

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ  
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ"  
АНИЧКОВ ЛИЦЕЙ

СОГЛАСОВАНО

Директор Аничкова лицея

 Н.Ф. Трубицын

Протокол педагогического совета

№ 3 от "29" августа 2011

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

ГОУ ЦО "СПб ГДТЮ"

 М.Р. Катунова

Приказ № 2020

от "29" августа 2014



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

**«КАК СТАТЬ АРХЕОЛОГОМ»**

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Автор-составитель:

**Новоселова Надежда Юрьевна**

Педагог дополнительного образования

Рассмотрено Методическим советом ГОУ ЦО "СПб ГДТЮ"

Протокол № 5 от 01.03 2012г.

№ 9 от 29.08.2014

Санкт-Петербург

2014

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Как стать археологом» (далее Программа) предназначена для учащихся, увлекающихся историей, поэтому весь материал адаптирован к детскому восприятию. На занятиях учащиеся могут познакомиться с увлекательной работой археолога и расширить свой кругозор. В рамках программы школьники изучают основные понятия и вопросы, которыми занимается археологическая наука: «Что может найти археолог на раскопках?», «Где жили люди раньше?», «Почему вещи выставлены в музее?», « Откуда мы знаем, что вещи древние и ценные?», «Когда и как были сделаны древние вещи?», « Что нужно знать, чтобы стать археологом?».

Отдельные разделы программы посвящены изучению памятников археологии, имеющих мировое значение: памятниками Древнего Египта, Древней Греции и Рима, Древней Руси. Благодаря знакомству с памятниками мировой культуры, у учащихся формируется уважения к памятникам культурного наследия, сохранившимся на территории Российской Федерации и других стран.

В процессе освоения программы дети смогут узнать о том, что было раньше: «Египетские пирамиды», «Путешествие Одиссея» или «Гибель Помпей», - а также получить представление о масштабах и временных отрезках мировой истории.

Данная программа является лично ориентированной и позволяет развивать индивидуальные способности ребенка, поскольку значительно количество часов в программе отведено для практических занятий, где дети через игру – рисование – лепку - моделирование - компьютерные технологии – литературные творческие работы изучают новые материалы.

Изучение «нешкольных» разделов истории дает возможность школьниками научиться самостоятельно использовать имеющуюся вокруг них информацию – интернет-ресурсы, библиотеки, музеи, а также помогает учащимся получать более глубокие знания по интересующим их темам и подготовить базу для продолжения обучения.

Данная программа подразумевает непрерывный контроль усвоения материала учащимися, выполнение творческих работ и проверочных тестов.

**Направленность программы:** культурологическая

**Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы:**

В программе представлен новый комплексный подход к изучению «нешкольных» разделов истории для учеников младшей школы, с упором на наглядность в процессе ее освоения. Программа построена таким образом, чтобы получение новых знаний стало увлекательным, а изучаемый материал хорошо запоминался.

**Цель программы:**

Развитие мотивации ребенка к изучению мировых культурных памятников и археологического наследия нашей страны через его увлечение археологией.

**Задачи:**

обучающие

- овладение навыками работы с историческими фактами,
- умение сравнивать различные археологические материалы,
- умение читать географическую карту.

развивающие

- развитие исторического мышления,

- расширение кругозора.

воспитательные

- воспитание толерантного подхода к другим культурам,
- воспитание интереса к изучению истории и археологии.

**Возраст учащихся:** 9-10 лет.

**Сроки реализации программы:** один учебный год, 144 учебных часа,

**Формы и режим занятий:** беседы и практические занятия, в том числе в форме игр, соревнований и конкурсов, которые проходят два раза в неделю по 2 часа.

**Ожидаемые результаты:**

После успешного прохождения программы учащиеся смогут:

- ✓ овладеть навыками работы с историческими фактами,
- ✓ научиться сравнивать разные археологические материалы,
- ✓ оперировать географической картой,
- ✓ развить историческое мышление и правильно понимать исторические процессы,
- ✓ расширить кругозор,
- ✓ овладеть толерантным подходом к другим культурам,
- ✓ упрочить интерес к изучению истории и археологии.
- ✓ познакомиться с работой археологов.

