать ее образ, на что она похожа.
- Исследуйте вещь. Обратите внимание на ее размер, форму, цвет, материал, декор, надписи или цифры, состояние сохранности.
- Предположите, кем, когда и для чего она использовалась. Есть ли у нее хозяин? Что вы можете сказать о нем? Приведите аргументы в подтверждение своей версии.
- Красива ли эта вещь? Если да, то в чем ее красота?
- Попробуйте представить себе «родную среду» этой вещи – место, где она бы «чувствовала себя как дома». Какие предметы могли бы ее окружать?
- Представьте себе эту вещь в музее. В каком музее она могла бы находиться? О чем бы она там могла рассказать? Как могло бы измениться ее значение?

Подводя итоги, педагог отмечает, что самая обычная вещь может стать интересным объектом для исследования.

Занятие 3. Учимся говорить на языке вещей

Оборудование: помещение для групповой работы, мультимедийное оборудование, бумага для записи, ручки карандаши, предметы для исследования.

Ход занятия:

Участники делятся на три группы. Каждая группа получает свой объект для изучения и алгоритм исследования вещи, с которым дети познакомились на прошлом занятии. Важно, чтобы предложенные предметы были информативными, но при этом содержали в себе некую загадку. Это необходимо, чтобы создать учебную ситуацию потребности в привлечении других информационных источников для прочтения утилитарного, символического, художественного значения этой вещи.

Алгоритм исследования в данном случае дополняется итоговым блоком вопросов:

- На какой вопрос из предложенных вам было сложно найти ответ?
- Что осталось для вас загадкой?
- Где и каким образом можно найти на нее ответ?

Дети работают в группах, кратко записывая ответы на каждый вопрос алгоритма, а затем представляют результаты своих исследований другим участникам.

Педагог подводит итоги, оставляя открытыми возникшие у детей вопросы для продолжения их самостоятельных исследований, результаты которых будут представлены участниками на следующем занятии.

В ходе реализации программы педагог вместе с детьми и их родителями формирует «Библиотечку музейного исследователя»,

содержащую в электронном или бумажном виде литературу, которая поможет детям в проведении исследований. Одной из первых книг такой библиотеки может стать книга С. А. Лавровой «Загадки и тайны обычных вещей».

М.К. Хащанская, С. В. Подгорнова

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Музейные путешествия» (6 класс)*

Тема 1. «История в музее»

Занятие 1. «Знакомство с Музеем семейных историй»

Цель: активизация интереса к собственной семейной истории в контексте истории страны средствами виртуальной музейной экспозиции.

Задачи:

- познакомиться с виртуальным Музеем семейных историй (сайт Музея политической истории России);
- создать условия для осознания школьниками ценности своей семейной истории, достойной быть представленной в музее;
- дать опыт рассмотрения семейных реликвий в качестве экспонатов виртуального музея;
- создать условия для формирования эмоционально комфортной, безопасной творческой среды взаимодействия участников группы.

Оборудование: мультимедийная техника, бумага, карандаши, ручки.

Ход занятия:

В начале занятия проводится фасилитированная беседа о том, какими могут быть виртуальные музеи. Выявляется опыт посещения виртуальных музеев участниками. Обращается внимание на особенности виртуального музейного пространства и работы на виртуальных экспозициях.

Школьникам предлагается познакомиться с виртуальным проектом Музея политической истории «Музей семейных историй». В результате направленного обсуждения учащиеся делают собственные выводы о том, почему история любой семьи может рассматриваться как историческая ценность и быть представлена на экспозиции музея.

В конце занятия учащимся предлагается дома обсудить с членами семьи, какие события их семейной истории могут быть представлены в подобном музее. Какие семейные реликвии могут стать его экспонатами? Результаты домашних исследований будут обсуждаться на следующем занятии.

Занятие 2. Создание экспоната виртуального музея “История моей семьи”»

Оборудование: мультимедийная техника, бумага, карандаши, ручки, семейные реликвии и документы из семейных архивов участников группы, телефоны и планшеты с возможностью съемки видео.

Ход занятия:

Педагог предлагает детям разделиться на пары. Каждый участник берет видеосъемку у своего партнера, в котором тот представляет значимое событие из истории своей семьи. В ходе интервью можно демонстрировать на камеру семейные реликвии и документы с пояснениями. Длительность видео не более 1-1,5 мин.

План интервью:

1. О каком событии из истории твоей семьи ты хотел бы рассказать?
2. Почему ты выбрал именно эту историю? Чем она важна для тебя?
3. От кого ты услышал эту историю (впервые)?
4. Как ты думаешь, чем твоя история может быть интересна и полезна другим людям – посетителям виртуального музея?

Интервьюер может задавать уточняющие вопросы:

Каждый участник группы сам дает интервью и опрашивает своего партнера. На работу с интервью отводится 20 минут.

Вторая половина занятия посвящена просмотру и обсуждению видеосъемки.

Н. Г. Шейко

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Пешком по Санкт-Петербургу. Часть 1» (5 класс)*

Занятие 1. «Почему мы видим город по-разному?»

Цель – сформировать у учащихся представление о влиянии личных интересов человека и широты опыта его повседневной городской жизни на образ города, возникающий в его сознании.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, экран, запись киножурнала «Ералаш», карта (картосхема) микрорайона (квартала) расположения школы, бумага, карандаши или авторучки.

Ход занятия:

1. Начните занятие с просмотра выпуска киножурнала «Ералаш» под названием «Где эта улица, где этот дом?» (1987 год, выпуск № 62, сюжет № 1; электронный ресурс - <https://youtu.be/qGUQe-OqI84>).

2. Обсудите, в чем заключалась абсурдность ситуации, представленной в киножурнале. Помогите ученикам прийти к выводу, что достопримечательности исторических городов порой лучше знают туристы или люди, чем местные жители. Выясните, что думают школьники о причинах этого явления. Принимайте все версии учащихся, если они доказаны.

Дополнительная информация для педагога:

Истоки «равнодушного» отношения и незнания горожанами «малой родины» различны. Чаще всего мы воспринимаем город как «сцену» или «фон» своей жизни. Мы знаем город ровно на столько, насколько интересуемся его жизнью и природным и культурным наследием. Личные интересы, склонности и пристрастия определяют степень нашего освоения городской среды. Если человек любит смотреть театральные постановки, то он,

скорее всего, будет хорошо знать, где расположены городские театры. Водители такси, в силу их профессии, прекрасно осведомлены о расположении городских магистралей. Мамы, имеющие маленьких детей, могут с легкостью рассказать обо всех игровых детских площадках, имеющихся в микрорайоне.

3. Для уточнения высказанных версий, предложите ученикам проделать эксперимент. Организуйте работу по созданию ментальной карты микрорайона (квартала) расположения школы. Раздайте учащимся листы бумаги и письменные принадлежности – карандаши или ручки. Уточните, знают ли ученики, что такое «карта». При необходимости продемонстрируйте им несколько карт (желательно не только города в целом, но и отдельных его территорий). Объясните задание: «Вам предстоит за короткий промежуток времени (не более 10-15 мин.) нарисовать “по памяти” карту микрорайона (квартала), в котором расположена наша школа. Эта карта не предназначена для туристов и должна отражать только собственное восприятие города. Вы можете наносить на карту любые объекты, находящиеся на территории микрорайона (квартала) – дома, памятники, водные объекты, улицы, площади, мосты, сады, торговые павильоны, остановки. Все, что вспомните. Во время работы отмечайте цифрами (1, 2, 3...) последовательность, в которой Вы наносили объекты». Все ментальные карты создаются анонимно – учащиеся не подписывают на них свои имена и фамилии.

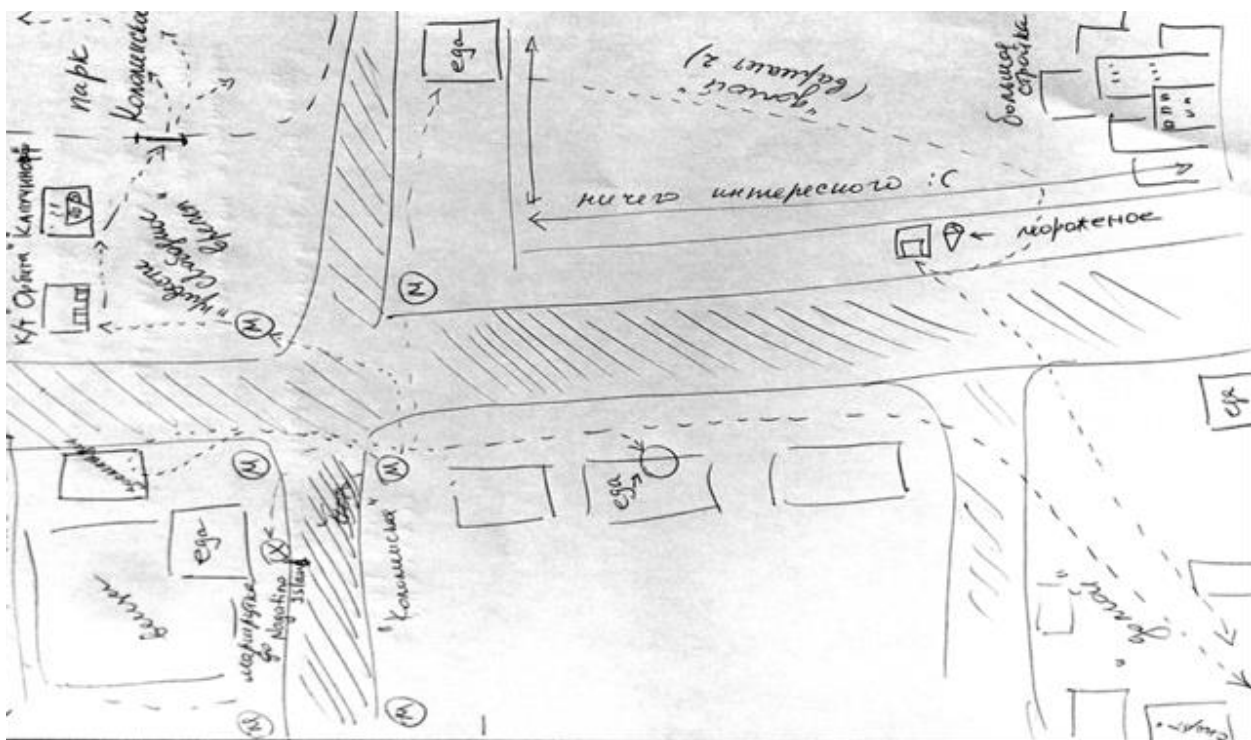
Дополнительная информация для педагога:

Первоначальные исследования особенностей визуального восприятия и осознания городского пространства человеком были проведены Кевином Линчем в 1970-1980 гг. Ментальными картами Кевин Линч обозначал «восприятие окружающей среды индивидуумом». Позднее американский социальный психолог, Стэнли Милграм, определяет понятие ментальных карт - как «образ города, который живет в сознании человека: улицы, кварталы, площади, имеющие для него важность, связывающие их устойчивые маршруты передвижения и ассоциативные цепочки».

В современных исследованиях под ментальной картой понимается образ пространства, формирующийся в сознании человека под влиянием важных лично для него архитектурных, градостроительных, социально-культурных и исторических особенностей пространства, а также в силу личностных черт самого человека и сложившихся у него установок по отношению к городской среде.

Создание ментальной карты помогает ученику визуализировать свои представления о городе, а сопоставление работ нескольких учащихся позволяет увидеть, что каждый человек воспринимает пространство по-своему, и для того, чтобы карта действительно помогала ориентироваться, необходимо использовать унифицированную систему обозначений.

Пример ментальной карты:



4. Созданные учащимися ментальные карты микрорайона (квартала) собираются учителем. Ученикам предлагается разделиться на малые группы. Каждая группа получает для анализа часть карт (желательно созданных ребятами из других подгрупп). Учитель предлагает командам проанализировать работы друг друга. Формулируется следующее задание:

- Определите, обозначены ли на картах границы нашего микрорайона (квартала)? Как? По каким улицам, на взгляд большинства присутствующих, проходят эти границы?
- Выявите, отражены ли на картах внутриквартальные дорожки и тропинки?
- Выясните, какие объекты чаще всего наносились всеми авторами на карту? Определите, есть ли доминирующая группа объектов (по количеству или по способу изображения)? Соответствуют ли объекты, отраженные на картах, своему реальному местоположению?
- Установите, присутствуют ли на карте «нестандартные», «мелкие» объекты (игровые площадки, ларьки, трансформаторные будки, скамейки и т.д.)?
- Сопоставьте ментальные карты города с вашим возрастом, местом жительства, увлечениями. Какие выводы вы можете сделать: что влияет на наше восприятие городской среды?

