

Единый финальный комплект урока

«Создаём один день ребёнка в Древнем Египте»

История, 5 класс • урок-мастерская на 45 минут

Цель комплекта: провести урок, где ребёнок не просто слушает про Древний Египет, а создаёт часть общего музея класса: сцену, героя, чувство, выбор и личный вклад.

Состав:

- Полный сценарий урока и логика мастерской
- Лист учителя: тайминг, порядок показа, инструкция печати
- Список 12 изображений с прямыми ссылками на источники
- 6 командных листов
- 30 карточек «Мой вклад»
- 6 контурных А4-листов для детского создания

Раздел 1

Сценарий урока

Педагогическая логика, ход на 45 минут, роли команд, общий музей, способы заметить вклад детей.

ПОЛНЫЙ ПАКЕТ УРОКА-МАСТЕРСКОЙ

«Создаём один день ребёнка в Древнем Египте»

История, 5 класс, 45 минут, класс около 30 человек

Главная идея

Урок не про то, чтобы ребёнок пересказал параграф. Урок про то, чтобы ребёнок создал маленький фрагмент древнего мира и почувствовал: «мой вклад есть, меня заметили».

Историческая тема становится пространством, где ребёнок входит в роль, выбирает, достраивает сцену, говорит голосом героя и гордится созданным.

1. Педагогическое ядро урока

Формула урока:

тема → образ → роль → выбор → создание → общий музей → признание

Учебная цель: показать жизнь Древнего Египта через Нил, труд, ремёсла, письмо, обмен, власть и социальные роли.

Психологическая цель: дать каждому ребёнку участие, выбор, видимый продукт и переживание значимости своего вклада.

Главный результат для ученика:

- «Я не просто слушал. Я создал часть древнего мира».
- «Моя команда без моего вклада была бы неполной».
- «Я могу смотреть на историю глазами человека».
- «Я могу выбрать, объяснить, дорисовать, придумать фразу и быть услышанным».

2. Краткая карта урока

Блок	Время	Что происходит	Зачем это нужно ребёнку
Вход в мир	0–4 мин	Учитель рассказывает короткую сцену утра в Египте.	Появляется образ, а не сухая тема.
Объяснение продукта	4–7 мин	Класс узнаёт: сегодня создаём общий музей «Один день ребёнка в Древнем Египте».	Ребёнок понимает, что он будет создавать.
Команды и роли	7–10 мин	6 команд по 5 человек получают станцию и личные роли.	Каждый получает место в работе.
Создание сцены	10–25 мин	Команды работают с карточками, фактами, выбором и контурным листом.	Все одновременно участвуют.
Сбор музея	25–32 мин	Команды размещают листы, коротко представляют сцену.	Класс видит общий результат.
Галерея внимания	32–38 мин	Дети оставляют стикеры «Я заметил...» у чужих работ.	Признание идёт не только от учителя, но и от сверстников.
Личная фраза	38–43 мин	Каждый пишет: «Мой вклад...», «Мой герой чувствовал...», «Я понял...».	Фиксация личного участия.
Финал	43–45 мин	Учитель называет сильные вклады и связывает их с историей.	Ребёнок уходит с чувством смысла и гордости.

3. Что подготовить учителю

- 6 больших листов А3 или плотных листов А4: по одному на команду.

Урок-мастерская «Создаём один день ребёнка в Древнем Египте»

- 6 конвертов команд: роль, факты, выбор, задание на контурный лист.
- Контурные листы: не пустой лист, а полусцена, которую надо достроить.
- Фломастеры/карандаши, клей, ножницы, 60–90 маленьких стикеров.
- На доске заранее: «Сегодня мы создаём музей: один день ребёнка в Древнем Египте».
- Таймер или видимое время на доске.
- Место на стене/доске для 6 работ: «классный музей».

Принцип материалов

Не давать пустой лист. Пустой лист пугает и тормозит. Давать контур: река, дом, лодка, стол, камень, палитра писца. Тогда ребёнок не копирует, а достраивает смысл.

4. Сценарий на 45 минут с репликами учителя

0–4 мин. Вход: «Вы проснулись не в своей комнате»

Реплика учителя:

Живой стартовый рассказ

«Представьте: вы открываете глаза. Это не ваша комната. Нет телефона, нет крана с водой, нет магазина за углом. Вы ребёнок в Древнем Египте. За стеной слышны голоса взрослых. Солнце уже высоко. Вдалеке — Нил. От него зависит, будет ли еда, будет ли работа, будет ли спокойствие в семье. Сегодня вы не будете просто слушать про Египет. Вы попробуете создать один день ребёнка, который там живёт».

«В конце урока у нас появится общий музей. В нём будет шесть сцен. И в каждой сцене должен быть детский взгляд: что герой видит, что чувствует, что выбирает, что делает».

Короткий вопрос всему классу, без долгого опроса:

- «Что первым захотел бы узнать ребёнок, который оказался в таком мире?»
- Учитель принимает 3–4 быстрых ответа и не превращает начало в длинный разговор.

4–7 мин. Объяснение продукта

Реплика учителя:

Что делаем

«Сегодня у каждой команды будет своя станция: дом, поле, мастерская, школа писца, лодка с обменом или большая стройка. Ваша задача — создать не доклад, а живую сцену. На листе должны быть: картинка, герой, 2–3 факта, трудный выбор, чувство героя и одна фраза от его лица».

«Важно: красиво рисовать не обязательно. Важно, чтобы была мысль. История — это не только даты. История — это люди, их труд, страхи, надежды и выборы».

7–10 мин. Деление на команды и личные роли

Оптимально: 6 команд по 5 человек. Если детей 28–32, роли можно объединять или раздваивать.

Личная роль	Что делает ученик	Почему это важно
Хранитель фактов	Выбирает 2–3 факта из карточек и следит, чтобы они попали в работу.	Даёт историческую опору.
Художник сцены	Дорисовывает недостающие детали на контурном листе.	Создаёт видимый продукт.
Голос героя	Пишет фразу от лица ребёнка: «Я чувствую...», «Я хочу...», «Я боюсь...».	Вносит внутренний мир.
Человек выбора	Выбирает решение из карточки ситуации и объясняет причину.	Даёт уроку действие и ответственность.
Сборщик музея / спикер	Собирает лист, следит за ясностью, произносит 30–40 секунд представления.	Связывает работу команды в общий результат.

Если в команде 4 ученика: объединить «Голос героя» и «Человек выбора». Если 6 учеников: добавить роль «Хранитель времени и уважения».

10–25 мин. Работа команд: создание сцены

На доске — чек-лист продукта:

- Название сцены.
- Имя героя.
- Дорисованная сцена.
- 2–3 исторических факта.
- Трудный выбор героя/семьи.
- 1–2 чувства героя.
- Одна фраза от лица героя.
- Подпись: «Наш вклад в музей — ...»

Реплики учителя во время обхода команд:

- «Где в вашей сцене сам ребёнок? Покажите его».
- «Что здесь исторический факт, а что ваше воображение? Отделите одно от другого».
- «Что герой выбирает? Без выбора сцена будет просто картинкой».
- «Что в вашей работе может заметить другой человек?»
- «Не спорьте о красоте. Сначала решите смысл: что должно быть понятно зрителю?»

25–32 мин. Сбор общего музея

Каждая команда вывешивает работу. Представление каждой команды — не больше 40 секунд.

Формула представления:

- «Наша сцена называется...»
- «Наш герой — ...»
- «Он живёт/работает/учится...»
- «Мы использовали такие факты...»
- «Трудный выбор был...»
- «Герой чувствует...»
- «Наш главный вклад в музей — ...»

32–38 мин. Галерея внимания

Каждый ученик получает 2 маленьких стикера. Он должен подойти к двум чужим работам и написать не оценку, а наблюдение.

