

ПРИКЛАДИ ДИДАКТИЧНИХ МАТЕРІАЛІВ  
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«ПОЧАТКОВИЙ КУРС ІСТОРІЇ  
ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА  
І АРХІТЕКТУРИ»

(НА ОСНОВІ МОДУЛІВ ПЕРШОГО РОКУ НАВЧАННЯ)

Усі запропоновані ігрові форми забезпечують конкретний кінцевий результат – повторення й закріплення теоретичного та ілюстративного матеріалу, що вивчається протягом уроку, теми, модуля, півріччя, всього навчального року та попередніх років. Ігрові технології покликані сформувати вміння орієнтуватись в епохах, жанрах, стилях, видах, творах образотворчого мистецтва тощо. Завдяки їх систематичному використанню на практиці учні отримують ґрунтовну базу знань, яка буде постійно доповнюватися та з часом ретельно закріплюватися. Також ігри можуть застосовуватися як варіант урізноманітнення методів контролю / перевірки знань.

У Додатку охарактеризовано декілька популярних ігрових форм. Відповідно до обраної форми проведення гри можуть бути залученими: одночасно весь клас, групи або пари учнів, індивідуально кожен/кожна учень/учениця.

Наведені приклади дидактичних матеріалів дозволять викладачам розширювати власний педагогічний арсенал. На думку укладачів електронного посібника, чималий потенціал розвитку естетичного смаку учнів розкривається завдяки використанню оригінального наочного оформлення (картки, діаграми, лото, кросворди тощо) та сучасного технічного оснащення, що також може бути значно збагачено в кожній мистецькій школі.

Гра «Хвилинка» – спрямована на розвиток зорового сприйняття і проводиться на закріплення або повторення вивченого раніше матеріалу, для її проведення достатньо 2-5 хвилин.

Гра має декілька варіантів:

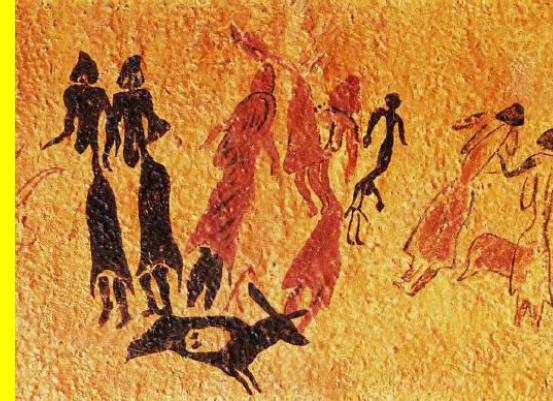
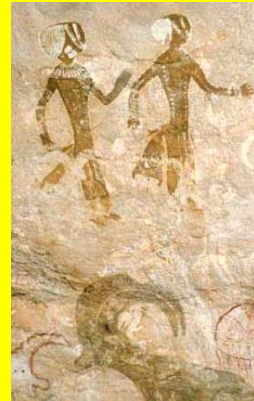
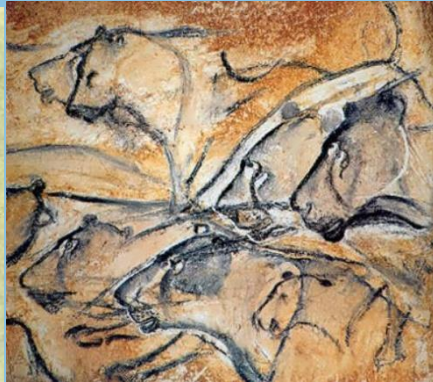
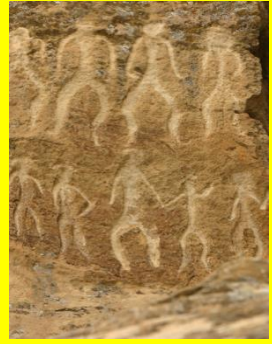
1. У конверті знаходяться дванадцять\* ілюстрацій/карток, де шість – відповідають темі, зазначеній на конверті, а шість – не відповідають. Необхідно розкласти «відповіді» на дві купки: правильна / неправильна відповідь.

Наприклад, на конверті завдання «ПАЛЕОЛІТ»: учень / учениця знаходить шість правильних ілюстрацій, останні шість ілюстрацій – інші різновиди мистецтва первісної людини.