5. Организуйте презентацию итогов работы групп. Помогите ученикам прийти к выводу, что наше восприятие города зависит от наших личностных установок, пристрастий и жизненного опыта. Закончите занятие обсуждением вопроса: «Что могут сказать созданные нами карты о том, насколько хорошо мы знаем свой микрорайон (квартал)?». Обратите внимание учеников на то, что им в рамках данной программы предстоит

открыть для себя этот небольшой фрагмент огромного Санкт-Петербурга заново.

Занятие 2. «Как увидеть город заново?»

Цель – сформировать у учащихся представления о способах исследования городской среды, о роли различных органов чувств в формировании наиболее образа города.

Оборудование: предметы для исследования, карточки с изображением «каналов» получения информации о мире.

Ход занятия:

1. Объявите тему занятия. Предложите учащимся поразмышлять над поставленным вопросом. Принимайте все версии. Для их уточнения выберите несколько предметов, находящихся в кабинете, мимо которых дети неоднократно проходили и которые они видели (репродукцию, украшающую аудиторию, настенные часы, необычную подставку под цветы, старинную книгу или сувенир, стоящий на полке в шкафу и пр.). Или можно рассматривать объекты, которые школьники используют в своей повседневной жизни (например, жетончики на место, денежные банкноты).

Дополнительная информация для педагога:

При выборе предметов для исследования важно соблюсти два условия: вещи должны быть интересны детям, а сам процесс их исследования должен опираться на все каналы получения информации (зрение, слух, осязание, обоняние).

Предложите учащимся по очереди исследовать данные предметы. Дайте их в руки школьникам. Ученик, в чьих руках оказывается предмет, должен что-то о нем сказать. Если кто-то из детей не может дать ответ, то произносит «пропускаю ход». Задание, стимулирующее исследование может быть сформулировано следующим образом: «Перед вами вещь, которая неоднократно попадалась вам на глаза. Давайте ее “разговорим” – попытаемся узнать о ней что-то новое. Итак, что вы видите? Что можете сказать об этом предмете?».

В ходе исследования просите учащихся детей проделать тот или иной «опыт» с вещью. Например, положить связку ключей в карман и почувствовать насколько удобно ее носить городскому жителю, попробовать уронить ключи на пол и послушать звук, надеть часы на свою руку, чтобы понять мог ли быть хозяином утерянной вещи ребенок и т.д.

2. Делаем вывод о том, что же помогло нам «разговорить» вещи-потеряшки. На листке бумаги рисуем условные обозначения возможных каналов получения информации: глаза (мы рассматривали предметы), уши (мы слушали предметы и слушали друг друга), руки (мы ощупывали предметы), нос (мы нюхали предметы).

3. Задумываемся, можно ли исследовать город с помощью таких же «инструментов». Организуйте мини-прогулку (10 мин.) с целью поиска ответа на вопрос: на каком «языке» говорят «предметы» (дома, памятники, фонари, скамейки и пр.), которые находятся на улицах? Можно ли о них что-то узнать – рассматривая, слушая, трогая, нюхая? На прогулке выбираем

один из городских объектов. Изучаем его по уже знакомому алгоритму: что видим? Что слышим? Что чувствуем? (то есть, рассматриваем, трогаем, «слушаем» объект или пытаемся извлечь из него звуки и т.д.). На основе полученных ощущений и впечатлений, рассуждаем: какими качествами обладает городской объект? Почему он сделан именно из этого материала, имеет именно такую форму и размер? Как он используется?

Дополнительная информация для педагога:

В качестве объекта для исследования выберите те, что способно заинтересовать детей – работающий фонтан; уличный почтовый ящик; лестница с красивыми перилами, ведущая в кафе; трансформаторная будка; свежевыкрашенная скамейка и пр. Выбранный вами предмет должен быть доступен для исследовательской деятельности школьников: удобно расположен, обозреваем с разных сторон и т.д. Желательно, чтобы данный объект еще и демонстрировал моторный, кинестический способ исследования городской среды, то есть когда человек ощущает элемент городской среды в движении.

4. Подводим итоги путешествия: что нужно сделать, чтобы «разговорить» отдельные городские предметы (рассмотреть, потрогать, обойти и пр.). К картинкам, на которых изображены «каналы» получения информации («ухо», «глаз», «рука», «нос»), добавляем еще одну, демонстрирующую кинестические (двигательные, моторные) ощущения («нога»).

Занятие 3. «Профессия – экскурсовод»

Цель – сформировать у учащихся представление об особенностях профессии экскурсовода, а также об умениях и качествах, которые нужны человеку, желающему провести экскурсию.

Оборудование: компьютер, экран, мультимедийный проектор, запись видеofilmа «Как стать экскурсоводом» из программы «Энциклопедия профессий».

Ход занятия:

1. Занятие начинается с просмотра фрагмента фильма «Как стать экскурсоводом» из программы «Энциклопедия профессий» (<https://youtu.be/6zYMfCRCzZo>). Учащимся предлагается подумать, какой теме (проблеме) будет посвящена предстоящая беседа.

2. После просмотра фильма организуется обсуждение: кто такой экскурсовод? Экскурсоводы – профессионалы и любители: в чем различие? В чем состоит профессия экскурсовода? При необходимости учитель рассказывает школьникам об истории возникновения и развития данной профессии.

3. Обсуждается вопрос: как считают школьники, легко ли быть экскурсоводом? Предлагается выбрать любой предмет в класс и рассказать о выбранной вещи, так как это делает экскурсовод. На подготовку выделяется около 5 мин.

4. Результаты самостоятельной работы учащихся обсуждаются: удовлетворены ли они результатами? Что было самым легким? Самым сложным? Учитель предлагает школьникам составить перечень черт, качеств

и умений, которыми надлежит обладать настоящему экскурсоводу (любителю и профессионалу).

5. Завершается занятие творческой работой: учащимся предлагается придумать и нарисовать герб экскурсоводов. Работы комментируются самими авторами.

ОБЩЕКУЛЬТУРНОЕ (ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ) НАПРАВЛЕНИЕ

Л. П. Бакинова

Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности

«Вещи на память.

Декоративно-прикладное искусство» (5 класс)

Раздел 1. Художественные промыслы: мастера и подмастерья.

Занятие 1. «Отправляясь в путешествие по Ленинградской области».

Форма занятия: практическая работа в группах.

Цель: обобщение первичных представлений о художественных промыслах Ленинградской области.

Оборудование:

Учителю: мультимедиа-техника, видовой фильм о Ленинградской области (видео-сюжет о природе, животном мире, достопримечательностях, ремеслах на 3 мин.), географическая карта Ленинградской области, изделия художественных промыслов Ленинградской области, конверты с заданиями для групп-команд).

Учащимся: географическая карта Ленинградской области, контурная карта или ксерокопия географической карты Ленинградской области (для каждой команды), цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги А5, ножницы, клей.

Задачи:

1. Обобщить первичные представления о художественных промыслах Ленинградской области и составить маршрут путешествия по центрам ремесел.

2. Способствовать развитию коммуникативной культуры воспитанников при групповом сотрудничестве.

3. Закреплять умения работать с визуальным рядом и картой местности.

Ход занятия.

На предыдущих занятиях дети познакомились с основной терминологией, связанной с понятием «художественный промысел», составили глоссарий, рассматривали изделия художественных промыслов России, являющиеся «визитной карточкой» ремесел нашей страны, выявили

среди них изделия, выполненные на территории Ленинградской области. Побывали на экскурсии в музее Этнографии народов России. Создали фото и видео-альбом (коллективная работа) с образцами изделий ДПИ и народного искусства. Таким образом, подошли к завершающему занятию Раздела 1 «Художественные промыслы: мастера и подмастерья» - составлению маршрута путешествия.

1. поприветствовав учащихся, предложите им просмотреть видео сюжет о природе, достопримечательностях и ремеслах Ленинградской области. Обратите внимание на то, что область имеет большую территорию и интересную историю, а значит по ней можно отправиться в путешествие. Можно изучать природные памятники, историю и архитектуру, растительный и животный мир. А мы будем изучать ремесла. Путешествие наше будет художественно-краеведческим.

Предложите детям создать 4 группы путешественников. Каждая группа получает конверт с заданием, географическую карту, контурную карту для работы, цветные карандаши, фломастеры, листы белой бумаги А5, ножницы, клей (при наличии техники, можно также использовать и Google карты).

Задания командам путешественников:

1. Придумать название команды (оно должно быть художественное или краеведческое). Например, «Подмастерья», «Юные художники», «Любознательные художники» и т.п. (2 балла).

2. Придумать девиз путешествия. Например, «В путь далекий отправляться, чтобы с новыми друзьями повстречаться, рисовать и удивляться» или «Будем дружно шагать, все в округе примечать, наблюдать и рисовать, край любимый изучать» (2 балла).

На данное задание командам дается 2-3 минуты и они озвучивают свое название и девиз. Можно за эти выступления командам выдавать жетоны, чтобы в конце занятия подсчитать жетоны (баллы) и получить призы (буклеты музеев, альбомы для рисования, блокноты).

3. «Знатоки» - это название задания, которое заключается в следующем: из множества сувениров изделий художественных промыслов отобрать изделия Ленинградской области. Выполнить это задание смогут те дети, кто хорошо запомнил на предыдущих занятиях как выглядят изделия ремесел нашей области (оятская керамика, киришские кружева, деревянные изделия с волховской и петербургской росписью). Задание выполняют по 1-2 человека от команды. Изделия промыслов могут быть представлены в натуре, в виде иллюстративного печатного материала или на компьютере. Отобранный материал представляется команде и оценивается учителем (5 баллов).

4. «Центры ремесел». Данное задание команда выполняет письменно, проставляя стрелки в предложенном опросном листе. Члены команды могут совещаться, обсуждать ответ, искать место по карте.

г. Кириши

деревянные изделия с росписью

г. Волхов	подносы, ювелирные и деревянные изделия
деревни по реке Оять	кружевные изделия (воротники, шали)
г. Санкт-Петербург	посуда из глины

На данном опросном листе необходимо соединить стрелками центры промыслов с изделиями, которые там создаются (4 балла).

5. «Путешествие по карте». Далее каждая команда выстраивает маршрут путешествия по центрам художественных промыслов Ленинградской области. Необходимо отметить на контурной карте эти центры, а также нарисовать небольшие иллюстрации с изображениями изделий, чтобы вырезать их и наклеить на карту около центра соответствующего ремесла. Рисунки могут быть размером 4x4 см. Каждая команда готовится к выступлению, чтобы рассказать о своем предполагаемом пути:

- озвучить маршрут (2 балла);
- выбрать транспорт для путешествия (2 балла);
- обосновать последовательность посещения центров промыслов (3 балла);
- составить план по изучению промысла, высказать свои предложения (2 балла);
- представить иллюстрации (рисунки) изделий промысла (3 балла).

В конце занятия команды подсчитывают жетоны (баллы), которые смогли заработать за каждое задание. Наибольшее количество баллов – 25.

Таким образом, команды подтверждают свою готовность отправиться в путешествие по центрам художественных промыслов Ленинградской области, чтобы научиться узнавать изделия промыслов, познакомиться с их историей, особенностями изготовления изделий, попробовать самим выполнить изделия по мотивам промысловых.

Литература

1. Адамчик М. Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве и фотографии. – Минск, Харвест, 2010.
2. Бесчастнов Н. П. Черно-белая графика. – М., 2005
3. Брызгов Н., Воронежцев С., Логинов В. Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика. – М., Издательство В.Шевчук, 2010.
4. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник/Г.Б. Минервин и др.: под общей редакцией Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. – М.: «Архитектура-С», 2004.
5. Калиничева М., Решетова М. техническая эстетика и дизайн. – М., 2012.
6. Калмыкова Н., Максимова И., Дизайн поверхности. Композиция, пластика, графика, колористика. – М., КДУ, 2010.
7. Кашекова И.Э., Олесина Е.П. Изобразительное искусство. Планируемые результаты. Система заданий. 5-8 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений. – М., 2013.
8. Копцев В.П. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное: основы объемного конструирования. – Ярославль, Академия развития: Академия Холдинг, 2001.

9. Кочегаров Б.Е. Промышленный дизайн. – М., 2006.
10. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. – М., 2006.
11. Михайлов С., Кулеева Л. Основы дизайна. Учебник для студентов специальности «Дизайн архитектурной среды». – М., Изд. Новое знание., 1999.
12. Половинкин А.И. Основы инженерного творчества. – М., 1988.
13. Розенсон И. Основы теории дизайна. Учебник для ВУЗов – Спб., Питер, 2013.
14. Рунге В., Сеньковский В. Основы теории и методологии дизайна. Учебное пособие. – М., Пресс., 2003.

