

# Проект “Школа первобытных ремёсел”: образование культурой

Светлана ЖУЛЬНИКОВА, педагог Петрозаводского Дворца творчества детей и юношества, руководитель клуба экспериментальной археологии и этнографии

## **ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ:**

**ориентальная педагогика,  
архитипическая модель взаимодействия человека и природы,  
совершенство рукотворного предмета,  
традиционные технологии,  
музейная педагогика,  
полифоническое миробытие,  
программа последствий,  
поликультурный мир**

Содержание образования — это не сами по себе знания, умения, навыки, а человеческая культура, воплощённая в них. Понятие “культура” шире понятия “образование”. Помочь ребёнку обрести себя в культуре, истории человечества, ощутить себя звеном в цепочке поколений “предки — современники — потомки” (по вертикали) и в системе отношений “Я — окружающий мир” (по горизонтали), расширить границы освоенного ребёнком мира (границы комфортности) — одна из целей образования.

“Образ мира” — основная доминанта сознания личности. Чем богаче, полнее, жизненнее будут представления ребёнка об окружающем, тем более богатым станет его внутренний мир. Однако традиционная школа несёт в себе груз проблем современного индустриального общества, не давая ребёнку возможности открывать мир природы. Ориентация на вербальный способ обучения, разделение знания и действия, исследования и личного опыта, приобретение готовой информации при непонимании основ, источника любого открытия — болевые точки современной школы. Поэтому всё чаще мы говорим об ориентальной педагогике, обретении личного опыта как основе становления личности, об образовании через приключение, о социализации подростка путём включения его в реализацию значимых проектов вместе со взрослыми (а не симуляцию реальной жизни).

В этом направлении работает летний Республиканский археологический лагерь “Школа первобытных ремёсел” Петрозаводского Дворца творчества детей и юношества (ДТДиЮ).

## **История проекта**

Программа лагеря “Школа первобытных ремёсел” развивает идею творческого образования детей с использованием историко-культурного и природного наследия Карелии. Как включить памятник истории и культуры в эмоциональную, интеллектуальную, творческую сферу жизни ребёнка — это стало предпосылкой образовательных программ “Дорога в прошлое”, “Петровские заводы Карелии”, успешно апробированных и реализованных ДТДиЮ в 1993–1998 гг. Концептуальные аспекты программы лагеря и основные содержательные и методические подходы были апробированы в ходе реализации программы научно-экспериментального археологического лагеря “Петроглифы Карелии” в 1993–1997 гг. Далее содержание его развивалось, менялось, совершенствовалось, лагерь становился более открытым, менее элитарным. С 1997 г. работает археологический палаточный лагерь “Школа первобытных ремёсел”.

## **Цели и задачи, концептуальные подходы**

Главная цель лагеря — воспитать экологическую культуру ребёнка, бережное отношение к историческому, культурному, природному наследию, стремление сохранить ценности прошлого путём изучения и популяризации памятников древней истории края.

### ***Основные задачи лагеря:***

- Развить личность ребёнка, повысить уровень его познавательных интересов, творческих и эвристических способностей, создать условия для его самореализации, самоопределения в сложном мире человеческих отношений, воспитать потребность к самосовершенствованию.
- Приобщить подростка к эстетическим и нравственным ценностям прошлого, гармонизировать его отношения с окружающим миром.
- Включить подростков в осознанную деятельность по изучению, сохранению и популяризации историко-культурного наследия прошлого.
- Апробировать на региональном уровне модели взаимодействия учреждений культуры, науки и образования по включению археологического памятника в сферу образования, детского и молодёжного туризма; установить стабильную систему партнёрских отношений.
- Разработать и внедрить инновационные формы и методы актуализации древнего историко-культурного наследия Карелии.

Археологические лагеря в России — это, как правило, экспедиции, где привлекают детей к раскопкам древних памятников. Наша же программа существенно расширяет рамки традиционного археологического лагеря, представляя, по сути, весь спектр археологических исследований (раскопки, разведка, экспериментальная археология, изучение памятников первобытного искусства, мониторинг состояния петроглифов). Она помогает ребятам создать целостное представление о первобытной истории благодаря возможности “проживать” различные ситуации из жизни древнего общества, обрести технологический опыт наших предков.

В состав педагогического коллектива лагеря входят специалисты: археологи, этнографы, искусствоведы, которые одновременно работают в Дворце творчества детей и юношества. Три педагога лагеря прошли стажировку в течение года на единственном в своём роде курсе по изучению первобытных технологий в Швеции.

Лагерь работает в режиме социального и культурного проектирования, имеет долгосрочные программы, далеко выходящие за рамки летнего детского лагеря, содержащие в себе элемент саморазвития и последствия.

“Школа первобытных ремёсел” — это одновременно:

- музейно-образовательная база Дворца творчества, музея “Беломорские петроглифы”;
- площадка фестиваля первобытной культуры на Беломорских петроглифах;
- база семинара-практикума по проблемам включения памятников историко-культурного наследия края в сферу образования, музейного маркетинга, туризма;
- туристический объект на экскурсионном маршруте “Беломорские петроглифы”.

