

Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет
Южно-Уральский научный центр
Российской академии образования (РАО)

Квест-технология на уроках литературы

Учебно-методическое пособие
для высших и средних специальных учебных заведений

Челябинск
2023

УДК 8(07)(021)
ББК 74.268.3я73
К 32

Рецензенты:

д-р филол. наук, профессор В. Я. Аскарова;
канд. пед. наук Е. Ю. Немудрая

К 32 Квест-технология на уроках литературы / сост. Н. П. Терентьева; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет.– [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2023. – 75 с.
ISBN 978-5-907610-74-3

В пособии представлена популярная технология квеста, раскрыты ее педагогический потенциал, методика реализации в процессе изучения литературы. Представлен опыт практического осуществления технологии студентами-филологами на уроках литературы в школе, когда квест становится способом литературного образования, освоения художественной информации, формирования образного мышления, интерпретации искусства, расширения культурного кругозора современного школьника, интерактивной коммуникации. Пособие адресовано студентам-филологам педвузов.

УДК УДК 8(07)(021)
ББК 74.268.3я73

ISBN 978-5-907610-74-3	© Терентьева Н. П. Составление, 2023
	© Оформление. Южно-Уральский научный центр РАО, 2023

Содержание

Введение	
1 Квест как образовательная технология	
1.1 Квест как культурологический феномен	
1.2 Виды, структура, образовательных квестов	
1.3 Квест в литературном образовании, в практике библиотек	
2 Квест на уроках литературы	
2.1 Проект квеста «ПРОчувствуй книгу» по книге А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»	
2.2 Литературная квест-игра по рассказам и биографии А. П. Чехова «Будем воспитанными» (6 класс)	
2.3. Образовательный Web-квест по повести Рэя Брэдбери «Вино из одуванчиков»	
2.3.1 Интернет-инструменты при создании Web-квеста	
2.3.2 Модель интерактивного литературного Web-квеста по повести Рэя Брэдбери «Вино из одуванчиков»	
Список литературы	

Пояснительная записка

Развитие современной системы образования определяет своей основной задачей ориентацию обучения на развитие личности ученика, личностные результаты в обучении. В основе образования лежит системно-деятельностный подход – активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности учащихся, расширение сферы их интересов, интеллектуальных и духовных. Для этого необходимо внедрение новейших форм, методов и технологий обучения. Одной из них является технология квеста.

Включение квест-технологии в учебно-воспитательный процесс позволяет значительно расширить границы образовательного пространства, интерактивное взаимодействие учеников с информацией, культурой, искусством, межличностной коммуникации, творческой самореализации. Квест предоставляет возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его посредством игры необычным, увлекательным, мотивирующим учеников на познание и творчество. В ходе квеста реализуется ряд метапредметных задач: обучающиеся учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные вопросы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Попытка соединения компьютерной технологии и литературного материала представляется интересным и полезным экспериментом для пробуждения интереса к чтению, продвижения книги и чтения. современные школьники проявляют интерес к интерактивным действиям на уроках литературы, таких как ролевая игра, дискуссия, вебинар, интервью и суд с участием персонажей книги, квиз и т.п. Квест-технология интегрирует все эти формы.

Квест-технология расширяет возможности проблемного обучения, включает учеников в исследовательскую деятельность, готовит их к жизни в постоянно изменяющихся условиях, развивает творческие способности, вариативность мышления, коммуникативные и рефлексивные навыки, формирует самостоятельность в решении учебных задач.

В практике литературного образования вопросом организации квеста на уроках занимались литераторы-методисты (Н. А. Колодина, И. В. Демина, А. Г. Маслова, О. Ю. Поляков, О. А. Полякова), создавая «живые» квесты и веб-квесты, экспериментировали с переложением литературных сюжетов в квестовую игровую систему для аналитической работы с художественными текстами. Несмотря на уникальность методики и ее высокие показатели мотивации к прочтению и активности на занятиях, педагоги выделяют некоторые риски при работе с квест-технологией. Во-первых, существует риск превращения квест-урока в игру, поэтому подчеркивают, что квест выступает лишь помощником при анализе произведения. Во-вторых, давая ученикам самостоятельность, отмечают вероятность потери контроля над источниками информации в сети Интернет. Поэтому учителю необходимо понимать и учитывать возможные риски при создании образовательного квеста, организации квест-уроков.

