

1. Великі європейські стилі: античний, візантійський, романський, готичний, ренесанс, бароко, рококо, класицизм, романтизм, реалізм.



ВПРАВА: Копії та підробки в мистецтві



Мета вправи

- » познайомити учнів із фактами фальсифікацій в історії мистецтва;
- » сформувати розуміння відмінностей понять «копія», «підробка», «авторський повтор», «зображення за мотивами», «репродукція»;
- » повторити знання про основні стилі мистецтва та їхні характерні ознаки.



Навички з інфомедійної грамотності

- » засвоїти поняття «авторське право», «інтелектуальна власність».



ВПРАВА: Сім цікавинок про античність



Мета вправи

- » ознайомити учнів із фактами з античної культури за допомогою прикладів із медіаджерел;
- » сформувати розуміння того, яким чином у журналістські матеріали можуть інтегруватися теми історії та культури.



Навички з інфомедійної грамотності

- » критичний аналіз тексту, зокрема заголовків;
- » розуміння понять «актуальність», «інформаційний привід»;
- » аналіз контексту.



ВПРАВА: Архітектурний конструктор



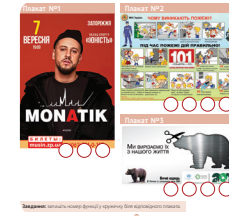
Мета вправи

- » розглянути, як змінювалися європейські архітектурні стилі впродовж двох тисяч років і які будівельні технології використовувалися;
- » установити зв'язок між новими знаннями з мистецтва та вже наявними з інших галузей, таких як історія, фізика.



Навички з інфомедійної грамотності

- » навички візуальної грамотності, вміння аналізувати фото й символи;
- » вміння систематизувати інформацію, висувати гіпотези.



ВПРАВА: Створюємо плакати про різні архітектурні стилі



Мета вправи

- » формування компетенцій візуальної грамотності учнів через розвиток навичок аналізу та створення плакатів.



Навички з інфомедійної грамотності

- » розуміння мети й різновидів плакатів;
- » розуміння основних елементів плаката та принципів його створення;
- » інтерпретація змісту візуальної інформації;
- » усвідомлення впливу плакатів на формування культури й суспільства;
- » оцінка ефективності різних засобів візуальної комунікації;
- » створення візуальних повідомлень;
- » вміння креативно візуально мислити.





Вправа «Копії та підробки в мистецтві»



Мета вправи

- » познайомити учнів із фактами фальсифікацій в історії мистецтва;
- » сформувати розуміння відмінностей понять «копія», «підробка», «авторський повтор», «зображення за мотивами», «репродукція»;
- » повторити знання про основні стилі мистецтва та їхні характерні ознаки.



Навички з інфомедійної грамотності

- » засвоїти поняття «авторське право», «інтелектуальна власність».



Що необхідно підготувати до уроку?

- » фліпчарт і маркери (чи дошка і крейда),
- » проектор,
- » презентація «Копії та підробки у мистецтві»,
- » роздатковий матеріал «Джоконда».



ЗАПИТАЙТЕ. Що це за картина? Хто і в якому році її написав? Де вона зберігається нині?

(Це Мона Ліза (Джоконда), повна назва — «Портрет пані Лізи дель Джокондо». Написав її італійський художник Леонардо да Вінчі близько 1503 року. Картина є одним із найвідоміших і безцінних творів живопису у світі, належить до епохи Відродження. Картина перебуває у власному залі Лувра в Парижі під спеціальним захистом за куленепробивним склом, складною сигналізацією.)

РОЗКАЖІТЬ. Всесвітню славу цій картині принесла не лише мистецька довершеність, але й деякі скандальні історії. Так, у 1911 році оригінал картини було викрадено. Вона зникла на цілих два роки, перш ніж її знайшли. Злодієм виявився італійський маляр Вінченцо Перуджа, він працював у Луврі декоратором і установлював нове захисне скло перед полотном Леонардо да Вінчі. Він знайшов спільників, зокрема художника Іва Шадрона. Викрадачі вивезли «Джоконду» у США. Там почали продавати копії картини, видаючи їх за оригінал. Так продали шість картин і заробили загалом \$2 млн — \$47 млн як на тепер. Кожен із покупців-мільйонерів вважав, що купує той самий викрадений оригінал. План був вдалим, адже навіть якщо підробки були б виявлені, покупці не змогли би повідомити про це в поліцію, бо їх вважали би спільниками. За два роки поліція розкрила справу та повернула картину, однак це зникнення додало популярності Джоконді.

СКАЖІТЬ. На жаль, ще здавна люди намагалися фальсифікувати важливі речі, серед них інформація, історія та скарби — гроші, твори мистецтва.

Часто і «справжнє» виявляється правдоподібною імітацією, створеною з більшою або меншою часткою фантазії. Йдеться про історичні документи, в яких змальовувалися постаті та події, твори мистецтва та літератури.

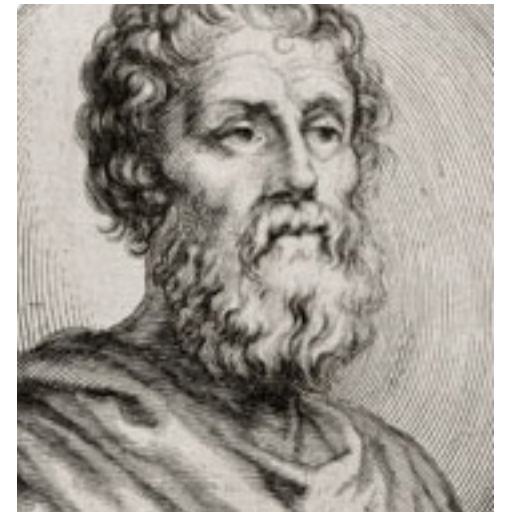


КОРОТКИЙ ТЕОРЕТИЧНИЙ МАТЕРІАЛ.

- ✎ Інформація, яку ми знаємо про Стародавній світ, дійшла до нас завдяки історіографії, але, на жаль, вона не завжди була правдивою. Так, праці грека Фукідіда або римлянина Саллюстія містили немало вигадок. Зафіксовані в них нібито справжні листи рідко є реальними, хоча в них цілком може міститися частка правди. Ці документи прикрашені й поліпшені, або ж, навпаки, спотворені. Автори займали певну позицію і «переробляли» минуле.
- ✎ Якщо твір, який не мав єдиного автора, — міф, легенда тощо, вважався суспільною творчістю і його можна було змінити та доповнити, то з появою імені Гомера, який підписав великі епоси «Іліаду» й «Одіссею» своїм іменем, повільно почало формуватися усвідомлення унікальності авторського художнього твору.
- ✎ Отже, вже в Давній Греції виникли уявлення про значення особистих досягнень та інтелектуальну власність. Ніхто не повинен приписувати собі чужі заслуги, адже результатом будуть глузування і презирство — про це попереджає одна з байок, створених у Греції між V і I століттями до н. е. І приписуваних Езопу.
- ✎ Але в античності й ця унікальність (авторство) могла підроблятися й бути вдаваною. Так, ще у V столітті до н. е. скульптор Фідій підписав статую свого учня Агоракріта, щоб тому було легше продати свою роботу. Те ж саме неодноразово повторював у IV столітті до н. е. живописець Апеллес, щоби його молодий колега Протоген міг підняти ціни за свої картини.



Фукідід, давньогрецький історик
Джерело: wikimedia.org



Фідій, давньогрецький скульптор
Джерело: brown.edu



Репродукція — це відтворення зображення за допомогою технічних засобів (друкарських машин, принтерів) на полотні, папері та іншій основі. Сучасні технології дозволяють відтворити картину настільки добре, що передається буквально фактура мазка. Тож деякі недосвідчені люди приймають подібні картини за оригінали.



ЗАПИТАЙТЕ

- ❖ Де можуть використовуватися репродукції? (Для виготовлення сувенірної продукції, типу магнітів, листівок, для календарів, книжок про живопис тощо. На слайді — картина Рафаеля «Сикстинська Мадонна» та листівка з нею.)
- ❖ Репродукцію якого мистецького твору ви би хотіли мати в себе і в якому вигляді? (Це питання спрямоване на повторення попередніх курсів, щоб учні пригадали картини, які вони аналізували раніше.)
- ❖ Як ви гадаєте, чи охороняються репродукції авторським правом? (Репродукції належать до неоригінальних фотографічних творів, тому на них авторське право не поширюється.)
- ❖ Чи мають право відвідувачі музеїв фотографувати картини чи скульптури та публікувати ці фотографії? (Це залежить від правил конкретного музею. В цілому, якщо твори скульптури, архітектури постійно знаходяться на місцях, відкритих для вільного відвідування, то будь-яка людина може виконувати фотозйомку. Якщо вхід платний, то зазвичай за фотозйомку потрібно платити окремо (однак не користуватися спалахом, оскільки це шкодить експонатам). У деяких музеях фотозйомка заборонена та карається штрафом.)

Картина за мотивами — це зображення, яке художник не копіює чи повторює, а на яке лише сюжетно спирається. Картини за мотивами пишуть тоді, коли сподобався сюжет та ідея, яку художник реалізує у своїй манері. Якщо художник апелює до загальновідомого шедевру, то це може бути своєрідним зверненням до шедевру як явища культури, епохи. Варто зазначити, що в будь-якому випадку художник, який створює картину за мотивами, має позначити автора ідеї та назву картини.

Наприклад, митець постмодернізму Енді Воргол змінював шедеври живопису — на цьому слайді ви бачите зображення за мотивами картини Сандро Боттічеллі «Народження Венери».



ПРИМІТКА. Можете наголосити, що творчість Енді Воргола учні вивчатимуть наприкінці семестру.

Авторський повтор — фактично це означає, що художник повторює в новій картині певний мотив власної старої роботи. Не слід плутати це поняття з копією, що нерідко й відбувається. Коли йдеться про копію, творець прагне повторити кожен мазок полотна-оригіналу. А коли ми говоримо про авторський повтор, художник бере роботу за ідейну основу, але може змінити колір і техніку виконання. В результаті виходить абсолютно нова робота.