Г. А. Марина

Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности

«Основы дизайна» (6 – 7 класс)

Занятия 1-4. «Общие сведения о графическом дизайне. Средства художественной выразительности. Семантика и стилизация образов»

Цель: расширения кругозора учащихся, развитие художественно – творческих способностей.

Задачи:

- освоить и применить знания по теории композиции, цветоведению;
- использовать современные художественные материалы для передачи своих замыслов.

Материалы:

- бумага А4, белая и цветная пастельных тонов;
- карандаш;
- линейка;
- фломастеры;
- гелевые ручки

Ход занятия:

В начале занятия выясняем, что такое графический дизайн. Какие виды художественной деятельности можно отнести к графическому дизайну. Знакомимся с примерами различных работ художников-дизайнеров (подарочные пакеты, открытки, плакаты, рекламки, визитки и т.д.).

Информация для учителя. Графический дизайн – старейшая область дизайнерской деятельности, направленная на создание и изменение визуально-коммуникативной среды. К графическому дизайну относятся и искусство оформления книги, промышленная графика и упаковка, разработка этикетки и торговых марок, фирменных знаков и шрифтовых гарнитур, рекламной продукции на щитах и фасадах в городе. Как показывает практика, часто выражение информации посредством графического изображения – гораздо более эффективно, чем текст или устная речь.

После просмотра примеров оказывается, что графический дизайн тесно связан со стилизацией форм.

Информация для учителя. Стилизация – это условность выразительного языка искусства. Стилизация достигается обобщением, цель которого сделать объект более эстетичным, выразительным и оригинальным. При работе со стилизацией объекта

необходимо обратить внимание на характерные его особенности, отказаться от второстепенных деталей. При этом объект параметры объекта могут быть утрированы и доведены до знаковости. В процессе стилизации можно допускать изменения размеров, формы, пропорций, если это придаст остроту и выразительность объекту. Стилизацию можно охарактеризовать как метод организации целого, благодаря которому изображение приобретает признаки повышенной декоративности и воспринимается своеобразным узором.

В течение нескольких занятий вспоминаем с учащимися, что такое объект и поле композиции. В чем преимущества композиции в квадрате. Контур, силуэт. Равновесие. Ритм, ритмические повторы. Симметрия, асимметрия. Центр композиции. Абстрактные композиции. Виды стилизации (поверхностная, декоративная). Колорит в декоративной композиции. Условность передачи различных характеристик формы. Изменение формы предметов. Упрощение, усложнение формы. Условности. Изменения пропорций предметов. Пластика форм. Доминанта. Введение декоративного контура.

Систему заданий следует выстраивать таким образом, чтобы ученики могли исследовать выразительные возможности точки, штриха, линии, пятна, а так же различных абстрактных форм и фактур.

Информация для учителя. Фактура – это условное отображение конфигурации поверхности с использованием графических элементов, расположенных рядом или в касании друг с другом. Фактуры могут иметь условные названия, которые придадут учебному процессу игровую ситуацию. Графические элементы рассматриваются как носители определенных ассоциаций и смыслов.

Начальной стадией работы над фактурой может служить серия упражнений на создание фактур. Для этого не обязательно делить лист на мелкие части, а упражнения можно выполнить в виде декоративного цветка, где каждый лепесток будет выполнен отдельной фактурой или же выложить эти фрагменты в виде камушков морского дна. Упражнения выполняются черной гелевой ручкой или черным тонким фломастером. В упражнениях учащиеся вспоминают средства выразительности графики (точка, штрих, линия, пятно) и с помощью этих малых средств создают фактуры, условно придумывая им названия.

После подготовительного этапа можно приступать к композиции в квадрате, из листа А4. Где рамка шириной 2–3 см. будет являться обрамлением композиции. Рамку можно провести по линейке.

Можно предложить задание со стилизацией животных форм (птицы, кошки, собаки и др.). Например, изобразить птицу счастья. Рисунок строится по диагонали. Изображается сказочная, фантастическая птица с орнаментом на крыльях и хвосте. Учащиеся выделяют центр композиции, доминанту в рисунке, ритмические составляющие и т.д. Производится отбор фломастеров для цветовой гаммы (4–5 цветов). Рисунок заполняется фактурами, используется усиленный контур, а некоторые фрагменты закрашиваются для получения силуэта.

По итогам работы рисунки формируются в единую экспозицию, производится самооценка и взаимооценка. Наиболее понравившиеся работы отбираются на итоговую выставку.

Занятия 5-8. «Приемы работы с бумагой, ее особенности. Создание конструктивных объектов для детской площадки»

Цель: вовлечение учащихся в процесс художественного конструирования, расширение их кругозора, развитие художественно - творческих способностей.

Задачи: - сформировать у учащихся навыки работы с формообразованием;

- использовать современные художественные материалы для передачи своих конструктивно-художественных замыслов.

Материалы:

- бумага разнофактурная (принтерная, плотная, гофрокартон, пергамент и т.д.);

- клей ПВА –М;

- ножницы,

- непишущая ручка (для процарапывания),

- линейка,

- папка для хранения образцов, инструментов и материалов.

Ход занятия:

На первом занятии учащиеся знакомятся с различной бумагой, ее производством, свойствами и возможностями. Учитель может рассказать о том, как производится бумага ручной работы и чем она интересна для художников и дизайнеров. Происходит знакомство с работой художников-дизайнеров, которые свои творческие идеи воплощают сначала через выполнение макетов или конструктивных композиций, тщательно подбирают материальные ресурсы, цветовую гамму, художественной оформление и только после этого выполняют заказ. Занятие проводится таким образом, чтобы учащиеся сами определили тему.

Когда тема становится понятной, тогда мы говорим о том, что дизайнеры очень часто прибегают к использованию в своих композициях белого цвета бумаги. Первый этап работы начинается с упражнений из белой бумаги. Учащимся предлагается освоить основные элементы формообразования. Упражнения выполняются фронтально. Например,

- путем процарапывания плотной бумаги по линейке выполнить сгибы в разном направлении;

- непишущей ручкой нарисовать на плотной бумаге волнистые и округлые линии и сделать их объемными;

- закрутить полосу принтерной бумаги на карандаш или используя плотную металлическую поверхность (линейку, ножницы), чтобы получить волнистую или закрученную поверхность;

- смять принтерную бумагу и создать из нее образ;

- из полосы 3-4 см. принтерной бумаги, сложенной «гармошкой», вырезать элементы решетки (симметричное вырезание);
- из полосы 3-4 см., сложенной вдоль пополам вырезать фонарь (симметричное вырезание);
- из полосы 3-4 мм. принтерной бумаги скрутить свободную спираль, путем наматывания на стержень ручки и т.д.

Система упражнений может быть дополнена и другими элементами.

На следующих занятиях учащиеся работают в группах, в каждой из которых выполняются различные элементы будущей композиции детской площадки (это обсуждается и определяется совместно с учителем).

Перед тем как учащиеся начнут работать с предметной формой, они распределяют между собой кто, что будет делать, обсуждая друг с другом и с учителем (в каждой группе выполняют деревья, кустарники, клумбу, решетку, фонарь, качели, горку, скамейку, песочницу и т.д.).

Перед началом работы в диалоге выясняем, а чем интересны современные детские площадки? (Необычные, нестандартные, сказочные конструкции, удобны для посетителей разного возраста, детей и взрослых, яркие по цвету и т.д.).

Каждая команда выполняет серию предметов, объектов и сооружений для детской площадки из белой разнофактурной бумаги.

Последнее занятие завершается просмотром работ. Каждая группа представляет и оценивает свою работу, указывая на то, что удалось, а что не совсем доработано. Производится самоанализ творческой работы с точки зрения его утилитарности и красоты.

Следующий этап работы будет заключаться в создании проекта композиции детской площадки.

Евтух Е. В., Князева И. И.

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Студия музыкально-компьютерных технологий» (5-6 классы)*

Занятие 1. «История становления цифрового звука»

Цель – создать визуальный справочник, представленный в исторической перспективе (лента времени), раскрывающий вехи изучения и записи цифрового звука.

Оборудование: QR-коды по теме, мобильные устройства с предустановленными программами считывания QR-кодов, компьютер с доступом в Интернет для осуществления поисковой деятельности и выполнения задания по созданию ленты времени, перчатки (для создания игровой ситуации расследования).

Занятие по изучению истории развития цифрового звука может быть построено в форме QR-квеста. На первом этапе юные “детективы” собирают улики – QR-коды с изображениями предметов, вещей, имеющих отношение к

развитию звукозаписи и фотографиями исторических личностей, внесших весомый вклад в изучение природы звука.

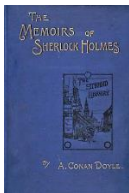
Вы побывали на концерте известного музыканта и вам удалось взять у него автограф, но, так как у вас не было с собой блокнота музыкант поставил свою подпись на листке из своей записной книжки. На обратной стороне были цифровые изображения, похожие на те, которые есть на каждом товаре в магазине (только квадратные) и непонятные для вас цифры 100 78 33 74. К последним двум был добавлен комментарий – “послушать”. Таким образом вы поняли, что это не номер телефона, а что-то, связанное с музыкой...

Вам предлагается в помощь специальной программы прочесть эти коды и найти информацию в сети Интернет о том, как каждый из объектов может быть связан с музыкой или звуком, понять, что за цифры были на листке с автографом и ответить на вопрос какое музыкальное произведение должен был послушать музыкант.

В помещении, где проводятся занятия размещены QR-коды. Наряду с изображениями и фотографиями, имеющими отношение к изучаемой теме, можно добавить артефакты, которые дадут школьникам ложную информацию.

Информация для учителя (для создания QR-кодов) и проверки заполнения таблицы учащимися

Объект для QR-кода	Связь с историей записи звука
Шип розы, сургуч	Томас Юнг, прикрепив сургучом шип розы к краю звенящего бокала и, двигая мимо него закопченную поверхность стекла, обнаружил извилистую линию (1807 г.)
Фонограф или запись песни “Mary had a little Lamb”	Эдисон продемонстрировал публике говорящую машину (1877 г.)
Граммофон	Эмиль Берлинер, воскресив идею композитора и изобретателя Шарля Кро (1877) применил химическое травление для углубления дорожки на цинковом диске, покрытом слоем воска 1887 г.)
Пластинка	Моторизован граммофон (больше не надо крутить ручку), начало массового выпуска гарммофонов и пластинок (1896 г.)
Патефон или стальная игла	Служащий французской фирмы «Пате», Гильон Кэмплер, предложил упрятать рупор граммофона внутрь корпуса (1907 г.)
Металлическая проволока или фотография Вальдемара Пульсена	На Всемирной Парижской выставке представлен телеграфон проигрывавший голос императора Австро-Венгрии Франца Иосифа (1898 г.)
Магнит или магнитофон	Немецкая фирма AEG стала выпускать первые магнитофоны

	(1935 г.)
Кассета	Фирма Philips продемонстрировала миру компактную кассету (1964 г.), серийный выпуск кассетных магнитофонов (1968 г.)
CD	Разработан компаниями Philips и Sony. Размеры и объем информации стандартного CD определены в соответствии с длительностью звучания 9 симфонии (74 минуты).
mp3-плеер	Elger Labs представила MPMAN F10 с объёмом памяти 32 Мб (1998 г.)
Лупа	Ложный артефакт
Книга 	Ложный артефакт

В процессе выполнения задания учащиеся заполняют таблицу, которую в дальнейшем переносят на ленту времени ресурса timerime.com или dipity.com

Таблица для учащихся

<i>Объект QR-кода</i>	<i>Связь с историей записи звука</i>
...	
...	
...	

Информационные источники:

1. История чистого звука// Вокруг света №12 (2771) декабрь 2004 г.
<http://www.vokrugsveta.ru/vs/article/398/>
2. Развитие техники магнитной записи
<http://www.t-library.net/read.php?mode=text&id=2015&page=22&file=1968>
3. Эволюция mp3-плееров в картинках
http://www.3dnews.ru/news/evolutsiya_mp3_pleerov_v_kartinkah/

Занятие 2. «Музыка в картинной галерее»

Цель занятия – создание playcasta как интеграционной модели, объединяющей разные виды искусств, через анализ средств выразительности каждого из них, работающих на многоплановое раскрытие художественного (в широком смысле) образа.