Формулы стикеров

«Я заметил(а), что...»

«Мне стало понятно, что...»

«Сильная деталь здесь — ...»

«Теперь я лучше понимаю, что...»

Запретить пустую похвалу вроде «классно» без пояснения. Разрешить коротко, но по смыслу.

38–43 мин. Личная фиксация вклада

Каждый заполняет мини-карточку:

- «Сегодня я добавил(а) в работу...»
- «Мой герой чувствовал... потому что...»
- «Я понял(а), что жизнь в Древнем Египте...»
- «Я горжусь тем, что...»

Эти карточки можно прикрепить рядом с работами или забрать учителю как быструю диагностику.

43–45 мин. Финал учителя

Финальная реплика

«Сегодня вы не просто узнали про Египет. Вы создали шесть фрагментов жизни. В них есть река, труд, письмо, обмен, власть, но главное — в них есть ребёнок. История оживает, когда мы видим людей внутри неё. И сегодня каждый из вас добавил в этот музей свой кусок».

«Когда вы дальше будете изучать историю, пробуйте задавать вопрос: где здесь живой человек? Что он видит? Чего боится? На что надеется? Что он выбирает?»

5. Карточки для 6 команд

Ниже — готовые командные конверты. Их можно распечатать, разрезать и раздать группам.

Команда 1. Дом у Нила

Элемент	Содержание
Роль команды	Ребёнок из семьи земледельца
Главный смысл станции	Как выглядит утро семьи, если вся жизнь зависит от воды, поля и урожая.
Трудный выбор	Нил дал меньше воды, чем обычно. Что делает семья героя? А) ждёт и надеется; Б) укрепляет канал; В) просит помощи у соседей; Г) отдаёт часть запасов, чтобы сохранить отношения с властью/общиной. Выберите одно и объясните, почему.
Задание на контурный лист	На листе уже нарисованы: линия реки, простой дом, солнце, пустое поле. Дорисуйте: ребёнка, 2 взрослых, 1 предмет труда, 1 знак тревоги или надежды. Подпишите одну деталь: "От этого зависит жизнь семьи".
Внутренний мир героя	Что чувствует герой утром: надежду, тревогу, усталость, интерес, гордость за помощь семье? Выберите 1–2 чувства.

Факты-карточки: выберите 2–3

Факт	Факт
1. Нил разливался и оставлял на земле плодородный ил.	2. После ухода воды люди обрабатывали влажную землю.
3. Семья земледельца зависела от урожая: зерно было едой и запасом.	4. Дети могли помогать взрослым простыми делами: носить воду, присматривать, подавать инструменты.
5. В домах простых людей было мало вещей, но каждая вещь была нужна в быту.	6. Жара, вода и работа задавали ритм дня.
7. Часть урожая могла уходить как налог или обязанность перед властью/храмом.	8. Если воды было мало, семья тревожилась о будущем урожае.

Мини-продукт команды

- Название сцены: _____
- Имя героя: _____
- 2–3 выбранных факта: _____
- Выбор героя/семьи: _____
- Чувства героя: _____
- Фраза героя: « _____ »
- Наш вклад в музей: _____

Команда 2. Поле и каналы

Элемент	Содержание
Роль команды	Ребёнок, который помогает у воды
Главный смысл станции	Как люди превращают реку не просто в воду, а в работу, порядок и общий труд.
Трудный выбор	Канал засорился, вода плохо идёт к полю. Команда героя может: А) чистить канал сейчас; Б) спорить, чьё поле важнее; В) позвать соседей; Г) оставить до завтра. Что выбираете? Что будет через день?
Задание на контурный лист	На листе уже есть: канал, поле, корзина, пустые силуэты людей. Дорисуйте: кто что делает, где стоит ребёнок, куда идёт вода, что случится, если работу не сделать. Добавьте стрелки движения воды.
Внутренний мир героя	Что чувствует герой: ответственность, раздражение, страх не успеть, радость, что он нужен?

Факты-карточки: выберите 2–3

Факт	Факт
1. Чтобы вода доходила до полей, люди делали каналы и насыпи.	2. Один человек не мог легко управлять водой для большого участка — нужна была совместная работа.
3. Земледелие требовало времени: подготовить землю, посеять, ухаживать, собрать урожай.	4. Вода могла быть и спасением, и опасностью: слишком мало — засуха, слишком много — разрушение.
5. Общий труд учил людей договариваться и подчиняться общему порядку.	6. Зерно хранили в запасах, потому что еда нужна не только сегодня.
7. Люди наблюдали за природой и ждали нужного времени для работы.	8. Ребёнок видел, что взрослая жизнь состоит не только из силы, но и из расчёта.

Мини-продукт команды

- Название сцены: _____
- Имя героя: _____
- 2–3 выбранных факта: _____
- Выбор героя/семьи: _____
- Чувства героя: _____
- Фраза героя: «_____»
- Наш вклад в музей: _____

Команда 3. Мастерская ремесленника

Элемент	Содержание
Роль команды	Ребёнок, который учится делать вещь руками
Главный смысл станции	Как предмет появляется из навыка, терпения, ошибки и обучения рядом со взрослым.
Трудный выбор	Ребёнку впервые дали сделать часть настоящего предмета. Он ошибся. Что делает мастер? А) ругает и забирает работу; Б) показывает ещё раз; В) даёт простую часть; Г) говорит исправить самому. Какой выбор лучше для учёбы?
Задание на контурный лист	На листе есть: стол, сосуд без узора, инструменты, рука мастера. Дорисуйте: ребёнка, предмет, который он делает, место ошибки, исправленную деталь. Добавьте фразу героя: "Я научился..."
Внутренний мир героя	Что чувствует герой: стыд, азарт, гордость, злость на ошибку, желание попробовать снова?

Факты-карточки: выберите 2–3

Факт	Факт
1. Ремесленники делали посуду, ткани, украшения, инструменты и другие нужные вещи.	2. Навык часто передавался через наблюдение и практику.
3. Хорошая вещь требовала точности: форма, материал, прочность, красота.	4. Ребёнок мог учиться, сначала выполняя простые действия.
5. Ошибки были частью обучения: предмет мог треснуть, выйти кривым или слабым.	6. Ремесло давало семье возможность обменивать или продавать вещи.
7. В мастерской были инструменты, материалы и порядок работы.	8. Человек мог гордиться тем, что сделал полезную вещь своими руками.

Мини-продукт команды

- Название сцены: _____
- Имя героя: _____
- 2–3 выбранных факта: _____
- Выбор героя/семьи: _____
- Чувства героя: _____
- Фраза героя: « _____ »
- Наш вклад в музей: _____

Команда 4. Школа писца

Элемент	Содержание
Роль команды	Ребёнок, которому дали шанс учиться письму
Главный смысл станции	Как редкое умение может изменить будущее человека, но требует труда и терпения.
Трудный выбор	Героя зовут учиться письму, но семья привыкла, что он помогает дома. Что делать? А) идти учиться; Б) остаться помогать; В) учиться часть дня; Г) отказаться из страха. Что выберет герой и почему?
Задание на контурный лист	На листе есть: циновка, палитра, дощечка, пустой силуэт ребёнка. Дорисуйте: выражение лица героя, знак трудности, знак будущего шанса. Напишите 3 слова, которые он пытается “запомнить”.
Внутренний мир героя	Что чувствует герой: страх, надежду, гордость, усталость, желание доказать, что он сможет?

Факты-карточки: выберите 2–3

Факт	Факт
1. Писцы умели читать, писать и вести записи.	2. Письмо помогало считать урожай, налоги, запасы и распоряжения.
3. Учёба писца была трудной и доступна не всем детям.	4. Для письма использовали тростниковые палочки/кисти, палитры, папирус или черепки/дощечки для упражнений.
5. Писец мог получить важную работу при храме, хозяйстве или власти.	6. Ошибаться в записи было серьёзно: от записей зависели запасы и обязанности.
7. Учёба открывала путь к другому месту в обществе.	8. Ребёнок мог одновременно хотеть учиться и бояться не справиться.