Джерело: Wikimedia

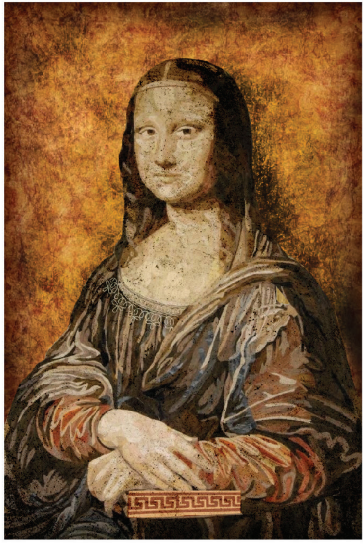


Джерело: picclickimg.com



Енді Воргол, робота за мотивами «Народження Венери» Сандро Боттічеллі





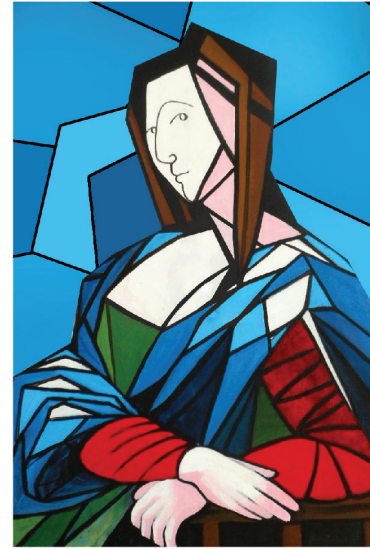
Античний



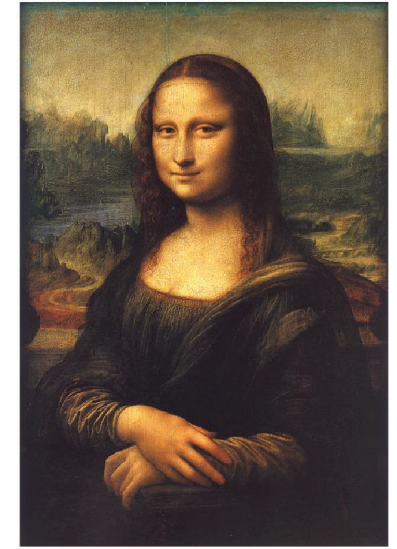
Візантійський



Романський



Готичний



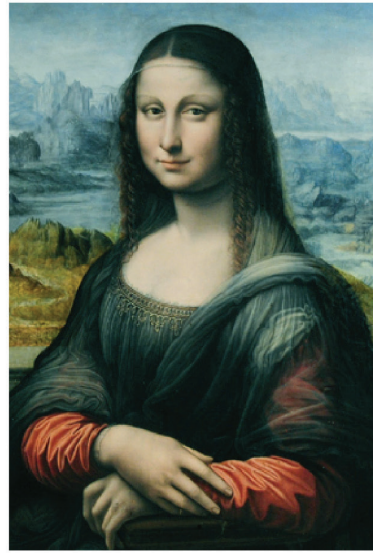
Ренесанс



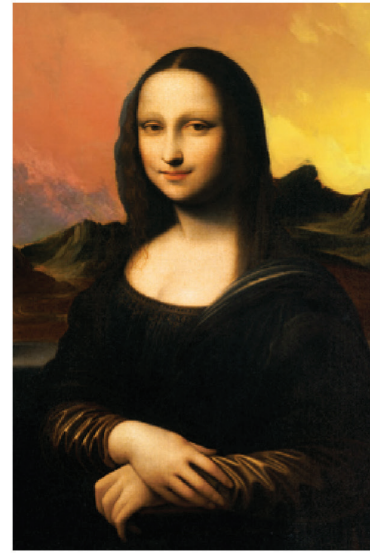
Бароко



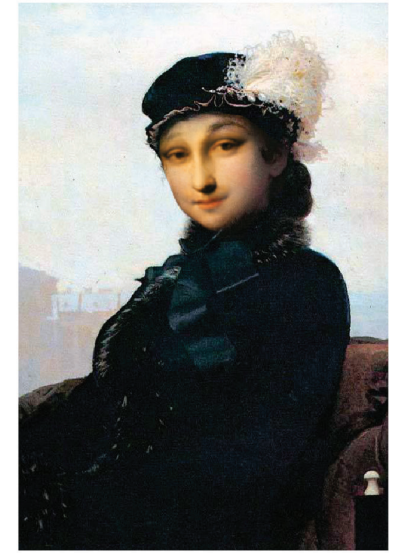
Рококо



Класицизм



Романтизм



Реалізм





СКАЖІТЬ. Після озвучених відповідей покажіть слайд із правильними відповідями. Проаналізуйте правильні та помилкові відповіді щодо ознак стилів.

ПРИКЛАД ВИКОНАННЯ

Античний стиль	Візантійський стиль	Романський стиль	Готичний стиль	Ренесанс
<ul style="list-style-type: none"> » принцип — гармонія і краса як еталон для наслідування; » культ бездоганного тіла; » поєднує уявлення про красу та культурні особливості Давньої Греції та Риму; » живопис представлений фресками й мозаїкою, якими прикрашали храми й будівлі, а також вазописом (грецькі амфори); » кольори: білий, оливковий, відтінки червоного (теракотового), золотий, жовтий, колір слонової кістки, чорний. 	<ul style="list-style-type: none"> » образотворче мистецтво було інструментом репрезентації релігійних сюжетів, втілення Бога на землі; » Візантія — батьківщина іконопису; » виразність ліній, витонченість, легкість, панування канону; » кольори: золотий, темно-коричневий. Існувала ціла філософія використання кольорів: пурпурний був кольором божественної й імператорської гідності; червоний — колір життєдайного тепла, отже й символ життя; синій і блакитний сприймалися у Візантії як символи трансцендентного світу; золотий (німби святих, золоте сяйво навколо фігури Христа) виражав святість і сакральне життя; » мозаїчні твори (орнаментальна мозаїка), темпера (роботи, виконані спеціальними фарбами, що готуються на основі сухих порошкових мінеральних пігментів), розведений водою жовток курячого яйця, соки рослин тощо. 	<ul style="list-style-type: none"> » живопис підпорядковувався церкві та релігійній тематиці; » малюнки романського стилю, збережені дотепер, здаються наївними і примітивними. У зображеннях відсутні об'єм, світлотінь. Неправильні пропорції людських фігур, неприродні складки одягу, відсутність перспективи; » образотворче мистецтво переважно втілювався в церковних фресках, настінному живописі; » розписами прикрашався майже весь внутрішній простір храму, навіть шибки, застосовувалися вітражі. 	<ul style="list-style-type: none"> » мета мистецтва — підкреслити чітку вертикаль, скеровану вгору; » образотворче мистецтво пов'язане із храмовим живописом, вітражами (живопис по склу) та фресками; » розквіт книги, книжкового мистецтва, книжкової мініатюри; » храмове образотворче мистецтво тісно переплітається з архітектурою та скульптурою, створюючи єдиний неповторний ансамбль (могутні, витягнуті догори кам'яні стіни за допомоги витончених вітражів перетворювалися на різнобарвне, заповнене сяйвом полотно. Адже денне світло, проникаючи через кольорові вітражі, створювало атмосферу таємничості й містичності). 	<ul style="list-style-type: none"> » відхід від статичних форм, спроба передати об'ємність реального світу; » мистецьке переосмислення простору й часу (перспектива), відмова від середньовічних канонів; » на перше місце виходить техніка фрески (малюнок на вологій штукатурці); » різноманіття підходів та шкіл; » як окремі жанри виникають портрет і пейзаж; » митці намагаються оживити героїв, передавши живі людські риси та образи, характери навіть героям біблійних сюжетів; » використання багатогамної кольорової гами » найвідоміші митці епохи – Леонардо да Вінчі, Мікеланджело Буонарроті.

Бароко	Рококо	Класицизм	Романтизм	Реалізм
<ul style="list-style-type: none"> » емоційність, розкутість композиційних прийомів, прагнення підкреслити динамічність, рух, яскравість. Архітектура та образотворче мистецтво стають більш урочистими; » живопис і скульптура відзначаються декоративно-театральними композиціями, насиченістю деталями, роботою зі світлом; » міфологічні й античні мотиви чи біблійні сюжети, апелювання до «вічних» історій; » підкреслення ідеальних фігур героїв — яскравих та вічно молодих; » художники: Ель Греко, Рубенс, Ван Дейк, Караваджо, Берніні. 	<ul style="list-style-type: none"> » змістовно протилежний бароко; » втілення свята в зображенні, демонстрації та пропаганді помпезної розкоші; » мета стилю — слугування не релігії чи князів, а вищому класу. Декоративна функція виходить на перше місце, тому палаци того періоду розмальовували переважно у стилі рококо; » кольори: золотий, пастельні тони: блакитні, зелені, рожеві, кремові, колір слонової кістки, фіолетово-синій, зелений, рожевий; » художники: Антуан Ватто, Фрагонар, Буше. 	<ul style="list-style-type: none"> » орієнтується на античність, сюжети мають героїчний характер; » характеризується ієрархією жанрів (високий — релігійний, міфологічний, історичний; низький — портрет, натюрморт, пейзаж); » живописці ретельно працювали з кольором — передній план картини обов'язково мав бути коричневим (затемненим), середній план — зеленим, а дальній — блакитним, що створювало додатковий об'єм та робило полотно подібним на декорації театрального майданчика; » у портретах часто використовувався блакитний, бірюзовий кольори; » художники Франція — Жак-Луї Давід, Елізабет Віже-Лебрен. 	<ul style="list-style-type: none"> » повернення до людини, її чуттєвої природи, страждань, філософських роздумів; » головними героями картин стають мученики, іноді душевнохворі, вигнанці; » жанри живопису романтизму: історичні полотна, баталії, фантастичні картини, марина, портрет, пейзаж; » динамічність композиції, об'ємна просторовість, насичений колорит, світлотінь, контрастність світлого й темного кольорів; » підсилення напруги зображенням багрового сонця, яке розбивало темряву; » художники: Джон Мартін, Ежен Делакруа, Іван Айвазовський. 	<ul style="list-style-type: none"> » відхід від ідеалістичних образів, які були пов'язані з героями, античними богами, ідеальними особистостями, до звичайних людей, занурених у буденне життя; » сцени сільського життя, міський простір, виробництво; » принцип реалізму — показати життя таким, яким воно є, а не таким, яким би його хотіли бачити. Філософія реалізму — показати об'єкт максимально точно, не випустивши з виду всі сторони його існування; » художники: Жан-Франсуа Мілле, Густав Курбе, Оноре Домьє.



ЗАПИТАЙТЕ. Ми побачили, якою могла би бути «Джоконда», якщо би її зображали художники різних стилів.

Пригадайте, які варіанти копіювання ми з вами вчили сьогодні на уроці (авторський повтор, копія тощо). Чим, на вашу думку, є те, що ми з вами щойно аналізували? (Правильна відповідь: це зображення за мотивами, очевидно, створене у графічних фоторедакторах, коли дизайнер-ілюстратор суміщав частини елементів відомих картин із «Джокондою». Зрозуміло, що таке зображення не може називатися підробкою чи репродукцією — бо ясно, що подібних картин не існує.)





КОРОТКИЙ ТЕОРЕТИЧНИЙ МАТЕРІАЛ. Відомо, що в епоху Відродження найціннішими скульптурами на італійському арт-ринку були стародавні римські мармурові статуї.

Із кількох біографічних джерел відомо, що видатний скульптор Мікеланджело Буанаротті навмисне підробляв свої статуї «під давньоримські». Паоло Джовіо, перший біограф Мікеланджело, описував, як молодий скульптор висік мармурову статую «Сплячий Амур» у 1496 році й надав їй вигляду античної. Потім продав її кардиналу Раффаелю Ріаріо (Cardinal Raffaele Riario), великому колекціонеру римських старожитностей (який, можливо, мав знатися на них краще). Виявивши підробку, Ріаріо звернувся до торговця антикваріатом, який продав йому «Амура». Той забрав «Сплячого Амура» назад і виставив на продаж під ім'ям реального автора — Мікеланджело, який уже став популярним. Дилер не прогадав, бо за кілька років Мікеланджело зажив справжньої слави як автор «П'єти», встановленої у базиліці Святого Петра у Римі. Наразі статуя «Сплячого Амура» вважається втраченою.