Задачи занятия:

- Развитие информационной компетенции обучающихся через:
 - организацию их самостоятельной работы по поиску в сети Интернет материалов для создания playcasta;
 - создание творческого продукта (playcasta) и его публикация в сети Интернет.
- Освоение интернет-ресурса <http://www.playcast.ru/>
- Выявление тождественного эмоционально-образного состояния произведений различных видов искусства на основе работы с ресурсом musicovergy.com
 - Анализ эмоционального состояния картины и подбор соответствующего по настроению музыкального произведения на основе работы с ресурсом musicovergy.com

Каждый вид искусства можно рассматривать как систему передачи информации. Однако для правильного считывания этой информации и перевода (перекодирования) ее в другую форму (другой вид искусства), необходимо знание средств выразительности каждого из них. Обучающимся предстоит создать творческий проект, который объединит разные виды искусства: изобразительное искусство, музыку, слово - playcast.

Обучающимся предлагается выяснить что такое playcast в процессе организации и проведения игры “Да-нетка” (А. Гин “Приемы педагогической техники”). Ученики задают учителю вопросы, на которые он отвечает только словами: “да”, “нет”, “и да и нет”.

Плейкаст – от «*Play*» (играть, исполнять) и «*broadCast*» (повсеместное вещание, широковещание).

Плейкаст – это электронная открытка XXI века.

Учащимся предлагается подумать, что они знают об открытках, как изменялись открытки в разные эпохи. В качестве источников информации могут быть использованы сетевые ресурсы:

Коллекция открыток в Национальной Исторической библиотеке США

(https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:National_Trust_Library_Historic_Postcard_Collection).

Культурное наследие ушедшей эпохи (ретро открытка) (<http://retropost.ru/>).

Свою электронную открытку школьникам предлагается создать с помощью ресурса Playcast.ru

Playcast – “оригинальный способ выразить себя в интернете, поделиться своими мыслями и настроением, сделать подарок своими руками, поздравить друзей. Соедините в единое творение стихи,

фотографию, музыку – и получите свой уникальный маленький шедевр – оригинальную открытку” (playcast.ru).

Учащимся предстоит создать собственную электронную открытку по теме: “Музыка в картинной галерее”. Для выполнения задания школьникам можно предложить посетить один из художественных музеев Санкт-Петербурга, выбрать в его коллекции картину и сделать ее фотографию, которая послужит основой playcast или воспользоваться бесплатной коллекцией изображений. Необходимо обратить внимание детей на то, что в случае использования изображения из Интернет-коллекции, обязательна ссылка на источник публикации, который позволяет использовать материалы в соответствии с законом об авторском праве.

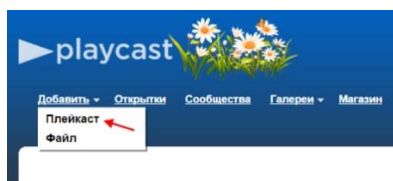
Пошаговая инструкция для обучающихся «Как создать Playcast».

Шаг 1. Регистрация.

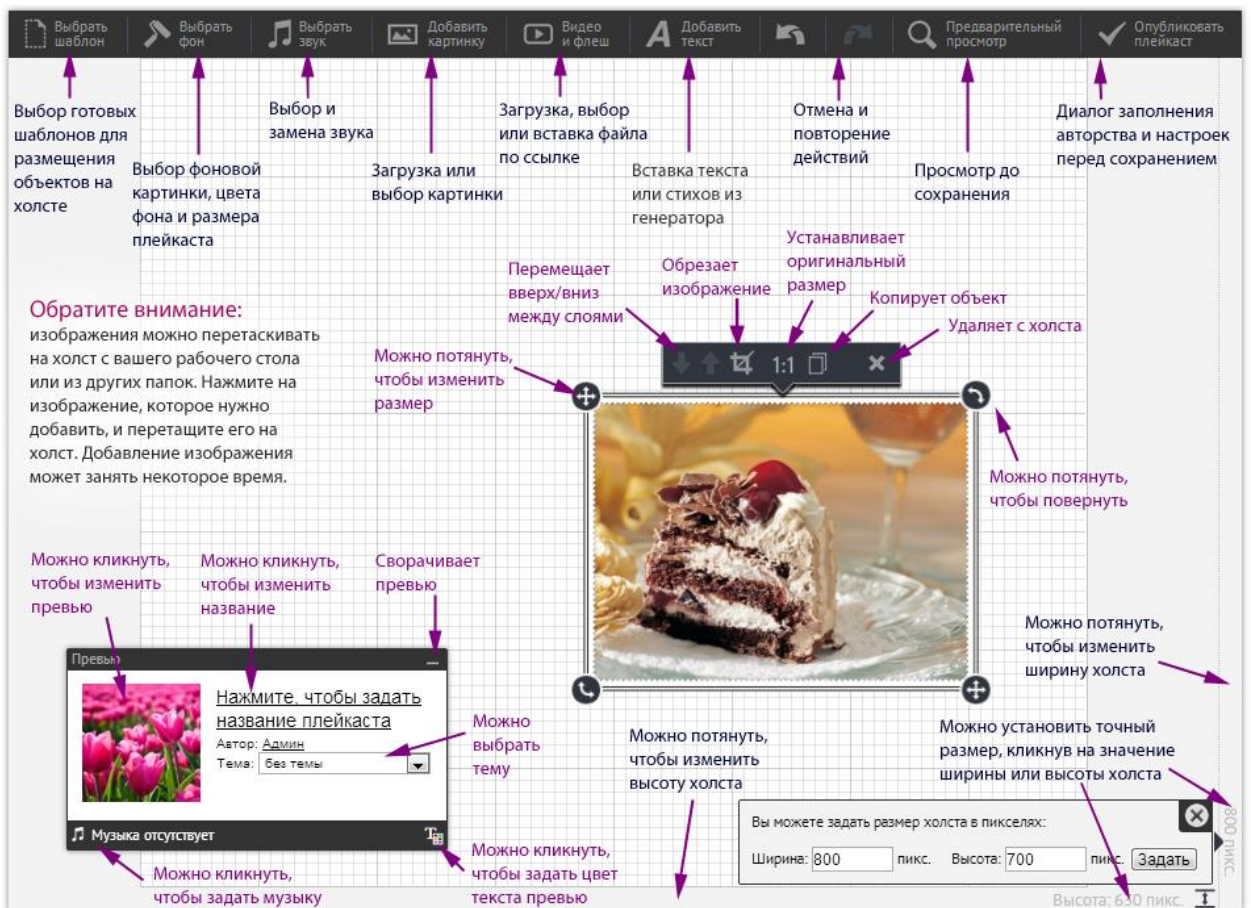
Регистрация представляет собой стандартную процедуру, после завершения которой можно приступать к созданию плейкаста. (С целью экономии времени на занятии педагогом могут быть заранее созданы аккаунты для обучающихся).

Шаг 2. Выбор шаблона.

Для выбора шаблона необходимо открыть вкладку «ДОБАВИТЬ», выбрать «ПЛЕЙКАСТ».



На появившейся странице можно ознакомиться с подробной инструкцией по созданию плейкаста, посмотреть «обучающее видео» или сразу приступить к работе.



Выберите один из представленных шаблонов.



Кликнув по той части шаблона, где будет расположено изображение, вы будете перенаправлены на другую страницу. Здесь вы сможете выбрать изображение «Из коллекции», «Из галереи» или «Из моих файлов».

Загрузка файлов

Шаг 3. Загрузка изображения

Для загрузки своего файла выберите «Загрузить новый файл».

В появившемся окне назовите файл, выберите одну из предложенных категорий, укажите источник изображения (максимум 1000 символов)

Обратите внимание, что максимальный размер файла должен быть не более 13 МБ, размер изображения – не более 1024×1024 пикселей.

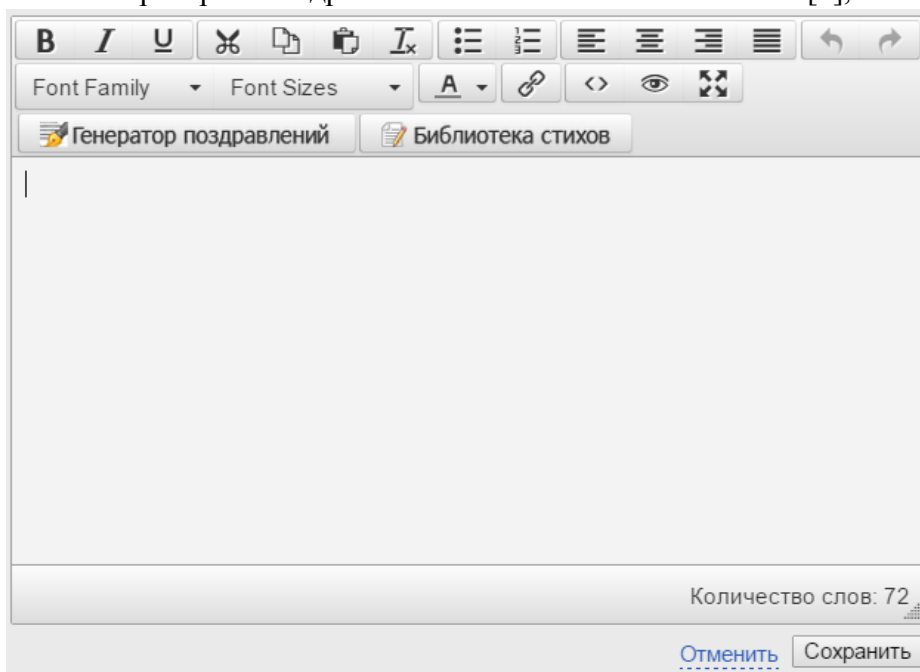
Допустимые форматы изображений – gif, jpg, png, swf.

(Аналогичным образом в плейкаст будут добавляться звуковые и видеофайлы. Допустимые форматы видео – flv, mp4.

Допустимые форматы звукового файла – mp3)

После того, как выбранное вами изображение появится на рабочем поле, его можно отредактировать (уменьшить, увеличить, повернуть, обрезать).

В шаблоне для добавления текста, кликните на его месторасположение. В появившемся окне можно добавить и отформатировать собственный текст, а также воспользоваться «генератором поздравлений» и «библиотекой стихов»[1],



Шаг 4. Добавление фона.

Вы можете указать цвет фона для вашего плейкаста, или оставить его белым. Кроме того, вы можете выбрать изображение для фона плейкаста.

Шаг 5. Добавление звука.

Для подбора музыкального произведения, соответствующего эмоциональному настроению выбранной картины, учащимся предлагается воспользоваться плеером настроений Интернет-ресурса musicoverly.com.

Работа с плеером настроения

На главной странице сайта <http://musicoverly.com/> представлена база музыкальных произведений позиционированных в системе координат эмоционального состояния человека: негативное – позитивное (горизонтальная ось) и энергичное – спокойное (вертикальная ось).

Внимательно рассмотрите выбранное художественное произведение, постарайтесь определить его общее настроение. Найдите в системе координат точку, соответствующую эмоционально-образному настрою картины.

Ниже координатной плоскости расположена область выбора музыкальных стилей. Вы можете добавлять в предлагаемый список произведения того, или иного стиля, или исключать их. Для чего достаточно выполнить щелчок левой кнопкой мыши на названии соответствующего музыкального направления (каждое из которых отмечено отдельным цветом). Кнопки All genres (все стили) и Clear genres (очистить стили) позволяют быстро выбрать все стили, или убрать выделение соответственно.

После выбора стиля (стилей) и точки в системе координат плеера для вас будет сформирован плейлист.

Пользователь может управлять воспроизведением, а также добавлять треки, создавая собственную радиостанцию. Плеер позволяет не только выбирать

эмоционально-образную сферу произведения, стилистические особенности, но и ограничивать плейлисты временными рамками (например, произведения, созданные в 70-е годы)

Несомненным плюсом ресурса является наличие версии для мобильных устройств с разными операционными системами (iOS и Android)

Выберите музыкальное произведение наиболее подходящее, по вашему мнению, картине, которую вы добавили в плейкаст.

Используя поисковые сервисы, найдите и сохраните на свой компьютер, выбранные вами произведения.

На панели инструментов выберите «Выбрать звук». Далее вы добавляете звук, выбрав его «Из коллекции», «Из галереи» или «Из моих файлов».

Шаг 6. Публикация плейкаста.

Выберите «Опубликовать плейкаст». Заполните предложенную форму:

Источники

Укажите авторство использованной информации (изображения, звука, видео и текста) согласно правилам оформления первоисточников (http://www.playlist.ru/?module=help&help_id=7).

Настройки

При желании, укажите тему работы и авторский комментарий.

Укажите уровень доступа к плейкасту:

«Виден всем» – будет отображаться в галерее плейкастов.

«Виден только друзьям» – не будет виден в галерее плейкастов и будет доступен только тем, кому вы предоставили доступ.

«Виден только мне» не будет виден в галерее плейкастов и не будет доступен по прямой ссылке на страницу плейкаста.

