

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского (юношеского) творчества
Московского района Санкт-Петербурга



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Travel Club»

2020

Цель методических рекомендаций – оказание помощи педагогам по подготовке и проведению занятий по развитию познавательной и социальной активности подростков, развитию навыков исследовательской и проектной деятельности, формированию патриотических чувств, формированию актуальных навыков и компетенций: креативность, коммуникативность, критическое мышление и умение работать в команде подростков в формате «клуба путешественников».

Общие рекомендации. Педагогам, реализующим данную программу, важно понимать, что ее обучающие и развивающие задачи направлены на получение страноведческих и культурологических знаний, развитию социальных и личных компетенций, а воспитательные задачи направлены, с одной стороны, на формирование чувства национальной гордости и достоинства, осознание себя гражданином России через изучение стран мира и углубление знаний о России, формирование у подростков инициативности и гражданской активности, с другой стороны – на стимулирование к самообразованию и саморазвитию. Программой предусмотрен клубный формат проведения занятий, который позволяет в привлекательной, ненавязчивой форме формировать у детей социальные, нравственные, культурные ценности, формировать навыки и компетенции, необходимые человеку и профессионалу 21-го века, привести подростков к пониманию необходимости обладать теми умениями, навыками и компетенциями, которые позволят ему быть социально активной личностью и грамотным специалистом, успешно адаптироваться к изменяющимся условиям современного общества.

В основу технологии проведения занятия положена технология группового обучения, которая позволяет, с одной стороны, включить каждого подростка в активную работу, развивать навыки самоконтроля, самооценки, успешно формировать необходимые компетенции, с другой стороны даёт подростку чувство комфортности и защищенности, снижает тревожность, что достаточно актуально для этого возраста.

Следует иметь в виду, что жизнедеятельность современных подростков предельно насыщена и относительно строго регламентирована, а потому требует больших затрат физических, психических и интеллектуальных сил. На этом фоне дополнительное образование подростков по программе «TravelClub» осуществляется в том числе и на основе игровой деятельности, которая помогает снять создавшееся напряжение, восстановить утраченные силы. Одновременно любая игра способствует развитию креативности и формированию навыка самоанализа, формирует умение определить общую цель и способы ее достижения, распределять роли и оценивать результат [1].

Другими немаловажными условиями эффективной организации и проведения клубных занятий являются:

- включение по ходу занятия игровых тренинговых упражнений, что позволяет эффективно решать задачи, связанные с развитием навыков общения, управления эмоциональными состояниями, корректного выражения эмоций и понимания их выражения у окружающих, самопознания и самопринятия, а также дает постоянный приток эмоций, новых ощущений;

- пространственная организация, направленная на то, чтобы обеспечить наилучшие возможности для интенсивного общения участников, а также постоянная смена пространства, например, общий круг; сидя, амфитеатр; малые группы; перерыв, свобода перемещения.

При реализации программы рекомендуется широко использовать настольные игры (например, ТривиалПерсьют (TrivialPursuit – викторина, интеллектуальная игра), «Координаты чудес. Весь мир», «Сундучок знаний. Россия», «Сундучок знаний. Вокруг света»). Настольные игры, игры-путешествия, стратегические игры выполняют одновременно рекреационную и обучающую функцию, способствуют повышению грамотности, расширяют кругозор, развивают эмоциональный интеллект, развивают коммуникативные навыки, навык коллаборации, если игра предполагает работу в команде или проводится в виде турнира.

Книги о странах мира, путеводители, содержащие занимательную, разнообразную и достоверную страноведческую информацию, необходимы при организации работы с подростками при реализации обоих модулей программы. Вовлечение подростков в изучение культуры, традиций, особенностей менталитета различных стран и социальной организации будет способствовать формированию мировоззрения, а также расширению сферы интересов от частного к общественному. Наличие справочной, краеведческой, иной специализированной литературы позволит организовать самостоятельную работу с информационными источниками для проведения мини-исследования в группах или индивидуально, развить навыки аналитического мышления и систематизации информации.

Следует также отметить важность формирования навыка работы с открытыми источниками – информацией в интернете, социальных сетях, сформировать у учащихся навыки аналитического мышления, избирательности и критического подхода к выбору информации, навык самопрезентации в публичном пространстве.