*\*Значна кількість ілюстративного матеріалу, що розміщено в посібнику, надає можливість укомплектувати дуже багато варіантів контрольних конвертів із завданнями.*

# ПАЛЕОЛІТ

## Неправильна відповідь



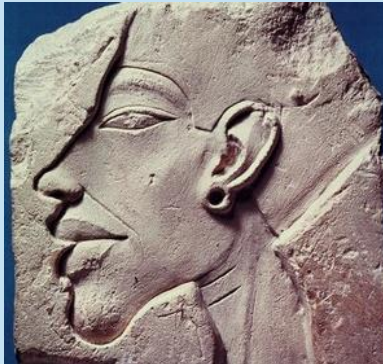
## Правильна відповідь

2. У конверті знаходяться сім ілюстрацій / карток: з них тільки одна не відповідає зазначеній темі.

Наприклад, на конверті завдання: «*СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ. Амарнський період*». Визначити ілюстрацію, що не відповідає темі». Із наданих ілюстрацій учень / учениця повинен / повинна знайти лише одну зайву.

# СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ Амарнський період

Правильна відповідь

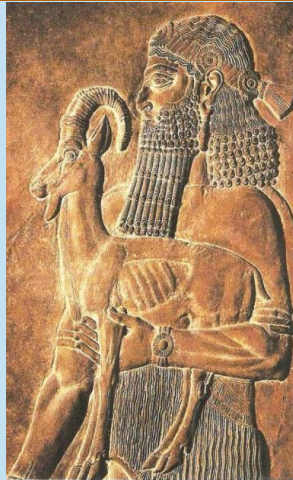
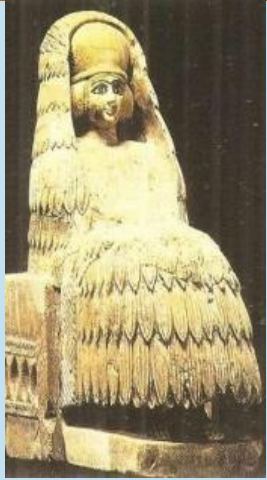


Неправильна відповідь



# МЕЖИРІЧЧЯ

Правильна відповідь



Неправильна відповідь



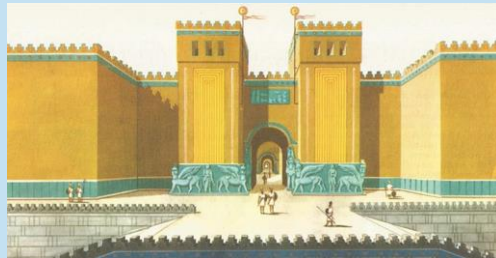
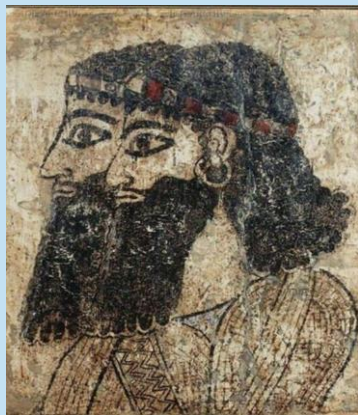
3. У конверті знаходяться до двадцяти\* ілюстрацій / карток. На конверті зазначені два художні стилі, або два часові періоди, або два регіони, де було створено артефакт. Учням необхідно розкласти ілюстрації на дві купки, відповідно до завдання.

Наприклад, на конверті завдання: «АССИРИЯ» та «НОВОВАВИЛОНІЯ». Учню / учениці потрібно виокремити ілюстрації з прикладами відповідно до завдання.

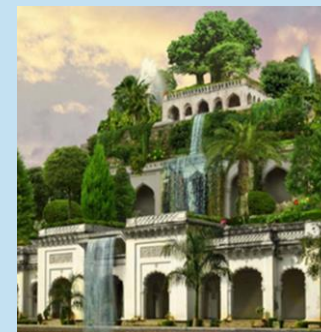
*\*Ілюстрації в конвертах обов'язково повинні добиратися із матеріалів, що раніше демонструвалися на уроці під час вивчення тем. Додатковим завданням для покращення оцінки може стати пропозиція учню / учениці – визначити назву творів, автора, стилю тощо.*



Ассирія



Нововавилонія



Гра «Питання-відповідь» – з усіх ігрових форм роботи є домінуючою, оскільки її бажано використовувати на кожному уроці. Максимально ефективна для закріплення отриманих знань.