«Скрыт» не будет виден в галерее плейкастов и будет доступен только по прямой ссылке на страницу плейкаста.

Если вы не желаете, чтоб вашу работу комментировали или выставляли ей оценку, запретите эти пункты.

Когда все поля заполнены, вы можете нажать кнопку «Предпросмотр» и увидеть, как будет выглядеть ваш плейкаст.

Если вы хотите что-либо изменить, нажмите «Продолжить редактирование» или нажмите «Отправить». Если вы указали получателя плейкаста, на указанный e-mail придет ссылка, по которой он сможет посмотреть открытку (ссылка на нее появится и в вашем личном кабинете).

[1] В «Библиотеке» представлены стихи разных категорий (пейзажная лирика, стихи для детей, стихи о животных, а также рубаи, танка, хокку)

	1	2	3
Изображение	Изображение хорошего качества, указан автор картины, ее название. Нет ссылки на первоисточник	Изображение хорошего качества, указан автор картины, ее название. Дана ссылка на первоисточник	Изображение хорошего качества, указан автор картины, ее название и год написания картины. Дана ссылка на первоисточник

Музыка	Музыка не точно раскрывает характер картины. Аудиофайл не имеет логического завершения. При подборе музыкального сопровождения плейкаста не использовался ресурс musicoverу.com	Музыка не точно раскрывает характер картины. Аудиофайл имеет логическое завершение. При подборе музыкального сопровождения плейкаста использован ресурс musicoverу.com	Музыка соответствует характеру картины. Аудиофайл имеет логическое завершение. При подборе музыкального сопровождения плейкаста использован ресурс musicoverу.com
Текст	Текст не в полной мере соответствует теме плейкаста, и/или не указана ссылка на первоисточник. В тексте допущены грамматические ошибки	Добавленный текст соответствует теме плейкаста. Информационная составляющая и первоисточник не проверены, указана ссылка, и/или текст плохо читается	Добавленный текст соответствует теме плейкаста. Информационная составляющая и первоисточник проверены, указана ссылка. Текст читается хорошо
Фон	Фон не соответствует общей концепции плейкаста	Фон не мешает восприятию содержания плейкаста	Фон плейкаста гармоничен с изображением и текстом плейкаста

О. А. Иванова

*Культурно-образовательная программа внеурочной деятельности
«Медиакультура» (5 класс)*

Занятие 1. «В поисках себя или череда новых встреч»

Цель: способствовать формированию представлений о способах передачи информации человека человеку с использованием художественного языка искусства и возможностей человеческого тела.

Данное занятие открывает курс внеурочной деятельности и его основная задача – создать мотивацию для дальнейшего продвижения учеников в программе.

Занятие имеет модульную структуру, что дает возможность учителю выбрать из предложенных этапов и заданий те, что соответствуют коммуникативным навыкам учащихся и их опыту речевого анализа художественных произведений.

В то же время занятие имеет довольно жесткую логическую структуру, поэтому менять этапы местами не целесообразно, так как нарушается логика постепенного продвижения к конечной идее – пониманию коммуникативной

стороны жизни человека и роли искусства как одного из языков передачи сообщения.

Занятие включает 7 этапов (модулей):

Этап 1. Изучение невербального языка – язык звука.

Этап 2. Изучение невербального языка – язык тела.

Этап 3. Изучение невербального языка – язык линии и краски.

Этап 4. Изучение невербального языка – язык цифры.

Этап 5. В поисках истины или зачем человеку человек?

Этап 6. Где найти себя?

Этап 7. Путешествие к себе.

Вариативность занятия заключается в подборе посильных театрально-коммуникативных упражнений из предложенных в каждом отдельном модуле.

Этап 1. Изучение невербального языка – язык звука. Искусство быть.

Обратитесь к учащимся с вопросом о количестве людей на планете, пользующихся мобильными устройствами и компьютерами. Как эти устройства помогают нам общаться? Какие операции они способны производить? С какой целью мы используем эти устройства?

Заострите внимание класса на жизни человека, который попал под влияние социальных сетей. Одна из областей личной жизни, регулируемая компьютерной программой – это дружба. Твоя популярность сегодня измеряется скорее численностью друзей, чем достижениями в науках и искусствах. Вопрос о пользе или вреде коллекционирования людей в графе «друзья» остается открытым.

Предложите ученикам рассудить эту практику дружеских взаимоотношений опытным путем – прочувствовать и проанализировать аудио ситуацию ощущения себя в шумной толпе и в безвоздушном пространстве при полном отсутствии звуков человеческого голоса. Включите поочередно аудио запись шума разговаривающих и не слушающих при этом друг друга людей (звуки толпы) и звуки пустой тишины, например космические. Обсудите личные впечатления одиночества или переутомления от постоянного внимания.

Вопросы для обсуждения:

1. Если ты уловил свои ощущения от звуков, можешь ли ты сказать, как воспринимается ситуация, в которой невозможно сказать ни слова, ведь тебя никто не услышит?

2. Почему человеку так важно быть услышанным?

Разделите класс на две команды и поставьте задачу перед каждой завоевать внимание противоположной и быть замеченной, услышанной.

Информация для учителя:

Командное упражнение:

Каждая из команд «привлекает внимание» группы-соперника любыми доступными способами (криком, топаньем, декламацией, резкими или плавными движениями, танцем

и т.п.). Все члены группы выбирают самого изобретательного участника состязания из стоящих напротив.

Этап 2. Изучение невербального языка - язык тела

Следующий перечень упражнений нацелен на выявление способностей учащихся общаться без слов посредством тела и голоса. В зависимости от подготовки к групповой работе, можно выбрать одно или ряд заданий из трех предложенных.

Информация для учителя:

Командное упражнение 1:

Ход упражнения: Участники встают в круг. По очереди один участник делает шаг в середину, называет свое имя, показывает какое-нибудь движение или жест, свойственный ему или придуманный, затем возвращается на прежнее место. Все игроки повторяют как можно точнее его движение, интонацию, мимику. Если с первого раза не получается верно повторить жест или звук, следует повторить попытку. Далее другой участник выходит в круг, называет свое имя, предлагает свои движения и/или звуки, и все стараются максимально точно их повторить, и так далее, пока каждый из участников не предложит что-то и остальные не повторят это как можно точнее. Это упражнение целесообразно предложить победителям предыдущего задания в качестве их поощрения и воодушевленного исполнения данного задания.

Упражнение в паре 2 (дополнительное):

Ход упражнения: группа разбивается на пары, которые закрывают глаза и пытаются понять состояние друг друга только через прикосновение рук. Участники работают по двое, каждая пара отдельно от остальных. Ведущий предлагает участникам взять в пару человека, которого он меньше всего, как ему кажется, чувствует и понимает. Затем в каждой паре участники садятся друг против друга так, чтобы можно было взять друг друга за руки. Они закрывают глаза. Их задача: с закрытыми глазами, обязательно молча, встретиться друг с другом руками, «познакомиться», потом «поссориться», затем «помириться» и «попрощаться». После 1-2 минут такого общения все снова садятся в круг и обсуждают полученный опыт.

Командное упражнение 3:

Материалы: бумага и цветные карандаши или мелки.

Инструкция: разделитесь, пожалуйста, на две группы. В одной группе все будут Танцорами, в другой – Художниками. Затем Художники с Танцорами поменяются ролями. Танцоры получают задание неизвестное Художникам. Художники же следят за тем, как двигаются Танцоры, а потом подбирают такую краску, которая отразит характер этих движений. Затем – нарисуют на бумаге линию, которая будет очень похожа на движения тел Танцоров. Танцорам необходимо достаточно свободного пространства. Перед ними сидят Художники за своими столами. Дайте Художникам на каждый эскиз минуту времени.

Ведущий шепотом предлагает показать, например, злость. Настройка возможна с помощью таких слов: «Вы должны показать злость. Что вы испытываете, например, когда случайно слышите, что кто-то клеветает на вас?». Танцоры изображают задуманное чувство всем телом, головой, руками и ногами. (1-2 минуты.)

У Художников есть выразительность линий, форм и узоров, чтобы показать чувство, которое они прочли по движениям Танцоров. После создания наброска или эскиза Художники показывают свои картины и рассказывают, какое чувство они угадали. Все могут порассуждать о том, отражает ли линия показанное чувство. Потом группы меняются местами.

Обсудите с детьми необходимость разными способами «выразить себя». Нужны ли движения, краски, тактильные ощущения в передаче информации или достаточно только речи?

Вопросы для обсуждения:

Вспомните ваши ощущения в моменты встречи с другими людьми. Что вам дается легче: умение поддержать и вести разговор, сдерживать жестикуляцию или использовать выразительность жеста, показать себя в спорте или танце, спеть или сыграть на музыкальном инструменте. Если вы говорите о себе перечисленными способами, то назовите ваши каналы общения.

Этап 3. Изучение невербального языка – язык линии и краски

Рассмотрите с учащимся картины, которые они создали для понимания загаданных эмоций, будучи Художниками и Танцорами в одном из выполненных ранее упражнений. Таким схематичным изобразительным языком, фиксирующим мысли и чувства, человек научился владеть миллионы лет назад. Предложите классу познакомиться с различными видами художественного языка, используя в качестве примера первобытное искусство.

Разделите класс на четыре группы и раздайте задание в конвертах, в каждом из которых представлены иллюстрации различных «первобытных сообщений» – наскальная полихромная живопись, контурная живопись, орнаменты-знаки и пиктографическое письмо.

Задание. Найдите подобные (одинаковые) по виду картинки (типы первобытных сообщений) и объясните, по каким принципам вы их объединили. Как вы думаете, что хотели сказать первые художники планеты? Расшифруйте их послания. Подумайте, кому они адресованы?

Обсудите, какими средствами пользовались первобытные люди для передачи сообщений? Используем ли мы нечто подобное сегодня?

Этап 4. Изучение невербального языка – язык цифры

Проанализируйте стиль общения людей XXI века.

Задание.

Отправьте по электронной почте приветствие сидящему с тобой рядом. Расскажите, какой способ передачи сообщения вы использовали – графический рисунок, укороченные слова, символы? Укажите, в каких случаях вы так же схематизировали и обобщали то, что хотели сказать, так же как это делали первобытные люди?

Подумайте, как «устроено» современное сообщение, передаваемое по электронной почте. Свои рассуждения занесите в таблицу.

Типы современных сообщений	Условия создания сообщения (кто общается, какие знаки и символы используются, каким образом строится сообщение)	Расшифровка современного сообщения
SMS	«Язык SMS», или «texto». Используются усечения слов; использования графического ребуса (перестановки символов); образования новых слов (обрывков слов);	

	набор текста сообщений с использованием знаков препинания, букв и цифр («смайлики») для передачи эмоций;	
Электронная почта	<p>Может содержать различные вложения в виде графических (фотографии, рисунки), аудио (музыка, речь) и других видов файлов;</p> <p>монологично или диалогично;</p> <p>письменная и устная (с добавлением звуковых голосовых файлов).</p>	
Форумы	<p>Обязательно наличие темы для обсуждения;</p> <p>В зависимости от темы обсуждения различают стили речи: официально-деловой, научный или научно-публицистический, разговорный;</p> <p>Официальный и неофициальный стиль общения;</p> <p>Обсуждение любой темы начинается, прежде всего, с монолога автора в виде статьи отзыва/рецензии, мнения по какой либо из интересующей многих позиции;</p> <p>Способ взаимодействия – монолог, диалог, полилог;</p> <p>Срок общения от одного часа до нескольких лет.</p>	
Чаты	<p>Полилог незнакомых людей; отсутствие научной и даже общественной тематики;</p> <p>Одна из главнейших целей – стремление познакомиться с неизвестными людьми</p> <p>следует диалог , который существует для «прощупывания» собеседника.</p> <p>Конечная цель общения – договор о встрече на «большой земле».</p> <p>За разговором двух людей следят все участники и могут вступить со своим словом в любой момент.</p> <p>Отличительной особенностью является относительная кратковременность (по сравнению с форумами) каких-либо дебатов между оппонентами.</p>	
Видео связь – скайп, хенгаут, интернет ресурсы конференции связи	<p>Задействуется возможность видеть и слышать участника общения;</p> <p>Подключается заранее подготовленный материал презентаций достижений и, например, рекламных предложений;</p>	