Особое внимание следует обратить на работу в социальных сетях при реализации программы. Размещение постов в группе объединения (итоги занятия, задания, справочная информация, общение), желательно с иллюстрацией, служат для подростков дополнительной мотивацией, повышают интерес учащихся к образовательному процессу. Кроме того, работа с социальными сетями помогает поддерживать контакт с родителями. В

актуальной ситуации, условиях дистанционной работы социальные сети становятся отличным ресурсом и востребованной формой работы с учащимися (*приложение 1*).

Рекомендации по подготовке и проведению занятий.

Программа включает два модуля. Модуль 1 «Планета Тур» посвящен изучению истории, культуры и общественного устройства стран мира. Модуль 2 «Тур де Рус» посвящен изучению России с точки зрения вклада различных регионов страны в ее развитие, экономическое, социальное и культурное, знакомству с туристическим потенциалом регионов. Модули могут реализовываться последовательно или независимо друг от друга.

Содержание каждого модуля «Travel Club» разделено на 3 этапа. На первом этапе в каждый модуль заложен раздел «Открываем Россию». Для быстрой адаптации подростков в новых условиях и в новом коллективе, мотивации к занятиям, рекомендуется отдавать предпочтение коллективным играм и заданиям. С другой стороны, к каждому занятию предусматривать задания, отражающие их индивидуальные наклонности и интересы (по результатам диагностики и бесед с учащимися). Первые занятия проходят в знакомой области знаний, что мотивирует на самостоятельное изучение малоизвестных фактов о родной стране, формирует готовность школьников к активной социальной позиции и деятельности по развитию родного города, края, Родины, развивает навыки исследовательской деятельности и умения работать с информационными источниками, способствует развитию творческих способностей, аналитического мышления, формированию навыков конструктивного общения и работы в команде.

В этом же разделе начинается работа с блокнотом «Записки умного путешественника» (ЗУП) в первом модуле или «Тур де Рус» – во втором. У ребят есть возможность завести личный дневник, занести в него свои качества, желания и мечты, а также отмечать наиболее интересующие, значимые факты, события и т.д., важно, чтобы они почувствовали себя причастными к участию в интересном приключении. Одновременно ведение блокнотов служит основой для создания в дальнейшем, на третьем этапе модулей, авторской экскурсии учащимися. Работа с блокнотами помогает учащимся формировать навык работы с информацией и ее систематизацией, способствует развитию креативности и критического мышления, выражающихся в умении ориентироваться в потоках информации, мыслить нестандартно, видеть причинно-следственные связи и делать выводы.

На втором этапе «22 дней вокруг света» модуля 1 подросткам предлагается «посетить» страны мира. На изучение каждой страны отводится по два занятия: на первом «теоретическом» – изучение страны через электронные презентации, викторины, настольные игры, видеофильмы, виртуальные экскурсии, поиск

информации в интернет-источниках вместе с педагогом и самостоятельно. На втором «практическом» занятии – выполнение творческих заданий в игровой деятельности и подведение итогов «путешествия в страну». По такому же принципу (сначала теория, потом практика) строится работа на втором этапе модуля 2, за исключением того, что на изучение региона или города отводится как правило, одно занятие, кроме знакомства с Москвой, Ленинградской областью и занятий, посвященных Санкт-Петербургу. В учебном плане программы во втором разделе предусмотрены также экскурсии в музей религии и этнографический музей.

3-й этап «Возвращение в Россию» предполагает систематизацию данных по изученному материалу, анализ и фиксацию учащимися идей, направленных на гражданскую активность, позитивное преобразование своей Родины. На этом этапе учащиеся в качестве итоговой работы создают индивидуальные или коллективные творческие работы – авторские экскурсии по выбранной стране или региону, в зависимости от модуля, используя знания, умения и навыки, приобретенные в ходе занятий по программе.

Занятия по программе проходят в разных формах:

1. Занятие-исследование – в данной форме проводятся занятия по темам: «Мой дом – моя Россия», «В гости к соседям: Скандинавские страны», «Германия – сердце Европы», «Франция – праздник, который всегда с тобой», «Англия – загадочный туманный Альбион», «Италия – колыбель культуры», «Испания – путешествие с праздником», «Израиль: страна-история», «Индия – загадочный полуостров и страна контрастов», «Китай – мир другой реальности», «Япония – страна восходящего солнца», «Особенности американской нации», «Сокровище малахитовой шкатулки», «Визит в Татарстан», «Русская Ницца. Качели над бездной», «Сны о Карелии», «Псков: земля-история», «Сказание о земле Сибирской», «Славное море - священный Байкал» и т.д.