Мини-продукт команды

- Название сцены: _____
- Имя героя: _____
- 2–3 выбранных факта: _____
- Выбор героя/семьи: _____
- Чувства героя: _____
- Фраза героя: « _____ »
- Наш вклад в музей: _____

Команда 5. Лодка, рынок и обмен

Элемент	Содержание
Роль команды	Ребёнок у реки, который видит движение людей и вещей
Главный смысл станции	Как река соединяет людей: еду, товары, новости, труд и риск дороги.
Трудный выбор	Семья героя хочет обменять зерно на хороший инструмент, но лодка перегружена. Что делать? А) рискнуть и плыть; Б) взять меньше груза; В) ждать другой лодки; Г) поменять план обмена. Что разумнее?
Задание на контурный лист	На листе есть: лодка без груза, берег, две корзины, пустое место рынка. Дорисуйте: груз, людей, один спор или договорённость, ребёнка, который помогает или наблюдает. Подпишите: “Что привезли?” и “Что хотят получить?”
Внутренний мир героя	Что чувствует герой: любопытство, волнение, страх за лодку, гордость, что ему доверили дело?

Факты-карточки: выберите 2–3

Факт	Факт
1. Нил был важной дорогой: по нему перевозили людей и грузы.	2. Лодки помогали связывать разные места Египта.
3. На обмен могли идти зерно, посуда, ткани, инструменты, рыба и другие товары.	4. Рынок — это не только товары, но и встречи, новости, споры, договорённости.
5. Путь по воде требовал умения: течение, ветер, груз, безопасность.	6. Дети могли наблюдать за торговлей и учиться считать, договариваться, помогать взрослым.
7. Не все семьи имели одинаковые возможности для обмена.	8. Река делала разные поселения частью одного большого мира.

Мини-продукт команды

- Название сцены: _____
- Имя героя: _____
- 2–3 выбранных факта: _____
- Выбор героя/семьи: _____
- Чувства героя: _____
- Фраза героя: « _____ »
- Наш вклад в музей: _____

Команда 6. Большая стройка, храм и власть

Элемент	Содержание
Роль команды	Ребёнок, который видит большое общее дело взрослых
Главный смысл станции	Как власть, вера и труд могут создавать огромные сооружения, но для разных людей это выглядит по-разному.
Трудный выбор	Семью героя зовут на большую работу. Что он видит в этом? А) гордость за большое дело; Б) страх за усталых взрослых; В) шанс получить еду/защиту; Г) несправедливость, потому что выбора мало. Выберите взгляд героя.
Задание на контурный лист	На листе есть: большой каменный блок, верёвка, контур строения, маленькая фигура ребёнка. Дорисуйте: кто тянет, кто записывает, кто смотрит, что чувствует ребёнок. Добавьте два "облака мысли": одно взрослого, одно ребёнка.
Внутренний мир героя	Что чувствует герой: гордость, страх, усталость за взрослых, удивление, злость, уважение к силе людей?

Факты-карточки: выберите 2–3

Факт	Факт
1. В Древнем Египте строили храмы, гробницы, хозяйственные здания и другие большие сооружения.	2. Для больших работ нужны были организация, материалы, люди, еда и учёт.
3. Фараон считался верховным правителем и связывался с божественным порядком.	4. Храмы были не только религиозными местами, но и важными хозяйственными центрами.
5. Большие стройки могли вызывать гордость: "мы сделали великое".	6. Но для простых людей это могло быть тяжёлой обязанностью и нагрузкой.
7. Писцы и надсмотрщики помогали учитывать людей, материалы и запасы.	8. Одно событие разные люди могли видеть по-разному: как честь, страх, работу, надежду или несправедливость.

Мини-продукт команды

- Название сцены: _____
- Имя героя: _____
- 2–3 выбранных факта: _____
- Выбор героя/семьи: _____
- Чувства героя: _____
- Фраза героя: « _____ »
- Наш вклад в музей: _____

6. Шаблоны контурных листов: что заранее нарисовать

Это не художественная инструкция, а педагогическая опора. Учитель может нарисовать простыми линиями от руки или подготовить печатные шаблоны.

Станция	Что уже есть на листе	Что дети достраивают
Дом у Нила	Река, простой дом, солнце, пустое поле.	Ребёнок, взрослые, предмет труда, знак тревоги/надежды, подпись важной детали.
Поле и каналы	Канал, поле, корзина, пустые силуэты.	Движение воды, распределение дел, проблема канала, место ребёнка.
Мастерская	Стол, сосуд без узора, инструменты, рука мастера.	Ребёнок, предмет, ошибка, исправленная деталь, фраза «Я научился...».
Школа писца	Циновка, палитра, дощечка, пустой силуэт.	Лицо героя, знак трудности, знак будущего шанса, 3 слова для запоминания.
Лодка и обмен	Лодка без груза, берег, две корзины, пустое место рынка.	Груз, люди, спор/договорённость, ребёнок, подписи обмена.
Стройка и власть	Каменный блок, верёвка, контур строения, маленькая фигура ребёнка.	Рабочие, писец/учёт, взрослый, ребёнок, два облака мысли.

7. Как заметить вклад каждого ребёнка

Главная ошибка — хвалить только итоговую красивую работу или только спикера. Нужно увидеть разные типы вклада.

Тип вклада	Что может сказать учитель
Факт	«Ты удержал историческую точность: это важно, потому что сцена не стала фантазией».
Рисунок	«Ты сделал так, что зритель сразу видит ситуацию».
Чувство героя	«Ты добавил внутренний мир: теперь это не просто картинка, а жизнь человека».
Выбор	«Ты показал, что у героя есть трудное решение, а не только обстоятельства».
Организация	«Ты помог команде собрать разные части в одно целое».
Вопрос	«Твой вопрос сделал работу глубже: команда стала думать точнее».

Мини-ритуал признания:

- В конце учитель называет не «лучшую команду», а 6–8 конкретных сильных вкладов.
- Важно назвать разные типы вклада, чтобы дети поняли: ценен не только красивый рисунок или громкое выступление.
- Формула: «Я заметил не просто результат, а действие: ты добавил..., ты удержал..., ты показал...»

8. Быстрая диагностика: урок сработал или нет

Признак	Что наблюдать
Участие	Большинство детей что-то делают руками, выбирают, пишут или обсуждают, а не ждут своей очереди.
Появился герой	В каждой работе есть ребёнок с именем, чувством и выбором.
Факты встроены в сцену	Факты не просто списком, а объясняют, почему сцена устроена так.
Есть гордость	Дети хотят показать работу, прикрепляют стикеры, спорят за смысл деталей.
Есть перенос	В финальных фразах появляются мысли: «люди зависели от воды», «учёба была шансом», «разные люди видели одно событие по-разному».
Замечен каждый	У каждого есть мини-карточка «мой вклад», и учитель видит, кто что сделал.

9. Адаптации и возможные проблемы

Проблема	Что делать
Один ученик всё забирает на себя	Дать ему роль «сборщика», но попросить не делать чужие роли. Напомнить: музей состоит из разных вкладов.
Кто-то не умеет/не любит рисовать	Дать роль фактов, голоса героя, выбора или подписи. Рисунок не главный критерий.
Команда спорит и не успевает	Сказать: «У вас 2 минуты на решение. Выберите не идеальный, а понятный вариант».
Получается фантазия без истории	Попросить подчеркнуть 2 факта, которые удерживают связь с Древним Египтом.
Слишком много текста	Ограничить: 2–3 факта, 1 выбор, 1 фраза героя. Больше не надо.
Дети смеются над чужой работой	Ввести правило музея: мы смотрим не «красиво/некрасиво», а «что здесь понятно о жизни героя».