Таким образом, актуальность работы на уроках литературы с квест-технологией очевидна, она обладает серьезным образовательным потенциалом и привлекательна для методических поисков и экспериментов. В учебно-методическое пособие включены материалы экспериментальных работ, выполненных в разные годы студентами филологического факультета Натальей Ноздриной, Кристиной Саморуковой, Валерией Савельевой, подготовленных ими при изучении методики и в ходе педагогической практики в школе. В них есть проявления ученичества, освоения методического опыта и поиска собственных самостоятельных решений.

Пособие адресовано студентам-филологам педвузов.

1. КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ В ЛИТЕРАТУРНОМ ОБРАЗОВАНИИ

1.1 Квест как культурологический феномен

Слово quest с английского языка дословно переводится как поиск, выполнение поручений. Еще в мифологии и фольклорных сказках встречается подобие квеста в качестве одного из способов построения сюжета – это путешествие героя для достижения определенной цели. Персонаж преодолевает препятствия и на каждом этапе уровень сложности становится более значительным. Например, в греческом мифе «О 12 подвигах Геракла» или о Ясоне и аргонавтах, отправившихся на поиски золотого руна, в «Одиссее» Гомера. Но расцвет игры в жанре квеста связан с расцветом французских куртуазных романов в XII веке. В Средние века термин авантюра имел два значения: во-первых, это единичное испытание или предприятия с элементами риска, во-вторых, это цепь препятствий, стоящих на пути героя для достижения высших целей. Формирование и расцвет приключенческого жанра в литературе приходится на эпоху романтизма и неоромантизма, что было связано со стремлением уйти от обыденной, мещанской жизни. Существенными чертами авантюрного романа принято считать быструю переменчивость событий, остроту сюжетных ситуаций, мотивы похищения и преследования, разрешение тайн и загадок. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, в одном из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола – это поиски Святого Грааля [16].

Приключенческая литература второй половины XIX века претерпела изменения: на первый план вышла массовость, главная задача состояла в развлечении публики. К началу двадцатого века в литературе уже появилось значительное количество разновидностей жанра, включая исторические, научно-фантастические, колониальные, морские и другие приключенческие романы. Жанр не предполагал назидательности, но он включал установку на экзистенциальные переживания, так как передавал читателю остроту

ощущений, возникавшую постоянно в пограничных ситуациях между жизнью и смертью главного героя. Рискованные ситуации, на которых и строится сюжет, всегда заканчивается счастливым концом. Главный герой всегда находит выход из самых сложных ловушек и избегает гибели. Этой чертой также обладают современные квесты. Примером квеста в современной литературе можно считать роман-эпопею английского писателя Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец», роман Б. Акунина «Квест», антиутопическую трилогию Сьюзен Коллинз «Голодные игры».

Затем квест проник в сферу компьютерных игр. Он классифицировался как приключенческая игра (adventuregame). Задачей игрока стало пройти уровни управления героем или группой героев, борющихся с темными силами, используя сверхспособности. На игру накладывались некие детективные формы, такие как поиск выхода и решение головоломок.

Популярные квесты в виде прохождения испытаний в запертой комнате появились благодаря компьютерной игре «CrimsonRoom». Главный герой игры заперт в красной комнате, ему необходимо выбраться наружу, используя элементы интерьера. В этой игре тринадцать предметов связаны одной логической цепочкой между собой, помогая отыскать ключ к игре.

Новый уровень развития квесты получили после появления 3D-графики. Игрокам стало мало решать головоломки, современные технологии позволяли создать динамичность и полное погружение в виртуальный мир с его атмосферой и захватывающими сюжетами, для чего использовались потрясающая графика и спецэффекты. То, что казалось фантазией для многих игроков, воплотилось в реальность, когда современные квесты вышли за пределы виртуального мира и превратились в реальные. Появились городские квесты – на улицах, в музеях, парках, метро и даже на кораблях. Были открыты реальные квест-комнаты, первые из которых появились в 2007 г. в Азии, а впоследствии – и в Европе и носили название «Форт Боярд».

