

УДК 378.016:930.85

Столяр Марина

ORCID 0000-0002-7643-3027

Доктор філософських наук, доцент,  
завідувачка кафедри філософії та культурології,  
Національний університет  
«Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка  
(м. Чернігів, Україна) E-mail: stolar61@ukr.net

Богун Ксенія

ORCID 0000-0001-6924-2452

Кандидат філософських наук, старший викладач  
кафедри права, філософії та політології,  
Національний університет  
«Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка  
(м. Чернігів, Україна) E-mail: kseniabohun@gmail.com

## МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ ТЕМИ «КУЛЬТУРА СТАРОДАВНЬОЇ ГРЕЦІЇ ЧАСІВ АРХАЇКИ»

У статті проаналізовано основні методи викладання курсу «Історія та теорія зарубіжної культури» на матеріалі теми «Культура Стародавньої Греції часів архаїки». У змісті роботи переважна увага приділяється конкретизації наочних форм навчання, що слугують основою інтерактивного методу.

**Мета роботи:** автори статті мають на меті розкрити зміст та форми основних методів навчання, що у своїй сукупності та взаємодії створюють можливість максимально ефективного, творчого та дискурсивного освоєння теми «Давньогрецька культура доби архаїки» з предмету «Історія та теорія зарубіжної культури». Цей курс викладається в Національному університеті «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка магістрантам спеціальності 034 «Культурологія».

**Методологія.** Культурологічна герменевтика та структуралізм є провідними методологічними практиками, що використовуються під час вивчення теми. Зокрема культурологічна герменевтика допомагає абстрагуватися від семантики, символіки та цінностей сучасного світу та вжитися в інше культурне середовище, в якому важливими факторами є принципово інший хронотоп, віра в рок, специфічне розуміння моральних чеснот тощо. Також застосовуються такі загальнонаукові методи дослідження як аналіз, синтез, компаративний аналіз артефактів ранньої і пізньої архаїки тощо.

**Наукова новизна.** В статті вперше конкретизовано сукупність та зміст методичних засобів вивчення магістрантами культури Стародавньої Греції часів архаїки. Зокрема в роботі продемонстровано на конкретних прикладах, яким чином можна використовувати практичний та інтерактивний методи на заняттях (лекції, семінари та самостійна робота), присвячених означеній темі.

**Висновки.** В якості провідного практичного методу в статті пропонується наочний метод; перераховуються основні методичні артефакти теми – носії візуальної інформації. Ці артефакти поділяються на три групи в залежності від суб'єкта методичної активності: 1) ті, що пропонуються викладачем; 2) зроблені студентами; 3) сформовані викладачем і студентами в процесі спільної роботи над темою. Друга і третя група артефактів формуються інтерактивними методами, що мають своїм змістом творчий діалог викладача і магістранта, а також взаємодію магістрантів між собою.

Автори статті також пропонують конкретні ігрові форми вивчення теми і вважають, що саме гра дає можливість викладачеві об'єктивно оцінити знання та навички магістрантів у найбільш сприятливій для цього творчій та невимушеній атмосфері.

**Ключові слова:** практичний, інтерактивний методи навчання, суб'єкт методичної активності, навчальна гра.

**Постановка проблеми та її зв'язок з важливими практичними завданнями.** Тема «Культура Стародавньої Греції часів архаїки» є складовою змісту декількох курсів, що викладаються в Національному університеті «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка на різних спеціальностях. Це «Історія зарубіжної культури», «Філософія та культурологія», «Культурологія», «Історія Стародавньої Греції і Риму» тощо. Проте, перш за все, це одна з базових тем предмету «Історія та теорія зарубіжної культури» – нормативного курсу, що входить до освітньо-професійної програми другого рівня вищої освіти за спеціальністю 034 Культурологія (галузі знань 03 Гуманітарні науки; кваліфікація – магістр).

Відповідний курс викладається магістрантам протягом трьох семестрів і ділиться на три частини. В першій частині студенти знайомляться з методологією вивчення та артефактами Античної та Середньовічної культури. Друга частина охоплює питання історії та теорії зарубіжної культури доби Відродження та Нового часу. І до третьої частини відносяться теми з історії та теорії культури XIX–XX ст.