Деятельность лагеря позволяет найти точки соприкосновения различных учреждений образования, культуры, науки в рамках инновационных межведомственных проектов на основе некоммерческого партнёрства. Это способствует преодолению их изоляции, поиску сфер и видов сотрудничества, созданию системы партнёрства, формированию единого культурно-образовательного пространства региона.

Таким образом, лагерь постепенно становится новым элементом культурно-образовательной инфраструктуры региона, а его участники — субъектами городских и республиканских событий и акций, цель которых — сохранить и популяризовать историко-культурное наследие края.

## Концепция лагеря “Школа первобытных ремёсел”

На территории республики располагаются уникальные археологические памятники, среди них всемирно известные Беломорские и Онежские петроглифы, скопления лабиринтов и сейдов на островах в Белом море, знаменитый Оленеостровский могильник, многочисленные культовые памятники. Наиболее многочисленная категория памятников истории и культуры в Карелии — поселения древних людей. В мире накоплен опыт, как ввести эти памятники в сферу воспитания и образования: нужно создать на основе проведённых там исследований макеты древних сооружений. Но больше всего дети любят посещать музеефицированные памятники, где помимо реконструкции жилищ и сооружений моделируется жизнь поселения конкретной эпохи и культуры: “Саамские поселения” в Швеции, “Деревни викингов” в Норвегии, свайные поселения в Швейцарии и т.д., — этот опыт пока ещё новый для России. Программа лагеря “Школа первобытных ремёсел” позволяет апробировать вариант комплексного моделирования жизни древнего поселения как образовательную программу для детей и подростков с элементами научного исследования, социально значимой деятельности.

История — одна из немногих наук, оперирующая целостными образами, образами прошлого, что близко детскому восприятию мира. Однако в реальности ни школьная программа, ориентированная на вербальный способ передачи информации, ни существующая система музейно-образовательного досуга не дают возможности увлечённо погрузиться в прошлое. Не случайно дети, с удовольствием поглощающие исторические романы или фильмы, не любят школьный предмет “история”. И детская мечта о машине времени преследует нас порой всю жизнь. Лагерь “Школа первобытных ремёсел” возник, с одной стороны, как вариант комплексного подхода к изучению прошлого, а с другой — как возможность удовлетворить тягу детей к романтике, экзотике, испытаниям, желанию на равных участвовать во взрослой жизни.

Программа лагеря ориентирована на создание “образа существования” человека в культуре традиционного типа, т. е. близка новому взгляду на историю как “науку о людях во времени”. “Вхождение” в культуру прошлого происходит как на уровне теоретическом — путём овладения навыками археологического исследования (раскопки, разведка, экспериментальное моделирование), осмысления логических моделей культур традиционного типа, так и на уровне эмпирическом — посредством присвоения технологического опыта предков (или “открытия” его заново), через создание комплексной среды (природной, историко-культурной), максимально приближённой к условиям существования древнего человека.

Тотальная “закрытость” человека нашего времени от мира, существование в “саркофагах современности” (М. Фуко) породили череду невосполнимых потерь: отчуждение человека от мира природы (искусственная среда обитания, созданная современной цивилизацией), отчуждение от вещи (утрата отношений “творец — творение”, забвение принципов конструирования предметного мира, метафизических свойств предмета в традиционной культуре), нарушение целостности картины мира, гармонии в отношениях мира и человека.

Лагерь — это попытка представить архетипическую модель взаимоотношения человека с миром природы, основные формы которого — РЕМЕСЛО и РИТУАЛ. Процесс создания вещи в традиционной культуре есть результат диалога ЧЕЛОВЕК — ПРИРОДА, осуществляемого зачастую посредством ритуала. Человек уподобляется Творцу, а предмет, созданный им, наряду с утилитарными функциями приобретает функцию символическую, реализует универсальные понятия и представления. Таким образом, ремесло (материальный аспект культуры) и ритуал (духовный аспект) становятся главными компонентами в адаптивной системе ПРИРОДА — ЧЕЛОВЕК — КУЛЬТУРА. Эти редуцированные в современном мире формы контакта Человека с Природой мы стараемся воспроизвести, создавая ситуацию, когда “мир вещей” и “мир идей”, переплетаясь, организуют особое культурное пространство лагеря.

Большинство программ по изучению традиционных ремёсел ориентировано на овладение навыками того или иного вида деятельности. Основная идея этого проекта — более пристально взглянуть в культурное наследие прошлого, обратиться к народной культуре как источнику духовности, не только прививать детям навыки и умения, но и воспитывать их души через прикосновение к вечным ценностям традиционной культуры:

гармония в отношениях ЧЕЛОВЕК — ПРИРОДА;

совершенство рукотворного предмета;

польза, прочность, красота — принципы создания вещного мира; сохранение картины мира в каждом его проявлении — конструирование предмета по законам макрокосма, вещь как образ Вселенной;

бережное сохранение традиций (закон ремесла — вариативность в рамках канона, хранящего основные ценности прошлых эпох);

универсальность человека прошлого — способность обеспечить себя всем жизненно необходимым. Традиционные технологии были способом органического существования человека в окружающей среде. “Школа первобытных ремёсел”, ориентированная на создание “образа существования” человека в традиционной культуре, призвана актуализировать вечные ценности, хранимые тысячелетиями.