Принцип роботи: викладач ставить запитання, учень – відповідає. На екрані мультимедійної системи або моніторі комп'ютера демонструється картка, на якій здійснений добір з декількох ілюстрацій\*. Кожна з них має свій номер. Кількість та зміст ілюстрацій залежить від дидактичної мети, яку визначає викладач – повторення теми, модуля, епохи, стилю, творчості митця тощо.

Форма проведення – колективна. Учні відповідають на запитання викладача, демонструючи цифру, яка, на їхню думку, визначає номер правильної відповіді. Правильні відповіді на одне запитання можуть включати від однієї до декількох цифр. Для цієї гри учням потрібно мати набір жетонів / табличок (з цифрами від 0 до 12).

*\*На основі одного набору ілюстрацій може бути поставлено декілька питань.*

## МЕГАЛІТИ

1. Визначити, під якими цифрами знаходяться:

- а) менгіри;
- б) дольмени;
- в) кромлехи.

2. Визначити, під якою цифрою знаходиться найвідоміший кромлех Стоунхендж.

3. Визначити, під якою цифрою знаходяться мегаліти, які мають назву «мегалітичні гробниці».

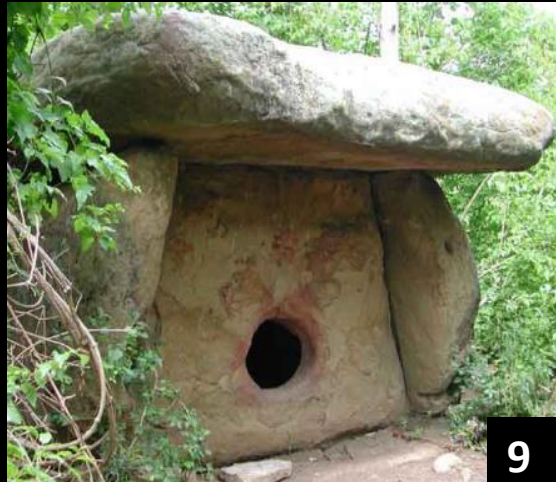
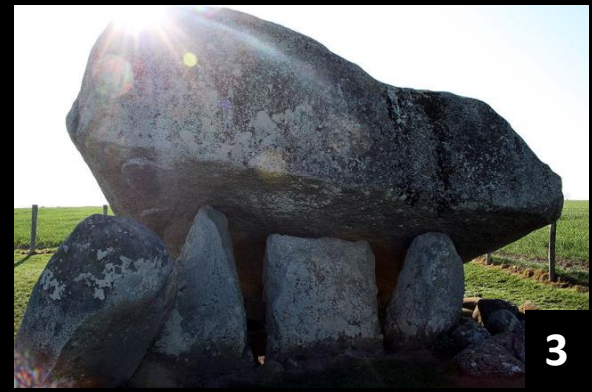
4. Визначити, під якою цифрою знаходиться мегалітична споруда, яку, за припущенням, збудували для визначення сонячного календаря.

5. ...

6. ...

7. ...

# МЕГАЛІТИ



## НАЗВІТЬ ПЕЧЕРУ

1. Визначити, під якими цифрами знаходяться печери / зображення з печер:
  - а) Альтаміра;
  - б) Ласко;
  - в) Шове;
  - г) Фон де Гом.
2. Визначити, під якими цифрами знаходяться печери / зображення з печер :
  - а) у Франції;
  - б) в Іспанії.
3. Визначити, під якою цифрою знаходиться печера, що:
  - а) поклала початок вивченню печерного живопису;
  - б) була відкрита Марселіно де Саутуола;
  - в) була випадково знайдена французькими школярами у 1940 році.

# НАЗВІТЬ ПЕЧЕРУ



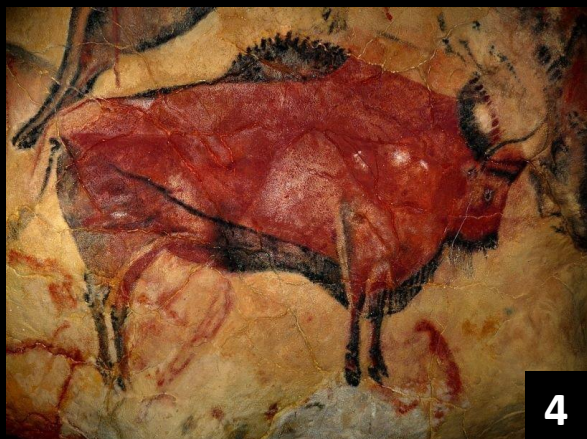
1



2



3



4



5



6



7



8



9

Гра «Словниковий калейдоскоп» – письмова форма роботи, що розрахована максимум на 10-хвилинний інтервал часу.