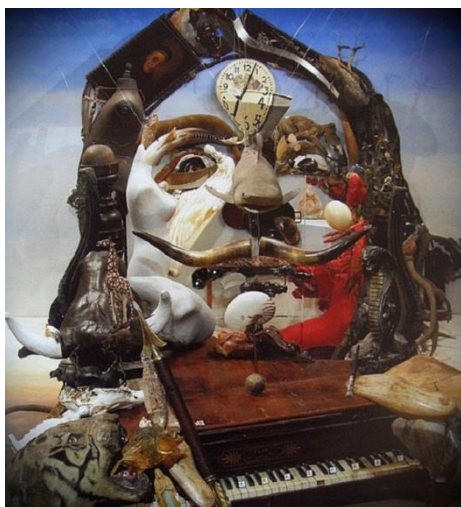
Социальные сети	<p>Замкнутая система общения с выбором своих» и отказом в общении для «чужих» и «провинившихся»;</p> <p>Притягивание различных внешних и внутренних материалов для жизнедеятельности системы – внешние ссылки, внутренние и внешние виде и аудио и т.п.;</p> <p>Использование условий для привлечения внимания к своим интересам и попытка сделать «тему» важной для очень многих.</p>	
-----------------	--	--

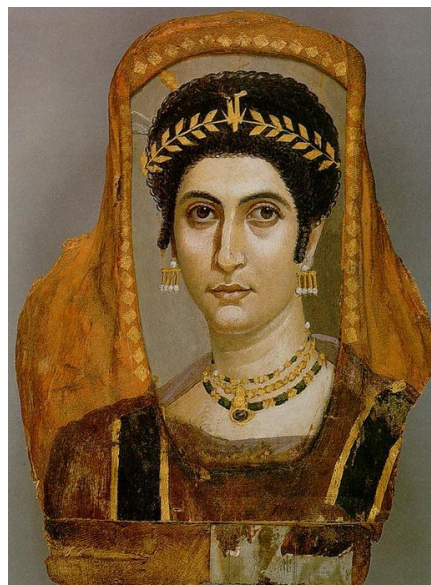
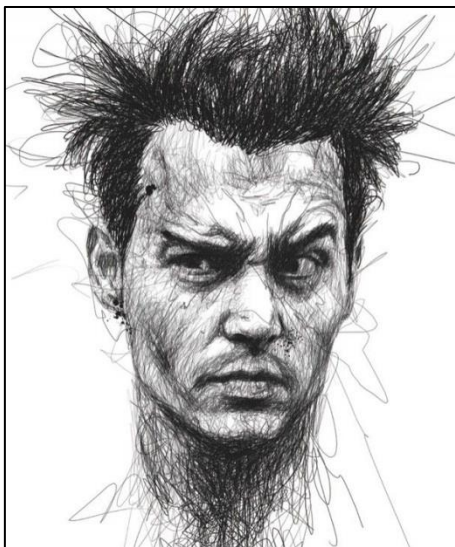
Вопрос для обсуждения:

Какой формой связи вы не стали бы пользоваться и почему?

Задание: Одним из наиболее сложных типов сообщений является художественный текст. Как вы думаете, почему?

Рассмотрите портреты людей прошлого и подумайте, что художник хотел сказать о своей модели? Обратите внимание на то, что эти сообщения не имеют единственно возможного прочтения.





Проведем эксперимент: может ли человек понимать другого человека без использования слов, так же как вы сейчас понимали художественный язык живописца и графика? Для этого объединимся в отгадывании задуманных ведущим игры слов.

Игра «Контакт»

Форма работы: общий круг, сидя; свободное размещение в пространстве.

Цель игры – отгадать слово, которое задумал водящий; это всегда будет существительное в единственном числе, не имя собственное. Водящий называет первую букву и можно попробовать отгадать слово целиком или постараться сделать так, чтобы были открыты другие буквы. Для того, чтобы водящий открывал буквы, вам нужно наладить между собой контакты, а именно нужно сделать так, чтобы хотя бы два человека одновременно сказали одно и то же слово на заданную букву, причем чтобы водящий не догадался, что это за слово. Условия игры: кто-то косвенно намекает кому-то (или всем сразу) – через ассоциации, общие воспоминания и т.д., - что за слово он имеет в виду (например, водящий загадал слово на букву «С», и кто-то говорит: «Это круглое и съедобное»). Если кто-то понял, что человек имеет в виду, то говорит: «Есть контакт!» и они вдвоем начинают одновременно считать до десяти («раз, два, три, четыре...десять!») и произносят слово («Сыр!»). Если водящий не смог догадаться за то время, пока игроки считают до десяти (т.е. не сказал: «Нет, это не сыр!»), то он обязан открыть следующую букву. Тот, кто угадал слово, становится следующим водящим».

Этап 5. В поисках истины или зачем человеку человек?

Данный этап занятия предлагает поиск смысла коммуникации в разнообразной деятельности человека. Это может быть профессиональная сфера, бытовая, сферы отдыха и хобби. Результаты беседы заносите в таблицу.

Информация для учителя:
Виды общения¹

¹ Немов Р.С. Психология. Том 1. Общие основы психологии. - М., Просвещение, 1994.

В зависимости от содержания, целей и средств общение можно разделить на несколько видов.

1. По содержанию:

1.1 Материальное (обмен предметами и продуктами деятельности)

1.2 Когнитивное (обмен знаниями)

1.3 Кондиционное (обмен психическими или физиологическими состояниями)

1.4 Мотивационное (обмен побуждениями, целями, интересами, мотивами, потребностями)

1.5 Деятельностное (обмен действиями, операциями, умениями, навыками)

Задание для заполнения таблицы: какие типы сообщений вам показались интересными с точки зрения их значимости и соответствия слова делу?

Типы сообщений (первобытного и современного человека)	Соответствие сообщения деятельности первобытных людей	Соответствие сообщения деятельности современных людей

Для закрепления понимания взаимосвязи двигательной активности и активности мысли, а также рождения коллективной идеи в общем деле многих, предложите выполнить одно или несколько упражнений на развитие креативного мышления.

Упражнение 1. «Общий разум»

Материалы: мяч.

Участники стоят в тесном кругу, им дается небольшой мячик (размером приблизительно с теннисный) и формулируется задание: как можно быстрее перекинуть этот мячик друг другу так, чтобы он побывал в руках у каждого. Ведущий фиксирует потребовавшееся на это время. Оптимальное число участников в кругу от 6 до 8. Упражнение повторяется 3-4 раза, ведущий просит делать его как можно быстрее. Когда затраты времени доведены примерно до 1 секунды на каждого участника, ведущий просит изобрести и продемонстрировать способ, которым можно перекинуть мяч так, чтобы он побывал в руках у каждого, потратив лишь 1 секунду на всю группу. Обычно через некоторое время участники придумывают и демонстрируют соответствующее решение. (Оно состоит в том, что все они ставят сложенные «лодочкой» руки друг над другом и поочередно разводят ладошки в стороны. Мячик, падая вниз, передается из рук в руки и таким образом успевает побывать у каждого участника).

Упражнение 2. «Островки».

Материалы: газеты.

Участники разбиваются на группы по 4-6 человек и на скорость выполняют задания. Цель: всем участникам разместится на газете – на всей, на половине газеты, на трети.

Упражнение 3. «Арка».

Материалы: ножницы, бумага.

Участники объединяются в команды, получают бумагу формата А4, и получают задание изготовить такую арку, чтобы через нее смог пройти любой из участников или все по очереди. Предлагается придумать один или несколько способов.

Упражнение 4. «Печатная машинка».

Каждому человеку присваивается 1-2 буквы из алфавита. Учитель называет слово и участники должны «выстучать» его на своей пишущей машинке. Ведущий придумывает и называет слово и делает хлопок, затем делает хлопок тот человек, с чьей буквы начинается слово, затем хлопок учителя-ведущего – вторая буква, хлопок ученика и т.д.

Проблемный вопрос для обсуждения:

Вы сейчас продемонстрировали умение искать и принимать решение сообща. Как вы думаете, а зачем человеку добиваться слаженности своих действий? Зачем человеку другой человек?

Информация для учителя:

Единое мнение, к которому важно прийти в процессе дискуссионного обсуждения поставленного проблемного вопроса – это понимание цели общения, то есть причины необходимости человека человеку. Человек общается не только ради обмена информацией, в таком случае у человечества не было бы развития. Движение информации, обмен закодированными сведениями, значениями осуществляются *в поиске или выработке общего смысла.*² А это возможно лишь в том случае, если информация не только принята, но и осмыслена.

Умение говорить «на одном языке» подразумевает ситуации, при которой человек, направляющий информацию (коммуникатор) и человек, принимающий ее (реципиент), обладают сходной системой кодификации и декодификации информации. Такой посыл может встретить препятствия, коммуникативный барьер – социальный или психологический.

На самом деле исходящая информация может быть либо побудительной (приказ, совет, просьба), либо констатирующей (сообщение).

Предлагаем Вам экскурс в историю вопроса коммуникации.

Уровни общения

- Манипулятивный уровень, заключается в том что один из собеседников через определенную социальную роль пытается вызвать сочувствие, жалость партнера.
- Примитивный уровень, когда один из партнеров подавляет другого (один постоянный коммуникатор, а другой постоянный реципиент).
- Высший уровень - это тот социальный уровень, когда независимо от социальной роли, статуса партнеры относятся друг к другу как к равной личности.

*Виды общения*³

В зависимости от содержания, целей и средств общение можно разделить на несколько видов.

1. По содержанию:

- 1.1 Материальное (обмен предметами и продуктами деятельности)
- 1.2 Когнитивное (обмен знаниями)
- 1.3 Кондиционное (обмен психическими или физиологическими состояниями)
- 1.4 Мотивационное (обмен побуждениями, целями, интересами, мотивами, потребностями)
- 1.5 Деятельностное (обмен действиями, операциями, умениями, навыками)

2 Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. - М., 1972..

3 Немов Р.С. Психология. Том 1. Общие основы психологии. - М., Просвещение, 1994.

2. По целям:

2.1 Биологическое (необходимое для поддержания, сохранения и развития организма)

2.2 Социальное (преследует цели расширения и укрепления межличностных контактов, установления и развития интерперсональных отношений, личностного роста индивида)

3. По средствам:

3.1 Непосредственное (Осуществляемое с помощью естественных органов, данных живому существу - руки, голова, туловище, голосовые связки и т.д.)

3.2 Опосредованное (связанное с использованием специальных средств и орудий)

3.3 Прямое (предполагает личные контакты и непосредственное восприятие друг другом общающихся людей в самом акте общения)

3.4 Косвенное (осуществляется через посредников, которыми могут выступать другие люди).

Этап 6. Где найти себя?

Если человеку для поиска смысла существования нужен другой человек, кто или что толкает его на одиночество, нередко в искомым экстремальных условиях?

Звучит романс А. Е. Варламова на стихи М. Ю. Лермонтова "Белеет парус одинокий..." в исполнении Олега Погудина.

Вопрос для обсуждения после прослушивания: «Как вы поняли из слов поэта, что ищет парус в далекой стране? Зачем путешествуют в далекие страны люди сегодня?»

Свои ответы на поставленные вопросы есть у великих путешественников XX и XXI века.

Разделите класс на три группы и раздайте материалы в конвертах: разрезанные на абзацы по количеству членов группы авторские тексты трех наших современников, совершивших кругосветные сухопутные и мореплавательные путешествия. Дополнительно в конверты можно положить авторские фотографии и рисунки.

Карточка с вопросами для группы:

1. Эмоциональны или рассудительны высказывания путешественников о своих странствиях? Прочитывается ли страх перед испытаниями?

2. Предположите, почему кто-то берет с собой команду, а кто-то предпочитает быть один?

3. Какие причины называют путешественники, побудившие их оставить родной дом, семью, уют и комфорт и подвергнуть себя риску погибнуть?

Вопросы для фронтального обсуждения в классе после представления ответов групп:

1. Вы выслушали предположения друг друга о причинах рискованных путешествий. Одинаковые вы ли они?

2. Многие ли путешественники искали в своих приключениях остатки древних цивилизаций?

3. Что же искали в долгом пути великие открыватели?

Справка для учителя.

Жан Беливо отправился в путь из Монреаля в день своего сорокапятилетия 18 августа 2000 года и вернулся обратно 16 октября 2011 года, преодолев 75 543 километра и

побывав в 64 странах. Его марш пришелся как раз на Международное десятилетие культуры мира и ненасилия в интересах детей планеты ЮНЕСКО (2001-2010). Многочисленные поклонники со всего мира имели возможность следить за перемещениями путешественника благодаря сайту www.wwalk.org, который создала в поддержку Жана спутница его жизни Люси. История удивительного канадца легла в основу документального фильма «Крылатые башмаки» (Des ailes aux talons).

Федор Конюхов - российский путешественник, мореплаватель, альпинист, велосипедист, писатель, журналист, художник и протоиерей. Он является первым путешественником из России, который посетил 7 самых высоких вершин континентов, а также побывал на обоих полюсах (Северном и Южном).