Біограф Джорджо Вазарі писав: *«Мікеланджело відтворював також малюнки різних стародавніх майстрів настільки подібно, що важко було розрізнити. Він зістарював картини димом і різними іншими речами псував так, що ці речі дійсно здавалися старими і, при порівнянні їх зі справжніми, один від іншого відрізнити було неможливо».*

Великим попитом на художньому ринку користуються бронзові бюсти та статуї епохи Давнього Риму. Оскільки на сьогодні відомо близько 230 таких творів, їхня вартість на аукціонах сягає високого рівня. Наприклад, статуя Артеміді римського часу була продана на аукціоні Сотбі вчервні 2007 року за 28,6 мільйона доларів. Саме тому у світі досі поширеною практикою є підроблення таких творів мистецтв.

ПРИМІТКА. Вчитель подає цю інформацію повністю або частково, залежно від часових ресурсів.

ЗАПИТАЙТЕ. Яку шкоду, на вашу думку, завдають автори підробок?

СКАЖІТЬ. Крадіжка матеріальних об'єктів у суспільстві однозначно сприймається як злочин, тимчасом як крадіжка інформації іноді трактується не так однозначно. Хоча інтелектуальна власність теж, як ми зазначали вище, захищається законом. Незаконне виготовлення й поширення творів мистецтва тягне за собою кримінальну відповідальність.

(Див. стаття 176 Кримінального Кодексу України «Порушення авторського права і суміжних прав».) Стаття 176 передбачає: якщо в судовому порядку буде доведено, що особа, яка незаконно використовувала чужі твори, завдала істотної шкоди автору, їх може бути покарано ув'язненням строком до двох років.

ПІДСУМУЙТЕ. Підробка є порушенням авторського права з метою збагачення — шахрайством. Таким чином, «мистецький злочинець» не лише намагається незаконно збагатитися, а й коїть злочин у культурологічному сенс: дуже часто такі дії змінюють уявлення про факти з історії мистецтва та життя відомих художників. Однак репродукції, зображення за мотивами можуть наблизити картини до сучасності та популяризувати їх.



Мікеланджело, італійський скульптор, художник, архітектор, поет та інженер; Metropolitan Museum of Art, online collection (The Met object ID 436771)

Джерело: Wikimedia

СЛОВНИК

Авторське право — це юридичний термін, пов'язаний із використанням творів науки, літератури або мистецтва. Він використовується для опису прав, які мають автори на свої твори. Авторське право поширюється як на оприлюднені, так і на не оприлюднені твори, що існують у будь-якій формі (письмовій, усній та інш.).

Мозаїка (лат. — «присвячене музам») — це мистецтво оздоблення поверхонь (підлог, стін та склепінь) зображеннями або візерунками, виконаними з кольорових каменів, смальти, керамічних плиток та інших матеріалів.

Фреска — техніка живопису по вологій штукатурці.

Для приміток:



ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

- 11 головних питань про авторське право у сфері мистецтва // Mind.ua [Електроний ресурс]. – 2017. – Режим доступу: <https://mind.ua/openmind/20179534-11-golovnih-pitan-pro-avtorske-pravo-u-sferi-mistectva>
- Закон України «Про авторське право і суміжні права» від 23.12.1993 № 3792-XII // База даних «Законодавство України» / Відомості Верховної Ради України; Режим доступу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>
- Фейк: Забавнейшие фальсификации в искусстве, науке, литературе и истории / Автор: Келер П., Издательство: Кучково поле. – 424 с.

ФОТО

- https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thucydides_pushkin02.jpg
- https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/greekpast/4795.html
- <https://in.ck.ua/ua/sergiy-bayrak/kopiya-kartyny-ayvazovskogo-devyatyy-val-1850>
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b8/%27The_Sistine_Madonna%27_by_Raphael%2C_1512.jpg
- https://www.picclickimg.com/d/l400/pict/252700522621_/Deutschland-Dresden-Die-Sixtinische-Madonna.jpg
- [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miguel_%C3%81ngel,_por_Daniele_da_Volterra_\(detalle\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miguel_%C3%81ngel,_por_Daniele_da_Volterra_(detalle).jpg)

Авторка вправи: Вікторія Романюк





Вправа "Сім цікавинок про античність»"



Мета вправи

- » ознайомити учнів із фактами з античної культури за допомогою прикладів із медіаджерел;
- » сформувати розуміння того, яким чином у журналістські матеріали можуть інтегруватися теми історії та культури.



Навички з інфомедійної грамотності

- » критичний аналіз тексту, зокрема заголовків;
- » розуміння понять «актуальність», «інформаційний привід»;
- » аналіз контексту.



Що необхідно підготувати до уроку?

- » фліп-чарт і маркер (чи дошка і крейда);
- » проектор;
- » роздатковий матеріал «Сім цікавинок про античність»;
- » презентація «Сім цікавинок про античність».

Після загальної характеристики античної культури як колиски європейської класичної культури **ЗАПРОПОНУЙТЕ** учням ознайомитися з декількома твердженнями по античність.

1. Столицю Греції назвали на честь богині.
2. Оригінальні давньогрецькі скульптури були різнокольоровими.
3. Слово «школа» походить від грецького слова «відпочинок».
4. У Давній Греції педагогами були раби.
5. На Олімпійських іграх за допінг могли покарати стратою.
6. У театрі Стародавньої Греції могли грати лише чоловіки.
7. Слово «монета» походить від імені давньоримської богині.



ЗАПИТАЙТЕ. Які, на вашу думку, із цих тверджень відповідають дійсності, а які — вигадані твердження? Чому ви так вважаєте? Які твердження, на вашу думку, виглядають нереалістично, чому? (Заохочуйте дітей пригадати шкільний матеріал з історії, вивчений раніше, а також міфи Давньої Греції.)



ПРИМІТКА для вчителя. У цьому переліку всі твердження є правдивими, окрім четвертого — це дещо викривлена інформація (про це — нижче).

СКАЖІТЬ. Усі ці теми хоч і пов'язані з історією, однак, як ми бачимо, мають тісний зв'язок із сучасністю — зокрема, школа, театр чи гроші. Тому подібні теми можуть ставати основою для журналістських матеріалів. Зараз ми подивимось, які з цих тверджень правдиві, прочитавши фрагменти з матеріалів, опублікованих на різних інтернет-сайтах.

- 1 Столицю Греції назвали на честь богині
- 2 Оригінальні давньогрецькі скульптури були різнокольоровими
- 3 Слово «школа» походить від грецького слова «відпочинок»
- 4 У Давній Греції педагогами були раби

- 5 На Олімпійських іграх за допінг могли покарати стратою
- 6 У театрі Стародавньої Греції могли грати лише чоловіки
- 7 Слово «монета» походить від імені давньоримської богині

ПРИМІТКА. У разі браку часу не розглядайте всі твердження. Можна запропонувати учням працювати у групах, кожна група бере по 1-2 твердження або ж учитель вирішує на власний розсуд, яку інформацію аналізувати.

РОЗДАЙТЕ документ із твердженнями.

1. Столицю Греції назвали на честь богині Афіни.

ПОЯСНІТЬ. Можна сказати, що Давня Греція навіть не була країною в повному сенсі цього слова: це було безліч (близько 1,5 тис.) міст-полісів, які часто воювали між собою й кожне з яких вважало себе незалежним. У кожного регіону були свої закони, уряд, вірування і звичаї, ніхто не вважав себе греком — усі були патріотами своїх міст, причому деякі з найкращих учених стали жертвами цих нескінченних дрібних міжусобиць. Найбільшим таким містом-державою завжди були Афіни. Місто Афіни було названо на честь грецької богині, покровительки військового мистецтва, мудрості та ремесел. Згідно з легендами, саме вона вручила місту найкращий дар — оливкове дерево. Змагався з нею Посейдон, він дарував городянам воду. Спочатку ті зраділи, та коли дізналися, що вона солоня, переможницею визнали Афину. До речі, грецькою мовою столиця Греції називається не Афіни, а Афіна (Αθήνα).

НАГАДАЙТЕ учням легенду, яку вони знають із курсу історії за 6 клас: «У міфах розповідається, що коли було збудовано місто, але ще не мало своєї назви, про право бути його покровителем вели суперечку бог Посейдон і богиня Афіна. Боги вирішили присудити перемогу тому, чий подарунок для міста буде найбільш цінним. Посейдон вдарив тризубом по скелі і з'явилася джерело води, але вода в ньому виявилася солонюю, бо Посейдом був покровителем морів. Тоді Афіна встромила свого списа в землю, з якого виростало оливкове дерево. Всі визнали подарунок Афіни більш цінним і місто було названо на її честь. Афіняни прославляли свою покровительку, будуючи на її честь храми і статуї» [3].

2. Скульптури Давньої Греції були різнокольоровими.

ПОЯСНЕННЯ. Коли ми дивимося фільми про Давню Грецію, часто бачимо білі скульптури та статуї. Дослідження вчених підтвердили, що в ті часи такі скульптури були пофарбовані в різні кольори, що надавало їм реалістичності. Однак за багато століть під впливом світла й повітря всі скульптури знебарвилися й до наших днів дійшли такими, якими ми їх знаємо. Зокрема, це відкриття зробив дослідник-археолог Марк Аббе, коли в 2000 році під час розкопок давньогрецького міста на території сучасної Туреччини побачив скульптури зі слідами фарби.

3. Слово «школа» походить від грецького слова «відпочинок».

ПОЯСНЕННЯ. Грецьке слово *scole* (σχολείο, вимовляється як «схولة»), від якого пішло сучасне слово «школа», означає дозвілля, відпочинок. Однак тепер це слово позначає заклади, в яких відбувається навчання — головна робота школярів, а аж ніяк не відпочинок. Чому так? Почалося все в Давній Греції в I столітті до н. е. У громадських місцях стали зводити лави напівкруглої форми, призначені для відпочинку. Люди могли посидіти на них, поспілкуватися. Згодом ці лави, які й називалися *scole*, стали улюбленим місцем ораторів — у них почали з'являтися постійні слухачі. Тож згодом



Джерело: Undeicesimus on DeviantArt
<https://bit.ly/2Mbaez1>
<http://artyx.ru/books/item/f00/s00/z0000011/st004.shtml>



Джерела:
1. Flickr.com;
2. Wikimedia.org;
3. Софія Сулі. Грецька міфологія / Пер. с греч. — Афіни : Михаліс Тубіс, 1995. — С. 33.
4. Wikimedia.org



Джерело: ancientgreecefacts.com



— домашньому господарству. З дванадцяти років у хлопчиків починалися заняття у спортивній школі — палестрі (від “пале” — боротьба)» [6].

5. На Олімпійських іграх за допінг могли покарати стратою.

ПОЯСНЕННЯ. Перші давньогрецькі Олімпійські ігри склалися лише з однієї дисципліни, а саме бігу. До слова, спортсмени боролися аж ніяк не за ідею — олімпійська слава майже завжди оберталася для них дзвінкою монетою: звичайною справою були великі грошові заохочення, безоплатне довічне харчування й оплачені показові виступи. «Зірки» стародавнього спорту могли за день отримувати суми, що за обсягом дорівнювали річному окладу простого солдата.