Кожен / кожна учень / учениця отримує картку, на якій у стовпчик надруковані питання. Під назвою теми на картці міститься підказка, наприклад, кожна відповідь починається з однієї літери, або зазначено кількість літер у словах-відповідях. Отримавши картки, учні на аркуші паперу пишуть відповіді у стовпчик навпроти питання\*.

*\*Перевірка правильності відповідей здійснюється учнями самостійно за допомогою картки-ключа, що після виконання роботи надається викладачем.*

**МИСТЕЦТВО СТАРОДАВНЬОГО СВІТУ**  
(на початку слова – літера «А», від 3-х літер до 11-ти)

**КОНТРОЛЬНА КАРТКА**

Ім'я бога підземного царства у міфології Стародавньої Греції  
Архітектурний елемент конструкції акведуків  
Держава, заснована Саргоном Древнім  
Ім'я бога смерті у міфології Стародавнього Єгипту  
Одна з найдавніших форм релігії первісних людей  
Столиця Стародавнього Єгипту, заснована Ехнатом  
Печера, розписи якої відкрив Марселіно де Саутуола  
Узагальнена назва культур Стародавньої Греції та Риму  
Мистецтво створювати та прикрашати будівлі



## МИСТЕЦТВО СТАРОДАВНЬОГО СВІТУ

(на початку слова – літера «А», від 3-х літер до 11-ти)

### КАРТКА-КЛЮЧ

<b>АІД</b>	Ім'я бога підземного царства у міфології Стародавньої Греції
<b>АРКА</b>	Архітектурний елемент конструкції акведуків
<b>АККАД</b>	Держава, заснована Саргоном Древнім
<b>АНУБІС</b>	Ім'я бога смерті у міфології Стародавнього Єгипту
<b>АНІМІЗМ</b>	Одна з найдавніших форм релігії первісних людей
<b>АХЕТАТОН</b>	Столиця Стародавнього Єгипту, заснована Ехнатоном
<b>АЛЬТАМІРА</b>	Печера, розписи якої відкрив Марселіно де Саутуола
<b>АНТИЧНІСТЬ</b>	Узагальнена назва культур Стародавньої Греції та Риму
<b>АРХІТЕКТУРА</b>	Мистецтво створювати та прикрашати будівлі

**СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ**  
**МЕЖИРІЧЧЯ**  
**АНТИЧНІСТЬ**  
**(4 літери)**

**КОНТРОЛЬНА КАРТКА**

Столиця Стародавнього Єгипту під час Нового царства

Ім'я бога, звеличеного Ехнатом

Форма тріумфальних воріт у Стародавньому Римі

Острів на якому знаходиться Кносський палац

Ім'я головного бога у міфології Стародавньої Греції

Горизонтальна, прикрашена рельєфом стрічка нагорі стіни

Дім бога на землі

Назва архаїчної жіночої статуї

Ім'я богині радощів у міфології Стародавнього Єгипту

Птах, який уособлює бога писемності в єгипетській міфології

Міфічна тварина – охоронець храмів у Месопотамії

Сучасна назва міста в Криму, що збудоване на руїнах міста

Стародавньої Греції Пантикапей

**СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ**  
**МЕЖИРІЧЧЯ**  
**АНТИЧНІСТЬ**  
*(4 літери)*

**КАРТКА-КЛЮЧ**

<b>ФІВИ</b>	Столиця Стародавнього Єгипту під час Нового царства
<b>АТОН</b>	Ім'я бога, звеличеного Ехнатом
<b>АРКА</b>	Форма тріумфальних воріт у Стародавньому Римі
<b>КРИТ</b>	Острів, на якому знаходиться Кносський палац
<b>ЗЕВС</b>	Ім'я головного бога у міфології Стародавньої Греції
<b>ФРИЗ</b>	Горизонтальна, прикрашена рельєфом стрічка нагорі стіни
<b>ХРАМ</b>	Дім бога на землі
<b>КОРА</b>	Назва архаїчної жіночої статуї
<b>БАСТ</b>	Ім'я богині радощів у міфології Стародавнього Єгипту
<b>ІБІС</b>	Птах, який уособлює бога писемності в єгипетській міфології
<b>ШЕДУ</b>	Міфічна тварина – охоронець храмів у Месопотамії
<b>КЕРЧ</b>	Сучасна назва міста в Криму, що збудоване на руїнах міста Стародавньої Греції Пантикапей