10. Историческая аккуратность: что важно не исказить

- Не говорить, что все дети жили одинаково. Разные семьи имели разные возможности.
- Не делать из Египта сказку про пирамиды. В центре урока — быт, труд, вода, письмо, обмен, власть.
- Не утверждать, что каждый ребёнок мог свободно выбрать профессию. Возможности зависели от семьи, пола, положения и обстоятельств.
- Не изображать власть только как «величие» или только как «зло». Для разных людей большое строительство могло означать гордость, обязанность, тяжесть или надежду.
- Отделять исторический факт от детского воображения: «мы знаем» / «мы предполагаем» / «мы придумали для сцены».

11. Листы для печати: индивидуальные карточки

Карточка 1. Мой вклад

Заполни 3 строки
Сегодня я добавил(а) в работу команды: _____
Без моего вклада в сцене не было бы: _____
Я горжусь тем, что: _____

Карточка 2. Голос героя

Заполни от лица героя
Меня зовут: _____
Сегодня я вижу: _____
Я чувствую: _____
Мне нужно выбрать: _____
Я хочу сказать: « _____ »

Карточка 3. Стикер внимания к чужой работе

Выбери одну фразу
Я заметил(а), что _____
Мне стало понятно, что _____
Сильная деталь здесь — _____
Теперь я лучше понимаю, что _____

12. Мини-версия для учителя: одна страница

Что нельзя потерять
1. Урок не доклад и не пересказ. Это мастерская создания.
2. Каждый ребёнок получает роль и видимый вклад.

3. Команда создаёт сцену, где есть герой, факт, выбор, чувство и фраза.
4. В конце появляется общий музей, а не просто сданные листы.
5. Учитель замечает разные вклады: факт, рисунок, чувство, выбор, организацию, вопрос.
6. Главный итог: ребёнок почувствовал, что история может быть живой и что его мысль имеет место.

Финальная формула урока:

«Я создал маленький кусок древнего мира — и через это понял его».

Раздел 2

Печатные командные материалы

Лист учителя, список изображений для показа, командные страницы, карточки «Мой вклад».

ПЕЧАТНЫЙ КОМПЛЕКТ

Урок-мастерская «Создаём один день ребёнка в Древнем Египте»

5 класс | 45 минут | 6 команд по 5 человек | чёрно-белая печать

Главная педагогическая цель

Ребёнок не просто слушает про Египет, а создаёт видимый фрагмент древнего мира и чувствует: «я сделал(а), мой вклад есть, меня заметили».

Что распечатать

- 6 командных страниц: по одной на каждую команду.
- Карточки «Мой вклад»: 30 штук, разрезать после печати.
- Лист учителя: тайминг и список 12 изображений для показа с экрана.
- Контурные листы можно сделать отдельным следующим файлом: здесь пока содержательная основа и точные задания.

Тайминг урока

Время	Что показывает учитель	Что говорит учитель	Что делают дети
0-3	I1. Долина Нила	«Где здесь жизнь? Где мог проснуться ребёнок?»	Называют слова: вода, дом, поле, еда, дорога.
3-7	I2. Дом и забота	«История - это не только фараоны. Где здесь человек?»	Замечают семью, заботу, тело, дом.
7-11	I3, I7. Поле и река	«Ищем доказательства жизни: труд, вода, животные, предметы.»	Находят детали, которые потом можно дорисовать.
11-12	Раздать страницы команд	«Вы не фантазируете из пустоты. Вы работаете с источниками.»	Садятся командами, распределяют роли.
12-30	2 источника на команду	«Возьмите 2 детали. Придумайте ребёнка. Дайте чувство и выбор.»	Создают музейный лист команды.
30-40	Готовые листы команд	«1 минута: герой, 2 детали, чувство, выбор, вклад.»	Команды кратко представляют сцены.
40-45	Карточки «Мой вклад»	«Запишите свой личный вклад. Не общий, а именно ваш.»	Каждый заполняет карточку. Учитель отмечает разные вклады.

Как заметить вклад каждого

- Хвалить не «красиво», а за смысл: факт, чувство, выбор, деталь, вопрос, связь с источником.
- Во время обхода поставить маленькую отметку у каждой команды: фактолог, художник, голос героя, выбор, сборщик.
- В финале озвучить 5-6 разных вкладов: «здесь сильная историческая деталь», «здесь герой действует», «здесь хорошо поймано чувство».

Лист учителя: 12 изображений для показа — часть 1

Важно: изображения показываются с экрана или печатаются отдельно учителем. В командных листах есть прямые ссылки на источники; здесь - общий порядок показа.

ID	Команда	Изображение / источник	Когда	Зачем показываем
I1	Команда 1	Спутниковый снимок долины Нила: “Water makes the desert bloom” — NASA / USGS Water Science School URL: https://water.usgs.gov/edu/gallery/watercyclekids/freshwater-nile.html	0-3 мин	Вход в урок: где здесь может жить ребёнок?
I2	Команда 1	Group of two women and a child — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544225	5-7 мин	Переход к теме дома, заботы и обычной жизни.
I3	Команда 2	East Wall, South Side of Nakht's Offering Chapel — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548438	7-9 мин	Показать цепочку сельского труда: земля, посев, урожай, зерно.
I4	Команда 2	Nebamun estate workers bringing produce, EA37980 — British Museum URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA37980	12-30 мин	Командная работа: урожай как вещь, которую несут, хранят, передают.
I5	Команда 3	Scribe's Palette and Brushes — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544302	12-30 мин	Командная работа: настоящие инструменты писца.
I6	Команда 3	Writing board of an apprentice scribe — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/545112	12-30 мин	Командная работа: ошибка ученика как часть учёбы.

Лист учителя: 12 изображений для показа — часть 2

Важно: изображения показываются с экрана или печатаются отдельно учителем. В командных листах есть прямые ссылки на источники; здесь - общий порядок показа.

ID	Команда	Изображение / источник	Когда	Зачем показываем
I7	Команда 4	Nebamun fowling and fishing in the marshes, EA37977 — British Museum URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA37977	9-11 мин	Разбор изображения: лодка, папирус, рыбы, птицы, семья, вода.
I8	Команда 4	Model Paddling Boat — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544211	12-30 мин	Командная работа: Нил как дорога и общее усилие гребцов.
I9	Команда 5	Model of a Granary with Scribes — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/545281	12-30 мин	Командная работа: зерно, хранение, измерение, учёт.
I10	Команда 5	Model Bakery and Brewery from the Tomb of Meketre — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544258	12-30 мин	Командная работа: как зерно становится едой.
I11	Команда 6	Nebamun crop assessment / tax scene, EA37982 — British Museum URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA37982	12-30 мин	Командная работа: урожай считают для налогов.
I12	Команда 6	Nebamun Supervising Estate Activities, Tomb of Nebamun — The Metropolitan Museum of Art URL: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/545114	12-30 мин	Командная работа: кто работает, кто смотрит, кто записывает.

Команда 1. Дом у Нила

Утро ребёнка у реки

Ваш продукт

Создайте один музейный лист: ребёнок + 2 детали из источников + чувство героя + выбор героя + фраза «мой вклад».

I1. Спутниковый снимок долины Нила: “Water makes the desert bloom” — NASA / USGS Water Science School
URL:
<https://water.usgs.gov/edu/gallery/watercyclekids/freshwater-nile.html>

I2. Group of two women and a child — The Metropolitan Museum of Art
URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544225>

3 коротких факта

- Нил давал людям воду; рядом с водой могли быть поля, дома, еда и работа.
- Древний Египет - это не только фараоны и пирамиды, но и обычные семьи, забота, дети, утро, дом.
- По предметам и изображениям можно восстанавливать жизнь людей: кто рядом, что делают руки, что важно семье.