Ідея застосування різних допінгів також не нова: здавна учасники намагалися отримати хоч невелику перевагу, використовуючи різноманітні заклинання, олії, трави, зілля й навіть алкогольні напої. Оскільки покарання при розкритті нечесної гри були досить жорстокі (від прочуханки до страти — це вам не сучасна довічна дискваліфікація), учасники щосили намагалися замести сліди: підкуповувати не цуралися ні суддів, ні суперників.

Міста не боролися за проведення ігор — їх центром завжди була Олімпія, яка під час спортивних змагань опинялася в руках десятків тисяч глядачів, спортсменів і торговців.

6. У театрі Давньої Греції могли грати лише чоловіки.

ПОЯСНЕННЯ. Давня Греція — батьківщина театру. Саме там з'явилися вистави, щоправда, спочатку було всього два жанри — сатира (комедія) та драма (трагедія). Але в той час грати в театрі могли тільки чоловіки. Якщо чоловік грав роль красивої жінки, він одягав білу маску, а якщо некрасивої — жовту. Цікаво також, що глядачами були так само лише чоловіки, а на вистави приносили із собою їжу, питво, ба навіть подушки, оскільки вистава могла тривати по кілька годин.

Місць на всіх глядачів у театрі не вистачало, тож глядачі приходили займати місця за кілька годин до початку вистави.

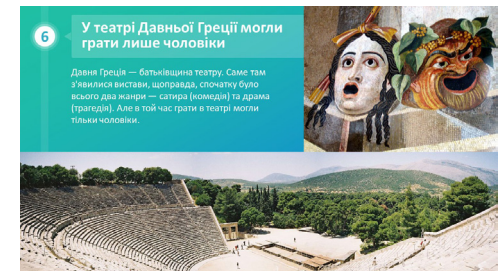
7. Слово «монета» походить від імені давньоримської богині.

ПОЯСНЕННЯ. Римська богиня Юнона була відома своїм титулом — «Монета». Це був один із її епітетів — Moneta, тобто «наставниця, радниця, помічниця» від латинського дієслова «попереджати». За легендою, під час війни з царем Пірром Юнона попередила римлян, що вони будуть заможними лише у випадку, якщо вестимуть справедливую війну. Римляни дотрималися слова, і Юнона їм допомогла. Так вона набула своє друге ім'я.

А неподалік від храму богині (на Капітолії) були майстерні, де чеканили металеві гроші. Саме тому тепер ми називаємо їх «монети». Цікаво, що свого первинного значення це слово набуває в ситуації, коли людина підкидає монету, щоб отримати пораду чи відповідь на своє запитання.



Джерело: britishmuseum.org



Джерело: Wikipedia.org



Джерело: 1. Museum of Fine Arts Boston
2. Museum of Art and Archaeology University of Missouri





ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. The 'Bursa Relief': a Non-Invasive Analytical Investigation of an Exceptionally Painted Roman Marble Portrait // Polychromy in Ancient Sculpture and Architecture, edited by S. Gracci et al. Firenze / Livorno: Le Gallerie degli Uffizi-Sillabe. — 2018 — P. 167–182. — Режим доступу до ресурсу: https://www.academia.edu/37890295/The_Bursa_Relief_a_Non-Invasive_Analytical_Investigation_of_an_Exceptionally_Painted_Roman_Marble_Portrait. In Polychromy in Ancient Sculpture and Architecture edited by S. Gracci et al. Firenze Livorno Le Gallerie degli Uffizi-Sillabe. 2018. 167-182
2. 5 безглузких міфів про античні цивілізації, в які всі вірять [Електронний ресурс] // В світі. — Режим доступу до ресурсу: <http://vsviti.com.ua/collections/19667>
3. Афінська держава / Підручник [Електронний ресурс] // Українські підручники та карти. Всесвітня історія, історія України, географія. — Режим доступу до ресурсу: <https://geomap.com.ua/uk-wh6/1130.html>
4. Довідник цікавих фактів та корисних знань [Електронний ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <https://dovidka.biz.ua/tsikavi-fakti-pro-starodavnyu-gretyu/>
5. Місто Афіни. Триумф грецької культури [Електронний ресурс] // Історія Стародавньої Греції. Розквіт Стародавньої Греції. — Режим доступу до ресурсу: <https://history.vn.ua/book/zarubzno/28.html>
6. Мовні цікавинки: Походження слова «школа» [Електронний ресурс] // Дивосвіт рідної культури. — Режим доступу до ресурсу: http://marinadenisenko.blogspot.com/2016/09/blog-post_14.html
7. Цікаві факти про Афіни [Електронний ресурс] // Cikavo.net. — Режим доступу до ресурсу: <http://cikavo.net/cikavi-fakti-pro-afini/>
8. Цікаві факти про Стародавній Рим [Електронний ресурс] // Cikavo.net. — Режим доступу до ресурсу: <http://cikavo.net/cikavi-fakti-pro-starodavnij-rim/>
9. Цікаві факти про Стародавню Грецію [Електронний ресурс] // Моя освіта. — Режим доступу до ресурсу: <http://mojaosvita.com.ua/osvita-2/cikavi-fakti-pro-starodavnyu-gretyu/>
10. Школа в Давній Греції [Електронний ресурс] // Мандрівки часом. — Режим доступу до ресурсу: <http://travel-in-time.org/uk/mandrivki-chasom/shkola-v-drevniy-gretyu/>

Для приміток:



ФОТО

1. Britishmuseum.org [Електронний ресурс]. — Режим доступу до ресурсу: <https://blog.britishmuseum.org/the-marathons-ancient-origins/>
2. Carole Raddato. The Motya Charioteer, made by a Greek sculptor in Sicily, about 460-450 BC, found in 1979 on the Sicilian island of Motya (Mozia), Winning at the ancient Games, British Museum [Електронний ресурс] // Wikimedia. — Режим доступу до ресурсу: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ACMA_674_Kore_2.JPG



ПОЯСНІТЬ. Розгляньмо фото Парфенона — одного з найвеличніших храмів античності.



ЗАПИТАЙТЕ. Чи знаєте ви, де нині розташований храм Парфенон? (Заслухайте декілька відповідей учнів; у випадку, якщо в класі не прозвучить правильної відповіді, нагадайте, що у столиці сучасної Греції — Афінах).

ПОЯСНІТЬ. Зверніть увагу на конструктивні особливості будівлі — два ряди колон, які тримали дах. Одним із найважливіших архітектурних досягнень давньогрецьких архітекторів було створення системи архітектурних ордерів. Слово «ордер» означає «порядок» — це правила поєднання елементів стійково-балкової конструкції та їхні пропорції. Цими правилами архітектори користуються дотепер.

Розрізняють п'ять класичних ордерів, три з них з'явилися у Давній Греції: доричний, іонічний та коринфський. Згодом римляни почали також застосовувати тосканський та композитний ордер. Перш за все колони застосовувались як конструктивний елемент, щоб утримувати велику вагу. При впровадженні ордерів греки приділяли багато уваги пропорційності та гармонійності будівель. В основі цього — пропорції людського тіла.

● Давній Рим ●

ПОЯСНІТЬ. Римські архітектори активно користувалися здобутками давньогрецьких, розвивали їх та «вдосконалювали». Вони намагалися вирахувати ідеальні пропорції будівель. Найбільшого розквіту давньоримська архітектура сягнула в період Римської республіки та імперії. Будівлі, зведені в ті часи, можна побачити й нині.



ЗАПИТАЙТЕ. Які ви знаєте відомі будівлі античної римської архітектури, що збереглися дотепер? (Заслухайте декілька відповідей учнів та зазначте декілька таких споруд у випадку, якщо відповідей від класу буде недостатньо. Наприклад, Римський форум, колона Траяна, Пантеон, Триумфальна арка, терми Каракалли).

Продовжуйте презентацію.

ПОЯСНІТЬ. Перед вами — Колізей, його ще називають амфітеатром Флавіїв (його побудували впродовж восьми років імператори династії Флавіїв). Це найбільший амфітеатр тих часів, він уміщав до 50 тисяч глядачів. Для порівняння: спортивний комплекс «Олімпійський» у Києві вміщає 70 тис. осіб, а стадіон «Металіст» у Харкові — другий наразі за розмірами в Україні (після комплексу «Донбас Арена» в Донецьку) вміщає 40 тис. глядачів.

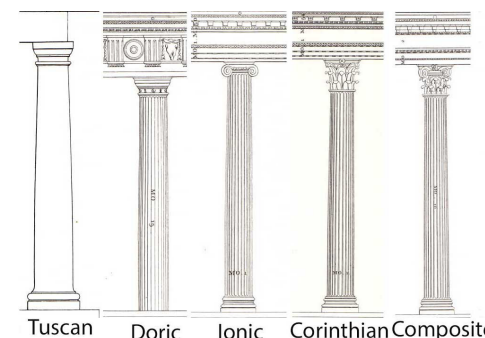


ЗАПИТАЙТЕ. Чи ви помічаєте, які новації тут застосували архітектори?

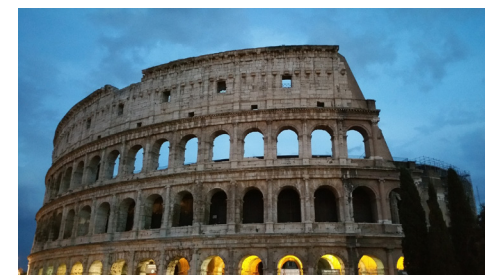
ПОЯСНІТЬ. Так, ми бачимо велику кількість арок. Арки замінили колони — тепер вони підтримували споруду та дозволяли зводити величні склепіння. Колони стали радше декоративним елементом.



Джерело: Pixabay



Джерело: Andrea Palladio, The Four Books of Architecture, Dover Books



Джерело: Pixabay

Відтворімо дуже спрощену модель давньоримської споруди.

ЗАВДАННЯ

- ✂ Розріжте аркуш на три частини.
- ✂ Скріпіть їх, щоби вийшла чотирикутна конструкція.
- ✂ Із половинки А4 зробіть «баню» — склеїте її аркою згори.
- ✂ Із колон і тонкої смужки паперу можна зробити фронтон — поставити його перед «входом».
- ✂ Натисніть рукою на «баню» — відчуйте, як вага розподіляється між стінами. Колони тепер нефункціональні, вони є частиною декору.

ПОЯСНІТЬ. У першому столітті до нашої ери римський архітектор і механік Вітрувій створив трактат «Десять книг про архітектуру». У ньому він зібрав усі знання з архітектури, які на той момент мали давні римляни, і фактично створив енциклопедію тогочасних технічних знань. Вітрувій пояснював гармонію в архітектурі як співрозмірність пропорцій людського тіла й будівлі. На цьому фото ви, мабуть, упізнаєте «вітрувіанську» людину у виконанні Леонардо да Вінчі. Є версія, що саме з віднайдення трактату Вітрувія розпочалася доба Відродження, коли митці й архітектори знову звернулися до античності.



ПІДСУМУЙТЕ. Отже, архітектори Давнього Риму не тільки активно застосовують при будівництві споруд усі п'ять ордерів, але і зводять різноманітні аркові конструкції та бані. При цьому широкої популярності починають набувати нові матеріали для будівництва (наприклад, бетон).

Бетон відомий людству понад чотири тисячі років, ще з часів Давньої Месопотамії. У Римі він став популярним через початок масового будівництва завдяки наявності всіх компонентів, із яких його робили (пемза, цегла, пісок, вапно).