Таким образом, понятие «квест», изначально определяющее один из способов построения сюжета мифа и литературного произведения, по

истечении времени приобрело новые значения. На данный момент «квест» реализуется как в реальном, так и виртуальном пространстве. Разные области использования квеста не изменяет сути его понятия: в любом случае под этим термином понимается игра, движение к определенной цели, связанное с интригой, преодолением трудностей и поиском чего-либо.

Квест-технологии в образовательном процессе и воспитании обучающихся широко начали применять с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж предложил использовать в обучении некую поисковую систему. Ее цель была в поиске решения поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие для выхода на следующий уровень. Но веб-квест-технология прошлого сводилась не к поиску логического решения, а формированию игрового процесса с целью вовлечения учеников в познание. Работу продолжил американский ученый Т. Марч, рассматривавший квест как образовательную веб-технологию, предполагающую использование интернет-ресурсов [40].

Таким образом, в толковом словаре русского языка XXI века квест квалифицируется как «жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама такая задача» [38].

1.2 Виды, структура, образовательных квестов

В современной педагогике квест рассматривается как интерактивная форма организации образовательного процесса, создающая условия для стимулирования творческих способностей детей, организации их практической деятельности, включая готовность находить необходимую информацию, разрешать проблемные ситуации, используя различные информационные источники.

Исследователи и учителя-практики акцентируют разные ресурсные образовательные возможности квеста:

- «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности» [31, с.29];

- форма организации образовательного процесса, направленная выполнение проблемного задания с элементами игры [15]:

- решение проблемной ситуации, отличающейся элементами сюжета, ролевой игры, связанной с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации [28];

- «интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету» [12; с. 55];

- в «решении поставленных задач происходит акт развития и творчества, находится новый путь или создается что-то новое, требуются особые качества ума, такие как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т. д. – все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека» [22].

Игровую технологию квеста широко используют в воспитательно-образовательном процессе в рамках урочной и внеурочной деятельности. Она может быть направлена на получение нового знания по предмету, а может помочь обобщить уже полученные учащимся сведения. При использовании этой игровой технологии опираются на базовую модель квеста, которую можно представить в виде цепочки последовательных действий учителя и учеников: постановка проблемы – распределение ролей в группе – решение задач, загадок, головоломок – прохождение испытания – подготовка итогового продукта – рефлексия и оценка.

Квест у школьников чаще ассоциируется с компьютерной игрой, где герой продвигается по сюжету и познает игровой мир путем использования предметов-помощников, общения с другими персонажами и решения затруднительных загадок на логику. Во-вторых, их ассоциативный ряд связан с квест-комнатой, которая представляет собой закрытое оборудованное помещение, полностью адаптированное под конкретную легенду, где задача заключается в том, чтобы найти все ключи и выбраться наружу.

Существуют пять основных видов квестовой игры, в которых представлены разные требования к участникам.

– Эскейп-рум считает классической формой квеста, цель которой выбраться из закрытой комнаты за строго ограниченное пространство, решая различные головоломки.

– Перформанс строится тоже на поиске выхода и решении задач. Каждый участник прикреплен к главной определенной роли, а второстепенные роли играют специально подготовленные для этого актеры, которые ходом игры мешают выполнению задачи. Перформанс сравнивают с театральной постановкой.

– Квест в реальности, или «живой» квест, представляющий собой игру, у которой строится по четкому сценарию и маршруту. Выполняя задания поэтапно, участники двигаются к цели.

– Морфеус – квест-нереальность, происходящий в воображении. Участникам завязывают глаза, что заставляет их максимально подключить другие органы чувств: осязание, слух, обоняние. Именно так лишенная зрения команда должна выполнять задания.

– Спортивный квест, или экшн-игра, требует не только интеллектуальных способностей, но и физической подготовки.