Мини-история

Ребёнок просыпается утром. Дом ещё полутёмный, но взрослые уже заняты. Кто-то говорит о воде, кто-то готовит еду, кто-то собирается к реке. Рядом Нил - он не просто красивый. От него зависит, будет ли у семьи вода, еда и работа.

Задание на контурный лист: На контурном листе уже есть: линия реки, маленький дом, солнце, пустое место для людей. Дорисуйте ребёнка рядом с домом; одного взрослого; предмет в руках ребёнка; одну деталь заботы; одну деталь, которая показывает, что рядом Нил.

Чувство героя: Что чувствует ребёнок утром: спокойствие, тревогу, любопытство, радость, усталость? Почему?

Выбор героя: Что он сделает первым: пойдёт к воде, поможет взрослому, присмотрит за младшим, понесёт предмет, останется дома? Почему?

Распределите роли внутри команды

Фактолог | Художник сцены | Голос героя | Человек выбора | Сборщик музейного листа

Финальная фраза каждого участника

Мой вклад в музей: я показал(а), что дом в Древнем Египте - это...

Команда 2. Поле и каналы

Как ребёнок помогает семье на поле

Ваш продукт

Создайте один музейный лист: ребёнок + 2 детали из источников + чувство героя + выбор героя + фраза «мой вклад».

I3. East Wall, South Side of Nakht's Offering Chapel — The Metropolitan Museum of Art
URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/548438>

I4. Nebamun estate workers bringing produce, EA37980 — British Museum
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA37980

3 коротких факта

- Работа на поле состояла из многих действий: подготовить землю, вырастить, собрать, перенести, обработать.
- Урожай - это не просто слово; его несут руками, складывают, передают, хранят.
- Ребёнок мог быть рядом со взрослыми и помогать маленьким, но нужным делом.

Мини-история

После разлива Нила земля стала влажной. Взрослые идут на поле. Ребёнок ещё не главный работник, но он уже часть семьи: может нести корзину, воду, семена, смотреть за животным или помогать младшим. Он видит, что еда появляется не сама.

Задание на контурный лист: На контурном листе уже есть: поле, канал, корзина, пустая фигура ребёнка. Дорисуйте, что несёт ребёнок; где работают взрослые; как вода связана с полем; одну трудную деталь работы; одну деталь надежды: росток, зерно, корзина, солнце, вода.

Чувство героя: Что чувствует ребёнок на поле: усталость, гордость, тревогу за урожай, желание помочь?

Выбор героя: Что он выберет: нести воду, помогать с корзиной, смотреть за животным, позвать соседа, отдыхать? Почему?

Распределите роли внутри команды

Фактолог | Художник сцены | Голос героя | Человек выбора | Сборщик музейного листа

Финальная фраза каждого участника

Мой вклад в музей: я показал(а), что еда появляется через...

Команда 3. Школа писца

Первый день ученика писца

Ваш продукт

Создайте один музейный лист: ребёнок + 2 детали из источников + чувство героя + выбор героя + фраза «мой вклад».

I5. Scribe's Palette and Brushes — The Metropolitan Museum of Art

URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544302>

I6. Writing board of an apprentice scribe — The Metropolitan Museum of Art

URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/545112>

3 коротких факта

- Писец работал с настоящими инструментами: палитрой, кистями, чернилами, папирусом.
- Ученик писал неровно и ошибался - это было частью учёбы.
- Письмо могло изменить путь человека: тот, кто умеет писать и считать, может выполнять важную работу.

Мини-история

Ребёнку дают палитру, кисть и доску. Он пытается вывести знак, но линия выходит криво. Взрослый смотрит строго. Герой боится ошибки, но понимает: если он научится писать, его жизнь может стать другой.

Задание на контурный лист: На контурном листе уже есть: палитра, кисть, доска, пустое место для ребёнка. Дорисуйте лицо или позу ученика; его первую кривую строку; взрослого или другого ученика рядом; предмет, который показывает трудность учёбы; маленькую деталь надежды: исправленный знак, вторая попытка, спокойная рука.

Чувство героя: Что сильнее у героя: страх ошибки или желание научиться?

Выбор героя: Что он сделает после ошибки: бросит, попросит помощи, попробует ещё раз, разозлится, спрячется? Почему?

Распределите роли внутри команды

Фактолог | Художник сцены | Голос героя | Человек выбора | Сборщик музейного листа

Финальная фраза каждого участника

Мой вклад в музей: я показал(а), что учёба писца начиналась с...

Команда 4. Лодка и берег

Первый путь ребёнка по Нилу

Ваш продукт

Создайте один музейный лист: ребёнок + 2 детали из источников + чувство героя + выбор героя + фраза «мой вклад».

17. Nebamun fowling and fishing in the marshes, EA37977 — British Museum
URL:
https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA37977

18. Model Paddling Boat — The Metropolitan Museum of Art
URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544211>

3 коротких факта

- Нил был не только водой для поля, но и дорогой.
- На реке можно было видеть лодки, птиц, рыбу, растения, людей, работу.
- Лодка движется не сама: нужны гребцы, внимание, согласованное усилие.

Мини-история

Ребёнок впервые плывёт по Нилу. Берег медленно уходит назад. Он видит папирус, птиц, рыбу, людей у воды, груз в лодке. Ему интересно, но немного страшно: вода большая, лодка качается, взрослые говорят слушаться.

Задание на контурный лист: На контурном листе уже есть: лодка, линия воды, пустой берег. Дорисуйте ребёнка в лодке; что он видит на берегу; груз или предмет в лодке; птицу, рыбу или растение; одну деталь опасности и одну деталь красоты.

Чувство героя: Что чувствует ребёнок на воде: восторг, страх, любопытство, гордость, осторожность?

Выбор героя: Что он выберет: помогать грести, сидеть тихо, смотреть на берег, спросить взрослого, взять предмет в руки? Почему?

Распределите роли внутри команды

Фактолог | Художник сцены | Голос героя | Человек выбора | Сборщик музейного листа

Финальная фраза каждого участника

Мой вклад в музей: я показал(а), что Нил был не только рекой, но и...

Команда 5. Зерно, хлеб и хранение

Как зерно становится едой

Ваш продукт

Создайте один музейный лист: ребёнок + 2 детали из источников + чувство героя + выбор героя + фраза «мой вклад».

I9. Model of a Granary with Scribes — The Metropolitan Museum of Art

URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/545281>

I10. Model Bakery and Brewery from the Tomb of Meketre — The Metropolitan Museum of Art

URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544258>

3 коротких факта

- Зерно надо было не только собрать, но и сохранить.
- Запасы зерна считали и записывали.
- Хлеб появлялся через цепочку труда: зерно -> мука -> тесто -> печь -> еда.

Мини-история

Ребёнок видит мешки с зерном. Ему кажется: вот еда. Но взрослый объясняет: зерно надо отнести, сложить, посчитать, перемолоть, сделать тесто, испечь. Герой впервые понимает, что хлеб - это не просто вещь на столе, а труд многих людей.

Задание на контурный лист: На контурном листе уже есть: мешок зерна, хранилище, печь или стол. Дорисуйте путь зерна до хлеба; ребёнка на одном этапе работы; человека, который считает или записывает; человека, который готовит; готовый хлеб как итог труда.

Чувство героя: Что чувствует герой, когда понимает, сколько труда в одном хлебе: удивление, уважение, усталость, гордость?

Выбор героя: Где он поможет: нести зерно, считать мешки, молоть, месить тесто, смотреть за огнём, раздать хлеб? Почему?