Перша частина курсу – «Антична та середньовічна культура», що викладається в першому семестрі першого курсу магістратури, є, на нашу думку, найважливішою для розуміння витоків та особливостей Європейської цивілізації взагалі та української як унікальної європейської культури зокрема. Бо ж саме античність та християнська культура складають основу тих цивілізаційних феноменів, які ми називаємо «сучасна Європа», «європейські цінності».

У статті, що пропонується, ми будемо намагатися експлікувати та проаналізувати методику викладання курсу історії та теорії зарубіжної культури у ЗВО на матеріалі теми «Давньогрецька культура доби архаїки». Ця тема висвітлює один з найбільш плідних періодів світової культури [7, XII] розкриває широкі можливості для розуміння європейського контексту становлення та розвитку української культури; дає яскраві історичні приклади проведення реформ в складних соціально-політичних умовах; створює на заняттях ситуації «впізнання», коли студент проводить певні паралелі між історією грецького та українського народів, а також може зрозуміти походження конкретних культурних практик, що існують в Європі та Україні до сьогодні.

Матеріалом аналізу наразі є культурні практики Стародавньої Греції доби архаїки, тобто періоду історії культури Стародавньої Греції, що датується VIII – початком V ст. до н.е.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Нажаль, в методичній літературі практично відсутні конкретні розробки наочних посібників та інтерактивних ігор, що сприяють ефективному, творчому засвоєнню матеріалу з курсу «Історія та теорія зарубіжної культури». Відповідна література є переважно для вчителів історії України, української та зарубіжної літератури ЗОШ. Проте ми маємо достатній арсенал праць, присвячений загальному питанню методики викладання у ЗВО, в межах яких детально проаналізовано основні методи та їх різновиди.

**Мета статті:** розкрити зміст та форми основних методів навчання, що у своїй сукупності та взаємодії створюють можливість максимально ефективного, творчого та дискурсивного освоєння теми «Давньогрецька культура доби архаїки» магістрантами спеціальності 034 Культурологія. Зокрема, ми прагнемо продемонструємо, яким чином можна використовувати наочний, практичний та інтерактивний методи на заняттях (лекції, семінари та самостійна робота), присвячених цій темі.

**Методологія дослідження.** В якості методології, що дозволяє вивчати архаїчну культуру Стародавньої Греції, виявляти як її специфіку, так і універсальні дискурси, виступає сукупність наступних методологічних практик: культурологічна герменевтика, структуралізм, теорія архетипів К.Г. Юнга, крипторелігійна методологія М. Еліаде тощо.

Культурологічна герменевтика допомагає абстрагуватися від семантики, символіки та цінностей сучасного світу та вжитися в інше культурне середовище, в якому важливими факторами є принципово інший, циклічний хронотоп, нерозривно пов'язаний з природою; значно менша за сучасну довжина людського життя; певні гендерні константи; віра в рок, невідворотну долю; вкрай загострене сприйняття честі та образи; специфічне розуміння справедливості тощо. Разом з провідними політичними та культурними діячами, образи яких виводять відомі історики античності, ми ніби існуємо на межі життя і смерті, істини та заблудження, слави і ганьби, сподівань і відчаю. Для цього під час роботи над такими першоджерелами, як «Історія» Геродота (кн. 1: 29–45, 53, 79–81, 85–91; кн. 3: 39–43, 122–125) [1], «Порівняльні життєписи» Плутарха (життєписи Лікурґа та Солона) [4] та книги Діогена Лаєрського «Про життя, вчення та висловлювання славетних філософів» (книги I, II, VIII та IX) [3], ми звертаємо увагу студентів, перш за все, саме на «іншість» мислення та оцінок, дій та міркувань людей архаїчної доби. А потім вже обговорюємо спільні моменти сучасної української, європейської та архаїчної культури. У другому випадку йдеться про те, що в усі часи існує досить стійка структура видів людської діяльності, певні форми спілкування, а також універсальні сенсожиттєві цінності.