**СТАРОДАВНІ МІСТА**  
(від 3-х до 11-ти літер)

**КОНТРОЛЬНА КАРТКА**

Місто, яке заснував Ромул  
Місто, «загублене» дерев'яним конем  
Місто найвідомішого Акрополя  
Місто, що було зруйновано Везувієм  
Місто-засновник олімпійських змагань  
Місто Стародавньої Греції, яке було розташоване у Криму  
Місто розп'яття Ісуса Христа  
Місто у якому знаходилось п'яте чудо світу  
Місто на території Єгипту, яке заснував Олександр  
Македонський

## СТАРОДАВНІ МІСТА (від 3-х до 11-ти літер)

### КАРТКА-КЛЮЧ

<b>РИМ</b>	Місто, яке заснував Ромул
<b>ТРОЯ</b>	Місто, «загублене» дерев'яним конем
<b>АФІНИ</b>	Місто найвідомішого Акрополя
<b>ПОМПЕЇ</b>	Місто, що було зруйновано Везувієм
<b>ОЛІМПІЯ</b>	Місто-засновник олімпійських змагань
<b>ХЕРСОНЕС</b>	Місто Стародавньої Греції, яке було розташоване у Криму
<b>ІЄРУСАЛІМ</b>	Місто розп'яття Ісуса Христа
<b>ГАЛІКАРНАК</b>	Місто, у якому знаходилось п'яте чудо світу
<b>АЛЕКСАНДРІЯ</b>	Місто на території Єгипту, яке заснував Олександр Македонський

# МІФОЛОГІЯ СТАРОДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ

(від 3-х до 8-ми літер та від 8-ми до 3-х)

## КОНТРОЛЬНА КАРТКА

Ім'я богині землі

Ім'я верховного бога

Гора, де мешкали боги

Герой, що вчинив 12 подвигів

Ім'я богині родючості та землеробства

Ім'я богині краси та кохання

Ім'я бога світла та заступника мистецтва

Ім'я бога сонця

Ім'я богині мудрості та справедливої війни

Ім'я крилатої богині перемоги

Ім'я бога підземного царства

# МІФОЛОГІЯ СТАРОДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ

(від 3-х до 8-ми літер та від 8-ми до 3-х)

## КАРТКА-КЛЮЧ

<b>ГЕЯ</b>	Ім'я богині землі
<b>ЗЕВС</b>	Ім'я верховного бога
<b>ОЛІМП</b>	Гора, де мешкали боги
<b>ГЕРАКЛ</b>	Герой, що вчинив 12 подвигів
<b>ДЕМЕТРА</b>	Ім'я богині родючості та землеробства
<b>АФРОДІТА</b>	Ім'я богині краси та кохання
<b>АПОЛЛОН</b>	Ім'я бога світла та заступника мистецтва
<b>ГЕЛІОС</b>	Ім'я бога сонця
<b>АФІНА</b>	Ім'я богині мудрості та справедливої війни
<b>НІКА</b>	Ім'я крилатої богині перемоги
<b>АІД</b>	Ім'я бога підземного царства

**Гра «Лото»** – існує два різновиди цієї гри: ілюстративне та словникове.

**Словникове лото** використовується для закріплення теоретичного матеріалу, зокрема, знання термінології, дат та назв, а **ілюстративне** – для удосконалення зорової пам'яті.

Мета гри – розвивати в учнях уважність, вміння комбінувати / поєднувати, здатність швидко орієнтуватися у визначеному обсязі матеріалу.

Учні, як і в звичайному лото, отримують контрольні картки, в яких необхідно заповнити (накрити) зазначені чарунки картками із великого відкритого / доступного набору термінів або ілюстрацій.



## СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ (контрольна картка)

### СТАРОДАВНЕ ЦАРСТВО

АРХІТЕКТУРА

СКУЛЬПТУРА

ЖИВОПИС

### НОВЕ ЦАРСТВО

АРХІТЕКТУРА

СКУЛЬПТУРА

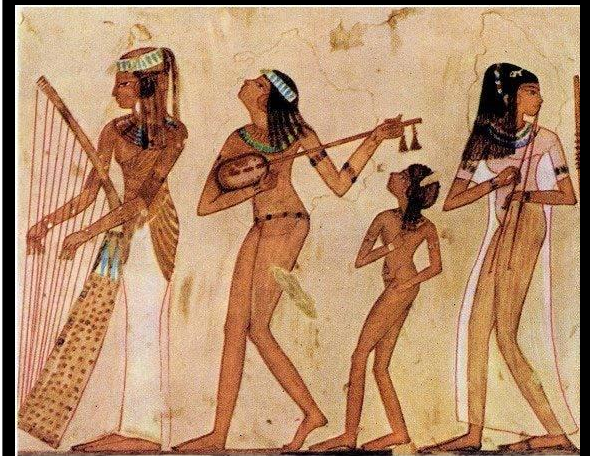
ЖИВОПИС

# СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ (заповнена картка)

## СТАРОДАВНЄ ЦАРСТВО



## НОВЕ ЦАРСТВО

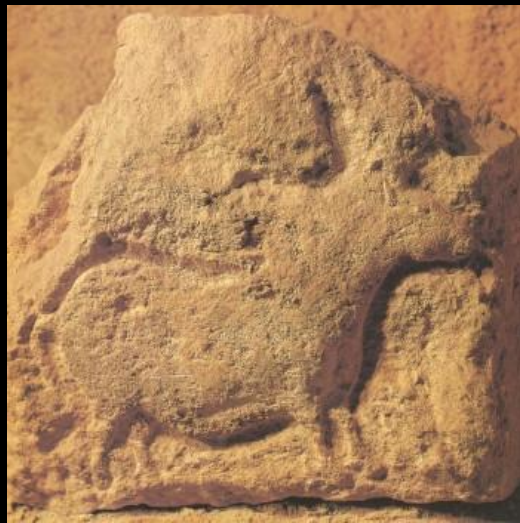


## МИСТЕЦТВО ПЕРВІСНОЇ КУЛЬТУРИ (контрольна картка)

ПАЛЕОЛІТ	МЕЗОЛІТ	НЕОЛІТ

# МИСТЕЦТВО ПЕРВІСНОЇ КУЛЬТУРИ (заповнена картка)

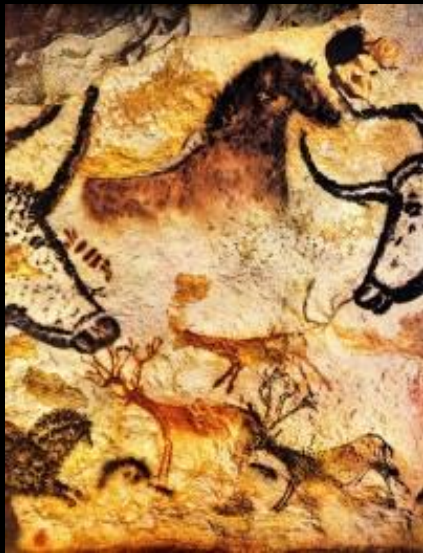
ПАЛЕОЛІТ



МЕЗОЛІТ



НЕОЛІТ

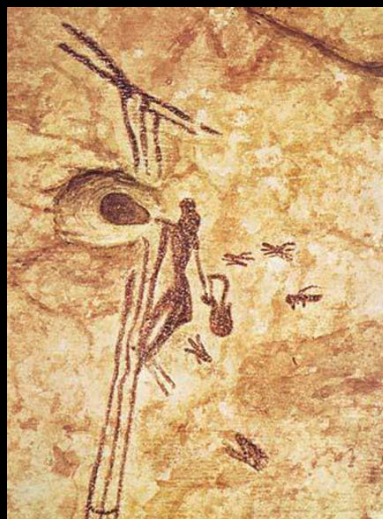


# МИСТЕЦТВО ПЕРВІСНОЇ КУЛЬТУРИ (заповнена картка)

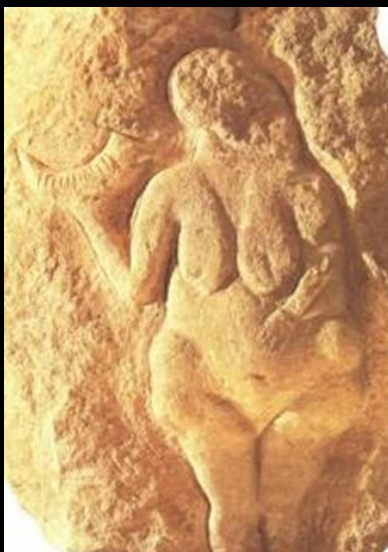
ПАЛЕОЛІТ



МЕЗОЛІТ



НЕОЛІТ



## ПЕРВІСНА КУЛЬТУРА (контрольна та заповнена картки)

Природне житло первісних людей	Країна, де знаходяться печери Ласко, Ніо, Фон-де-Гом, Шове	ПЕЧЕРА	ФРАНЦІЯ
Мегалітична споруда для поховань	Країна, де знаходиться печера, завдяки якій почалось вивчення живопису первісної людини	ДОЛЬМЕН	ІСПАНІЯ
Період існування первісних людей, коли на скельних розписах створювались лише зображення тварин	Назва посуду, що виник у часи неоліту	ПАЛЕОЛІТ	КЕРАМІКА
Назва найвідомішого кромлеху	Назва стародавніх наскельних зображень	СТОУНХЕНДЖ	ПЕТРОГЛІФИ
Назва найстарішого природного храму, що знаходиться на території сучасної України	Назва жіночих скульптурних зображень часів палеоліту	КАМ'ЯНА МОГИЛА	«ПАЛЕОЛІТИЧНА ВЕНЕРА»

## СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ (контрольна та заповнена картки)

Назва відомого комплексу трьох пірамід у Стародавньому Єгипті	Столиця Стародавнього Єгипту у часи Нового царства	ГІЗА	ФІВИ