Распределите роли внутри команды

Фактолог | Художник сцены | Голос героя | Человек выбора | Сборщик музейного листа

Финальная фраза каждого участника

Мой вклад в музей: я показал(а), что хлеб появляется после...

Команда 6. Учёт, власть, налоги

Когда урожай считают взрослые

Ваш продукт

Создайте один музейный лист: ребёнок + 2 детали из источников + чувство героя + выбор героя + фраза «мой вклад».

I11. Nebamun crop assessment / tax scene, EA37982 — British Museum
URL: https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA37982

I12. Nebamun Supervising Estate Activities, Tomb of Nebamun — The Metropolitan Museum of Art
URL: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/545114>

3 коротких факта

- Урожай мог быть связан не только с семьёй, но и с налогами.
- В большом хозяйстве кто-то работал руками, кто-то наблюдал, кто-то записывал.
- Запись и учёт были частью власти: кто считает, тот влияет на распределение вещей.

Мини-история

Семья трудилась на поле. Урожай собран. Но теперь приходят взрослые, которые считают и записывают. Ребёнок стоит рядом и впервые понимает: не всё, что вырастила семья, остаётся только семье. Есть порядок, власть, обязанности, возможно - обида или тревога.

Задание на контурный лист: На контурном листе уже есть: поле, корзины с урожаем, взрослый с записью, пустое место для семьи. Дорисуйте ребёнка, который наблюдает; человека, который считает; человека, который ждёт; часть урожая; выражение чувства: тревога, гордость, злость, понимание.

Чувство героя: Что чувствует ребёнок, когда видит, что урожай считают: справедливость, обиду, страх, уважение к порядку, непонимание?

Выбор героя: Что он выберет: спросить взрослого, молчать, помочь считать, защитить семью, попробовать понять порядок? Почему?

Распределите роли внутри команды

Фактолог | Художник сцены | Голос героя | Человек выбора | Сборщик музейного листа

Финальная фраза каждого участника

Мой вклад в музей: я показал(а), что за урожаем стояли не только труд, но и...

Карточки «Мой вклад»

Разрезать после печати. 15 карточек на странице. Всего 30 карточек.

МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____

Карточки «Мой вклад»

Разрезать после печати. 15 карточек на странице. Всего 30 карточек.

МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____
МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____	МОЙ ВКЛАД В МУЗЕЙ Имя: _____ Команда: _____ Я помог(ла): _____ Моя деталь: _____ Герой чувствует: _____ Я понял(а): _____

Короткая памятка учителю перед уроком

Этот урок держится не на количестве фактов, а на том, чтобы каждый ребёнок создал маленькую часть общего музея. Поэтому главный контроль качества - не «все ли всё выучили», а появился ли у каждого видимый вклад.

Перед началом урока

- Откройте 12 изображений по ссылкам I1-I12 или соберите их в отдельную презентацию.
- Разложите 6 командных листов по группам.
- Подготовьте чистые/контурные листы А4 для музейных сцен.
- Разрежьте карточки «Мой вклад» или раздайте страницу целиком в конце.

Фразы учителя для признания вклада

- «Здесь вы взяли деталь из источника, а не придумали из воздуха».
- «Здесь ребёнок не просто стоит, а действует».
- «Здесь хорошо видно чувство героя».
- «Здесь есть выбор: герой мог поступить по-разному».
- «Здесь видно, что история - это жизнь людей, а не только даты и названия».
- «Ваш музей стал полнее именно из-за этой детали».

Что считать успехом урока

- У каждой команды есть готовый музейный лист.
- Каждый ребёнок может назвать свой личный вклад.
- На листах есть не только рисунок, но и факт, чувство, выбор.
- Дети понимают: Древний Египет - это не абстрактная тема, а жизнь людей.

Раздел 3

Контурные листы

6 А4-полусцен: опора для рисунка без готового ответа. Дети достраивают мир сами.

Контурный лист 1/6 — Команда 1. Дом у Нила

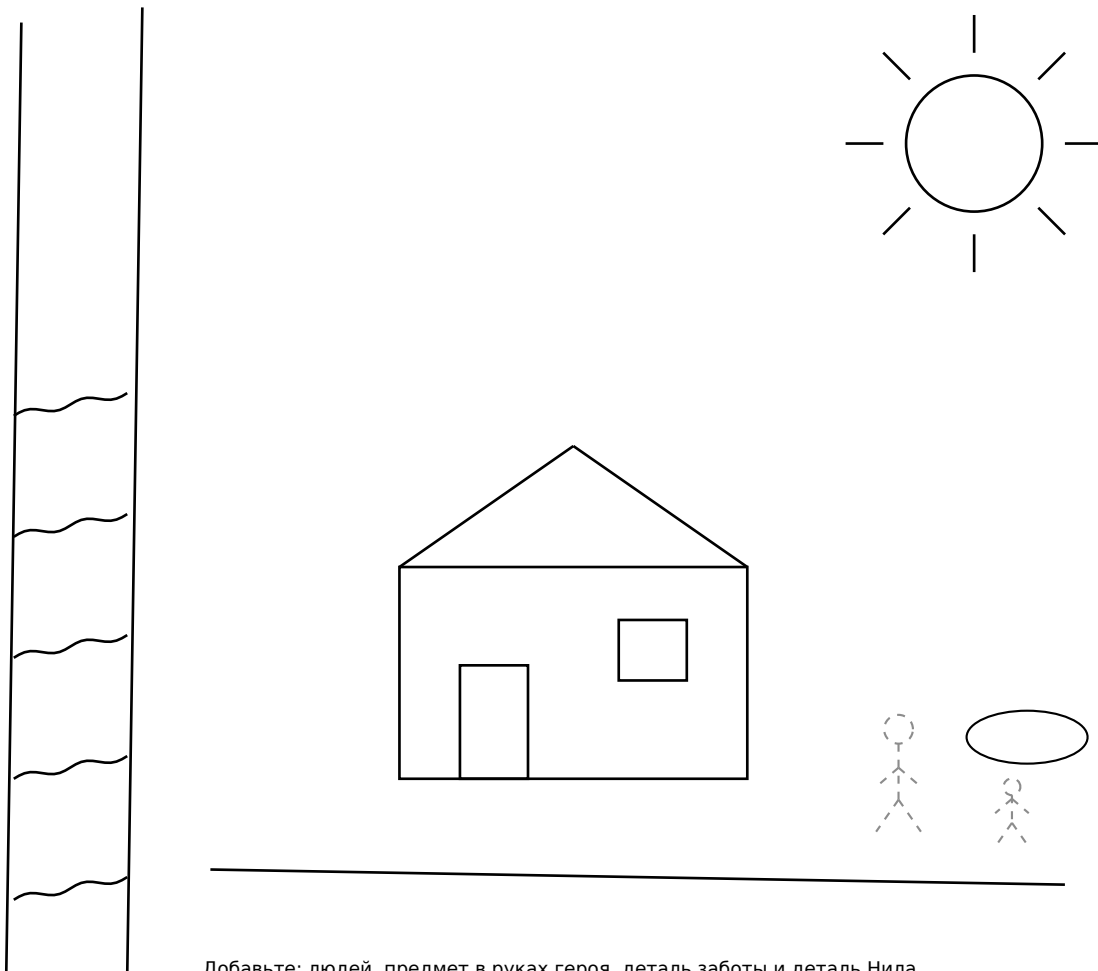
Утро ребёнка у реки

Дорисуй. Додумай. Добавь свой вклад.

Опора из источников

NASA/USGS: долина Нила как зелёная линия жизни. The Met: бытовая сцена с женщинами и ребёнком. Используйте 2 детали: вода + дом/забота.

Дорисуйте утро у Нила



Добавьте: людей, предмет в руках героя, деталь заботы и деталь Нила.