В России пока нет опыта комплексного моделирования жизни древнего поселения. Это позволяет создать не только новые формы исторического образования, но и прецедент нового культурного и даже туристического объекта. Причастность детей к этой деятельности, ощущение интереса общества к их проектам, сознание важности и инновационности этой работы как нельзя лучше способствуют социализации подростков, становлению их гражданской позиции по отношению к своей истории и культуре. Кроме того, экспериментальная археология как новая отрасль науки в России, основанная прежде всего на практической работе, даёт возможность подростку приблизиться или даже сделать своё открытие. Многообразие видов деятельности студий-мастерских позволяет ребёнку — в зависимости от его возраста, опыта, психологических особенностей — самостоятельно выбрать свою тему, способ деятельности, желаемый результат (от простого овладения навыками технологического процесса до собственных наблюдений, поиска, исследования). Благодаря такому широкому диапазону видов деятельности можно привлекать в лагерь ребят разного возраста и степени подготовки, создать условия для их самореализации, раскрыть и развить заложенные в них способности, идти по пути индивидуального обучения.

Таким образом, в лагере создаётся особая ситуация, где познание тесно соприкасается с практикой, отстранённая рефлексия — с проживанием множества ситуаций из жизни наших предков, игра — с серьёзной социально значимой деятельностью.

### **Психолого-педагогические аспекты программы**

Развитие творческих способностей ребёнка — одна из задач общества, которое испытывает потребность в человеке, могущем порождать нечто новое, способном к творческому усилию и прежде всего к творческому интеллектуальному усилию. В образовании всё чаще на смену познанию-впитыванию информации приходит познание-открытие. Однако зачастую это “открытие” ребёнка тщательно спланировано педагогом. Археологический эксперимент, на котором строится содержательный пласт жизни лагеря, ведёт к неведомому, рождает совершенно новые отношения педагога и ребёнка, некоторое равенство в творческом развитии, особом для каждого. Выдвижение гипотез, их проверка, радость совместного открытия создают уникальную атмосферу общего поиска, сотворчества. В то же время эксперимент создаёт ситуацию, когда знания не просто тесно соприкасаются с практической деятельностью, но и рождаются в процессе её, проверяются на опыте, что очень важно для ребёнка, не склонного к отвлечённому теоретизированию.

В современном общественном сознании обострилось противостояние космополитического и националистического типов сознания. Уберечь ребёнка от этих крайних проявлений возможно, соблюдая определённый дуализм в подходе к воспитанию, образованию. Мы стараемся следовать этому прежде всего в содержательном плане, размыкая рамки “местной” истории и “местной” культуры. Культура универсальна как атрибут человеческого существования, но каждое её проявление уникально, поэтому важно представить широкий исторический фон любому событию в истории, широкий культурный фон любому явлению в культуре. Обращение к мировой археологии и этнографии даёт возможность ребёнку увидеть единство бесконечно многоликого мира и в то же время почувствовать неповторимость своей культуры.

Программа основана на принципах и методике музейной педагогики, база которой — представление о вещи как семиотической системе, которую можно “прочитать”, расшифровать. В любом артефакте, помимо бытовых реалий, заключена память, он содержит пласт исторической информации, обладает определённой эстетической аурой, обрядовой функцией, воспринимается как микрокосм, образ Вселенной. Ребёнку, чьё восприятие мира основано в первую очередь на конкретных, реальных, осязаемых представлениях, музейный предмет и методика музейной педагогики помогут представить реалии прошлых эпох, войти в мир культуры через предметный мир.

Лагерь строится таким образом, что одно содержание (историческое) оформляется в разных модальностях. Ребёнок узнаёт и исследует (изучение петроглифов, поиск древних поселений, экспериментальная работа), пробует и учится, постигая культуру не только умом, но умными руками, осваивая технологический и производственный опыт человечества (работа студий-мастерских), фантазирует и играет, буквально “вживаясь” в образы прошлого (условно театральный мир игр и празднеств). Ребёнок проживает множество ролей, развивая интеллектуальную, визуальную, эмоциональную пластику, пластику движений.

Цель игр и праздников — воспроизвести этнографические реалии, создать красочный эмоциональный фон той познавательной, практической деятельности, которой будут заниматься дети в лагере, целостный образ существования человека в традиционной культуре, развивать воображение, удовлетворить тягу детей к романтике, приключениям, экзотике. Ролевая игра — естественное состояние ребёнка. Познание в игре, знакомство в её процессе с необходимыми в жизни навыками — кратчайший путь к уму и сердцу ребёнка, лучший способ обучения. Кроме того, игры и праздники — это активные движения, мощный физический тренинг.