**Способы проверки результатов обучения:**

- ✓ Контроль решения тестов-игр учащимися во время практических занятий,
- ✓ проверочные работы,
- ✓ участие в различных конкурсах и олимпиадах.

**Формы подведения итогов реализации программы:**

Написание итогового сочинения и сдача теста.

### Учебно-тематический план

	тема	теория	практика	всего
1	Введение	1	1	2
2	Что такое археология	4	10	14
3	Историческая география.	8	10	18
4	Археологические находки: как археологи узнают - кто и когда сделал древние вещи?			
4.1	Археологическая типология	9	9	18
4.2.	Хронология	5	13	18
5	Великие археологические открытия	8	14	22

6	Археологические памятники на территории Российской Федерации	0	22	22
7	Древние технологии	6	16	22
8	Зачеты	4	4	8
	<b>Итого</b>	<b>45</b>	<b>99</b>	<b>144</b>

## Содержание

### 1. Введение. (2 часа)

*Теория* (1 час) Введение. Знакомство с целями и задачами курса.

*Инструктаж по технике безопасности.*

*Практика* (1 час) Ознакомительная экскурсия по залам Отдела Археологии Восточной Европы и Сибири Государственного Эрмитажа.

### 2. Что такое археология. (14 часов).

*Теория* (4 часа)

Где и как работают археологии? Что могут найти археологи? Археологическая экспедиция. Археологическая разведка. Типы археологических памятников. Поселения. Погребения. Клады. Случайные находки. Культурный слой. Артефакты.

*Практика* (10 часов) *Археологический рисунок. Археологический чертеж. Археологическая фотография. Как работают очень сложные геодезические приборы, которые используют археологи в экспедиции. «Игра-практика: строительство древнего города и кургана». Компьютерная практика: Что археолог может делать на компьютере? Итоговая тест-игра.*

*Экскурсия в РХЦ Государственного Эрмитажа, проект «Археология на кончиках пальцев»*

### 3. Историческая география. (18 часов)

*Теория* (8 часов). Зачем археологу знать географию? Карта мира. Древняя Ойкумена. Как представляли себе мир древние люди? Мифы народов мира. Исторические географические карты. Какой была природа в древности и чем и почему она отличалась от современной?. Где и как человек познакомился с природными ресурсами? Месторасположение древних стоянок, городищ и городов. Как отличить природные памятники от рукотворных?

*Практика* (10 часов) Заполнение контурных карт. Условные обозначения. Игра с географической пазл-картой. Игра «Каркассон» - практика по созданию и чтению карты. Тест-игра. Экскурсия в музей почвоведения им. Докучаева. Занятие в зале современных технологий Транс-Форс «Планета Земля». Экскурсия в Петербургский Планетарий занятие «Миллионы лет до нашей эры», «Земля и люди». Составление сочинения на тему «Где бы я жил в древности и почему?»

#### **4. Археологические находки: как археологи узнают - кто и когда сделал древние вещи?**

##### **4.1 Археологическая типология и классификация (18 часов).**

Теория (9 часов). Как археолог узнает что он нашел? Когда придумали тарелку, чашку, ложку и нож? Что общего между древним скифским котлом и кастрюлей? Методы археологической типологии и классификации. Понятие археологическая культура. Почему в музее вещи стоят в разных залах? Скандинавская археологическая школа.

Практика (9 часов) Составление типологических таблиц. Классификация предметов. Тест-игра по пройденному материалу. Игра «Эволюция». Игра «Логические ряды». Игра найти лишний предмет?