Дорисуйте дом, людей, предмет в руках героя и деталь Нила. Не раскрашивайте готовое - создайте свою сцену.

Имя героя: _____

Что чувствует герой?

Напиши коротко: одно чувство + почему.

Какой выбор делает герой?

Напиши: что он/она решает сделать и почему.

Мой вклад в музей:

Я добавил(а) / придумал(а) / заметил(а) ...

Контурный лист 2/6 — Команда 2. Поле и каналы

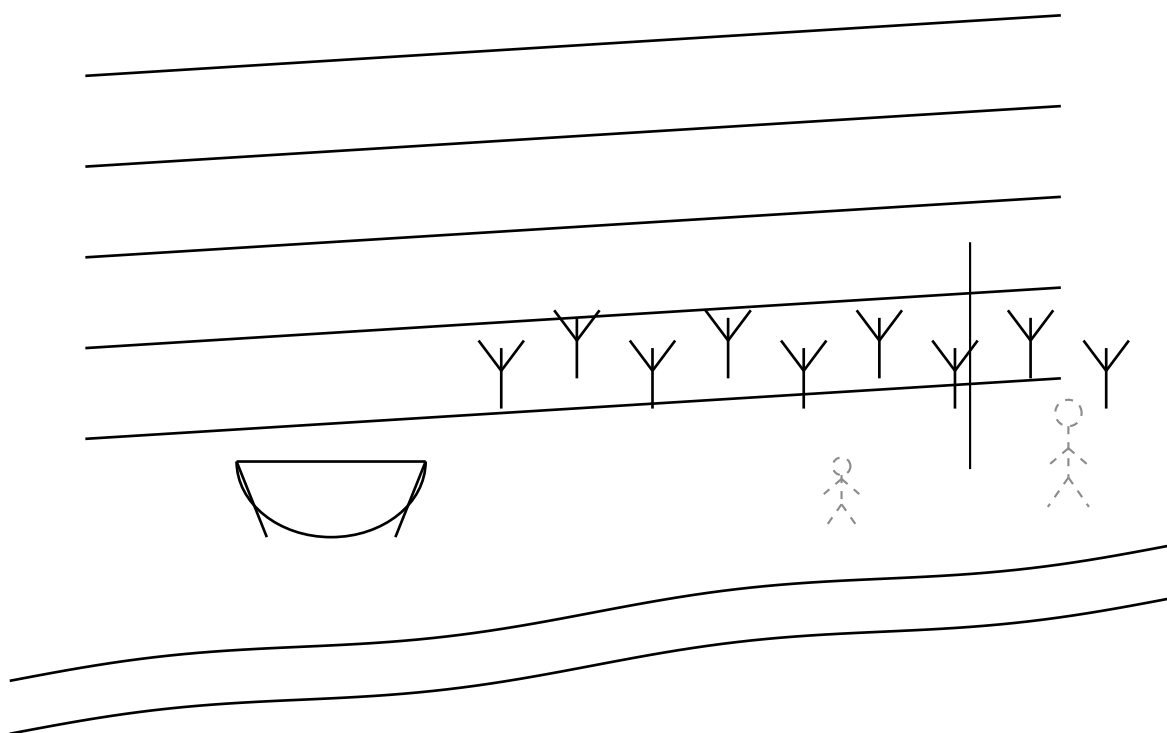
Как ребёнок помогает семье на поле

Дорисуй. Додумай. Добавь свой вклад.

Опора из источников:

The Met: сцены сельских работ из гробницы Нахта. British Museum: работники несут продукты с полей. Используйте 2 детали: труд + урожай.

Дорисуйте поле и помощь



Добавьте: что несёт герой, работу взрослых, воду, трудную деталь и деталь надежды.

Покажите, что еда появляется через труд: вода, поле, корзина, помощь ребёнка, надежда на урожай.

Имя героя: _____

Что чувствует герой?

Напиши коротко: одно чувство + почему.

Какой выбор делает герой?

Напиши: что он/она решает сделать и почему.

Мой вклад в музей:

Я добавил(а) / придумал(а) / заметил(а) ...

Контурный лист 3/6 — Команда 3. Школа писца

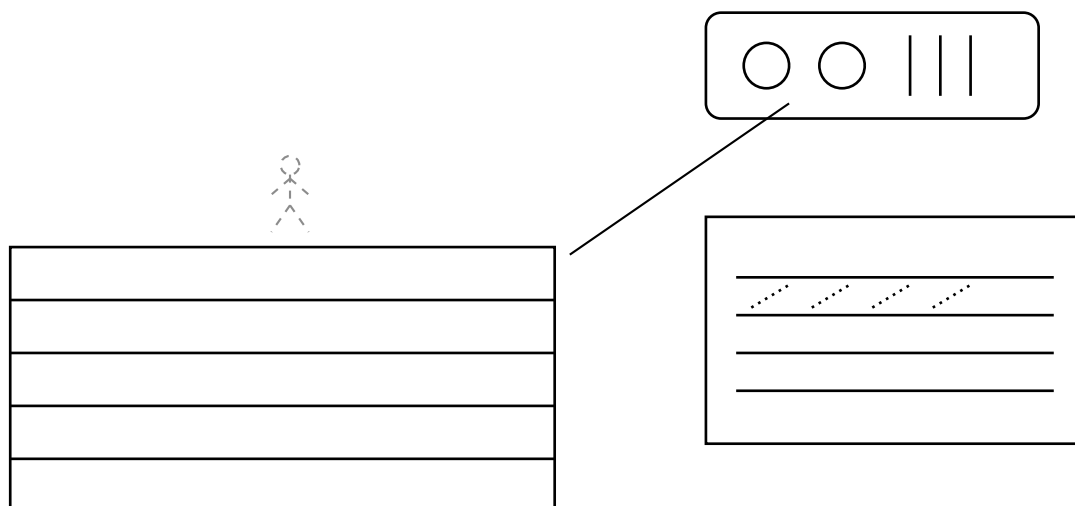
Первый день ученика писца

Дорисуй. Додумай. Добавь свой вклад.

Опора из источников:

The Met: палитра и кисти писца; ученическая доска с неровными знаками. Используйте 2 детали: инструмент + ошибка/попытка.

Дорисуйте ученика писца



Добавьте: ученика, первую ошибку, взрослого/ученика рядом и деталь второй попытки.

Покажите не “идеального писца”, а ребёнка, который пробует, ошибается и решает продолжить.

Имя героя: _____

Что чувствует герой?

Напиши коротко: одно чувство + почему.

Какой выбор делает герой?

Напиши: что он/она решает сделать и почему.

Мой вклад в музей:

Я добавил(а) / придумал(а) / заметил(а) ...