В педагогике не существует единой классификации квестов. Опираясь на разные подходы, И. Н. Сокол предлагает следующее деление по системным и инструментально-значимым признакам:

- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметныйквест);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда).
- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные).

Классификация квестов по форме проведения:

- компьютерные игры-квесты
- веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов или создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);
- QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;
- медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиаресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото / видео квесты;
- квесты на природе или открытом пространстве (улицы, парках и т.д.);
- комбинированные [31].

Стоит отметить, что квесты подразделяются по параметру разветвленности сюжета на линейные, строящиеся на поочередном прохождении участниками игровых локаций, расположенных на определенной территории (разгадав загадку, игроки могут сделать ход дальше); штурмовые, где имеют одну общую цель, но каждый играет сам за себя (найдя подсказку, участник может продвигаться по сюжету и получить какое-либо игровое преимущество); кольцевые, близкие к квестам с линейной механикой, но отличающиеся одновременным прохождением всеми командами разных этапов в один промежуток времени (таким образом, игроки начинаютхождение с разных точек, но проходят все этапы, выполняют все задания и в итоге возвращаются к начальной локации) [37].

Несмотря на разнообразие видов квестов, их структура состоит из введения, заданий, соответствующие итоговым результатам, списков информационных ресурсов, описания процедуры работы, критериев оценки и параметров, заключения.

С появлением квест-технологии в российской сфере образования ее структура начала изменяться и адаптироваться под современную модель урока. Е. В. Сафонова разработала структуру образовательного квеста, основанную на прохождении определенных стадий:

- введение участников в ход квеста, его историю, содержащую некоторые условности и правила, действующие во время игры, а также распределение ролей между учениками, постановка целей и задач, алгоритм их выполнения;

- ролевая деятельность: индивидуальная работа каждого участника в команде на общий результат внутри какой-либо роли по сюжету: участники выполняют задания в соответствии с выбранными ролями;

- презентация готового «продукта», созданного участниками по ходу квеста;

- подведение итогов о качестве и количестве полученного опыта в процессе игровой деятельности;

- выставление оценок или награждение участников квеста [30].

Классификация Б. Доджа и Т. Марча опирается на виды заданий, которые реализуются в квесте.

1. Перевод – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
2. Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;
3. Самопознание – любые аспекты исследования личности;

4. Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
5. Творческое задание – творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихи, песни, видеоролика;
6. Аналитическая задача – поиск и систематизация информации;
7. Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов;
8. Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме;
9. Оценка – обоснование определенной точки зрения;
10. Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
11. Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
12. Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников [40; 41] .

Опора на педагогический опыт позволяет выделить характерные задания для квестов по литературным произведениям.

Таблица 1 Типология квестовых заданий

Тип квестовых заданий	Примеры заданий квеста
Интеллектуальные	загадки, ребусы, кроссворды, викторины, шарады, филворд, коды и шифры, ромашка, фразы-перевёртыши, визуальный кроссворд, перефраз.
Поисковые	поиск ответа на вопрос (работа с информационными ресурсами сети Интернет), поиск книг на определенную тему
Творческие	инсценировка, составление рассказа, создание

	рисунка, сочинение четверостишия
Подвижные	«Лабиринт», «Стройся», «Перетяни канат»
Игровые	«Крокодил», «Объясни другим словом», «Найди отличия», «Найди свою сказку», «Лото», «Путаница», пазл

Таким образом, квест остается предметом активного внимания педагогов, что подтверждает его востребованность и актуальность в практике школьного образования.

1.3 Квест в литературном образовании, в практике библиотек

Для учителей-филологов и библиотекарей актуально понятие «литературный квест», оно связано с определением, которое дала Н. А. Колодина: «Литературный квест – жанр игры с последовательным выполнением заданий по заданному сюжету. Способствует повышению интереса к изучаемому предмету. По сути это современный вид уроков-путешествий» [18, с. 90].

Учителя литературы и работники библиотек активно пользуются современной технологией, но цели, которые они преследуют разные. Цель библиотечного квеста – это продвижение книги и чтения в молодежной среде с помощью креативных средств. Модель квеста чаще всего сводится к прохождению по станциям на территории библиотеки. Библиотека формирует выставку и распределяет участников по командам.