● Візантія ●

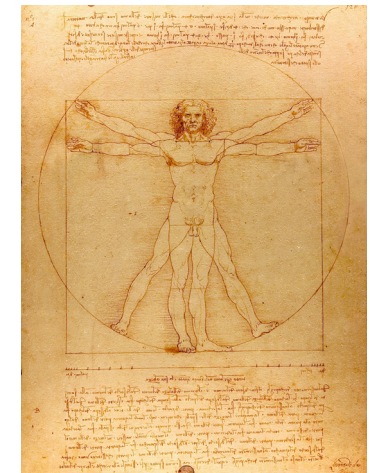
ПОЯСНІТЬ. У 395 році Римська імперія розділилася на дві частини: східну та західну. Менше ніж за сто років Західна Римська імперія розпалася. Культурною наступницею Давнього Риму стала Східна, або Візантійська, імперія. Чи знаєте ви, як називалася її столиця? (*Константинополь.*) А як це місто називається тепер і в якій воно країні? (*Стамбул, Туреччина.*)

Візантійські архітектори прославилися тим, що здійснили технологічний прорив: вони придумали новий тип бані, яка мала лише чотири точки опори. Її так і називають — візантійська баня, або вітрильний купол — ви зараз зрозумієте чому.

За цією технологією зведено найбільший та найвідоміший храм Візантійської імперії — Святої Софії у Константинополі.



Джерело: Pixabay



Джерело: Luc Viatour



Джерело: Pixabay






Архітектори собору дуже добре знали на теоретичній фізиці і придумали, як звести купол, що спирається не на круглі стіни, а на верхні точки чотирьох арок.


СКАЖІТЬ. Частини, які з'єднують стіни та баню, схожі на напнуті вітрила — звідси й походить назва «вітрильний купол». Спробуймо змакетувати дуже спрощену модель візантійської бані.

ЗАВДАННЯ

- ✎ Зробіть із прямокутного аркуша А4 квадрат (відріжте зайву частину).
- ✎ Зімніть цей паперовий квадрат.
- ✎ Зробіть із нього парашутик — поступово зминайте куточки й надайте йому форми бані.
- ✎ Поставте цей купол на стіл.

СКАЖІТЬ. Бачите чотири арки й чотири точки опори? Таку конструкцію можна зводити, спираючись на стіни першого поверху, — вона надійна й дозволяє додати багато вікон, тобто впустити до храму більше світла.

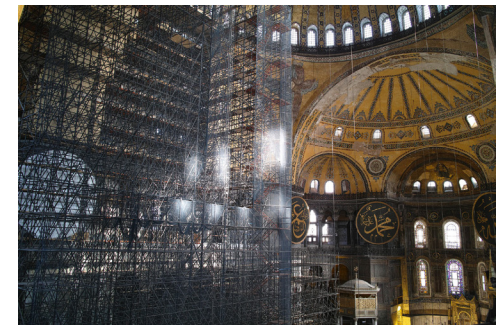
 **ЗАПИТАЙТЕ.** Хто може пояснити з погляду фізики, чому таку баню можна звести більшого розміру? (*Вітрило за формою схоже на трикутник із вершиною внизу. Воно заповнює простір між двома арками, які поєднують стовпи (колони). Основи цих трикутників разом утворюють коло. Вітрила розподіляють навантаження купола по периметру всіх арок [6].*)

 **ПІДСУМУЙТЕ.** Візантійська архітектура дала світові новий спосіб зводити величезні бані. Також візантійські храми всередині пишно прикрашали — окрім фресок додавали мозаїку та позолоту — все, що ми звикли бачити нині в українських церквах; також дуже активно розвивався іконопис.

● Романська архітектура ●

СКАЖІТЬ. Мабуть, кожен, хто цікавився лицарями, принцесами чи драконами, хоч раз у житті малював замок-фортецю. І найімовірніше, ваш замок був представником романської архітектури, це приблизно X–XII століття. Хто може намалювати його швиденько на дошці?

ЗАПРОСІТЬ із класу одного учня намалювати замок на дошці. У випадку, якщо охочих не буде, не змушуйте дітей виходити до дошки. Завдання не є обов'язковим, важливо поважати бажання й готовність дітей. Наголосіть, що малюнок має бути схематичним, не потрібно дуже детально вимальовувати будівлю. Подякуйте учневі, який вийде до дошки, за його ініціативність та сміливість. Проаналізуйте конструкцію або за малюнком на дошці, або орієнтуючись на цей слайд.



Джерело: Pixabay



Джерело: By Goldi64, CC BY-SA 3.0



ЗАПИТАЙТЕ. Які ми бачимо конструктивні елементи? (*Кругла вежа, товсті стіни, арка (в'їзд).*)

ПОЯСНІТЬ. Будували замки-фортеці з каміння та цегли. Фортеці-монастирі, фортеці-замки, монастирі та храми — провідні типи будівель цього періоду. Оскільки вони виконували захисну функцію, то й будувалися на підвищенні, а важливою частиною став донжон — сторожова вежа. Термін «романський стиль» з'явився в XIX столітті й пов'язаний із давньоримським спадком. Романські архітектори надихалися руїнами римських споруд, але модифікували їх, адже для них першочерговим було питання захисту. Подивіться на фото — які давньоримські риси ви бачите? (*Арки, склепіння.*) Що з'явилося нового? (*Товсті стіни з арками-проходами, хрестоподібний план.*)

● Готична архітектура ●

ПОЯСНІТЬ. На зміну романському стилю у XII сторіччі прийшла готика, яка зародилась у Франції. Як би ви охарактеризували готичні будівлі кількома словами? (*Вузькі й високі, стрілчасті вікна, вітражі, горгульї.*) Одним із важливих надбань цього періоду в розрізі архітектурної спадщини та новації є стрілчаста арка. (*Покажіть на фото.*)



ЗАПИТАЙТЕ. Як ви гадаєте, в чому різниця в навантаженні на стіну між круглою банею та стрілчастою аркою?

ПОЯСНІТЬ. Баня, так би мовити, «розтискає» своєю вагою стіни, тож їх потрібно робити достатньо товстими, щоб вони могли витримати велику масу. Вага ж арки тисне вниз, а не вбік, її можна спирати на меншу площу — саме так у часи становлення готичної архітектури з'являється простір для велетенських вікон, у які можна було вставляти вітражі. Для надійності стіну посилювали за допомогою контрфорсів, їх іще називають підстінками, й аркбутанів — це слово французькою означає «підпірна арка».

СКАЖІТЬ. Перевірмо, чи добре вони тримають новий високий дах!

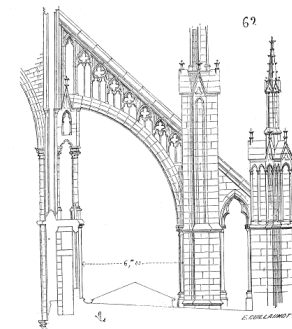
ЗАВДАННЯ. Створімо спрощену модель стіни готичного храму.

- ✎ Візьміть уже готові стіни від римської будівлі.
- ✎ Проріжте у стінах готичні стрілчасті вікна.
- ✎ Складіть аркуш A4 навпіл і приклейте його як дах. (*Зараз конструкція тримається поганенько. Треба її зміцнити.*)
- ✎ Половинку аркуша A4 складіть гармошкою й поставте вертикально — це контрфорс.
- ✎ З обрізків виріжте аркбутан і вклейте його між гармошкою та стіною.

СКАЖІТЬ. Зверніть увагу, наскільки міцнішою стала стіна! Спробуйте обережно натиснути на дах — ви відчуєте, як міцно контрфорс тримає нашу тоненьку стіну.



Джерело: Pixabay



Джерело: Wikimedia.org





ПІДСУМУЙТЕ. Готична архітектура спирається на математичні знання античних інженерів та нові винаходи. Інноваційний спосіб конструювання будівель іще називають каркасним: інженери зміцнювали будівлю в певних точках — і цього виявилось достатньо. Собори прикрашали вітражними вікнами та скульптурами, які називали «застиглими в камені проповідями» — вони фактично переповідали важливі біблійні історії неписьменним вірянам.

ПОКАЖІТЬ учням іще декілька слайдів із прикладами будівель готичної архітектури.

ПІДСУМУЙТЕ. Ми з вами за півгодини пройшли той шлях, на подолання якого архітекторам знадобилися дві тисячі років! Давньогрецькі майстри починали із простих стійково-балкових конструкцій, не набагато складніших за Стоунхендж. Вони досягли неабиякої майстерності в будівництві, досягли гармонії між архітектурними пропорціями та пропорціями людського тіла, розробили чітку систему складу й форми елементів та їхнього взаємного розташування. Римляни потребували просторіших залів у храмах і громадських будівлях, тож ця потреба породила новий спосіб будівництва — за допомогою арок. Каміння почали скріплювати бетоном, що дало можливість швидко будувати кам'яні арки. У Візантії купол почали спирати на найвищу точку арки — так виник вітрильний тип купола. Таким чином будівля стала ще просторішою й вищою. Вага купола рівномірно розподіляється. Романська архітектура частково повернулася до римського досвіду — кам'яне склепіння спирається на товсті стіни, в яких роблять аркові проходи. Основні зміни викликані необхідністю захисту. І церква, і замок, і монастир — це фортифікаційні споруди. На зміну романській прийшла готична архітектура — зі складними системами підтримки високих будівель, величезними вікнами з вітражами, із башточками, ліпниною, скульптурою й горгульями, стрілчастими арками.

І от настало XV століття, неймовірна доба Ренесансу — час великих географічних відкриттів, бурхливого розвитку мистецтва й тектонічних зсувів у людській свідомості. Утім, в архітектурі в цей час настає пауза. Наступні великі стилі — й ренесанс, і бароко, і класицизм — виникають не завдяки будівельним інноваціям, а завдяки змінам у світосприйнятті. Так триватиме аж до індустріальної революції в XIX столітті, коли на сцені знову з'являться нові матеріали й технології.

ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ. Так само групою створити відеопояснення тривалістю до однієї хвилини про один зі стилів, які сьогодні розглядали у класі. Необхідне обладнання — смартфон і штатив (або друг, який його тримає), біла дошка / великий аркуш паперу та фломастер.

Приклад: <https://www.youtube.com/watch?v=lz5YdZdqE44> (2 хв)

Додаткові матеріали, які можуть десь бути використані:

- 📌 мультфільм про те, як звели найбільшу баню доби Ренесансу (й досі найбільшу) <https://www.youtube.com/watch?v=IOPIGPQPuM> (National Geographic);
- 📌 мультфільм про історію архітектури спрощено (російською) <https://www.youtube.com/watch?v=nEQvsf2WD4>.



Джерело: Pixabay



Джерело: Pixabay

СЛОВНИК

Архітектурний ордер — архітектурна композиція у відповідній архітектурно-стильовій обробці.

Доричний ордер — один із трьох основних грецьких архітектурних ордерів. Він найстаріший, найбільш строгий і монументальний, без прикрас.

Іонічний ордер — один із трьох основних грецьких архітектурних ордерів. Від доричного відрізняється більшою легкістю й декором. Капітель — верхня частина колони, прикрашена двома волютами — завитками, схожими на баранячі роги.