Прослідковувати динаміку культури часів архаїки ми намагаємося в контексті культурологічної теорії циклічного розвитку, яку розроблено та застосовано, зокрема, в працях О. Шпенґлера (1880–1936) та інших культурологів. У відповідній оптиці доба архаїки постає як молодість античної культури, як період її бурхливого розвитку в різних сферах культури одноразово: економіка, політика, право, філософія, мистецтво (особливо, архітектура, скульптура та живопис).

Важливо донести до студентів, що це була доба, яка не тільки стала шаблоном до класичної культури, але й назавжди залишилася повноцінним та неповторним культурним світом у своїх пошуках кращого державного устрою, соціальної справедливості, оптимально ефективного розподілу праці; форм гармонії людини і держави, людини і природи, людини і космосу.

У процесі роботи над темою ми використовуємо такі загальнонаукові методи дослідження як аналіз окремих елементів, рис, аспектів архаїчної культури; здійснюємо компаративний аналіз артефактів ранньої і пізньої архаїки; прагнемо до синтетичної картини архаїчного світу; виважено, з певними поправками, але використовуємо певні аналогії архаїчної політичної культури Стародавньої Греції часів і політичної культури України тощо.

Синхронічний метод дозволяє бачити зв'язки культурних практик, які існують в одному культурному просторі та зазнають взаємних впливів. Діахронічний виявляє генезу окремих форм діяльності та спілкування. Аксиологічний метод зосереджує увагу на світі людини, яким він постає крізь призму провідних цінностей доби та їх реалізації через прийняття важливих рішень, у людських вчинках, у ставленні до інших людей та впливу конкретної особистості на історичний хід подій.

**Наукова новизна:** у статті вперше розкрито та деталізовано описано сукупність таких методичних засобів вивчення конкретного культурного періоду античності (культури Стародавньої Греції часів архаїки) як виготовлення наочних посібників, інтерактивні ігри, вправи; введено термін «культурологічного конструктору» як форми інтерактивної наочності на заняттях з історії та теорії зарубіжної культури.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** В якості практичних методів, якими ми пропонуємо користуватися під час опанування матеріалом є, перш за все, *наочний метод* та відповідні *артефакти* – *носії візуальної інформації*.

Ці артефакти ми поділяємо на три групи в залежності від суб'єкта методичної активності: 1) ті, що пропонуються студентам викладачем; 2) зроблені студентом (або двома студентами, якщо йдеться про більш складне завдання); 3) сформовані викладачем і студентами в процесі спільної роботи над темою.

До перших наочних засобів ми відносимо:

- 1) карту Стародавньої Греції часів архаїки, на якій відображено процес колонізації;
- 2) порівняльну таблицю рис скульптури Стародавнього Єгипту та Стародавньої Греції часів архаїки;
- 3) порівняльну таблицю рис скульптури архаїчного, класичного та елліністичного періодів Стародавньої Греції;
- 4) портрети провідних філософів-досократиків, політичних діячів доби архаїки;
- 5) світлини храмів, скульптур, творів вазового живопису доби архаїки тощо;
- 6) набори пазлів скульптур чи архітектурних споруд періоду, що вивчається;
- 7) схеми доричного та іонічного архітектурних ордерів (представлені окремо для детального розгляду; розташовані поряд для порівняння та розрізані горизонтально на окремі деталі, з яких треба зібрати модель доричного або іонічного ордерів в залежності від варіанту практичного завдання).

Що ж до наочних засобів, виготовлених студентами, то ми пропонуємо їм зробити (за бажанням, на вибір):

1) карту Стародавньої Греції часів архаїки з позначенням основних культурних центрів. Поряд з цими центрами бажано розташувати маленькі зображення певних архітектурних споруд, скульптур, найбільш видатних археологічних знахідок, міфологічних сюжетів, що пов'язано з конкретним топосом. Це, безумовно, є складна і творча робота. Вона передбачає опанування групою студентів великою кількістю інформації та формування певних асоціацій між конкретними місцинами та шедеврами античної культури архаїчної доби;

2) презентацію з окремого питання культури Стародавньої Греції часів архаїки (наприклад, «Військові сюжети у вазовому живопису доби архаїки»; «Одяг і зачіски Стародавньої Греції часів архаїки» тощо);