Историко-культурный и природный контекст содержания жизни лагеря (сознание того, что ты живёшь там, где жили древние охотники и рыболовы, овладеваешь их трудным мастерством, твои празднества проходят на священном месте древних мистерий) рождает эффект полифонического миробытия, идёт навстречу потребности ребёнка жить в нескольких параллельных мирах (в том числе — временных), разительно отличающихся по условиям существования.

### **Основные принципы, используемые при реализации программы**

- У организаторов лагеря основной принцип — “Не повреди”. Работа на объектах культурного наследия не должна приводить к порче, утрате памятника, поэтому обязательно, чтобы деятельностью подростков руководили профессионалы, имеющие специальные разрешения. Все работы на памятниках, включая проекты благоустройства, музеефикации, проводимые организациями, сотрудничающими с ДТДиЮ, в обязательном порядке согласуются с Государственным центром по охране и использованию памятников истории и культуры Министерства культуры Республики Карелия.

- Принцип экспериментальной деятельности — соблюдать основные требования к ведению археологического эксперимента.

- Принцип творческой практической деятельности — вариативность в рамках канона.
- Принцип построения целостной культурной модели — не копировать формы, а создавать “образ существования” человека в традиционной культуре.
- Ориентировать образовательную программу на духовные, нравственные, эстетические ценности, имеющие национальное и общечеловеческое значение.
- Постигать культуру прошлого как синтез материального и духовного, во взаимосвязи “мира вещей” и “мира идей”.
- Принцип полифонической организации образовательно-воспитательного пространства лагеря, обеспечивающего не только “зоны ближайшего развития” (Л.С. Выготский), но и отдалённые перспективы личностного культурогенеза, предполагает создание ситуации инвертирования привычного бытия человека за счёт появления в образовательном процессе виртуальных (условных) и подлинных реальностей “иномира”, т.е. мира, существующего по иным законам, нежели нам привычный. Столкновение “своего” и “чужого” развивает способность ребёнка к переменам, готовность изменить мышление, что служит основой творчества, открытия и познания (цель образовательной программы лагеря — “расширить” мышление, а не “наполнить” его).
- Смещение акцента с традиционных механизмов передачи знаний и умений на постижение методов познания мира.
- Изменение статуса ученика и педагога, становление системы партнёрских отношений в совместном поиске, исследовании.
- Самоопределение подростков в выборе видов и содержания деятельности, осознанность целей деятельности подростка как субъекта собственного развития.
- Построение любой деятельности на основе природных задатков ребёнка, его половозрастных и индивидуальных особенностей, в практической деятельности — традиционное деление на мужские и женские ремёсла.
- Открытость программы к расширению числа учредителей, заинтересованных организаций, участников, к включению в общероссийские программы.

## **Содержание деятельности лагеря**

Деятельность лагеря последовательно складывается из следующих восьми содержательных блоков:

### ***I. Изучение и сохранение памятников археологии края.***

- 1) Археологическое обследование территории, выявление новых памятников и составление на них учётной документации;
- 2) сбор находок на размываемых памятниках;
- 3) раскопки разрушающихся памятников;
- 4) первоочередные мероприятия по защите петроглифов от разрушения (мытьё скал, уборка песка, растительности, дёрна, лишайников с территории петроглифов);
- 5) охрана наскальных изображений (следить, чтобы местное население не разжигало костров на петроглифах, не портило изображения).

### ***II. Изучение студиями-мастерскими первобытных технологий “Тайны древних ремёсел”.***

Задача курса: овладевая навыками традиционных ремёсел, попытаться понять мировоззрение, духовно-нравственный мир создателя этих технологий, представления древних о мире, красоте, пользе, отражённые в орнаменте, принципах конструирования предмета; в ходе экспериментов получить новые данные о технологических процессах в прошлом.

Основные направления деятельности студий-мастерских по обучению детей первобытным ремеслам:

изготовление макетов, реплик простейших каменных и костяных орудий;  
изготовление лука, стрел, копий, копьеметалки;  
изготовление вертикального ткацкого стана, ткачество (древняя технология);  
плетение поясов, освоение различных технологий;  
изготовление украшений, амулетов из разных материалов;  
изготовление нитей, веревок из различных растительных и животных материалов;  
обработка и окрашивание (дубление) шкур;  
окрашивание тканей природными красителями;  
добывание огня;  
производство керамики (методом кольцевого и спирального налёпа с использованием различных примесей в глиняное тесто, отработка различных приёмов орнаментации сосудов, обжиг);  
“первобыт” (быт древнего человека: “мыло”, посуда из дерева и бересты и т.д.);  
изготовление макетов древних наземных жилищ;  
изготовление макетов древних культовых памятников Карелии (лабиринтов, сейдов);  
приготовление пищи наиболее архаичными способами.