Коринфський ордер — один із трьох основних грецьких архітектурних ордерів. Найбільше декорований. Капітель прикрашена стилізованим листям.

Стійково-балкова конструкція — конструкція, в якій два горизонтальні елементи (стійки) підтримують третій елемент, що лежить на них горизонтально (балка).

Арка — криволінійне перекриття прорізу в стіні або простору між двома опорами. Дає на основу навантаження та опір.

Арка стрілчаста — утворена двома дугами, що перетинаються під кутом.

Баня — гранчаста або кругла у плані форма даху над куполом чи барабаном храмової споруди; іноді — те саме, що купол.

Баня візантійська (вітрильний купол) — «вітрила», схожі на перевернутий трикутник, сходяться разом і утворюють купол. Загальна конструкція схожа на чотирикутне вітрило, яке закріплене по кутках і піддувається знизу.

Контрфорс — вертикальна конструкція; випнута частина стіни або окрема опора, пов'язана зі стіною аркбутаном. Застосовується для підтримки опорної стіни.

Аркбутан — зовнішня кам'яна напіварка, що передає тиск зі склепіння на зовнішню опору — контрфорс.

Для приміток:





ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. Architecture Timeline — Western Influences on Building Design. The Evolution of Classical Style Architecture [Електронний ресурс] // ThoughtCo. — Режим доступу до ресурсу: <https://www.thoughtco.com/architecture-timeline-historic-periods-styles-175996>
2. The Characteristics of 12 Architectural Styles From Antiquity to the Present Day [Електронний ресурс] // ArchDaily. — Режим доступу до ресурсу: <https://www.archdaily.com/900027/the-characteristics-of-12-architectural-styles-from-antiquity-to-the-present-day>
3. Архитектурная азбука [Електронний ресурс] // Arzamas. — Режим доступу до ресурсу: <https://arzamas.academy/materials/503>
4. Гейнор Аалтонен. Історія архітектури. — Х. : Фактор, 2012.
5. Очень краткая история архитектуры [Електронний ресурс] // Arzamas. — Режим доступу до ресурсу: <https://arzamas.academy/materials/499>
6. Фізика : підруч. для 7 кл. загальноосвіт. навч. закл. / [В. Г. Бар'яхтар, С. О. Довгий, Ф. Я. Божинова та ін.] ; за ред. В. Г. Бар'яхтара, С. О. Довгого. — Х. : Вид-во «Ранок», 2015. — 256 с.

Для приміток:



ФОТО

1. <https://pixabay.com/en/parthenon-greece-acropolis-athens-2125566/#> =
2. Andrea Palladio, The Four Books of Architecture, Dover Books
3. <https://pixabay.com/en/colosseum-rome-landmark-coliseum-1128919/>
4. <https://pixabay.com/en/pantheon-roma-miniature-3601472/>
5. Luc Viatour <https://Lucnix.be>
6. <https://pixabay.com/en/hagia-sophia-istanbul-church-turkey-1932558/>
7. <https://pixabay.com/en/hagia-sophia-church-jesus-2667286/>
8. By Goldi64, CC BY-SA 3.0 <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3956663>
9. <https://pixabay.com/en/reims-cathedral-portals-tours-1418018/>
10. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=187937>
11. <https://pixabay.com/en/cologne-cathedral-aerial-view-918829/>
12. <https://pixabay.com/en/reims-cathedral-1417959/>

Авторка вправи: Марина Кафтан

Вправа "Створюємо плакати про різні архітектурні стилі"



Мета вправи

- » формування компетенцій візуальної грамотності учнів через розвиток навичок аналізу та створення плакатів.



Навички з інфомедійної грамотності

- » розуміння мети й різновидів плакатів;
- » розуміння основних елементів плаката та принципів його створення;
- » інтерпретація змісту візуальної інформації;
- » усвідомлення впливу плакатів на формування культури й суспільства;
- » оцінка ефективності різних засобів візуальної комунікації;
- » створення візуальних повідомлень;
- » вміння креативно візуально мислити.



Що необхідно підготувати до уроку?

- » мультимедійний проектор, комп'ютер та екран;
- » презентацію «Плакат та його різновиди»;
- » роздаткові матеріали: «Типи плакатів» та «Клієнти».
- » 5 наборів канцелярії: аркуші фліпчарту (можна замінити папером формату А3 та більше), маркери / фломастери / олівці

Нагадайте учням, що ми продовжуємо пригадувати матеріал попереднього навчального року, а саме — аналізуємо різновиди й характерні ознаки так званих великих європейських стилів. Зауважте, що зараз ми сконцентруємося на повторенні художніх засобів, які використовувалися митцями кінця XVI століття — початку XX століття. А саме мова піде про бароко, рококо, класицизм, романтизм і реалізм.



ЗАПИТАЙТЕ

- » Чи пам'ятаєте ви особливості кожної з епох — бароко, рококо, класицизму, романтизму та реалізму?
- » Пригадайте, які відомі митці працювали в ті часи.
- » Які споруди, картини, пісні, скульптури є яскравими представниками цих епох?

ПОЯСНІТЬ, що сьогоднішній урок відбуватиметься у форматі рольової гри, а працюватимуть учні у командах. Далі зачитайте легенду гри:

«Зараз у нашому населеному пункті планується забудова нового житлового кварталу. Місцева влада оголосила конкурс проектів серед архітекторів та отримала багато гарних пропозицій — забудувати квартал у стилі бароко, рококо, класицизму, романтизму та реалізму. Щоб визначитися остаточно, голова населеного пункту організував/ла голосування серед громадян, який стиль забудови нам краще підходить. Кожен архітектор зацікавлений, щоби переміг саме його проект і щоби саме його стиль обрали для будівництва. Але зараз усе в руках громадського голосування».



ПРИМІТКА. Для кращого занурення у гру замість словосполучення «населений пункт» вкажіть назву міста, селища чи села, де розташована ваша школа. А до «голови населеного пункту» можна додати прізвище, ім'я та по батькові вашого справжнього місцевого очільника/ці. Використовуйте справжні назви й імена тут і надалі у грі.





ЗАПИТАЙТЕ

Що можуть зробити архітектори, аби переконати місцевих жителів підтримати саме їхні проекти?

Для приміток:



ПІДСУМУЙТЕ

відповіді учнів, коротко проговорюючи названі ними підходи вирішення проблеми.

ПОЯСНІТЬ. Здавна, щоб інформувати й переконувати громадськість, використовували рекламу. Через неї намагалися не тільки розповісти про переваги певного товару чи послуги, а інколи й нав'язати та стимулювати «правильний» вибір. Із рекламою можна стикнутися будь-де: на вулиці, в засобах масової інформації, у блогерів в інтернеті тощо.

ЗАПИТАЙТЕ

- Яку рекламу ви найчастіше бачите — друковану, телевізійну, інтернет-рекламу?
- Чи бачили ви рекламу на вулицях нашого населеного пункту? Що це за реклама?
- Чому вона розміщена саме тут?

ПІДСУМУЙТЕ

відповіді учнів і наголосіть, що досить часто на вулицях нашого населеного пункту трапляється друкована реклама — різні оголошення, афіші (білборди, сітілайти, якщо є). Вони розміщуються для того, щоби запросити на подію саме наших жителів, переконати саме наших сусідів купити товар чи скористатися певною послугою.

ПОЯСНІТЬ. Один із найпопулярніших видів друкованої реклами на вулицях нашого населеного пункту — плакати. Плакат, або постер чи афіша — це друкований засіб візуальної комунікації, що виконується за проектами митців у різних графічних і живописних техніках.

Особливість плакатів полягає в тому, що вони одночасно виконують дві функції: є механізмом впливу та видом мистецтва. Плакати привертають увагу та інформують громадян, але разом із тим милують наше око.

Плакат — той інструмент, який може допомогти архітекторам переконати мешканців нашого населеного пункту обрати саме їхній варіант забудови кварталу. Однак є проблема: архітектори добре проєктують будинки, але геть не вміють робити плакати.

ЗАПИТАЙТЕ

- До яких фахівців варто звернутися архітекторам, щоби перемогти?
- Чи можемо ми якимось чином допомогти архітекторам?
- Що нам потрібно знати про плакати, аби допомогти архітекторам виграти в конкурсі?





ПІДСУМУЙТЕ, які знання необхідно мати учням, щоби зробити плакат, і поясніть, що впродовж цього уроку вони вчитимуться створювати плакати. Для початку ми розберемося, які особливості мають плакати, якими вони бувають, коли й чому виникли та які існують етапи їхньої розробки.



ПРИМІТКА. Постарайтеся дати учням саме ту інформацію про плакат, що максимально відповідає їхнім запитам. Наприклад, учнів варто познайомити з типами та особливостями плакатів, а розповідь про історичний розвиток можна упустити. Також теоретичні блоки про плакат, що наведені нижче, цілком можна міняти місцями.



КОРОТКИЙ ТЕОРЕТИЧНИЙ МАТЕРІАЛ. Плакат у нашому сучасному розумінні почав активно розвиватися в Європі та Америці наприкінці XIX — на початку XX століття. Втім, перші спроби намалювати плакат були зафіксовані ще за часів Стародавнього Єгипту, де завдяки постерам ловили рабів-втікачів. Пізніше афіші з текстами й малюнками використовували для реклами товарів і театральних вистав греки та римляни.

Перший сучасний постер, що відповідав усім композиційним нормам плаката, був створений на замовлення британського торговця книгами Батдольда в кінці XV століття. За його допомогою рекламували нове видання “Евклідової геометрії”.

Довгий час після цього плакати були призабутими. Але вже із середини XIX ст. ситуація змінюється. Плакат отримує новий виток розвитку та перетворюється на справжнє мистецтво. А все завдяки французькому літографу Жюлю Шере', який вирішив розвинути ідею Батдольда. Він відкриває в Парижі власну майстерню, яка виготовляє плакати, та за кілька наступних років створює тисячі яскравих афіш.



ЗАПИТАЙТЕ

- ✎ Чим, на вашу думку, відрізняються плакати від іншої друкованої реклами? Наприклад, реклами в газетах.
- ✎ Які особливості притаманні лише плакатам?
- ✎ Де їх найчастіше розміщують?

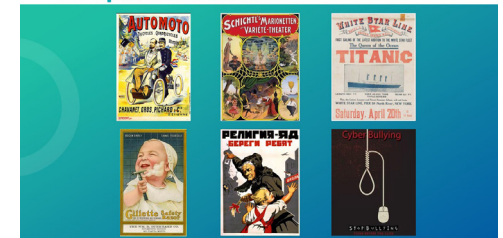
Заслухавши відповіді учнів, **ПОЯСНІТЬ**. Відмінними рисами плаката є:

- ✎ великий розмір. Плакати друкуються на великих аркушах паперу, щоб інформація добре сприймалася з відстані;
- ✎ лаконічність і простота. Тексти й заклики на плакатах дуже короткі. Так людина може прочитати їх на ходу;
- ✎ інформація, закодована у візуальних образах. У плакаті цінується загальна ідея, концепція. Тут переплітаються текст, картинки й кольори, залишаючи в нашій пам'яті єдиний образ;
- ✎ композиційна побудова. Велику роль у плакаті відіграють кольорова гама, шрифт тексту, картинки, інші візуалізації та місце їхнього розміщення.