Правила зображення в образотворчому мистецтві	Овальна рамка з горизонтальною рисою знизу, якою відокремлювали царські імена	КАНОН	КАРТУШ
Назва гробниці фараонів Стародавнього царства.	Ім'я фараона, якому була зведена перша і єдина ступінчаста піраміда	ПІРАМІДА	ДЖОСЕР
Місце знаходження храмового комплексу Рамзеса II та Нефертарі, що був відкритий Джованні Бельзоні	Назва типу рельєфів Стародавнього царства, коли фігури рухаються по фризу через однакові інтервали, з ритмічним повтором жестів	АБУ-СІМБЕЛ	МОТИВ ХОДИ
Назва мистецького періоду в історії Стародавнього Єгипту	Період Стародавнього Єгипту, що отримав назву «Час пірамід»	АМАРНСЬКИЙ ПЕРІОД	СТАРОДАВНЄ ЦАРСТВО

## МЕЖИРІЧЧЯ (контрольна та заповнена картки)

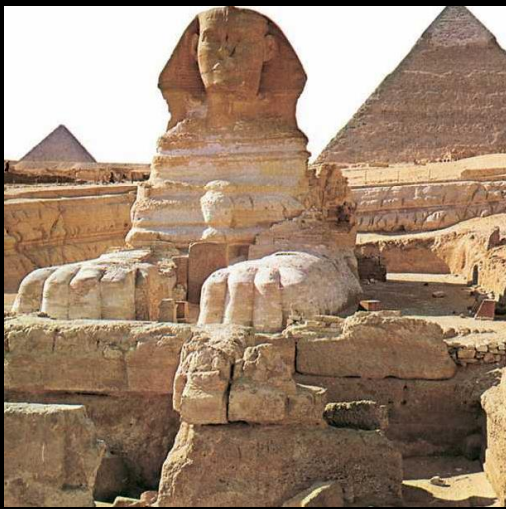
Монументальне скульптурне зображення міфічної істоти з тілом бика або лева, крилами птаха та чоловічою головою	Назва облицювання стін палацу у Вавилоні	ШЕДУ (ЛАММАСУ)	ПОЛИВ'ЯНА ЦЕГЛА
Ім'я богині, на честь якої була зведена головна брама Вавилону	Будівельний матеріал у Месопотамії	ІШТАР	ГЛИНА
Держава Межиріччя, у якій вперше виникла писемність	Назва міста у Ассирії, де була знайдена бібліотека царя Ашшурбаніпала	ШУМЕР	НІНЕВІЯ
Невеличка скульптурка, яка ставилась у храмах Межиріччя для молитов за свого володаря	Назва ступінчастого храму Межиріччя	АДОРАНТ	ЗИКУРАТ
Мистецтво різьблених печаток	Писемні знаки у Межиріччі	ГЛІПТИКА	КЛИНОПИС



**Гра «Кросворди»** – форма роботи, в якій поєднані письмовий та ілюстративний матеріал. Картка-завдання містить в собі невеличкі за розміром ілюстрації, під якими розташовані тексти запитань. Тематика та обсяг цих запитань є необмеженими.

