

КУЛЬТУРНЫЙ
ДНЕВНИК
ШКОЛЬНИКА
САРАТОВСКОЙ
ОБЛАСТИ





Раздел 1

Каменная летопись края

*Из гребних чудесных камней
сложите ступени грядущего.*

Н.К. Перих

Приезжая в первый раз в тот или иной город, каждый из нас знакомство с ним начинает с его архитектуры. Мы осматриваем улицы, площади, отдельные здания. Именно они прежде всего говорят нам о характере и облике города, его архитектурных особенностях, ведь архитектура – это способность человека закреплять в материальных формах чувство эпохи.

ЗАДАНИЯ



1. Сфотографируй понравившееся тебе архитектурное сооружение своего города (другого города, в котором ты бывал (-а)) и размести здесь фотографию.



2. Чем привлекательно, чем запоминается это архитектурное сооружение? Опиши свои впечатления.

В нашем селе есть красивейший храм Святой Троицы Живоначальной. Храм был построен в стиле ампира по проекту архитектора Доменико Жилярди в 1831 году 14-июня, а освещён 30 августа 1836 года. Большая, каменная с белыми колоннами и высокой колокольней церковь, является одной из красивейших достопримечательностей Романовского района. Она примечательна не только своей архитектурой, но и своей историей. История храма связана с именем великого русского композитора Сергея Рахманинова. Финансирование строительства осуществил помещик Львов, к которому приезжал погостить композитор.



3. Составь маршрут передвижения по городу (селу) к этому архитектурному сооружению.

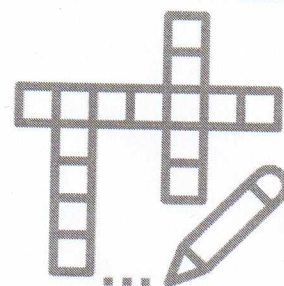
1. Начало маршрута: Гор. Саратов
2. Гор. Балашов
3. Р.п. Романовка
4. Село Бобылёвка
5. _____



4. Придумай квест по теме «Архитектурное сооружение моего города (села)» и предложи поиграть в него одноклассникам.

Квест – это игра, в которой есть сюжет и задания. Цель квеста – выполнить командой задания и прийти к обозначенной цели (в нашем случае – к архитектурному сооружению). Такой поиск можно организовать возле школы, в парке. Обязательное условие – наличие деревьев, кустов, травы. Локации (листы, конверты) с заданиями не обязательно должны быть далеко друг от друга, пусть они даже будут все в поле зрения. Участники все равно наперед не знают, в каком порядке они будут проходить этапы. Квест может быть с разными поисковыми заданиями, главное – они должны быть интересными. Обычно в квесте четыре этапа. Например, такие (но-ты можешь придумать содержание каждого этапа и сам(-а)):

Первый этап. Понадобятся: конверт, лист бумаги с заданиями кроссворда, лист с самим кроссвордом, ручка, карандаш или фломастер. Кроссворд и задания к нему прячем в конверт. Конверт должен быть в руках ведущего перед началом квеста. Отгаданным ключевым словом кроссворда должно стать название следующего пункта, к которому должны двигаться ребята.



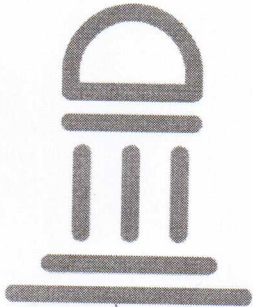
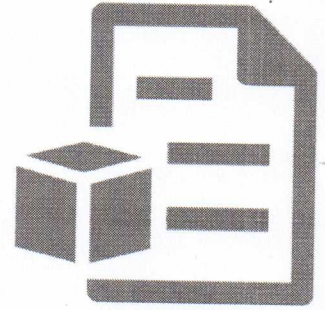
Второй этап. Понадобятся: файл, распечатанное изображение архитектурного сооружения (или чего-либо иного, имеющего отношение к архитектуре), распечатанные и вырезанные слова и слоги, прищепки или скрепки, на которые слова и слоги крепятся к кусту. Ищем дерево, рядом с которым растет куст (или отдельно растущий куст). Изображение архитектурного сооружения (или чего-то иного) и текст задания прячем в файл. Файл крепим к дереву или к кусту веревкой, кнопкой, скотчем. Слова и слоги крепим к кусту прищепками в произвольном порядке (не обязательно все вешать на виду, чтобы было интереснее!); несколько из них прячем вглубь куста. Отгаданное название архитектурного сооружения должно стать следующим пунктом, к которому направятся твои одноклассники.