Контурный лист 4/6 — Команда 4. Лодка и берег

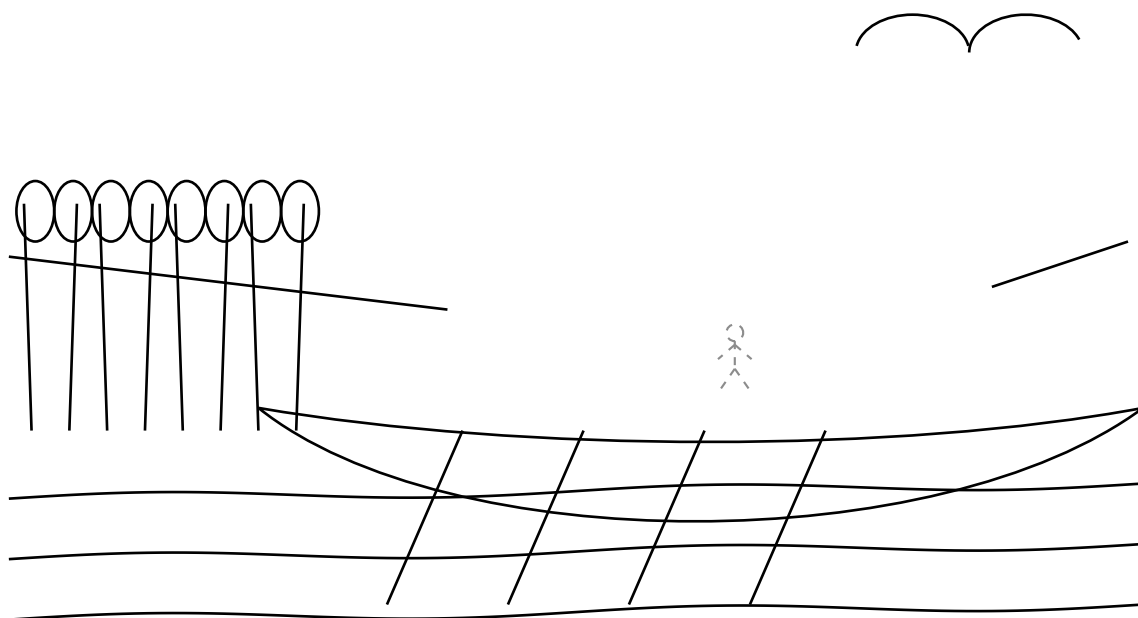
Первый путь ребёнка по Нилу

Дорисуй. Додумай. Добавь свой вклад.

Опора из источников

British Museum: Небамун в лодке среди папируса, птиц и рыб. The Met: модель лодки с гребцами. Используйте 2 детали: лодка + живой берег.

Дорисуйте путь по Нилу



Добавьте: героя в лодке, груз, берег, рыбу/птицу/растение, опасность и красоту.

Покажите, что Нил - это дорога, красота, работа и осторожность. Добавьте, что герой видит с воды.

Имя героя: _____

Что чувствует герой?

Напиши коротко: одно чувство + почему.

Какой выбор делает герой?

Напиши: что он/она решает сделать и почему.

Мой вклад в музей:

Я добавил(а) / придумал(а) / заметил(а) ...

Контурный лист 5/6 — Команда 5. Зерно, хлеб и хранение

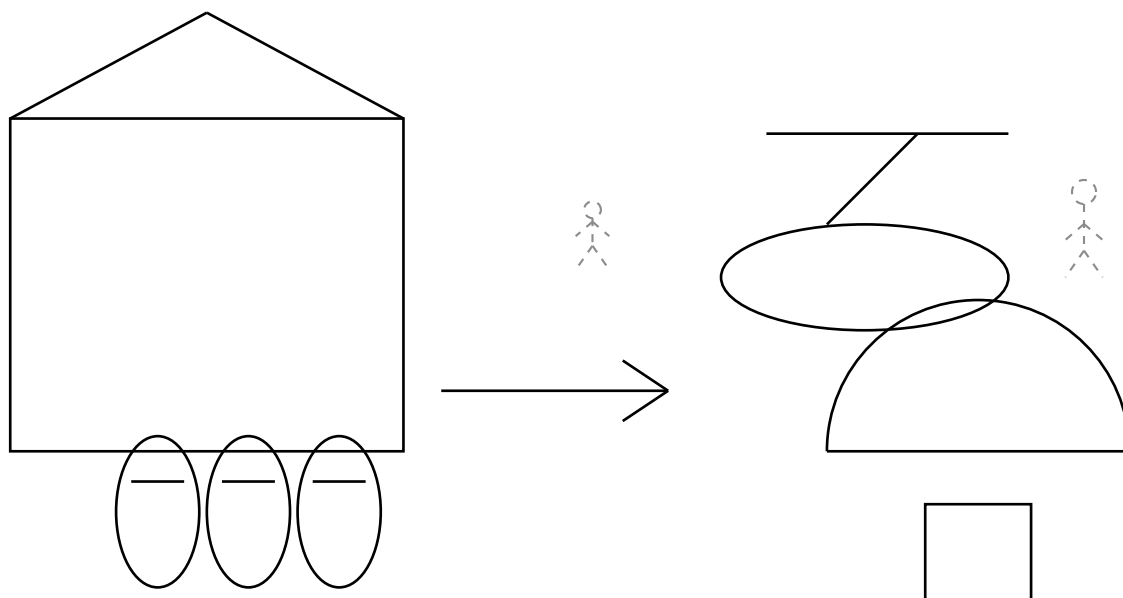
Как зерно становится едой

Дорисуй. Додумай. Добавь свой вклад.

Опора из источников:

The Met: зернохранилище с писцами; пекарня и пивоварня из гробницы Мекетра.
Используйте 2 детали: хранение + приготовление.

Дорисуйте путь зерна



Добавьте: путь зерна, героя на одном этапе, счёт, готовку и хлеб как итог труда.

Покажите цепочку: зерно собирают, считают, хранят, мелют, пекут. Где помогает герой?

Имя героя: _____

Что чувствует герой?

Напиши коротко: одно чувство + почему.

Какой выбор делает герой?

Напиши: что он/она решает сделать и почему.

Мой вклад в музей:

Я добавил(а) / придумал(а) / заметил(а) ...

Контурный лист 6/6 — Команда 6. Учёт, власть, налоги

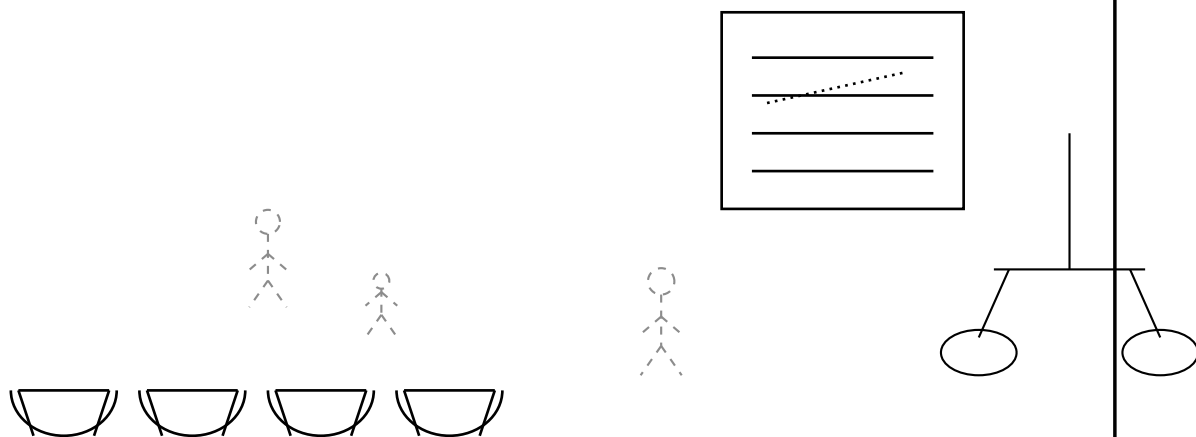
Когда урожай считают взрослые

Дорисуй. Додумай. Добавь свой вклад.

Опора из источников

British Museum: оценка урожая для налогов. The Met: Небамун наблюдает за хозяйственными делами, писец записывает. Используйте 2 детали: счёт + власть.

Дорисуйте момент учёта



Добавьте: героя-наблюдателя, того, кто считает, того, кто ждёт, и чувство семьи.

Покажите, что урожай - это не только семья, но и порядок, запись, ожидание, власть и чувство ребёнка.

Имя героя: _____

Что чувствует герой?

Напиши коротко: одно чувство + почему.

Какой выбор делает герой?

Напиши: что он/она решает сделать и почему.

Мой вклад в музей:

Я добавил(а) / придумал(а) / заметил(а) ...