Особенности организации и проведения. Основная задача исследования – узнать как можно больше новой информации. При этом очень важно, чтобы занятие не было похоже на урок в школе с односторонней подачей информации от педагога к учащимся. Занятие обязательно должно включать в себя самостоятельную поисковую, исследовательскую деятельность в микрогруппах или индивидуально по желанию участников.

В начале занятия для актуализации знаний, поддержания интереса возможно проведение электронной викторины, игрового турнира по разгадыванию хорошо продуманного(ых) ребуса(ов), кроссвордов, тестов и т.д., что позволяет включить в деятельность всех учащихся независимо от уровня знаний. Например, при проведении викторины учащиеся отвечают на вопросы и задания викторины разного уровня сложности и из различных областей знаний. Педагог может предложить:

- соревнование между двумя (тремя) командами, в состав которых входят учащиеся разного уровня подготовки,

- выбрать команду знатоков и команду болельщиков, в которую входят учащиеся с разной степенью активности, что наиболее актуально в начале учебного года.

Основная часть занятия проходит в форме игровой задачи. С целью решения игровой задачи участники самостоятельно изучают материал. Для заинтересованного и мотивированного изучения материала следует максимально разнообразить способы самостоятельного поиска: подготовить наглядный материал в виде папок с подборкой фотографий и информационных буклетов, активно использовать заранее отобранные информационные ресурсы в сети Интернет, использовать подборку актуальных книг, энциклопедий, журналов о путешествиях и другую печатную продукцию, а также видеофильмы о путешествиях в изучаемую страну.

После решения игровой задачи участникам предлагается найти «приз» в виде национальных настольных игр или с национальным/региональным колоритом изучаемого объекта для чаепития (игра в руны в Скандинавских странах, круассаны во Франции, пицца в Италии, вепские «калитки», выборгские крендели, чак-чак в Татарстане, чурчхелу на Кавказе и т.д.).

В заключительной части занятия-исследования рекомендуется проведение различных видов игр, желательно народных игр изучаемых стран: развивающие настольные игры (шахматы в Индии, го в Китае) или подвижные (английские народные игры «Шапки и шляпы», «Кого нет»; испанские игры «Попади в ведро», «Волчок», «Поймай мяч», французская игра «Петанк» для модуля 1. В заключительной части занятия модуля 2 с этой задачей прекрасно справляются русские народные игры («Золотые ворота», «ручеек», «колечко», «цепи») или любые популярные у молодежи игры.

Помимо этого, обязательно на занятии должны быть игровые тренинговые упражнения, которые введены в контекст темы – они не только поддерживают интерес, но и выполняют корректирующую функцию. Например, на занятии по теме «Морское путешествие на драккаре в страну викингов» и «Чудеса рядом с нами. Выборг» использовались известные тренинговые упражнения: упражнение на взаимодействие с веревкой (с закрытыми глазами строим треугольник, круг, прямоугольник и т.д.) представлено как групповая игра «Строим драккар»; игровая разминка «Пожелание» трансформирована в «Пожелание успешного пути»; тренинговое упражнение «Паровозик» – «Путешествие на драккаре в темноте». На занятии «Германия – сердце Европы» использовался арт-терапевтический приём – учащимся предлагалось выполнить рисунки-ассоциации на музыку известных немецких композиторов и т.д., а на

занятии «Волга в картинах русских художников» выполнить рисунки-ассоциации на музыку Петра Ильича Чайковского, иллюстрирующей картины.