Раздел 1

Каменная летопись края

Третий этап. Понадобятся: файл, распечатанное изображение скульптуры (фонтана, игровой площадки, спортивной площадки, т.е. того, что есть в парке или возле школы), конверт с заданием, несколько спичечных коробков или капсул от киндер-сюрприза, распечатанные подсказки и несколько пустых записок, которые прячутся в спичечные коробки. В файл кладем изображение скульптуры (фонтана, игровой площадки, спортивной площадки), текст задания (какую-то загадку) и крепим его к дереву. Коробков должно быть больше, чем подсказок. В некоторых будут записки с подсказками, а в некоторых – пустые листики бумаги. Это усложнит процесс поиска и сделает его интереснее. Коробки прячем тщательно, для этого желательно поискать высокую траву. Спичечные коробки можно заменить капсулами от киндер-сюрпризов. Результат разгадки: пункт дальнейшего следования.



Четвертый этап. Понадобятся: файл с изображением искомого архитектурного сооружения (но изображение разрезано на части), конверт с распечатанным заданием (собрать все пазлы в целое), несколько одинаковых кусочков картона с буквами (названием этого архитектурного сооружения). На каждом кусочке картона – одна буква. Из букв ребятам нужно составить слово «школа» или «библиотека», или «музей» (то здание, которое они ищут), предварительно собрав изображение этого архитектурного сооружения из пазлов.

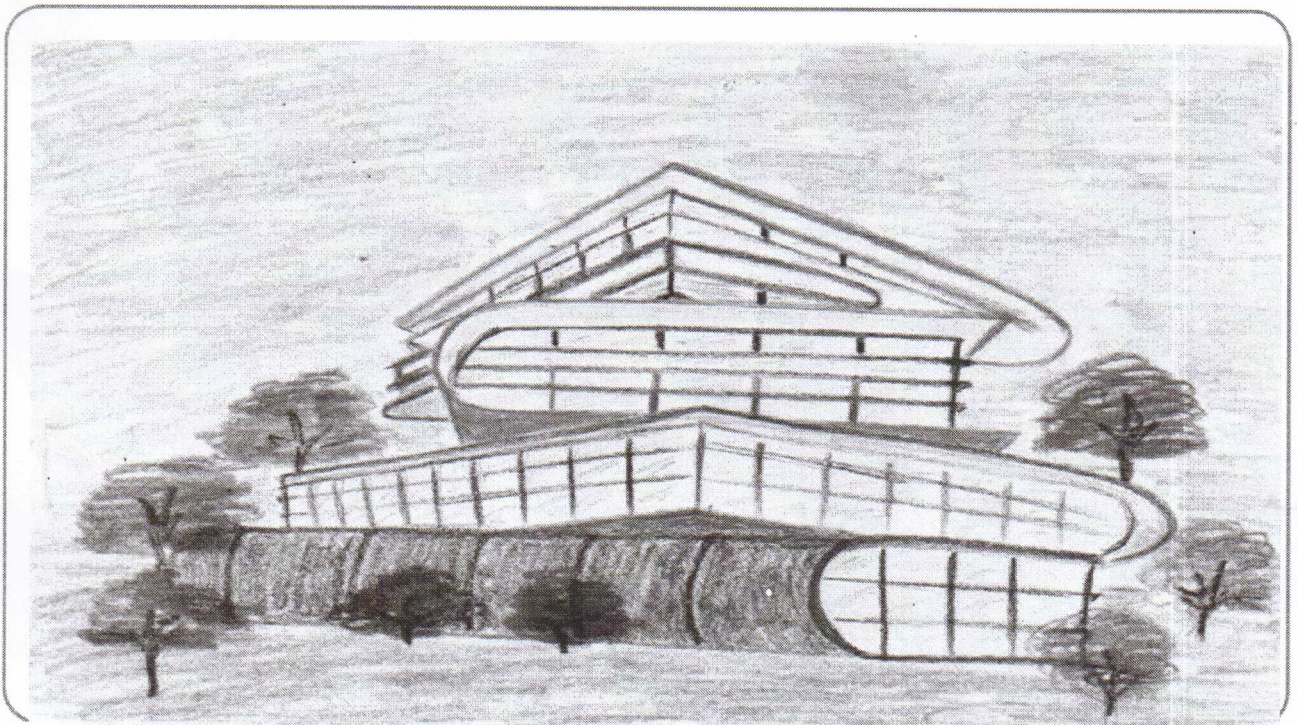
Финалом квеста становится обнаружение искомого архитектурного сооружения и, возможно, награждение ребят (может быть, маленькими изображениями этого сооружения, календариками с его фотографиями и т.д.).

Помести здесь фото одноклассников, играющих в квест, придуманный тобой.





5. Нарисуй на листе бумаги архитектурное сооружение будущего. Сфотографируй рисунок и внеси его в дневник. Опиши, для чего оно предназначено, как будет называться.



Это школа с большими витринными окнами, что бы в ней было светло, а зимой в солнечный день тепло. Снаружи она выглядит как стопка книг. Все книги окрашены в яркие цвета. Школа будет светлая, яркая, детям в ней будет очень нравится учиться.