3) також можна представити у формі віртуальної екскурсії колекцію конкретного художнього або археологічного музею світового значення, що мають шедеври античного мистецтва відповідного періоду. Наприклад, музей мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків у Києві нещодавно відкрив нову «Античну колекцію», в межах якої є артефакти доби архаїки; Національний археологічний музей міста Афіни; колекція античного мистецтва доби архаїки Лувру (м. Париж); зібрання творів грецького та римського мистецтва музею Метрополітен (США) тощо. За візирець студент може взяти вже готову віртуальну екскурсію, наприклад Департаментом Греції і Риму в Британському музеї [2]. Відповідна робота є достатньо складною, бо вимагає перегляду значної кількості артефактів; відбір творів, що презентують добу архаїки (можливо, навіть різні етапи цієї доби), далі – виокремлення найбільш виразних творів з числа вже вибраних і, нарешті, дуже стислий та яскравий опис цих артефактів.

Для групи студентів (не більше трьох) можна запропонувати виготовити гру-ходилку з фіксацією (в якості основних зупинок на «шляху») різноманітних топосів та артефактів культурного життя доби архаїки. Зокрема, якщо фішка ставиться на кружечок, що позначає відправлення корабля на нові землі під час колонізації, то гравець зразу ж переходить через один рядок вгору, тобто пропускає декілька пунктів і, таким чином, має шанс швидше за інших гравців дійти до фіналу. Якщо ж фішка зупиняється на кружечку, позначеному правлінням тирана Полікрата (малюнок поряд з кружечком – Полікратова каблучка), то гравець, навпаки, повертається на самий початок гри, тобто всі його «напрацювання» зникають. У випадку Дамокла (поряд з кружечком зображується меч, що висить на кінському волоссі) гравець має пропустити один хід тощо.

Прикладом наочності, виготовленої викладачем і студентами разом, є вибір списку імен діячів культури доби для гри «Хто я?». Ці імена пишуться на окремих листочках, які приклеюються на лоб одному з гравців. І цей гравець має відгадати, *хто він є* як представник культури часів архаїки.

Здогадатися йому допомагають інші гравці. Але вони можуть відповідати на запитання тільки двома словами – так або ні. Наприклад, гравець з листочком на лобі, який не може знати, що за ім'я там написано питає: «Я реальна людина? Я міфологічний персонаж? Я тиран? Я філософ? Я був відомим реформатором? Мене жорстоко розіграв мій друг, який не хотів одружуватися? Мене вбили? Я хворів на водянку? Я вмер від сміху?» та інші запитання.

Кожне з запитань передбачає знання студентом певного факту з біографії конкретного діяча архаїчної культури або деталей з історій про богів і героїв античної міфології. Наприклад, студент вже дізнався з відповідей учасників гри, що мова наразі йде про філософа-досократика. Він не може за правилами гри просто перераховувати імена всіх відомих філософів раннього періоду, але має запитати про цю особистість опосередковано, згадуючи певну філософську ідею мислителя: («Я вчив, що все є вода (апейрон, повітря, Логос, число тощо)?») або певний факт біографії («Я розіграв свого друга через те, що він вмовляв мене одружитися?»; «Я хворів на водянку?»; «Я задивився на зірки і впав у яму?») тощо.

Ця гра вимагає від *всіх* учасників не тільки чималої ерудиції, але й логічного мислення, адже швидше знаходить правильну відповідь той студент (час пошуку відповіді також фіксується), який вмilo ставить питання, відкидаючи зайву інформацію і послідовно звужуючи число осіб, серед яких може знаходитися його персонаж. Тому варто пояснити студентам, яка логічна процедура наразі є найбільш ефективною.

Для цього використовується метод класифікації імен (осіб), що пов'язані з добою архаїки. При цьому провідна роль у знайденні критеріїв класифікації та ступенів звуження кола осіб належить студентам. Викладач лише підказує напрямок думки та допомагає магістрантам не втратити логічну послідовність думки.