### ***III. Проектная деятельность по созданию различных исторических реплик и реконструкций для музейно-образовательных программ.***

В соответствии с программой работы лагеря участники школы: учёные, педагоги, подростки — выполняют совместный проект, который может одновременно служить исследовательской работой (проект “Жилище” — строительство макета энеолитической полужемлянки, “Костюм” — реконструкция костюма по материалам археологических изысканий и т.д.). От сквозной проектной темы лагеря зависит и работа студий-мастерских. Так, реконструкция костюма диктует темы занятий по истории одежды, обработке и работе с кожей, получение нитей из жил животных, изготовление приспособлений для шитья (иглы, проколки), создание амулетов и украшений из камня и кости, изготовление поясов, ремешков и т.д.

### ***IV. Волонтерская деятельность по благоустройству территории петроглифов***

(уборка мусора на территории археологического комплекса, выполнение участниками лагеря работ по благоустройству и музеефикации экскурсионного маршрута на Залавругу: строительство макета лабиринта, создание макетов древних сооружений).

### ***V. Популяризация древнейшего историко-культурного наследия края.***

1. Лагерь участвует в Фестивале первобытной культуры на Беломорских петроглифах (согласно договору с музеем “Беломорские петроглифы”):

— создаёт экспозицию под открытым небом в районе Залавруги (вертикальный ткацкий станок, плетение веревок из крапивы, плетение поясов, гончарная мастерская, мастерская по производству каменных орудий, добывание огня и т.д.);

— проводит в рамках фестиваля для гостей и жителей города театрализованную экскурсию “Лечение больного шаманом” в чуме, экскурсию по “первобытному поселению”;

— организует в г. Беломорске состязания “Первобытное пятиборье” для гостей и жителей города;

— создаёт аксессуар для “Первобытного пятиборья”, для экспозиции под открытым небом и других мероприятий фестиваля.

2. Организация программы для школьников города “В гости к первобытным людям”.

3. Изготовление графитных копий петроглифов, фонда исторических реконструкций для музейно-образовательных программ Дворца, музея, Республиканского Детского музейного центра.

4. Участие в создании различных теле- и радиопрограмм по проекту.

## ***VI. Программа “Азбука экологии”.***

Человек традиционной культуры ощущал себя частью мироздания, умел жить в согласии с Природой, не нарушая её целостности, ритма основных природных циклов.

Задача курса: научить ребёнка органично жить в мире Природы, не нанося ущерба, умея правильно и бережно использовать богатейшие природные ресурсы, заново открыть мир вокруг нас.

В рамках курса занятия:

- В гармонии с природой.
- Экология ремесла.
- Тайны трав (“Меню Робинзона”, “Лесная аптека”, “Растения-красители” и т.д.).
- Робинзонада (модель существования человека в мире природы).
- Экологические работы на памятниках природного, историко-культурного наследия.

## ***VII. Совместная деятельность взрослых и детей по проектированию и созданию условно-театрального мира празднеств, игр по древней истории.***

Специфику другой культуры легче понять, переместившись в принципиально иное пространство. Среда обитания лагеря (в широком контексте) и структура нашего микросоциума были организованы, исходя из основных принципов, по которым они формируются в традиционной культуре. Мы задали некоторые параметры этого существования.

Замкнутый коллектив, живущий в определённой природно-климатической зоне, обладающий чёткой внутренней структурой (племя, род, вождь, шаман, организация поселения, коллективная трапеза, традиционные женские и мужские ремёсла и т.д.). У каждого — имя, данное при посвящении, амулет. Каждый род имеет свой тотем, определённую отличительную раскраску в особые моменты (праздник, ритуал).

Пространство и время обладают чертами, присущими древнему представлению о мире, где доминантой является наличие множества бинарных оппозиций, в основе которых — деление на сакральное и мирское. Святилище (идол, “центр мира”), находящееся в отдалении (на другом берегу реки), и обыденное пространство были чётко разделены, соответственно каждое диктует свой код поведения. Время совершения ритуала, как и в традиционной культуре, — “пограничное”, т.е. сумерки, закат.

Ритуал, где мы старались не “инсценировать” некое театральное действие, а создать ситуацию проживания подобного момента, т.е. сохранить смысл и логику происходящего (например, обряд посвящения, чей главный смысл — изменить статус посвящаемого, вызывает у детей чувства, вероятно, близкие тому, что могли испытывать их сверстники в прошлом: желание преодолеть свой страх, гордость от того, что выдержал испытания, радость обретения имени-статуса, чувство единения с “посвящёнными”: “Теперь я — один из них!”).

Несмотря на то, что всё это было ролевой игрой, она стала своеобразным интеллектуальным и психологическим тренингом, дающим свои результаты:

- знание (представление о жизни наших предков);
- ломка стереотипов, этнических и культурных, а значит, толерантность, терпимость и уважение к “инаковости”, гибкость (сначала ребята с трудом привыкали к раскраске — дико всё, что не как у нас, — потом это стало естественным и уже появление на месте святилища без раскраски казалось несуразным. Так, при съёмке фильма о лагере даже зрители пришли к идолу, нанеся узор на лицо);
- умение понять “язык” другой культуры, т.е. увидеть универсальный смысл за внешней оболочкой происходящего;
- ослабление эгоцентричности, забота о членах своей группы (рода).