2. Занятие-путешествие является формой проведения занятий, имеющих практическую направленность, итоговым днем посещения страны в модуле 1 («Морское путешествие на драккаре в страну викингов», «Шифровальная машина «Энигма», «Построй свою планету», «Экспресс-курс испанского языка», «Китайское древо жизни – Киен-Му») или при изучении региона в модуле 2 («Россия на ладони», «Сокровища малахитовой шкатулки», «По Золотому кольцу», «Прогулки по северной столице», «Волга в картинах русских художников» и т.д.). Основная задача «путешествия» – закрепление и систематизация знаний, полученных на теоретическом занятии модуля 1 или в первой, теоретической части занятия модуля 2 посредством их применения в игровой ситуации, а также формирование навыков коммуникативности и коллаборации, поскольку обычно предполагают коллективную работу, а также формирование практических навыков планирования события – в данном случае путешествия. Преимущества игры-путешествия в том, что она может быть адаптирована к любому содержанию (от истории развития и становления изучаемой страны или региона до современных направлений в культуре, искусстве, науке и т.д.), а также с успехом использована как для формирования национальной идентичности подростка, так и для формирования необходимых компетенций – креативности, логического мышления и анализа, навыка коммуникабельности и умения работать в коллективе, удобна для взаимодействия педагога с подростковой возрастной группой.

Особенности организации и проведения. Игра-путешествие имеет и другие названия «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Игра-путешествие считается одной из самых богатых по потенциалу форм [2].

«Путешествие» – это собирательное название различного рода игр, в ходе которых подростки погружаются в организованную педагогом ситуацию, «проживают» ее, что усиливает восприятие, придает познавательному содержанию эмоциональную окраску и способствует систематизации полученных знаний. Например, занятие «Построй свою планету» по мотивам произведения А. Экзюпери «Маленький принц» предлагает ребятам окунуться в атмосферу фантастических космических полетов и совершать путешествие по астероидам. Занятие «По следам Шерлока Холмса» погружает в решение детективных задач, игра-путешествие «Шифровальная машина «Энигма» приглашает в мир секретных агентов и разведчиков, а на занятии «Морское путешествие на драккаре в страну викингов» использовано классическое путешествие «на корабле викингов Драккаре» по Балтийскому морю от одной Скандинавской страны к другой.

В модуле «Тур де Рус» аналогичную задачу выполняют виртуальное «путешествие» по Волге или путешествие по Ленинградской области, от Мандрог до Выборга, предлагая учащимся обратить внимание на достопримечательности Ленобласти, «чудеса рядом с тобой», квесты «Тайны московского Кремля» и «Россия на ладони». Занятие в форме игры-путешествия – это, как правило, познавательная викторина, состоящая из ряда этапов (станций, заданий, остановок и т.д.) в определенной последовательности. На каждом этапе участникам предлагается комплекс заданий в соответствии с темой изучаемой страны. Каждая из станций должна быть непохожа на другую, на них должны присутствовать разные виды заданий, предлагаться разные способы их выполнения, в том числе коллективно или индивидуально. Самое главное в игре-путешествии – это целенаправленное движение группы, а организовано движение, может быть, разными способами (маршрутный лист, ведущий либо по желанию участников). В условиях небольшого клубного пространства переход от станции к станции можно сделать и условным, посредством использования музыкального сопровождения или видеоматериала.

3. Занятие-погружение – также один из видов практических занятий, является востребованным среди подростков, но трудоемким в реализации («Индийские тату – красота и таинственность», «Косплей – костюмированная игра (Япония)» модуля 1, «Ярославские краски», «Чудеса рядом с тобой. Выборг», «Осенняя ярмарка» модуля 2). Это костюмированные, познавательно-ролевые игры, мастер-классы, фотосессии, косплеи – все виды преображения, переодевания, перевоплощения в выдуманных или реальных персонажей изучаемой страны.

Особенности организации и проведения. Здесь ключевое значение имеет атмосфера занятия. Без атмосферы не получится погружения. Используются все доступные средства: музыкальное оформление занятия в стиле страны посещения или региона, подборки видеоматериалов, оформление помещения, атрибуты, раздаточный материал, элементы костюмов.

В подготовке данных занятий актуально взаимодействие с социальными партнерами. Так, например, при изучении Китая по договоренности с профессионалом можно провести мастер-класс по боевым искусствам, на котором обучить подростков простым приемам самозащиты. Во время путешествия в Индию можно пригласить педагогов студии индийского танца, организовав фотосессию в индийских костюмах и мастер-класс индийского танца. Изучая Японию, можно организовать косплей известных анимационных героев Японии. В зависимости от возможностей содержание занятий, заявленное в программе, может варьироваться.