Федор Конюхов осуществил множество сухопутных и морских путешествий, восхождений на вершины и полярных экспедиций, как в группах, так и в одиночку. Он совершил 5 кругосветных путешествий, 17 раз переплывал Атлантический океан. В 1981 году путешественник пересек Чукотку на собаках, в 1986 совершил экспедицию по Уссурийской тайге, в 1989 году участвовал в совместном Советско-Американском велопробеге от Находки до Ленинграда, в 1991 году организовал российско-австралийский автопробег на внедорожниках, а в 2002 и в 2009 годах совершил караванные экспедиции на верблюдах, которые проходили по маршруту Великого Шелкового Пути.

К его наиболее известным и удивительным морским путешествиям относятся: плавание вокруг света на яхте «Караана» в одиночку в режиме нон-стоп с осени 1990 года по лето 1991 года. Пересечение Атлантического океана на лодке «УРАЛАЗ» в 2002 году. Участие в гонке вокруг Антарктиды в 2007-2008 годы. Тихоокеанское плавание на весельной лодке без посторонней помощи и без заходов в порты в 2013-2014 годы за 160 суток. Также Федор Конюхов принял участие в нескольких полярных экспедициях.

Тур Хейердал (1914—2002), норвежский путешественник, этнограф, археолог, писатель.

Родился 6 октября 1914 г. в Ларвике. Образование получил на естественно-географическом факультете Университета Осло (1933—1938 гг.).

Как уроженца страны викингов, его интересовала проблема возможности взаимовлияния культур вследствие трансокеанских миграций народов. Для доказательства гипотезы, согласно которой существовала возможность заселения островов Полинезии американскими индейцами, Хейердал в 1947 г. с экипажем в пять человек на бальсовом плоту «Кон-Тики» совершил плавание от побережья Перу до архипелага Туамоту, преодолев около 6000 км. Открыл следы поселений доинкского периода. В 1970 г. на папирусной лодке «Ра-2» он пересёк Атлантику от Марокко до Вест-Индии, проплыв свыше 6000 км. В 1977 г. Хейердал пустился в новое плавание — на тростниковой лодке «Тигрис» от побережья Ирака через Персидский залив к устью реки Инд, а оттуда — к африканскому берегу (Джибути). Путешественник рассказал о своих экспедициях в книгах (в их числе «Путешествие на «Кон-Тики», 1949 г.; «Ра», 1970 г.; «Мальдивская загадка», 1986 г.). В Осло работает музей «Кон-Тики», где экспонируются суда Хейердала.

Над кораблями Хейердала всегда развевался флаг ООН. Общественный деятель и гуманист, Хейердал писал: "Один из самых полезных уроков, которые преподала мне жизнь, заключается в том, что человек остается человеком, будь он норвежец, полинезиец, американец, итальянец или русский, когда и где бы он ни жил — в каменном или атомном веке, под пальмами или у кромки ледника. Добро и зло, отвага и страх, ум и глупость не признают географических границ, они есть в каждом человеке... Все мы люди, об этом надо помнить и стремиться к дружбе, взаимопониманию и сотрудничеству, чтобы человечество могло выжить на нашей маленькой планете, исправляя все, что было испорчено в веках из-за недостатка знаний и уважения к ближнему."

Тексты для чтения и ответов на вопросы (распечатайте на принтере и разрежьте на абзацы):

Текст 1. Из книги Жана Беливо "В поисках себя. История человека, обошедшего Землю пешком".

«Во-первых, во-вторых и в-третьих, хочу передать огромный привет и низкий поклон всем детям на планете! Вам удалось перевоспитать меня, и, надо сказать, довольно неожиданно для меня ваши интересы стали моими, и я взялся их защищать... Я очень крепко обнимаю вас! ...

Благодарю моих меценатов, щедрых дарителей, а также организации, которые поддержали идею марша во имя детей. Огромное спасибо всем замечательным людям, в чьих домах в минуты крайней усталости я всегда находил уютную кровать; мучимый голодом — получал кусок хлеба, или диковинный фрукт, или сытный ужин; а изнемогая от жажды — глоток воды. Конечно же, от всей души благодарю тех, кто помогал мне в самых насущных жизненных нуждах, как крупных, так и самых незначительных. И, разумеется, спасибо вам, люди разных стран, за все слова поддержки, жесты доброй воли, проявления искренней человеческой любви — вы дарили их бескорыстно и тем самым облегчали мне путь!

Я хочу также высказать слова благодарности группе из восемнадцати лауреатов Нобелевской премии мира, подготовивших «Манифест 2000 года в поддержку культуры мира и ненасилия» в адрес ООН. Ваше дело позволило мне привнести скромный вклад в Международное десятилетие культуры мира и ненасилия. Не могу обойти вниманием власти стран, по территории которых мне довелось прошагать: вы подарили мне возможность не только видеть ваши родные земли, но и ощутить гостеприимство ваших народов. Этот марш никогда бы не состоялся, если бы не помощь десятков тысяч людей, которых я встречал по всему миру на протяжении этих долгих лет. Говорят, не имей сто рублей, а имей сто друзей, в таком случае я уже давно миллионер!

Я вернулся домой 16 октября 2011 года, спустя четыре тысячи семьдесят семь дней, пройдя семьдесят пять тысяч пятьсот сорок три километра.

Сам я износил за это время пятьдесят четыре пары обуви. И вот наконец я обнимаю маму, Люси, наших детей и спрашиваю сам себя, достаточно ли отдал ближним, достаточно ли видел, достаточно ли понял других людей. Песня заканчивается словами: «Спешите же запачкать в пыли дорог ваши башмаки, если вы тоже хотите заслужить прощение...»

А заслуживаю ли я?

Вот они, те нехитрые ценности, ради которых я столько лет бродил по миру, — зовутся они «простота», «честь и достоинство», «мужество и упорство». Я мог бы открыть их здесь, не меряя землю шагами, в двух шагах от собственного дома. Теперь я знал наверняка, что больше мне не придется никуда убегать. Но что отныне будет с моей жизнью? Какую новую страницу откроем мы с моей дорогой Люси, какую новую главу напишем в нашем романе?

Текст 2. Из статьи Виктории Лебедевой «На Земле нет одиночества». Интервью с Федором Конюховым.

— Путешествую уже больше 45 лет. Раньше экспедиции были научно-исследовательские: в экстремальных условиях частенько испытывали одежду, приборы, измеряли радиацию, оценивали свое самочувствие при одновременном воздействии

большой высоты, низкой температуры и ветра. Сейчас чаще ставят рекорды, стартуют во имя природы — с экологией беда.

Меня нередко спрашивают, почему не слетал в космос. Нужно делать только то, что по силам, тем более, одного меня за пределы атмосферы не пустили бы. В океане, в горах я чувствую себя как дома, а, переходя улицу, иногда машин побаиваюсь — они такие быстрые. Неуютно, как будто я лишний, ощущаю себя даже в метро...

«В своих путешествиях я не был первооткрывателем, как Колумб, Васко да Гама и другие мореплаватели, которые открыли материки, острова, моря и океаны. Мое открытие сугубо личное, и самое важное для меня — только для одного человека, я открыл в себе, что есть Вселенский Творец — Господь Бог. Чтобы его узреть, мне потребовалось много ночей не спать на дрейфующем льду, висеть на веревках над пропастью в несколько тысяч метров в Гималаях, замерзать и терять сознание от беспощадного холода Антарктиды...».

— Многие думают, что я ищу в экспедициях одиночества, что людей не люблю... На второй день после отъезда уже скучаю, считаю дни до встречи с близкими. В молодости было легче переносить голод, холод, жару, чем одиночество, — я же прожил больше 1 000 дней и ночей наедине со своими мыслями. С возрастом понял: на земле не бывает одиноких. Всегда рядом кто-то есть, будь то в горах, в открытом океане или на Северном полюсе. Дельфины, птицы, тюлени, любопытные белые киты, которые приближаются к яхте, чтобы тебя рассмотреть: что за зверь такой? Да сам океан, горы — живые. И рядом всегда Господь Бог и святые, поспешествующие путешественникам. Одиночества нет.

— Когда-то участвовал в скачках на лошадях-ахалтекинцах, помнится, занял 4-е место. Мы с друзьями задумывали и конный пробег, но пока не осуществили. Собаки — тоже верные друзья и помощники: с сибирскими хаски я на Чукотке прожил бок о бок пять лет, с эскимосскими лайками ходил через Гренландию — они помогли преодолеть весь путь за 16 дней. В следующем году с хаски пойдем к Северному полюсу...

Текст 3. Тур Хейердал, из книги «По следам Адама».

— Я думал о Фату-Хива, — пояснил я. — О моей первой попытке найти рай.

— Но вы с Лив не нашли его на островах Южных морей. Ты же сам говорил, что искать его надо внутри себя, а на Земле ближе всего к раю — это возделанный твоими руками сад.

Все верно. Поэтому я хочу вспомнить не остров Фату-Хива и мои приключения на нем. Мне важнее понять, что же мне открылось после года жизни на полном пансионе в открытом всем ветрам и пустынном курорте посреди джунглей.

— Итак на Фату-Хива ты не нашел рая на земле даже несмотря на то, что он, по твоим собственным словам, самый прекрасный и плодородный остров во всем Тихом океане?

— Мы видели рай, когда Фату-Хива появился посреди океанских просторов, словно гигантская корзина с цветами, и морской бриз донес до нас его волшебные ароматы. Мы ступали по райской земле, когда шли от берега к буйному дикому саду под жарким тропическим солнцем.

Если и есть рай на земле, то мы нашли его в долине Омоа, и никто не мешал нам поселиться там. Мы обнаружили высокую плиту из массивных каменных блоков — «паэ-паэ». Подобные конструкции виднелись в долине то там, то здесь. Когда-то на них ставили хижины из пальмовых листьев, чтобы их не заливало во время сезона дождей.

Рядом с нашим «паэ-паэ» протекал ручей с холодной, кристально чистой водой. Ручей впадал в речушку, кишашую рыбой. Некогда здесь жила последняя королева острова — так утверждали ее соплеменники, пережившие свою властительницу и перебравшиеся в крошечную деревушку на берегу океана. На этой-то платформе мы и построили дом из бамбуковых стеблей под пальмовой крышей и с видом на этот рай. Мы поселились в своем райском саду.

Мы сидели на краю леса, наслаждаясь отсутствием mosкитов, и смотрели туда, где по утрам над океаном поднималось солнце. Ночной ветер гнал по небу маленькие белые облачка. Теи пересказывал нам легенды, заученные в юности, и было ясно, что он хорошо выучил свои уроки, хотя не написал в жизни ни слова. Он не читал трудов по ботанике, но рассказывал то, о чем я знал из ученых книг. Он прекрасно знал, что дикий ананас и маленькие помидоры были завезены на остров его предками — он звал их «эната», «люди», в отличие от чужеземцев. Даже молодежь из долины Омоа знала о происхождении этих вкусных плодов. Сейчас на острове росло два вида ананасов («фаа хока»), но только один звался «эната» и считался настоящим. Другой, «оаху», сравнительно недавно посадили миссионеры с Гавайских островов.

Еще на острове было два вида американской папайи. Та, что крупнее, звалась «ви оаху», более мелкая — «ви эната». Вообще слово «эната» неизменно входило в название тех растений, которые были завезены из Южной Америки до прихода европейцев.

Именно благодаря Теи Тетуа я понял, что устная традиция является богатейшим источником бесценной информации, которую часто сбрасывают со счетов, как «сказки», «легенды» и «мифы». В Полинезии легенды заслуживают не меньшего доверия, чем записанные на бумаге повествования средневековых историков.

— Что нового ты понял о своем мире, увидев его глазами Теи Тетуа?

— Я понял, что мы обманываем сами себя, считая себя более сложными, чем так называемые «примитивные народы». Мы отказываемся признать, что изменился лишь антураж, а мы сами не стали ни лучше, ни хуже, чем столетия назад. Поколения за поколениями рождаются на свет точно такими же, как Адам и Ева. Хромосомы Каина и брата его Авеля до сих пор живут в каждом из нас.

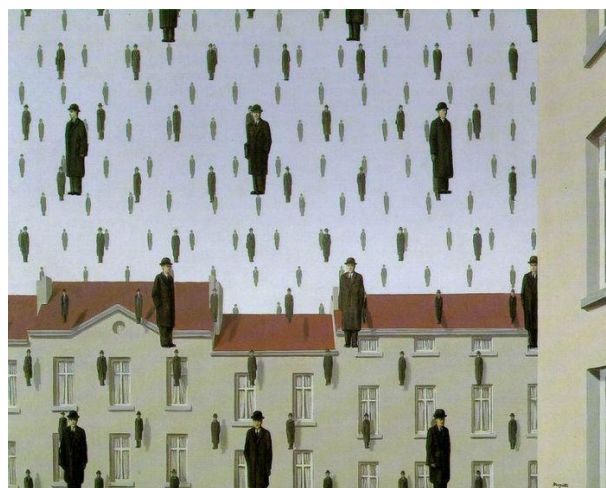
Мы убеждаем себя и окружающих, что в искусстве убивать себе подобных мы достигли невиданного прогресса. В прошлом веке на всех островах Полинезии миссионеры без устали твердили, что нельзя бить человека дубинкой по голове только за то, что он тебе не нравится. Но прошло всего несколько десятков лет, и мы вернулись в военной форме и сказали, что, надев ее, убивать можно сколько угодно — лишь бы на убитых была униформа другого образца.