Методика ролевой игры, введение параметров существования древнего коллектива помогает ребёнку лучше представить мир древнего человека, задуматься, в чём смысл древних мистерий. Пружина любой игры — интеллектуальная инициатива. В ходе лагеря

проходят традиционные “Праздник Священного Огня”, “Состязание охотников”, “Тайны Лабиринта”, конкурс ритуальной раскраски, “Посвящение”, ролевые исторические игры: “Обмен”, “Похищение невест” и др.

### ***VIII. Проведение на базе лагеря семинаров-практикумов для педагогов по обмену инновационным отечественным и зарубежным опытом в области:***

а) комплексного использования памятника древней историко-культурной среды в образовании и воспитании детей, в организации их досуга и отдыха;

б) разработки и реализации межведомственного и междисциплинарного подхода к проблеме творческого развития детей с использованием предметного мира древней культуры.

Обладая единством концептуальных и методических подходов, программа представляет систему лагерей, каждый из которых имеет свою специфику, своё содержание, приоритетные направления экспериментальной и практической деятельности в зависимости от возраста, опыта, подготовленности участников, обязательств лагеря по подготовке сопутствующих проектов. Так, в систему лагерей под общим названием “Школа первобытных ремёсел” входит Российский научно-экспериментальный археологический лагерь, куда приглашаются историко-краеведческие и археологические клубы из разных уголков страны, Республиканский археологический лагерь. Более подробно мы хотели бы рассказать об образовательной программе одной из смен лагеря “В гости к первобытным людям”, опыт которой может быть тиражирован, а подходы использованы в развитии детского нетрадиционного образовательного туризма.

### **Смена “В гости к первобытным людям”**

Идея проведения смены “В гости к первобытным людям” для школьников г. Петрозаводска возникла как логическое продолжение и развитие программы Республиканского археологического лагеря “Школа первобытных ремёсел”. С одной стороны, это возможность всем желающим “погрузиться” в мир древнего человека, вариант альтернативной программы для детей более младшего возраста, не имеющих специальной подготовки или же не готовых к пребыванию в полевых условиях длительное время. С другой — это программа последствий для подростков, неоднократно побывавших в лагере “Школа первобытных ремёсел”, которые выступают в роли инструкторов, педагогов для младших ребят. Участие в программе популяризации древнего наследия края способствует социализации подростков, они осмысленно включаются в деятельность по сохранению культурного наследия. Программа “В гости к первобытным людям” — это вариант образовательного абонеента, когда школьники могут выехать в краткосрочный (за пределы города) палаточный лагерь, продолжительность которого варьируется в зависимости от возраста участников, от одного до нескольких дней. Таким образом, это лагерь с постоянной (дети — организаторы программы) и переменной (участники программы) составляющими, опыт, не столь обычный в практике организации лагерей.

В целом проект смены концептуально связан с программой лагеря “Школа первобытных ремёсел”, поэтому отметим лишь некоторые нюансы.

Цель проекта — стремление пробудить в ребёнке чувство сопричастности прошлому через включение его на время в ритм жизни неолитического поселения, подлинное участие в создании предметов (реплик) культуры прошлого (гордость — “Я могу!” или не менее важное чувство — “Я, человек XXI века, — не могу!”). Быть может, именно тогда ребёнок оценит нехитрые, на первый взгляд, открытия наших предков и почувствует уважение к их мудрому миробытию в гармонии с Природой.

Задача смены — воссоздать атмосферу конкретного исторического времени, используя язык экспозиционно-художественных образов, театральных приёмов, “априорное” воображение, опирающееся на достоверные факты и вещественные источники;

восстановить мгновение истории — человеческой жизни; погрузить посетителей в это условное средовое пространство — ситуацию “проживания”, используя интерактивные методики работы с посетителем.

Проект предполагает создание временной экспозиции под открытым небом, которая бы представляла, с известной долей условности, жизнь поселения древних жителей Карелии эпохи неолита. В экспозиции — макет жилища, лабиринта, сейда (в натуральную величину), отдельные сектора, представляющие различные стороны жизнедеятельности человека эпохи неолита, использование реплик древних орудий, предметов утвари, действующей модели вертикального ткацкого стана и т.д., а также подлинных археологических находок. В роли “жителей” поселения, инструкторов — подростки, члены Клуба экспериментальной археологии и этнографии ДТДиЮ, в роли “проводников” — педагоги, выпускники клуба, волонтеры.

Участники образовательной программы смены “В гости к первобытным людям” — группы школьников с педагогом.

В основе проекта смены следующие концептуальные подходы.

При “погружении” в прошлое предполагается совмещать два типа познания — научный (или априорно научный, учитывая возраст посетителей экспозиции) и художественный. Аналитический характер первого (дискретный мир) уравнивается “мышлением в образах” второго типа познания (целостный мир), воображение и фантазия восполняют ещё не известное, условность формы приобретёт достоверность благодаря подлинности артефактов.