Для приміток:



Історія плакатів





ПОЯСНІТЬ, що впродовж цього уроку ми говорили переважно про рекламні плакати. Однак це не єдиний тип плаката, який трапляється в нашому повсякденному житті.



ЗАПРОПОНУЙТЕ учням разом з'ясувати, які типи плакатів існують. Для цього роздайте по одному аркушу роздаткового матеріалу «Типи плакатів» на кожную парту. На цьому роздатковому матеріалі зображено три плакати (відповідно до типів постерів, що існують) та наведено перелік функцій, які виконують плакати.

ПРИМІТКА. Для економії роздаткових матеріалів у класі можна утворити міні-команди. Мінімальна кількість груп — три (відповідно до типів плакатів). Стежте, щоби кількість учасників у кожній із них була рівномірною. Також майте на увазі, що робота у групі може зайняти трохи більше часу, ніж індивідуальне виконання завдання.

ПОЯСНІТЬ учням, що на аркуші вони бачать три постери, а біля них — список функцій, які може виконувати плакат. Кожен із плакатів відноситься до різних типів. Ваше завдання — проаналізувати плакат, переглянути список функцій плаката й обрати, яка функція який плакат характеризує. Для цього треба записати номер функції, яку виконує плакат, у відповідних кружечках біля кожного з постерів. Усі рішення ви маєте приймати спільно. На виконання завдання у вас буде дві хвилини.

ПРИМІТКА. Поки учні працюють, спостерігайте за ходом їхніх розмов у парах. За потреби повторіть завдання всьому класу чи окремим учням особисто. Також тримайте учнів у тонусі та стежте за часом. Попереджайте про наближення дедлайну (кінцевого терміну виконання завдання). Це стимулюватиме їх краще включатися в роботу.

Далі роботу з учнями можна побудувати двома шляхами — через колективне обговорення або самоперевірку. Якщо часу достатньо — використайте перший варіант, а для економії часових ресурсів — другий.

Варіант № 1

Обговоріть функції плакатів одне з одним. Як орієнтир для розмови візьміть запитання нижче. До відповіді можна запросити пару охочих. Якщо названі ними функції будуть далекими від правдивих, попросіть іншу пару учнів розповісти про результати їхньої роботи.

УРОК 1. Великі європейські стилі

Роздатковий матеріал «Типи плакатів»

Які функції виконують ці плакати?



Завдання: запишіть номер функції у кружечку біля відповідного плаката.

- | | |
|---|--|
| 1 Поширення цінностей. | 7 Стимуляція покупки. |
| 2 Тлумачення інформації. | 8 Інструктаж. |
| 3 Зміна дії, звичок. | 9 Формування доброзичливого ставлення до товару / послуги. |
| 4 Підвищення цікавості до товару / послуги. | 10 Формування культури поведінки. |
| 5 Привернення уваги до проблеми. | 11 Пояснення простою мовою. |
| 6 Навчально-інформувальна функція. | |

Плакат №1 — Джерело: <http://musin.zp.ua/zaporozhe/concerts/monatik/>

Плакат №2 — Джерело: <https://lifepravda.com.ua/society/2018/03/27/229840/>

Плакат №3 — Джерело: <http://prikol.bigmir.net/view/172455>



ЗАПИТАЙТЕ

- ✎ Хто хоче назвати функції, які виконує перший / другий / третій плакат? Назвіть їх.
- ✎ Чому саме вони? Які елементи плаката вам це підказали?

ПРИМІТКА. Якщо серед учнів будуть виникати суперечки щодо того, чи правильно вони розставили функції, запропонуйте їм спочатку обговорити інші типи плакатів і послухати аргументацію своїх однокласників. У кінці вправи покажіть слайд №4 «Типи плакатів». Обговоріть, де й чому учні припустилися помилки.

Варіант № 2

Коли сплине час роботи, покажіть слайд № 4 «Типи плакатів» із презентації. Запропонуйте учням поглянути на правильні відповіді й перевірити себе.

Дизайнеру Вставити слайд із правильними відповідями, щоб був читабельним

ЗАПИТАЙТЕ

- ✎ У кого відповіді збіглися на 100 %? Хто в чому помилився?
- ✎ Чому ми отримали такий результат? Що вам далось найважче?

Оголосіть результатами вправи: назвіть види плакатів, перераховуючи їхні функції. Для цього **ПІДСУМУЙТЕ** вправу.

Виділяють три типи плакатів — рекламні, соціальні та навчально-інструктивні:

- ✎ Рекламні плакати розповідають нам про товар чи послугу, викликають цікавість до них, переконують нас здійснити покупку, формують доброзичливе ставлення. Найчастіше ми зустрічаємося з такими плакатами в магазинах, кінотеатрах, будинках культури. Наочний приклад із вправи: плакат № 1 із роздаткового матеріалу та презентації.
- ✎ Соціальні плакати — привертають нашу увагу до певної ситуації чи проблеми, вони хочуть змінити наші дії та звички, сформувані культуру поведінки й поширити серед нас певні цінності. Вдалим прикладом таких плакатів є соціальна реклама. Наочний приклад із вправи: плакат № 1 із роздаткового матеріалу та презентації.
- ✎ Навчально-інструктивні плакати розробляються для того, щоби розтлумачити нам важку, але важливу інформацію, вони легко пояснюють послідовність бажаних дій, вчать користуватися певним предметом. У нас у школі багато таких плакатів. На одному з них розповідається, як правильно поводитися в разі пожежі. Наочний приклад із вправи: плакат № 1 із роздаткового матеріалу та презентації.

Типи плакатів



УРОК 1. Великі європейські стилі

Роздатковий матеріал «Клієнти»



Ваш клієнт — архітектор **Франческо Борроміні**. Він запропонував проєкт у стилі бароко.



Ваш клієнт — архітектор **Франсуа Кювіє**. Він запропонував проєкт у стилі рококо.



Ваш клієнт — архітектор **Крістофер Рен**. Він запропонував проєкт у стилі класицизм.



Ваш клієнт — архітектор **Джозеф Пакстон**. Він запропонував проєкт у стилі романтизм.



Ваш клієнт — архітектор **Георгій Гольц**. Він запропонував проєкт у стилі реалізм.





ЗАПИТАЙТЕ

☞ Який тип плаката найбільше підходить для досягнення мети архітекторів? Чому?

Для приміток:



Частина 2



ПОЯСНІТЬ, що далі учні спробують допомогти архітекторам і навчаться створювати плакати. Зараз усі ми спробуємо стати рекламистами. Ми утворимо кілька рекламних агенцій, кожна з яких матиме свого клієнта-архітектора. Наше завдання — розробити рекламний плакат, який переконає жителів нашого населеного пункту проголосувати саме за той стиль архітектури в новому кварталі, який ми рекламуємо. З етапами, яких слід дотримуватися при розробці плаката, ми познайомимося під час їх створення.



Далі потрібно утворити п'ять міні-команд, кожна з яких представлятиме окрему рекламну агенцію. Для цього візьміть роздатковий матеріал «Клієнти» й розріжте його на відповідні картки.

- ☞ Ваш клієнт — архітектор Франческо Борроміні. Він запропонував проект у стилі бароко.
- ☞ Ваш клієнт — архітектор Франсуа Кювільє. Він запропонував проект у стилі рококо.
- ☞ Ваш клієнт — архітектор Крістофер Рен. Він запропонував проект у стилі класицизм.
- ☞ Ваш клієнт — архітектор Джозеф Пакстон. Він запропонував проект у стилі романтизм.
- ☞ Ваш клієнт — архітектор Георгій Гольц. Він запропонував проект у стилі реалізм.

Оцінивши кількість учнів у класі, сформууйте міні-команди, стежачи за їхньою пропорційністю. Для цього розріжте кожну картку на клаптики довільного розміру (кількість клаптиків має відповідати кількості потенційних учасників у кожній із груп). Перемішайте всі частинки між собою. Можете розкласти їх на своєму столі чи скласти в мішечок.



ПРИМІТКА. Щоб урок був динамічнішим, розріжте картки напередодні. Якщо сумніваєтеся, скільки учнів відвідають заняття, оцініть потенційну кількість школярів у класі та розріжте відповідно до цього, а вже коли заняття почнеться, ще раз поверніться до цієї дії. Також радимо різати картки хаотично, адже рівно порізані картки на квадрати чи прямокутники можуть заплутати учнів і затримати пошук партнерів по команді.

ЗАПРОПОНУЙТЕ кожному учневі взяти один із цих клаптиків. Далі попросіть знайти своїх партнерів і об'єднатися в міні-групи, тобто дізнатися, на якого архітектора вони працюватимуть.

ПОЯСНІТЬ, що учні мають утворити із клаптиків повноцінну картку. На ній має бути вказано: ім'я та прізвище їхнього архітектора-клієнта, а також стиль, у якому він пропонує забудувати квартал — бароко, рококо, класицизм, романтизм чи реалізм. Попросіть кожну команду облаштувати своє місце таким чином, щоб надалі було зручно працювати в команді.

Handwriting practice lines consisting of multiple horizontal dotted lines for text entry.

ПРИМІТКА. За потреби допоможіть учням знайти свою команду та організувати своє майбутнє робоче місце. Простежте, щоб усі учні зручно сиділи і для групової роботи, і для перегляду презентації. Зверніть увагу на те, чи не заважають утворені міні-команди одна одній.

ЗАПРОПОНУЙТЕ кожній команді вголос назвати, якого клієнта та який стиль вони рекламуватимуть, та представте їх.

ЗАПИТАЙТЕ

Чи достатньо зараз у вас знань про той архітектурний стиль, який ви представляєте?

ПРИМІТКА. Вислухавши відповіді учнів, попросіть їх повернутися обличчям до дошки / проектора, аби ви могли їм нагадати особливості бароко, рококо, класицизму, романтизму й реалізму. Для цього увімкніть презентацію на слайді № 5 «Порівняльна таблиця стилів». Тут коротко описані особливості кожного стилю й окремо виділено їхні головні елементи архітектурних споруд. Якщо учні погано пам'ятають програму минулого року, можете тезово характеризувати кожен стиль. Для цього можна використати слайди №№ 6–10. На них пояснюються особливості кожного великого європейського стилю із фотоприкладом споруд.

ПІДСУМУЙТЕ. Кожна епоха розвитку людства мала свій особливий стиль. А ті прийоми та художні засоби, які використовувалися для створення стилю, відповідали світогляду тогочасних людей.

ПОЯСНІТЬ. Таким чином, ми виконали перший етап розробки плаката — підготовчий. А саме ми зібрали інформацію про клієнта і його продукт — пригадали, що це за стилі, які їхні особливості та як вони проявляються в архітектурі. Наступний крок — розробка ідеї, формування концепції плаката. Після цього ми перейдемо до створення чорнового варіанту та, власне, малювання плаката. На все у нас є лише сім хвилин.

Роздайте кожній команді по одному набору канцелярії — аркуш фліпчарту (також можна використати аркуші паперу формату А3 чи більші), маркери / фломастери / олівці.

ПРИМІТКА. Простежте, щоби впродовж усього процесу роботи над створенням плакатів на екрані демонструвався слайд № 11 презентації «Етапи створення плакатів». На ньому розписано, які етапи проходять розробники плаката, створюючи його.