Ми вважаємо, що цю гру варто проводити вже для закріплення матеріалу теми. Також така форма навчання дає можливість викладачеві *об'єктивно* оцінити знання та навички магістрантів у *найбільш сприятливій для цього атмосфері – атмосфері гри*. Відтак відпадає потреба проводити контрольну роботу чи тест з теми. Тобто, з одного боку, викладач уникає стресової для студентів ситуації на занятті, бо будь-яка контрольна – це завжди стрес навіть для відмінників (або особливо для відмінників), а з іншого – не витрачається час на заслуховування читання текстів, скопійованих студентами з електронних джерел. Зрозуміло, що наведена форма роботи можлива лише в форматі offline. І в такій грі треба дати можливість реалізуватися всім членам групи в якості ведучого, тобто того, хто відгадує ім'я. Викладачу при цьому треба досить швидко реагувати з оцінками відносно кожної репліки, запитання, відповідей або, навпаки, мовчання студентів, які не знають, що відповісти (балами, «плюсами», знаками запитання). Далі саме з цих відміток складається більш-менш об'єктивна оцінка кожного з учасників гри.

Також маємо чітко виокремлювати запитання більш високого рівня компетентності та значно ширшої ерудиції, відрізняючи відповідні репліки від озвучення простих, широко відомих фактів. Тобто оцінка кожного з учасників гри формується на основі двох факторів: навичок логічного мислення, які дозволяють швидше прийти до результату, та знань конкретних фактів з історії культури цього періоду. При цьому елементи ерудиції, які студент отримує на лекції, на нашу думку, мають оцінюватися трохи нижче, ніж знання, які студент отримав під час підготовки до семінарського заняття та в процесі самостійної роботи над першоджерелом.

Як можна побачити з опису наочного методу, що використовується на заняттях з історії та теорії зарубіжної культури, цей метод включає в себе практики інтерактивності. Тобто є тісно пов'язаним з інтерактивними методами, що мають своїм змістом творчий діалог викладача і магістранта, а також взаємодію магістрантів між собою. Переважна більшість педагогів-практиків та педагогів-дослідників вважають інтерактивні методи найбільш ефективними в процесі навчання [5; 6], і ми з ними цілком погоджуємося.

Також наведені вище форми наочності тісно переплітаються з практичними методами навчання. Наприклад, гру «Хто я?» (на матеріалі певного періоду історії культури) можна вважати формою практичної роботи, оскільки вона дає можливість повторити та закріпити пройдений матеріал та, певною мірою, має узагальнюваний характер.

Практичні методи навчання, як відомо, так називаються, бо використовуються під час виконання практичних завдань. Такими завданнями в межах теми, що наразі вивчається, можуть бути різного змісту *вправи*. Досить розповсюджений вид вправ з історії та теорії культури – це тексти з помилками, які магістрант має виправити. Якщо вправа дається на першому семінарі з теми або вона пропонується більш «слабким» студентам групи, то викладач може в дужечках надати декілька варіантів правильних висловів та понять, якими треба замінити неправильні. Вправи можна давати як на семінарах, так і на заняттях з самостійної роботи. Також їх можна пропонувати в якості домашнього завдання.

Наведемо приклад фрагменту тексту з помилками: «Стрункі, білосніжні колони доричного ордеру нагадували тендітні постаті дівчат, які заповнили храм Артеміди з нагоди її свята». В цьому реченні є три помилки. Перша: доричні колони, на відміну від колон іонічного ордеру, є кремезними, вони виражають ідею мужності. Друга помилка – колони не були білими чи сірими, вони були кольоровими. Тобто в архітектурі (як і в скульптурі) ще з часів архаїки реалізовувався *принцип поліхромності*. Третя помилка – свята влаштувалися не в середині храму, а біля нього. Вони проходили на тлі храму у формі святкової процесії навколо сакральної споруди. При цьому і жертівники були розташовані перед храмом. Що ж до участі у святі жінок та дівчат, то вони, дійсно, могли брати участь у святах. Особливо у тих, що були присвячені жінкам-богиням.

Студенти, як правило, зразу помічають помилку щодо «витонченості» доричної колон, але на основі певних джерел про побут греків роблять припущення, що на святі були присутні лише чоловіки, тобто другу і третю помилки знайти дещо важче і тому їх виявлення оцінюється вище.