Особенность проектирования условно-исторического пространства (в сравнении, например, с музейной экспозицией) можно определить тремя основными инновационными траекториями:

— от статики традиционных музейных экспозиций — к динамике предлагаемого проекта;

— от “немоты” музейного предмета — к звучанию воссозданного мгновения жизни;

— от мозаичной фрагментарности прошлого — к целостной картине миробития.

В действии, разворачивающемся в лагере, существенно меняются отношения педагог — ученик, ребёнок меняет традиционную амплу пассивного зрителя на активную роль участника происходящих событий.

Любой предмет (артефакт) обладает семантической полноценностью и значимостью только в контексте целостной системы миробития, за каждым предметом скрываются перипетии человеческой жизни, которые в сюжетной идее программы оказываются основным содержанием. Любой артефакт предстаёт в двух ипостасях — как объект научного исследования, окрашенный романтикой собственного открытия, и как часть человекобытия, будучи включённым в реконструируемую историко-культурную среду.

## **Содержание деятельности**

Проект предполагает сценарий сюжета, определённую последовательность действия, которое разворачивается в нескольких организующих центрах — условных “хронотопах”. Каждый из них создаёт определённую ролевую ситуацию, предполагает свой метод “погружения” в прошлое.

В своеобразной экспозиции под открытым небом — три тематических блока:

1. “Стоянка древних людей” — в центре образ постижения истории с опорой на вещественные фрагменты прошлого — археологические находки.

2. “Поселение эпохи неолита” — в центре образ жизни (уклад) охотников и рыболовов определённого исторического периода, живших на территории Карелии.

3. “Святылище” — в центре образ мира (макрокосм) древних жителей Карелии.

Итак, движение интеллектуально и эмоционально развивающегося действия идёт от простого к сложному, от фрагмента “мозаичного” полотна (археологической находки) к

целостному изображению жизни микроколлектива далёкой эпохи и далее — от внешней оболочки миробытия древних охотников и рыболовов к попытке проникнуть в глубь их мироощущения, приоткрыть завесу над тайной их Космоса. В этом интеллектуальном движении от экзотеризма к эзотеризму поэтапно формируется образ прошлого, модель определённой исторической эпохи.

### ***I. Стоянка древнего человека***

Этот хронотоп задаёт главную сюжетную линию действия: “Я — археолог!” — и, соответственно, способ погружения в прошлое — археологическое исследование, тип познания — научно-аналитическое, ролевой имидж — учёный, исследователь, искатель, центральное событие — археологическая находка.

Лагерь “В гости к первобытным людям” размещается вблизи археологических стоянок, чей культурный слой разрушен последующей хозяйственной деятельностью. Невозможность исследования древнего поселения обычным способом (археологические раскопки) и в то же время обширный материал, залегающий иногда прямо на поверхности, позволяет включить детей, не обладающих специальными навыками археологического исследования, в важное социально значимое дело — археологический сбор находок.

Археологическим сборам предшествует творческая игра “Находки рассказывают”, где ребята впервые знакомятся с археологическими экспонатами, разгадывают их смысл и предназначение, выполняют творческие задания.

После участия в археологических сборах ребята вместе с учёными анализируют находки. Кроме того, они могут наблюдать, как работают профессиональные археологи и члены Клуба экспериментальной археологии и этнографии на располагающемся рядом демонстрационном раскопе.

#### ***Итоговое резюме***

(несколькими штрихами передаёт суть итогового диалога в конце каждого тематического блока).

Теперь мы знаем, какой путь проходит археологическая находка перед тем, как попасть в музей. Мы ощутили, как здорово быть первооткрывателем пусть маленького, но кусочка истории. Однако мы увидели также, что находки сами по себе — немые свидетели прошлого, и лишь опыт и знания археологов, сложные научные методы помогут услышать, что говорят эти находки современному человеку, “расшифровать” их послание. Но и когда современная наука извлечёт из этих источников всё, на что она ещё способна, даже тогда перед нами будут лишь осколки прошедшей эпохи, лишь мозаичные фрагменты огромной картины жизни древнего человека. И часто, чтобы домыслить, представить, как жил древний человек, учёные отправлялись в далёкие путешествия к людям, которые и сейчас живут почти так же, как жили наши предки тысячи лет назад. Жизнь этих племён помогла представить уклад жизни охотников и рыболовов далёкого прошлого. Окунёмся в неё и мы. Итак, в путь, назад, в прошлое (некоторая удалённость различных секторов имитирует действительно мини-путешествие)!

### ***II. Поселение эпохи неолита***

Этот хронотоп задаёт такую сюжетную линию — в гости к первобытным людям. Ролевой имидж — гость, путешественник, подмастерье. Способ “погружения” в прошлое — наблюдение, обучение мастерству древних — постижение технологического опыта наших предков умными руками, проживание множества обыденных ситуаций одного дня эпохи неолита.

Ребёнок получает ответы на тысячи “Как?”, “Почему?”, “Зачем?”: сколько времени уходит на изготовление каменного топора и легко ли им рубить; как добыть огонь без спичек; что ели древние люди; почему глиняный сосуд с круглым дном — ведь это неудобно; зачем в глину замешивают ракушки и т.д.