В целом программа «Travel Club» насыщена различными игровыми технологиями, поскольку именно игра дает подростку ощущение свободы, снимает

напряжение и уровень тревожности, увлекает и мобилизует познавательные и эмоционально-волевые сферы. Творческий, эмоциональный, социализирующий и досуговый потенциал игры эффективен как в формировании гражданской активности подростков, так и в формировании способности адаптации к быстро меняющемуся окружающему миру.

Апробация программы показала, что по мере адаптации подростки проявляют активное желание участвовать в подготовке и проведении занятий, предлагают интересные для них темы изучения, самостоятельно готовят презентации и другие материалы. Учащиеся проявляют инициативу в организации поздравлений участников группы с текущими календарными праздниками (23 февраля, 8 марта) по специфике изучаемой страны, самостоятельно подготовив игровые квесты и задания. Рекомендуются активно поддерживать инициативу подростков, привлекая их к организации и проведению мероприятий, проводимых образовательным учреждением. Коллективные творческие игры погружают подростков в ситуацию живого поиска и открытия. Например, предложить учащимся оформить помещение клуба к занятию или разработать кроссворды, ребусы и т.д. (на основании знаний о странах, полученных на занятиях по программе) для проведения интерактивной программы для детей младшего школьного возраста.

Детям подросткового периода свойственна поисковая, творческо-экспериментальная активность, поэтому технологию группового обучения необходимо интегрировать с элементами проектной деятельности. Метод проектов органично сочетается с групповым подходом к обучению и эффективно решает задачу по формированию таких качеств социально активной личности, как инициативность и ответственность, коммуникативность, умение работать в команде, владение навыками самоконтроля.

Работа с проектом может строиться в зависимости от способностей и активности учащихся: это может быть максимально свободный и нетрадиционный подход к выполнению проекта, начиная с выбора идеи, заканчивая представлением результатов, самостоятельный поиск новой информации, знаний. Возможен исполнительский (репродуктивный) уровень проекта, поэтому педагогу необходимо подготовить и предложить идеи, информационный материал в объеме, минимальный набор указаний для выполнения проекта. Для учащихся, не владеющих навыками проектной деятельности рекомендуется выполнение ознакомительно-ориентировочных (информационных) проектов, особенно на начальном этапе реализации программы.

На протяжении всей программы учащиеся заполняют блокнот «Записки умного путешественника», основной задачей которого является возможность отмечать достоинства страны путешествия, в том числе с точки зрения

общественного устройства, и выполнять мини-проект. Подобную задачу выполняет и блокнот «Тур де Рус», где фиксируются заметки детей, относящиеся к изучаемому региону, и выводы о его развитии и вкладе в развитие всей России, в том числе, туристическом потенциале. Работа с блокнотом «ЗУП» может строиться по-разному – в конце первого занятия по стране или на втором занятии, с блокнотом «Тур де Рус» – преимущественно в заключительной части занятия.

Литература

1. Губина Ю.В. Роль игрового развлекательного досуга в формировании ценностных ориентаций подростков //VIII Международная студенческая электронная научная конференция «Студенческий научный форум 2016» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.scienceforum.ru/2016/2012/23074> – (Дата обращения: 20.09.2020).

2. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Взрослые игры для детей. Методическое пособие. – М.: Владос, 2000. – 215с.

Примеры пресс-релизов и пост-релизов учебных занятий по программе

Модуль «Планета тур»



Клуб "Маяк"
15 янв 2020

СМОТРИТЕ! В ТУМАНЕ ПОЧТИ НЕ ВИДЕН БЕРЕГ! НО ОН ЕСТЬ!)))
Шекспир, Битлз, Винни-Пух и Гарри Поттер - вот оочень краткий список того, что дала Великобритания миру. Об остальном - узнаем на занятии! Сегодня "Трэвел клуб" отправится к берегам туманного Альбиона! СМОТРИМ РОЛИК - всего 3 МИНУТЫ!

<https://www.youtube.com/watch?v=jUc6sT1Dbck>



Что такое Великобритания?



Юлия Сальникова
28 ноя 2018

TRAVEL CLUB ПРИГЛАШАЕТ

Сегодня мы отправимся в путешествие по следам Маленького принца, героя одной из самых известных в мире книг Антуана де Сент-Экзюпери, французского писателя, летчика, героя. Нас ждет Большая игра по мотивам сказки. Вперед, к приключениям!