Також формою практичного завдання є *складання порівняльних таблиць*. В темі «Культура Стародавньої Греції часів архаїки» магістранти мають навчитися порівнювати доричний ордер з іонічним, архаїчну скульптуру з єгипетською пластикою, а також з класичною та елліністичною скульптурою (останнє – це вже завдання із закріплення пройденого матеріалу, яке дається наприкінці вивчення всіх періодів культури Стародавньої Греції).

Дуже корисними з точки зору теоретичних знань і практичних навичок є *вправи* із збирання цілісного образу артефакту культури з елементів того, що ми пропонуємо назвати «*культурологічним конструктором*». Під культурологічним конструктором ми розуміємо гру, що складається з елементів (паперових, дерев'яних, пластикових тощо), кожний з яких є частиною певного артефакту (архітектурної споруди, круглої скульптури, рельєфу, барельєфу, твору вазового живопису). Наприклад, в нас є фрагменти ордерів (розрізані горизонтально деталі цілісного образу), з яких студент збирає храм певного ордену або колону з відповідним антаблементом, тобто верхньою горизонтальною частиною храму, що спирається на колони. Також можна запропонувати студентам набори пазлів різних артефактів мистецтва доби, що вивчається.

Що ж до виготовлення макетів храмів або колон різних ордерів, то це, по суті, творча робота, але вона вимагає занадто багато часу на формування принципово нефахових компетентностей. Тому ми вважаємо недоцільним давати відповідне завдання магістрантам-культурологам. Проте для студентів, що слухають загальний курс «Філософії та культурології» і навчаються за спеціальністю «Механічна обробка деревини» це завдання буде корисним як з точки зору розвитку навичок їхньої спеціальності, так і в площині набуття корисних культурологічних знань.

**Висновки і перспективи подальших розвідок.** Таким чином, глибоке та творче засвоєння теми «Культура Стародавньої Греції часів архаїки» магістрантами-культурологами та студентами інших спеціальностей університету, які знайомляться з культурою відповідної доби в межах курсів «Культурологія», «Філософія та культурологія», «Історія Стародавньої Греції та Риму», безпосередньо залежить від методів навчання, якими буде користуватися викладач під час роботи зі студентами. Метод культурологічної герменевтики дає можливість глибоко зануритися в певну культуру та зрозуміти її специфіку, для чого слугують вміло підібрані фрагменти першоджерел та кваліфікована допомога викладача в інтерпретації їхнього змісту.

Широкий спектр наочних посібників, навчальних ігор, вправ на критичне мислення закріплює матеріал, що вивчається на лекціях, семінарах та заняттях з самостійної роботи в контексті інтерактивного методу навчання.

Наразі ми конкретизували та проаналізували методи навчання в межах однієї теми. У перспективі плануємо це зробити до всіх тем першої частини курсу історії та теорії зарубіжної культури, залучивши до цієї методичної та методологічної роботи також магістрантів-культурологів.

## References

1. Геродот. Історії в дев'яти книгах. Київ, 1993. 576 с.  
Gerodot. (1993). Istoriyi v dev'yati knigah [Histories]. Kyiv, Ukraine [in Ukrainian].
2. Департамент Греції і Риму в Британському музеї. URL : <https://www.hisour.com/ru/ancient-greece-british-museum-37012/> (дата звернення 10.07.2022).  
Departament Gretsii i Rimu v Britanskomu muzeyi [Department of Greece and Rome in the British Museum]. Retrieved from : <https://www.hisour.com/ru/ancient-greece-british-museum-37012/> [in Ukrainian].
3. Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. Перевод с древнегреч. М.Л. Гаспарова. Москва, 1986. 574 с.  
Diogen Laertskiy (1986). O zhizni, ucheniyah i izrecheniyah znamenityih filosofov [Lives of Eminent Philosophers]. Perevod s drevnegrech. M.L. Gasparova. Moskva [in Russian].
4. Плутарх. Сравнительные жизнеописания. Харьков, 2013. 352 с.  
Plutarh (2013). Sravnitelnyie zhizneopisaniya [Parallel Lives]. Harkov, Ukraine [in Russian].
5. Староста В. І., Гардубей М. В. Інтерактивні методи навчання: практичний аспект. *Збірник наукових праць ЗОІППО*. №1 (27). 2017. URL : [https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/16019/1/2017\\_1%2827%29\\_Starosta\\_Gardubey\\_Zaporizza.pdf](https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/16019/1/2017_1%2827%29_Starosta_Gardubey_Zaporizza.pdf) (дата звернення 12.07.2022).  
Starosta, V. I., Gardubey, M. V. (2017). Interaktivni metodi navchannya: praktichniy aspekt [Interactive teaching methods: practical aspect]. *Zblrnik naukovih prats ZOIPPO – Collection of scientific works ZOIPPO*, № 1 (27). Retrieved from : [https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/16019/1/2017\\_1%2827%29\\_Starosta\\_Gardubey\\_Zaporizza.pdf](https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/16019/1/2017_1%2827%29_Starosta_Gardubey_Zaporizza.pdf) [in Ukrainian].
6. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посібник. Київ, 2009. 80 с.  
Yagodnlkova, V.V. (2009). Interaktivni formi i metodi navchannya u vischii shkoll: navch.-metod. posibnik [Interactive forms and methods of learning in higher education: educational and methodological manual]. Kyiv, Ukraine [in Ukrainian].
7. Grant Michael (1988). *The Rise of the Greeks*. New York: Charles Scribner and Sons.