*Экскурсия на экспозицию каменного века и эпохи бронзы Государственного Эрмитажа.*

##### **4.2. Хронология и датировка предметов (18 часов).**

Теория (5 часов) Понятие абсолютной и относительной хронологии. Система «трех веков». Как археолог узнает, когда вещь была сделана? Как археолог узнает, что делали древним вещами? Методы абсолютной и относительной хронологии. Может ли современный человек сделать древние вещи? Экспериментальная археология. Как отличить подделку от артефакта.

Практика (13 часов). Составление хронологических таблиц. Метод «домино». Тест-игра по пройденному материалу.

*Экскурсия в трассологическую лабораторию ИИМК РАН. Экскурсия в лабораторию физических методов датирования Государственного Эрмитажа.*

#### **5. Великие археологические открытия. Археология Древнего Египта, Древней Греции и Рима: (22 часов).**

Теория (8 часов) Пещера Альтамира. Египетские пирамиды. Семь чудес света. Троя. Генрих Шлиман. Помпеи. Геркуланум. Стабии.

Практика (14 часов).

Экскурсия на экспозицию «История и культура Древнего Египта» Государственного Эрмитажа

Просмотр мультфильма «Древний Египет», студия БергСаунд, 1997 год.

Экскурсия на экспозицию «История и культура Древней Греции» Государственного Эрмитажа. Просмотр мультфильма «Древняя Греция», студия БергСаунд, 1997 год.

Экскурсия на экспозицию «История и культура Древнего Рима» Государственного Эрмитажа. Просмотр мультфильма «Древний Рим», студия БергСаунд, 1997 год.

Просмотр научно-популярного фильма «Помпеи. Геркуланум. Стабии».

Разбор мифов Древнего Египта. Разбор мифов Древней Греции. Игра-тест по пройденному материалу.

#### **6. Археологические памятники на территории Российской Федерации (22 часа).**

Практика (22 часа)

Экскурсия на экспозицию Государственного Эрмитажа «История и культура Древнего Алтая. Пазырык». Тест-игра по материалам экскурсии. Игра-Практика – раскопки кургана.

Экскурсия в «Особую кладовую –2: золото Скифов» Государственного Эрмитажа.  
Экскурсия в «Особую кладовую –2: золото древних греков» Государственного Эрмитажа. Тесты по пройденному материалу.

Квест-игра Лабиринт на экспозиции отдела археологии Восточной Европы и Сибири. Просмотр научно-популярного фильма «Археологи в Центре Азии».

Экскурсия в Старую Ладугу. Просмотр научно-популярного фильма «Старая Ладоба». Тест-игра по пройденному материалу.

Просмотр фильма «Шведская крепость Ниеншанц». Тест-игра по пройденному материалу.

#### **7. Древние технологии (22 часа).**

Теория (6 часов). Великие изобретения древних цивилизаций. Обработка камня. Огонь. Изобретение керамики. Обработка металлов. Ювелирное дело. Ткачество. Деревообработка. Письменность. Почему мы можем читать древние надписи. Понятие «мертвые языки». Все ли древние вещи находят археологии? Как сохранить археологические находки?

Практика (16 часов). Изготовление глиняных предметов и горшков.

Экскурсия в Гончарную мастерскую. Экскурсия в Стеклодувную мастерскую Художественно-промышленной Академии им. А.Л. Штигилица. Экскурсия в реставрационные мастерские Государственного Эрмитажа.

Экскурсия в Особую Кладовую-1 (Бриллиантовая Кладовая) Государственного Эрмитажа. Реконструкция древнего костюма. Создание орудий труда. Тест-игра по пройденному материалу.

#### **8. Зачеты (8 часов).**

Теория (4 часа) Повторение пройденного материала. Разбор тестовых задания.

Практика (4 часа) Экскурсия в образовательный центр «КидБург»: игра «Профессия археолог». Составление сочинения на тему «Как стать археологом?».

Итоговый тест.