За потреби повторіть завдання — намалювати рекламний плакат, який переконає жителів нашого населеного пункту обрати для нової забудови кварталу саме той стиль, у якому працює наш клієнт-архітектор. Та ще раз означте час — сім хвилин на все.

Спостерігайте за динамікою роботи в міні-командах: чи знайшли учні спільну мову між собою, чи всі приступили до розробки плаката, хто на якому етапі роботи перебуває.


Порівняльна таблиця стилів

	БАРОКО	РОКОКО	КЛАСИЦИЗМ	РОМАНТИЗМ	РЕАЛІЗМ
Загальні ознаки	Пішність, розкіш, симетрія, контрасти, подання реальності й ілюзії	Виточність, легкість, галантність, асиметрія, увага до дрібних деталей, пастельні тони	Рационалізм, розсудливість, статичність, математичні розрахунки, симетрія, рівновага, канони, античні елементи	Культ почуттів, емоційна виразність, запозичення раціоналізму	Максимальне відтворення реальності, без протиріччя й ідеалізації
Архітектура	Великі розміри, криві лінії, скульптури та золоті оздоблені, багаторульні куполи	Невеликі розміри будівель і кімнат, камерність, затишність, заокруглені кути, комфорт з великою кількістю декоративних деталей	Геометричність, стриманість, гладкі стіни, скульп. декор, колони	Не було суворих стандартів, панувала свобода творчої думки, розвивалася еkleктика, спостерігалася зацікавленість готикою й неоготикою	Простота, відсутність зайвих деталей, збереження природної краси й натуральності матеріалів, використання скла, сталі, заліза

Стиль бароко

Загальні ознаки: пішність, розкіш, симетрія, контрасти, подання реальності й ілюзії


Архітектура: великі розміри, криві лінії, скульптури та золоті оздоблені, багаторульні куполи



Стиль рококо

Загальні ознаки: виточність, легкість, галантність, асиметрія, увага до дрібних деталей, пастельні тони

Архітектура: невеликі розміри будівель і кімнат, камерність, затишність, заокруглені кути, комфорт з великою кількістю декоративних деталей



Стиль класицизм

Загальні ознаки: раціоналізм, розсудливість, статичність, математичні розрахунки, симетрія, рівновага, канони, античні елементи

Архітектура: геометричність, стриманість, гладкі стіни, скульп. декор, колони





ВАЖЛИВО. Уважно стежте за часом! На початку роботи періодично нагадуйте, скільки хвилин минуло від старту, а після «екватора» — скільки лишилося до моменту презентації. Це стимулюватиме учнів працювати активніше та швидше наблизить команди до результату.

ЗАПИТАЙТЕ

✎ Хто з команд уже готовий представити свій рекламний плакат?

Якщо не всі команди можуть презентувати роботу, уточніть, на якому етапі роботи вони перебувають, і дайте 1-2 хвилини на завершення плаката.

ПІДСУМУЙТЕ. У нашому класі зараз представники п'яти рекламних агенцій. До них звернулися архітектори й попросили допомогти переконати жителів нашого населеного пункту, що новий квартал варто забудувати саме за їхнім проектом. Кожна агенція підготувала рекламний плакат і зараз нам його продемонструє.

ВАЖЛИВО. Щоб організувати презентацію плакатів, допоможіть учням встановити загальні правила. Для цього означте локацію для презентації (з місця, посередині класу, біля дошки), порядок виступу (за бажанням учнів, на погляд вчителя, за історичною ретроспективою появи стилів) й таймінг презентацій (рекомендований оптимальний час — до трьох хвилини на кожную команду).

ЗАПРОПОНУЙТЕ міні-командам одна за одною презентувати свій плакат, дотримуючись тих правил, які учні з учителем встановили. Нагадайте про важливість дотримання часових меж. Можете використати секундомір, щоби стежити за часом.

Після виступу кожної міні-команди **ЗАПИТАЙТЕ** в учнів, які презентували плакат:

- ✎ На яких перевагах свого архітектурного стилю ви вирішили зробити акцент в плакаті? Чому?
- ✎ Якою була концепція вашого плаката?
- ✎ Які прийоми ви використали при його розробці?
- ✎ На що звертали особливу увагу при виготовленні постера?
- ✎ Що складно давалося в роботі над плакатом?
- ✎ Якби перед вами стояло завдання зробити плакат іще раз, що би ви зробили по-іншому?

Також можете запропонувати учням визначити найкращий рекламний плакат, тобто влаштувати конкурс. Щоби процес був максимально чесним, порадьте учням скористатися прозорою системою голосування.

... Стиль романтизм

Загальні ознаки: культ почуттів, емоційна виразність, емоційна раціоналізму

Архітектура: не було суворих стандартів, панувала свобода творчої думки, розвивалася еkleктика, спостерігалася зацікавленість готикою й неоготикою

... Стиль реалізм

Загальні ознаки: максимальне відтворення реальності, без прикрашення й ідеалізації

Архітектура: простота, відсутність зайвих деталей, збереження природної краси й натуральності матеріалів, використання скла, сталі, заліза

... Етапи створення плакатів

Крок 1	Крок 2	Крок 3	Крок 4
ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП	РОЗРОБКА ІДЕЇ	СТВОРЕННЯ ЕСКІЗУ	РОЗПОВСЮДЖЕННЯ
<ul style="list-style-type: none"> Збирання інформації Яка тема та мета плаката? Які візуальні образи найкраще передають тему плаката? Чи передбачає це певну кольорову гаму? 	<ul style="list-style-type: none"> Формування концепції Якою буде ідея плаката? Яким чином ідея буде відобразити тему плаката? Які особливості теми можуть стати в нагоді? 	<ul style="list-style-type: none"> Експерименти Який візуальний образ буде дієвим? Який текст тут варто написати? Які шрифти, картини, кольори будуть виглядати гармонійно? Де краще їх розташувати? 	<ul style="list-style-type: none"> Друк і розклеювання плаката для здійснення впливу на аудиторію Який формат плаката й палітурні образи для друку? Де розмістити цей постер? Який ефект від цього очікувати?

Обговоріть два ключових правила:

1. Підтримати можна лише один плакат.
2. Голосувати за свою роботу заборонено.

Для приміток:



Також слід чітко окреслити критерії оцінювання плакатів — оригінальна концепція, цікаві слогани, шрифти, кольорова гама, акуратність тощо.

Голосування запропонуйте провести після того, як усі міні-команди представлять свої плакати. Зробити це можна в такі способи

Варіант № 1

Розкладіть усі рекламні плакати на різних партах, зберіться класом в одному місці (біля дошки чи навпроти плакатів), на рахунок «три» запропонуйте учням підбігти до того плаката, який їм сподобався найбільше. Порахуйте кількість учнів біля кожної з робіт. Переможцем буде команда, що збрала найбільше прихильників.

Варіант № 2

Проведіть таємне голосування. Запропонуйте учням взяти клаптик паперу й написати на ньому назву архітектурного стилю, плакат про який припав їм до душі. Заберіть усі учнівські «бюлетені» й перемішайте. Далі одне за одним розкривайте папірці та зачитуйте надписи. Сформуєте п'ять купок за стилями і складайте на них відкриті «бюлетені». Коли всі клаптики будуть прочитані, підрахуйте, скільки голосів за який плакат вдалося зібрати.



ЗАПИТАЙТЕ

- Що вам найбільше запам'яталося впродовж уроку?
- Які ознаки стилю бароко / рококо / класицизм / романтизм / реалізм ви можете назвати зараз?
- Що таке «плакат»?
- Як функції можуть виконувати плакати? Як вони впливають на нас із вами?
- Чи завжди на плакатах буде написана правдива інформація? Чому? В яких випадках?
- Від кого залежить достовірність інформації на плакатах?
- На яких етапах розробки плаката може статися помилка?
- Що можна зробити, аби переконатися у правдивості даних на плакаті?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





ПІДСУМУЙТЕ. Кожен великий європейський стиль має свої характерні ознаки. Сьогодні ми пригадали, які особливості мають стилі бароко, рококо, класицизм, романтизм і реалізм, про які детально говорили впродовж минулого навчального року. Також ми познайомилися з мистецтвом плаката (або постера чи афіші, як їх іще називають). Вони були відомі з часів Стародавнього Єгипту, а нині переживають новий етап розвитку — цифровий. Ви дізналися, що плакати переконують, формують думку, привертають увагу до проблеми, навчають, інструктують. Розрізняють три типи постерів — навчально-інструктивні, соціальні та рекламні. Саме на прикладі рекламних плакатів ми сьогодні познайомилися з етапами створення афіш і випробували нові знання на практиці. Наступного разу, коли ви побачите плакат на вулиці чи в інтернеті, спробуйте задуматися: «Чому він тут розміщений? Яка його мета? Якої реакції від мене очікують рекламисти? Чи правдива вказана тут інформація?».



ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ.

Можете запропонувати учням оцифрувати плакати. Тобто зробити електронну версію командного плаката кожному учневі. Це можна реалізувати за допомогою графічного редактора Photoshop, онлайн-сервісів Canva.com та Crello.com чи мобільного застосунка Adobe Photoshop Express. Наступного уроку порівняйте, як виглядає один і той же плакат в оцифрованих варіантах учнів. Обговоріть, як оригінальне авторське бачення впливає на фінальний результат твору мистецтва.

Canva.com й Crello.com — безкоштовні сервіси для розроблення дизайнерських макетів, які не потребують від розробника фахових навичок. Їхня мета — зробити веб-дизайн доступним кожній людині. Щоби почати користуватися онлайн-сервісами, потрібно перейти на відповідний сайт та зареєструватися. Користувачам Canva і Crello доступні десятки шаблонів, безкоштовних зображень, колекцій іконок, шрифтів, фонів тощо. Також можна почати з чистого аркуша, створюючи власні шаблони.

Для приміток:



Series of horizontal dotted lines for taking notes.

СЛОВНИК

Плакат — вид друкованої графіки, що виконується за проектами митців у різних графічних та живописних техніках.

Для приміток: 

ВИКОРИСТАНІ ДЖЕРЕЛА

1. Андрейканіч А. І. Плакат: його види та жанри // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. — 2013. — №. 19 (1).
2. Бернат Л. А. Плакат як носій соціально-культурного змісту (соціальний плакат) // Соціалізація молоді у XXI сторіччі. — ТОВ «Нілан-ЛТД», 2017.
3. Крашенінников В. М., Сімоненко О. В. Засоби психологічної дії рекламного плаката // Вісник. — 2008. — № 23.
4. Шевченко В. Я. Композиція плаката: Навч. посіб. — 2 вид., доп. / В. Я. Шевченко. — Х. : Колорит, 2007.

ФОТО

1. APixabay,
2. Andrea Palladio, The Four Books of Architecture, Dover Books
3. Luc Viatour
4. Goldi64, CC BY-SA 3.0
5. Wikimedia.org

Авторка вправи: Наталя Гринюк



Навчальні матеріали розроблені в межах проекту «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», що виконують міжнародна організація IREX та її українські партнери: МБФ «Академія української преси» і StopFake, за сприяння Міністерства освіти і науки України і підтримки Державного департаменту США та Міністерства закордонних справ і справ Співдружності націй Великої Британії.