Посетители осматривают множество условных музейных секторов: “Жилище”,

“Каменная мастерская”, “Первобытная кухня”, “Уголок гончара”, “Первобытный тир”, пробуют себя в роли древних гончаров, ткачей, охотников (стрельба из лука), учатся разжигать огонь, оценивают на вкус “первобытное” меню, отдыхают в чуме за чашкой напитка из лесных трав.

#### *Итоговое резюме*

“Древние” открыли для нас в окружающем мире много нового и неизвестного ранее. Мы посмотрели вокруг глазами естествоиспытателя, внимательного ученика мудрой Матери Природы. Мир древних не похож на наш мир. В чём различия? Только ли в том, что мы живём в многоэтажных домах, а не в чуме, и ходим в синтетической одежде, а не в шкурах?

Каков мир древнего человека? Что думал он об окружающей его природе? Ключ к разгадке этой тайны — в ритуале, ведь ритуал — это оживший миф, а миф — это душа древнего человека.

### **III. Святилище**

Этот условный “хронотоп” задаёт сюжетную линию — древние мистерии. Ролевой имидж посетителя — участник обрядового действия.

Театрализованное действие по мотивам древних обрядов строится таким образом, что ребёнок оказывается вовлечённым в происходящие события. Выбор сценария обряда основан на гипотезах, существующих в научной литературе, на использовании этнографических параллелей с жизнью народов, живущих в сходных условиях (коллективы охотников и рыболовов), варьируется в зависимости от возраста посетителей. Подготовка участников к обряду, итоговый разговор-осмысление проходит вне “святилища”, т.е. чётко разграничивается “обыденное” поведение и “ритуальное”.

Образовательная программа “В гости к первобытным людям” впервые была апробирована в 1997 г. В 1999 году в ней участвовали 1000 детей.

Программа “Школа первобытных ремёсел” — пример комплексного использования в образовании и воспитании детей историко-культурного наследия, в том числе конкретного памятника (так, петроглифы — объект изучения, заботы и сохранения, немой свидетель эпохи, понять которую мы стремимся, создающий мощный эффект присутствия другого мира, своего рода “наглядное пособие”, подлинная декорация достаточного условного мира лагеря).

В целом лагерь представляется нам культурно-образовательной моделью, способствующей более органичному вхождению ребёнка в мир природы, пространство культуры. Такая модель, как показывает практика, не только имитирует, с известной долей игры и условности, “существование человека в первобытной культуре”, но есть модель смыслопорождающая.

### **Основные результаты деятельности программы лагеря**

Итогом деятельности программы “Школа первобытных ремёсел” стала серия фильмов о деятельности лагеря по воссозданию древних технологий и о наскальных рисунках Карелии, фонд исторических аксессуаров для музейно-образовательных программ, первый в Карелии макет энеолитического жилища в натуральную величину с использованием только каменных орудий. На основании опыта лагеря по изучению прошлого выпущено пять методических пособий (тетради творческих заданий, игры) по древней истории края. Вышло два сборника научно-исследовательских работ учащихся с обобщением итогов работы лагеря (в том числе статьи по экспериментальной археологии). В 1999г. совместно с Центром детско-юношеского туризма России был проведён Всероссийский археологический лагерь на Онежских петроглифах.

Одной из форм деятельности лагеря стал совместный проект ДТДиЮ, Карельского государственного краеведческого музея и Карельского научного центра РАН “На пороге древнего мироздания”. При непосредственном участии детей подготовлена и открыта

одноимённая интерактивная археологическая выставка в Карельском государственном краеведческом музее (три зала экспозиции), посвящённая 150-летию открытия петроглифов Онежского озера. Одним из итогов деятельности лагеря также стала подготовка регионального проекта «Фестиваль первобытной культуры» на Беломорских петроглифах.

Таким образом, лагерь постепенно становится явлением в общественной жизни республики. Программа развивается, формируется и востребуется благодаря появлению проектов-спутников. Подростки, владея, казалось бы, весьма специфическими навыками (вечный вопрос постороннего наблюдателя — а зачем, собственно, современному человеку уметь делать каменный топор?), оказываются вовлечёнными в серьёзную деятельность наравне со взрослыми, ощущают себя нужными и полезными обществу. Проекты, связанные с историческим моделированием, образовательный туризм для школьников, создание новых форм музейной деятельности, научные исследования — столь разноплановая инновационная деятельность помогает подростку формировать интеллект независимого и деятельностного типа, готовность к диалогу, творчеству, существованию в постоянно меняющемся мире, испытывающем потребность в человеке, способном породить новое.

Тем самым мы готовим подростка к жизни в диалоговой ситуации поликультурного мира XXI века. Кроме того, специфика деятельности лагеря, направленная на сохранение культуры и ценностей прошлого, помогает подростку в современном мире с меняющейся системой смысловых ориентиров (тяготение к категории «иметь», а не категории «быть») сохранить достоинство Человека.