**Stoliar M.**

ORCID 0000-0002-7643-3027

Doctor of Sciences in Philosophy, Associate Professor,  
Head of the Department of Philosophy and Cultural Studies,  
T. H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»  
(Chernihiv, Ukraine) E-mail: stolar61@ukr.net

**Bohun K.**

ORCID 0000-0001-6924-2452

PhD in Philosophical Sciences,  
Senior lecturer of the Department of Law,  
Philosophy and Political Science,  
T. H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»  
(Chernihiv, Ukraine) E-mail: kseniaboahun@gmail.com

#### TEACHING METHODS OF TOPIC «CULTURE OF ANCIENT GREECE DURING THE ARCHAIC PERIOD»

*The article analyzes the main methods of teaching the course «History and theory of foreign culture» on the topic «Ancient Greek culture of the archaic era». In the content of the work, the main attention is paid to the specification of visual forms of learning, which serve as the basis of the interactive method.*

**The purpose of the work:** *the authors of the article aim to reveal the content and forms of the main teaching methods, which in their totality and interaction create an opportunity for the most effective, creative and discursive mastering of the topic «Ancient Greek culture of the archaic era» from the subject «History and theory of foreign culture». This course is taught at the T. H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium» for master's students of specialty 034 «Cultural Studies».*

**Methodology.** *Cultural hermeneutics and structuralism are the leading methodological practices used in the study of the topic. In particular, cultural hermeneutics helps to abstract from the semantics, symbolism and values of the modern world and get used to a different cultural environment, in which important factors are a fundamentally different chronotope, faith in fate, a specific understanding of moral virtues, etc. Such general scientific research methods as analysis, synthesis, comparative analysis of early and late archaic artifacts, etc. are also used.*

**Scientific novelty.** *The article reveals and details for the first time a collection of such methodical means of studying a specific cultural period of antiquity (the culture of Ancient Greece during the archaic period) as the production of visual aids, interactiv games, exercises; the concept of «cultural constructor» was introduced as a form of interactive visualization in classes on the history and theory of foreign culture.*

**Findings.** *As a leading practical method, the article proposes a visual method; the main methodical artifacts of the topic – carriers of visual information – are listed. These artifacts are divided into three groups depending on the subject of methodical activity: 1) those offered by the lecturer; 2) made by students; 3) formed by the lecturer and students in the process of common work on the topic. The second and third groups of artifacts are formed by interactive methods, the content of which is a creative dialogue between a lecturer and a master's student, as well as the interaction of master's students with each other.*

*The authors of the article also offer specific game forms of studying the topic and believe that it is the game that allows the lecturer to assess objectively the knowledge and skills of the master's students in the most favorable creative and relaxed atmosphere.*

**Keywords:** *practical, interactive learning methods, subject of methodical activity, educational game.*

Стаття надійшла до редакції 29.07.2022

Рецензент: доктор культурології, професор **О. С. Колесник**