Нам было непросто объяснить, что дальнобойные орудия позволяют убивать, не видя своих жертв, и что так гораздо лучше. Великий воин и вождь, отец Теи Тетуа, всегда знал, с кем он сходил в смертельной схватке.

Этап 7. Путешествие к себе.

Последний этап занятия подводит итоги размышления о мире и роли человека в нем.

Задание: посмотрите на эти картины и предположите, что их объединяет? Как ощущают мир люди на них изображенные? Можем ли мы сказать, что художник приоткрывает тайну стремлений человека? С помощью одиночества или общения ему это удастся? Как легче получить информацию вам – от друзей в разговоре или, например, из книг в минуты уединения. Как вы думаете, почему?



Занятие 2. «Ботинки для ньюсмейкера»

Цель: познакомить с основами создания информационного сообщения и такими базовыми понятиями информационной культуры, как «факт» и «смысл».

Ход занятия

Как вы думаете, что главное в профессии журналиста? Посмотрите на свою обувь. Правильно, это ботинки. Только в правильной обуви можно добыть правильную информацию.

Чтобы записать хорошее сообщение, нужно исходить ... Помните, как в сказке: трое железных башмаков износить, три железных посоха изломать, три железных колпака изорвать. Новые сведения добываются из трех источников: вы их создаете сами, будучи интерпретаторами и очевидцами событий; слушаете, как эти события пересказывают люди, присутствующие в то время и в том месте, или заимствуете сведения об этих событиях в других текстах.

Чтобы понять это на практике отправимся в путешествие в поисках фактов.

Прочитайте ученикам быстро предложенные тексты. Произносите их быстро, останавливаясь только на незнакомых труднопроизносимых словах. Задача учеников составить вопросы интервью, начинающиеся словами «Верите ли вы?».

Информация для учителей.

Тексты для составления вопросов:

- В одном из самых древних священных текстах индуизма – Пуранах – рассказывается, что помимо прочих чудесных вещей и созданий, Боги, пахтая океан, добыли из него исполняющую желание корову Камдхену. Индуисты свято верят, что каждая корова – это и есть Камдхена!

- Племена залива Карпентария, при виде убийства своего тотемного животного, говорят: «Почему убили этого человека: это мой отец, мой брат и т. д.?»

- Пережитки этого рода встречаем даже в современной Европе. У южных славян при рождении ребёнка старуха выбегает с криком: «Волчица родила волчонка!», после чего ребёнка продают через волчью шкуру, а кусок волчьего глаза и сердца зашивается в рубашку или вешается на шею.

- В Сенегамбии туземцы убеждены, что скорпионы не трогают своих поклонников. У бечуанов, тотемом которых служит крокодил, так велико убеждение в его благосклонности, что если человека укусил крокодил, если даже на него брызнула вода от удара хвостом крокодила по воде, он изгоняется из рода.

- Существование тотемистических плясок отмечено у австралийцев. Во время тотемистических церемоний, а также инициаций исполнители обрядов, придав себе путем раскрашивания тела и добавления целого ряда деталей (привешивания хвоста, например) сходство, зачастую, правда, весьма условное, с тотемным животным, необычайно искусно имитировали его движения.

- Австралийский миф рассказывает о совместном путешествии двух женщин, одна из которых принадлежала к тотему хакеа, а другая — к тотему бандикут. Единственной пищей в дороге мог быть только бандикут. Чтобы дать возможность женщине тотема хакеа питаться мясом бандикута, женщина тотема бандикут разрисовала ее сообразно священным изображениям своего тотема. После этого женщина тотема хакеа превратилась в женщину тотема бандикут и получила возможность питаться этим животным.

Получившиеся вопросы учащиеся могут задать друг другу, самостоятельно выбрав себе оппонента.

Обсудите результаты, сделав акцент на сложности понимания быстро произносимого текста. Совместно с учениками выведи правило восприятия незнакомого материала, передаваемого в форме устной речи: новость – это новые (неизвестные) слова и новые смыслы.

Предложите потренироваться в улавливании новых слов и смыслов с помощью журналистских приемов. Помогает тренировать память следующие упражнения.

Упражнение 1. Запомни десять слов. Произнесите десять слов, объединенных темой первобытного искусства, подряд без остановки и попросите произнести запомнившиеся некоторым учащимся. Например, вариант 1: палка-копалка, шкура, пиктография, макароны, неандерталец,

минералы, костер, идол, скульптура. Или вариант 2: скала, живопись, глина, медведь, тотем, племя, ледник, охота, фетиш.

Упражнение 2. В течение 15 секунд зарисуйте словосочетания так, чтобы потом их можно было расшифровать и прочесть (угадать) написанное. Примеры словосочетаний: убегающее стадо; лохматый мамонт; убитый зверь; суровый климат; ледниковый период; животное сыроядение семиметровый слой пепла; шкура мамонта. Возьмите рисунки одного ученика и передайте для дешифровки другому.

Выведите на экран » пиктограммы и идеограммы первобытного человека и предложите ученикам рассмотреть и «прочитать» их.

Обсудите, возможно ли перенести фактическую информацию об окружающем мире в рисунок. Как это получилось у вас? Как с этим справлялся первобытный человек?

Обратите внимание учеников на еще одну особенность любого текста – его подлинность проверяется наличием достоверной фактической информации. Отправимся в путешествие в поисках фактов.

Разделите класс на пять (шесть) групп и дайте ориентировки в поиске новых сведений для создания нового текста и задание.

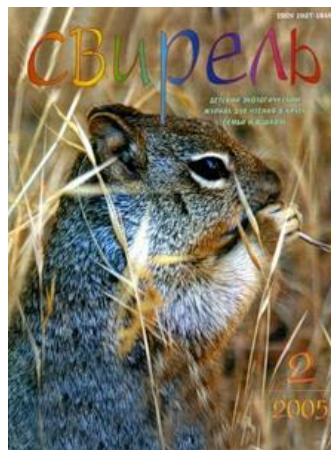
Задание: проанализируйте ваш источник информации и предположите какие подлинные факты из мира животных нашли в ней отражение.

Группа 1. Путешествие первое «Комиксы – в поисках смысла».



Группа 2. Путешествие второе «Глянцевое» по страницам детских журналов о животных⁴.

⁴ Ссылка на сайт журналов о животных <http://detmagazin.ucoz.ru/forum/18-16-1>. Дата обращения 12.08.2015



Группа 3. Путешествие третье «В поисках жизненной силы» по зоологическим музеям мира – виртуальное посещение:

- музей мамонта в Барселоне <http://www.museomamut.com/ru>
- музей мамонта в Якутске <http://www.yakutskhistory.net>
- Зоологический музей Санкт-Петербурга

http://www.zin.ru/museum/expositions/mammoth_fauna.html

Группа 4. Путешествие «Подземное»

Музеи-пещеры с пиктографическими рисунками первобытного времени <http://archeologie.culture.fr/chauvet/> - 3D обзор Пещеры Шовэ, Франция. Пещера Ласко, Франция

http://www.lascaux.culture.fr/index.php?fichier=00.xml#/fr/02_00.xml –видео-обзор.

Или интернет-журнал с обзором пещер и краткими сведениями об изображениях-петроглифах

<http://asaratov.livejournal.com/3163765.html?thread=47938933>.

Группа 5. Путешествие пятое «В поисках живого слова» по страницам детских рассказов о животных⁵.

Информация для учителя

Фрагмент книги Востокова Станислав «Московский зоопарк. Записки служителя»

Козлы. Ну что ж, козлы — люди мирные. Траву едят. Бородой машут. Рога вот у них, конечно. Но, как говорится, у кого из нас нет недостатков? У меня — есть. Хотя рогов — нет.

А лучше — лошади! Что может быть красивее лошади! Красивее лошади может быть только дикая лошадь. И не просто дикая лошадь, а с фамилией. Лошадь Пржевальского. Правда, особенная у нее красота — тяжелая, сбитая, степная, рассчитанная на дальние расстояния. Лицо у нее восточное, с узким разрезом глаз, потому что живет в Монголии.

Вот к ним-то я и хотел устроиться.

⁵ Ссылка на книгу Востокова Станислав «Московский зоопарк. Записки служителя» <http://detectivebooks.ru/book/25957519/?page=1>. Книга удостоена национальной литературной премии "Заветная мечта": в 2007 году в номинации "Лучшее произведение о животных и живой природе"

Буду, думаю, ухаживать за подобной красотой. И лошади будут меня за это любить, потому что рогов и когтей у них нет.

Но начальник отдела млекопитающих сказал:

— Мест сейчас на «лошадях» нет. На «снежных барсах» есть — не хочешь ли туда? Правда, там больше месяца никто не выдерживал.

— Нет, — говорю, — не хочу. Зачем мне туда, где больше месяца никто не выдерживал? Я на год хотя бы!

И пошел в птичий отдел устраиваться. Потому что там тоже рогов нет.

Кенгуру

Стоит в центре Московского зоопарка жирафятник. Ясное дело — в нем жираф живет. С одной стороны. А вот с другой стороны в нем живут бородавочники — кабаны африканской породы.

Однажды утром гляжу: гуляют бородавочники по загону на своих коротеньких ножках, землю нюхают.

Ну, думаю, нюхайте. И дальше пошел. А вечером возвращаюсь, глядь, вместо бородавочников кенгуру сидят — две штуки. Одна — большая, рыжая, другая — поменьше, серенькая. На зайца похожая.

Ну, соображаю, донюхались наши бородавочники до того, что в кенгуру превратились! Теперь что, из Африки новых заказывать что ли?

Подошел я поближе к бывшим бородавочникам. Хотел пообщаться. А они даже на меня не смотрят. Совсем зазнались, как только кенгуру стали. Еще бы! У бородавочника шерсти совсем нет, одна кожа. Как у картошки. А у этих мех гладкий, аккуратный. Будто только что в парикмахерской причесанный. Лица маленькие. Не сравнить с теми болванками, что до этого были. А, главное, бородавки как рукой сняло! И хвост!.. Вместо того позора, что раньше сзади болтался, целый хвостик появился! Почитай, теперь главная часть тела. На него и опереться в трудную минуту можно. И врезать им, если что. Вон какой, с ногу обхватом!

Об этом, думаю, непременно Сереге сообщить нужно: что у него бородавочники все попревращались. А-то неприятности с начальством будут. Скажет начальство, мол, что ж это ты, Серега? На попечение брал бородавочников, а сдаешь чего? В документах у нас кенгуру никак не числятся! Ты уж будь любезен, сдавай зверей в соответствии. Без самодеятельности!

Поспешил я к Сереге. Увидел его и говорю:

— Серега, — у тебя все бородавочники в кенгуру превратились! Утром бородавочники были, а вечером, смотрю — кенгуру! Что делать будешь?

— А ничего! — отвечает Серега. — Потому что они вовсе и не превратились. Они просто в одном загоне гуляют. Утром бородавочники, а вечером — кенгуру. По отдельности. Чтобы не подрались. Загон-то один, а звери это все серьезные. С характером. Вот и гуляют в две смены!

Успокоился я тогда и понял, что без разрешения директора у нас никто ни в кого не превратится. Потому что всё должно быть с бумагами в соответствии.

Группа 6. Путешествие «Шерстяное» по карте национального зоопарка в Вашингтоне <http://nationalzoo.si.edu/Visit/zoomap.cfm>.

Заключительный этап занятия. Объедините ребят в одну большую группу и предложите собрать факты воедино и с их помощью создать шесть (по количеству групп) рисунков, объединенных общей темой «Зоология в фактах». Проблемный вопрос: оцените плюсы и минусы источников информации и конечного текста, ради которого эта информация собиралась, и оцените уровень схематичности ваших рисунков. О чем говорит

получившееся качество рисунков. Оцените достоинства их выразительно-изобразительного языка.

Информация для учителей

Располагаем ссылкой на статью «Утро искусства» А. П. Окладникова по адресу http://museum.mmc.nsu.ru/?int=VIEW&el=3812&templ=NEW_INTERFACE_LECTURE.