На зворотній стороні картки-завдання знаходиться конверт, що має аркуш із сіткою кросворду для відповідей на питання. Усі відповіді мають в собі літери з **ключового слова**, що розташоване вертикально та виділене окремим кольором. Після виконання завдання учням для перевірки надається аркуш з відповідями.

# СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ



1. «Вартовий пірамід» ?...



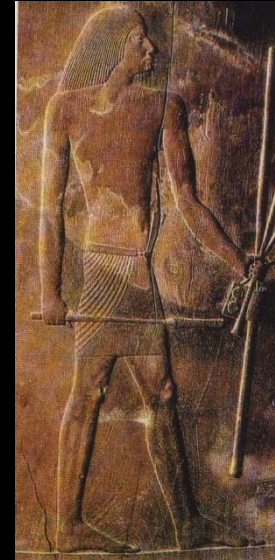
2. «Лава» - ?...



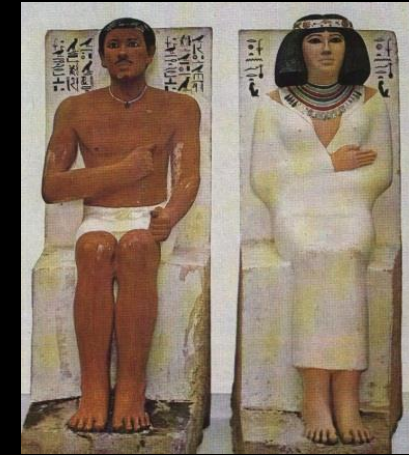
3. Храм в ?... - Сімбелі



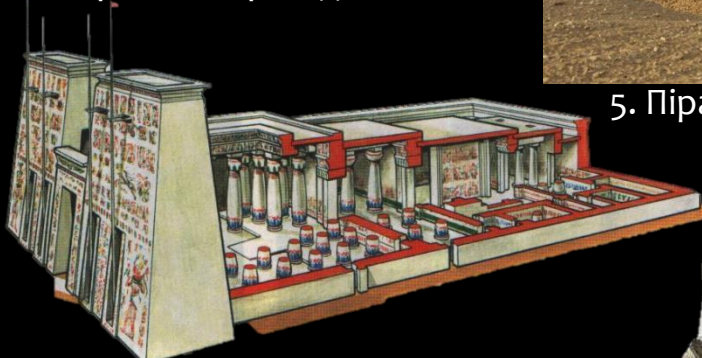
5. Піраміда ?...



6. «Зодчий Хесіра» -  
?... царство



7. «?... і Нофрет



4. Назва культової споруди  
у Стародавньому Єгипті



8. «?... ходи



9. Фараон періоду  
Амарни - ?..



10. Комплекс пірамід у долині?



11. Заупокійний ?... храм  
цариці Хатшепсут

# СТАРОДАВНІЙ ЄГИПЕТ

1				С	Ф	І	Н	К	С	
2		М	А	С	Т	А	Б	А		
3				А	Б	У				
4			Х	Р	А	М				
5		Д	Ж	О	С	Е	Р	А		
6	С	Т	А	Р	О	Д	А	В	Н	Є
7			Р	А	Х	О	Т	Е	П	
8		М	О	Т	И	В				
9			Е	Х	Н	А	Т	О	Н	
10				Г	І	З	А			
11	С	К	Е	Л	Ь	Н	И	Й		

1					С				
2					Т				
3					А				
4					Р				
5					О				
6					Д				
7					А				
8					В				
9					Н				
10					І				
11					Й				

## МЕЖИРІЧЧЯ



1. Стела законів царя ?...



2. П'ятиногий ?...



3. Вавилонська ?...



4. Назва писемності - ?...



5. Статуетки тих, хто «молиться» у храмах?...



6. Мистецтво перших печаток - ?...



7. Глиняні ?...



8. Форма зубців, які увінчували оборонні мури?...



9. «Царське ?... на левів

1				Х	А	М	М	У	Р	А	П	І
2				Ш	Е	Д	У					
3				В	Е	Ж	А					
4				К	Л	И	Н	О	П	И	С	
5			А	Д	О	Р	А	Н	Т			
6				Г	Л	І	П	Т	И	К	А	
7		Т	А	Б	Л	И	Ч	К	И			
8			С	Х	І	Д	Ч	А	С	Т	А	
9	П	О	Л	Ю	В	А	Н	Н	Я			

МЕЖИРІЧЧЯ

1								М						
2								Е						
3								Ж						
4								И						
5								Р						
6								І						
7								Ч						
8								Ч						
9								Я						