Для тех, кто пропустил 1-е занятие, посвященное Франции, мы повторим все самое основное и интересное об этой удивительной стране. Ждем!

<https://www.youtube.com/watch?v=tZ6SQvCcN8U>



Маленький принц - Антуан Де Сент-Экзюпери (Сказка)



Юлия Сальникова
7 ноя 2018



TRAVEL CLUB СЕГОДНЯ! В 17.00 ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ПУТЬ!

Покидаем суровые скандинавские фиорды и направляемся в Германию!

Нас ждут национальные игры и квест по городам!

Великие поэты, композиторы, ученые, мыслители! Лучшие сказочники мира

братья Гримм и изобретатель двигателя Дизель! Бах и Бетховен, Гете и Шиллер!

https://www.youtube.com/watch?v=fFUXdpk_8AQ



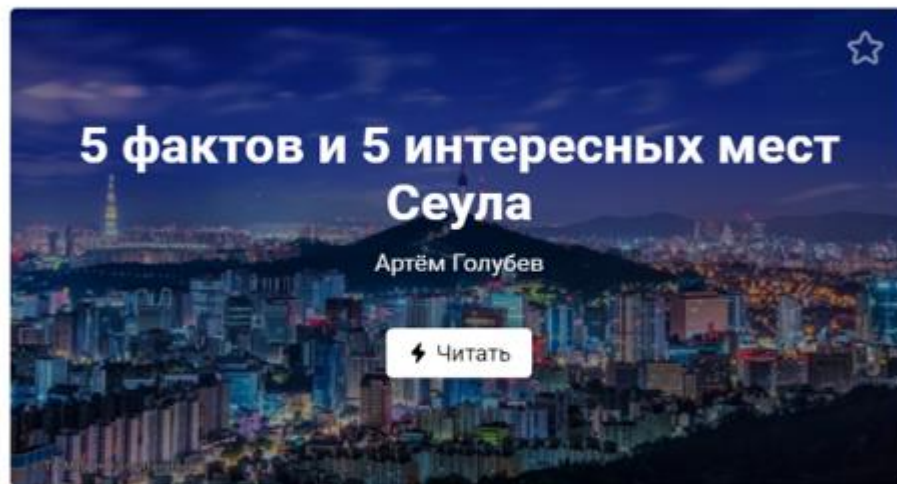
Золотой Гусь



Клуб "Маяк"
15 мая 2020



АРТЁМ ГОЛУБЕВ Артём Голубев СДЕЛАЛ ИНТЕРЕСНЕЙШИЙ ПРОЕКТ ДЛЯ НАШЕГО КЛУБА ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ! ОТПРАВЛЯЕМСЯ В СЕУЛ, СТОЛИЦУ ЮЖНОЙ КОРЕИ!



9



7



128

Сначала старые ▾



Мария Киселева

Очень интересно. Хочу теперь в Сеул!

15 мая 2020 Ответить Поделиться

2



Любовь Тейбер-Лебедева

10 ноя 2017



8 ноября в клубе "Маяк" состоялось новое путешествие, на сей раз во Францию. Мы "погуляли" по Монмартру, насладились видами Парижа с Эйфелевой башни, "заглянули" в Лувр полюбоваться Джокондой, и конечно же, отведали французских круассанов. В окрестностях Марселя покатали шары с "местными жителями", играя во французскую национальную игру "Петанк".



Любовь Тейбер-Лебедева

1 фев 2018



Вот и закончилось наше 2-х недельное путешествие по Земле Обетованной - Израилю. Мы успели узнать много удивительных историй народа, который в этом году будет праздновать 5778 Новый Год! И в заключении, мы попробовали проанализировать числовое значение наших имен на иврите по методу "Гематрия" и сделали еврейские амулеты в виде ладони "Хамса".



Модуль «Тур де Рус»



Клуб "Маяк"
22 сен в 15:19



ТРЭВЕЛ КЛАБ. ТУР ДЕ РУС

Санкт-Петербург и окрестности. Куда можно уехать из СПб на "ласточке" и оказаться в средневековом городе? А на теплоходе? Где живут вепсы? Что такое козуля? А также настольные и интеллектуальные игры, мастер-класс по декоративно-прикладному искусству и прочие активности.