## Методическое обеспечение

№	Темы занятий	Формы занятий	Дидактический материал	Форма подведения итогов	Техническое оснащение занятия
1	Введение	беседа экскурсия			Проектор
2	Что такое археология	беседа игра экскурсии	Археологический рисунок Керамический сосуд План крепости Электронная презентация «Электронная фиксация в археологии»	Тест-игра	Проектор Карандаш, циркуль-измеритель, раскладка диаметров
3	Историческая география	беседа экскурсии	Контурные карты Пазл «Географическая карта» Настольная игра «Каркассон»	Тест-игра	Проектор
4.	Археологические находки: как археологи узнают - кто и когда сделал древние вещи?	беседа экскурсия	Типологические таблицы Классификационные карточки Настольная игра «Эволюция» Настольная игра «Логические ряды»	Тест-игра	Проектор
5	Итоговое	зачет		Итоговый тест	
6	Великие археологические открытия. Археология Древнего Египта, Древней Греции и Рима	беседа экскурсия	Образовательные мультфильмы студии «БергСаунд» Научно-популярный фильм «Помпеи. Геркуланум. Стабии»	Тест-игра.	Проектор
7	Археологические памятники на территории Российской Федерации	беседа экскурсия игра квест-игра	Модель кургана Научно-популярный фильм «Археологи в Центре Азии»	Квест- игра «Лабиринт»	Проектор
8	Древние технологии	беседа экскурсия	Электронная презентация «Древние технологии»	Тест-игра	Проектор
9	Итоговое занятие	зачет		Итоговый тест	

### Сетевые образовательные ресурсы

<http://www.ancienthistory.spb.ru/>

### Электронные ресурсы

<http://www.hermitagemuseum.org/>

<http://www.archaeology.ru/>

<http://centant.spbu.ru/>

<http://www.legio-x.ru/club/index.html>

<http://ardb.spb.ru/>

<http://www.archaeolog.ru/>

[http://www.spbae.ru/04\\_arhmuseum.htm](http://www.spbae.ru/04_arhmuseum.htm)  
[http://zhurnal.lib.ru/p/pero\\_m/](http://zhurnal.lib.ru/p/pero_m/)  
<http://www.cesras.ru/>  
<http://www.ancient.gerodot.ru/>  
<http://www.historic.ru/>  
<http://www.ancientrome.ru/>

## Список литературы

### Для педагогов

1. Алексеев В.П., Першин Ф.И. История первобытного общества. М., 1990.
2. Археология с древнейших времен до средневековья. В 20 т.
3. Археологический словарь. М., 1990.
4. Блаватский В.Д. Античная археология Северного Причерноморья. М., 1984.
5. Булкин В.А., Дубов И.В., Лебедев Г.С. Археологические памятники Древней Руси. Л., 1978.
6. Грач А.Д. Древние кочевники в Центре Азии. М., 1980.
7. Керам К.В. Боги, гробницы, ученые: Роман археологии. Н.Новгород, 1994.
8. Клейн Л. С. Археологические источники. СПб., 1992.
9. Лебедев Г.С. История отечественной археологии. 1700–1917. СПб., 1992.
10. Монгайт А.Л. Археология Западной Европы: Каменный век. М., 1988;
11. Формозов А.А. Страницы истории русской археологии. М., 1986.

### Для учащихся

1. Альмарик А.С., Монгайт А.Л. Что такое археология? М. 1966;
2. Альмарик А.С., Монгайт А.Л. В поисках исчезнувших цивилизаций. М., 1966.
3. Ванденберг Ф. Золото Шлимана. М., 1996.
4. Брашинский И.Б. В поисках скифский сокровищ. Л., 1979.
5. Казелли Дж. Помпеи. Тайны истории. М., 2000
6. Кьера Э. Они писали на глине. М., 1984
7. Рак И. Мифы древнего Египта. У-Фактория, 2007
8. Уайт Дж. Боги и люди Древнего Египта. М., 2004
9. Циркин Ю. Мифы Финикии и Угарита. АСТ, Астрель, 2003
10. Штоль Г.В. Мифы Древней Греции. Олма Медиа Групп, 2008.
11. Шукин М.Б. Машина времени и лопата. Кишинев, 1991;