



Э. Б. Шестакова

АВТОРСКАЯ ПРОГРАММА «НАСЛЕДИЕ АНТИЧНОСТИ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ»

Предмет «История Древнего мира», частью которого является изучение античных цивилизаций, наиболее любим детьми в средней школе. Неподдельный живой интерес ребят к истории античных цивилизаций должен помочь и в изучении истории города. Программа «Наследие античности в Санкт-Петербурге», адаптированная к нашим условиям и возможностям, позволяет решить задачу воспитания у учащихся ценностного отношения к городу.

Методы и приемы решения поставленной задачи при реализации программы:

1. Главное – образный, яркий рассказ учителя.
2. Преобладание приемов, которые заставляют размышлять, сопоставлять, делать выводы, применять знания, полученные при изучении других предметов.
3. Использование привлекательности кроссвордов, ребусов, тестов, таблиц-путаниц, впечатлений от посещения музеев и экскурсий.

Иллюстрацией могут служить элементы одного урока программы «Наследие античности в Санкт-Петербурге». Урок на тему «Античные боги в скульптурном убранстве нашего города» в слабых классах может быть обобщающим, то есть ему должна предшествовать определенная работа; а в сильных классах он вполне может являться и новой темой.

Наиболее удобна групповая форма работы, урок построен на максимальной активизации учащихся.

Первый вопрос, который предлагается ребятам: «Наследие античности – что же это такое?» В форме игры «Аукцион» ученики быстро вспоминают те открытия, изобретения, слова и выражения, которыми мы пользуемся сегодня.

Далее с помощью тестов ребята должны вспомнить:

- 1) Благодаря кому появились в нашем городе первые античные памятники? (тест 1)
 - а) Екатерине II
 - б) Петру I
 - в) Меншикову
- 2) Где они находились? (тест 2)
 - а) в Зимнем Дворце
 - б) в Кунсткамере
 - в) в Летнем саду

Следующей ступенькой в уроке является античная мифология – важнейшая часть античного наследия. Задача учителя – добиться узнаваемости изображения богов с помощью атрибутов. В ходе игры «Узнаем изображение античного бога по его атрибуту» ребята по изображению орла, трезубца, крылатых сандалий, копья, змеи и т. д. называют имя бога, которому принадлежит тот или иной предмет и дают ему краткую характеристику.

Здесь необходимо обратить внимание детей на то, что в античной мифологии многие боги имеют два имени – в греческом и римском вариантах. В музеях, на экскурсиях и в литературе ребята могут встретить Посейдона и Нептуна, Афины и Минерву, Афродиту и Венеру; они должны знать, что речь идет об одном и том же боге.

Следующим логическим шагом является вопрос: «В нашем городе много скульптуры, выполненной на античные сюжеты; как вы думаете, скульптурное изображение каких богов наиболее уместно в нашем городе, соответствует его характеру и истории?» Ответ не заставляет себя долго ждать: Нептун – бог морей и Афина – богиня справедливой войны.

Для ответа на вопрос «Существует ли связь между назначением здания и его скульптурным украшением?» группам предлагается выполнить следующее задание:

На доске видеоряд известных петербургских зданий, история и назначение которых ребятам хорошо знакомы: Петропавловская крепость, Адмиралтейство, здание Биржи, Елисеевский магазин, Александринский театр, Этнографический музей, Российская Национальная библиотека.

Каждая группа получает по жребию карточку с именем бога: Афина, Нептун, Гермес, Аполлон. Нужно соотнести здание и скульптурное изображение бога, которым, с точки зрения ребят, уместно его украсить; при этом необходимо аргументировать свою точку зрения. Ответы сравниваются с существующим скульптурным декором зданий. Вывод делают сами ребята: скульптура не просто украшает здания, а старается подчеркнуть их функциональное назначение.

Такие методы максимально способствуют развитию познавательного интереса, радости открытия, положительного эмоционального настроения на уроке.

А с помощью решения этих задач реализуется и главная цель: формирование ценностного отношения к городу.