Клуб "Маяк"
3 ноя в 18:58



ТРЕВЕЛ КЛАБ. СНЫ О КАРЕЛИИ

Представляем вам фотопроjekt "Озёрный край" АРТЕМА ГОЛУБЕВА, посвященный Карелии. Артем много времени проводит в Шёлтозере, старинном вепском селе в Прионежском районе Республики Карелия. Шёлтозеро - комплексный памятник истории, здесь вепский этнографический музей. И удивительной красоты природы, которую Артем фотографирует в разное время года. Артем - великолепный фотохудожник, тонко чувствующий гармонию окружающего мира. Любуемся его работами!





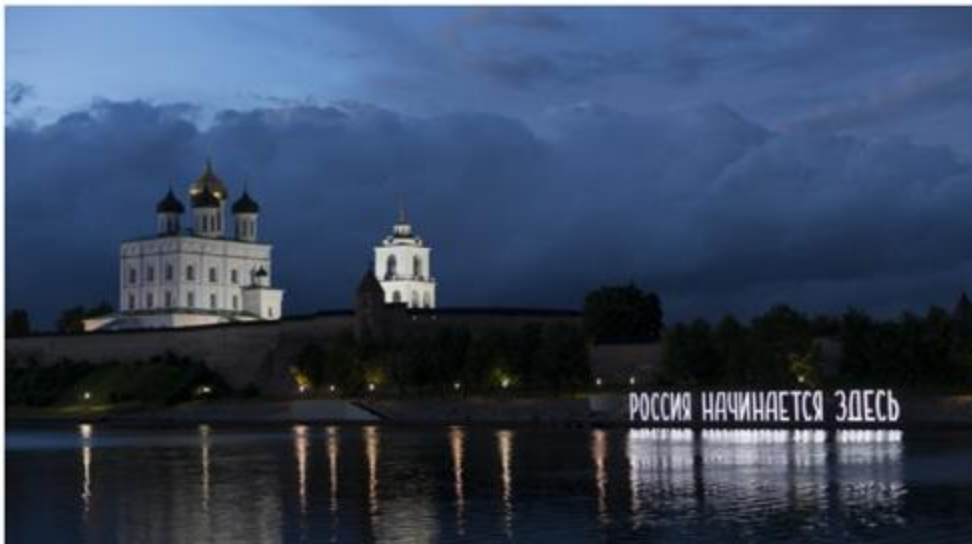
Клуб "Маяк"
9 дек 2020



ТРЭВЕЛ КЛАБ, ТУР ДЕ РУС. ПСКОВ: ЗЕМЛЯ - ИСТОРИЯ

Мы кое-что узнали про Псков - старинный русский город, наш сосед.
Предлагаем пройти небольшую викторину, всего 5 вопросов. Затрудняетесь - ищите ответы в постах группы.

<https://learningapps.org/display?v=phqd1t6h520>



Клуб "Маяк"
9 дек 2020



ТРЭВЕЛ КЛАБ. ТУР ДЕ РУС. МОСКВА - СЕРДЦЕ РОССИИ

Прекрасное видео под прекрасную музыку Чайковского.
Вот она какая, большая-пребольшая, приветлива со всеми, во всех сердцах жива.
любимая, родная красавица Москва!



Москва - столица России

yandex.ru



Клуб "Маяк"
24 апр 2020



ТРЭВЕЛ КЛАБ: ЗАПИСКИ УМНОГО ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Друзья! Весь год мы с вами совершали виртуальные путешествия по странам и континентам, "бродили" по улицам разных городов, по музеям и выставкам. Визитная карточка любой страны - его музей. Предлагаю вам увлекательное путешествие по музеям мира, по стилям и творчеству разных художников и скульпторов. Проверьте себя и узнайте новое! Сделайте заметки на память - что понравилось больше всего. В путь!

<https://levelvan.ru/trainer#/>



Тренажер по искусству Level One
levelvan.ru



Клуб "Маяк"
5 апр в 21:32



ИНТЕРЕСНО О МОСКОВСКОМ

Вот как могла выглядеть Московская площадь согласно первому генеральному плану застройки. С севера и юга ее должны была обрамлять грандиозные триумфальные арки с проездами.



10 2 2

325