Квест приурочен либо к какому-то празднику, памятной дате, либо проводится в каникулярное время, поэтому задания создаются на разные возрастные категории, например, квест «По следам солунских братьев» ко Дню славянской письменности и культуры для учащихся 8–11 классов. В 2019 году был объявлен год Театра, поэтому библиотеки активно проводили квесты в тематике театра древней Греции, мифологии. На станции «В гостях у Мельпомены» участники познакомились с шекспировской трагедией и

«Маленькими трагедиями» А. С. Пушкина, на станции «Волшебная сила Эвтерпы» читали и анализировали лирические произведения и т.п. [20].

Но иногда в библиотечной практике книга становится тематическим ярким фоном. В Центральной библиотеке им. А. С. Пушкина г. Челябинска прошел квест по мотивам известных произведений Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье». Квест-путешествие «Добро пожаловать в Страну Чудес» – это знакомство с героями, которые проводили мастер-классы по игре в крокет, завариванию чая, фокусам со шляпой и разгадывали литературные загадки на мышление.

К квест-технологии обращались методисты-литераторы. И. В. Демина видит основную функцию литературного квеста в повышении речевой культуры школьников. О. Г. Князева представляет литературный квест как форму привлечения внимания школьников к изучению русской классики. А. Г. Маслова, О. Ю. Поляков, О. А. Полякова рассматривают литературный квест как интерактивную образовательную технологию, которая «может стать действенной формой профориентационной деятельности, поскольку, способствуя проявлению творческой активности школьников, формирует повышенный интерес к предмету, побуждает к расширению литературоведческих знаний» [25]. Ю. Г. Бабичева и Е. В. Мартемьянова видят в веб-квесте форму организации проектной деятельности в рамках литературного образования [9,17, 25, 3].

Таким образом, квесты в библиотечной практике, отличаются от школьных, т. к. основной целью уроков литературы является «активизация познавательного интереса ученика к художественному произведению и личности автора» [21]. Поэтому умение анализировать и интерпретировать произведения художественной литературы должно стать одним из главных результатов изучения литературы в школе. Через собственную интерпретацию, выделение ключевых слов обучающиеся идут к пониманию произведения, выражению своего видения проблематики текста [34]. Развивая навыки анализа и интерпретации литературного произведения на

уроках, современный учитель должен обращаться к интерактивным технологиям обучения, чтобы создать установку на чтение и включить учеников в активную работу с текстом. Квест-технология не только помогает ученику-читателю вспомнить сюжет произведения и ключевые эпизоды, основную проблематику и тему, систему образов, важные детали и события, но и дает возможность интерпретировать прочитанное согласно своему мировосприятию, основанному на знаниях, полученных на уроках литературы, и на собственном жизненном опыте.

Несмотря на то, что в школьной практике есть квесты, которые предполагают игровой процесс движения по станциям (например, Е. О. Статкевич предлагает квест-игру «По дорогам сказок», где дети знакомятся с фольклором: разгадывают загадки, определяют название сказок по отрывку, играют в подвижные игры со сказочными героями, получают телеграммы от персонажей произведений, проходят блиц-опрос по знаниям сказочных персонажей и т. п.), квест носит исключительно игровой формат и проверяет фоновые знания по жанру сказки [33]. Но цель учителя – научить анализировать художественное произведение, поэтому проведение квеста становится не самоцелью, а способом организации анализа произведения, ведущего к пониманию прочитанного.

В литературной практике учителя уже адаптировали такой вид квеста, как поиск цитат. Ученики прочитали произведение дома, обсудили вместе с учителем на уроке проблематику произведения, но иногда ускользают какие-то детали. Например, *сколько гостей было на именинах у Веры Николаевны Шеиной? Как одевались герои романа в стихах А. С. Пушкина «Евгений Онегин»? Сколько лет прожил мудрый пискарь?* Учитель не только играет с учениками, а учит их ориентироваться в тексте.

Е. В. Соболева, учитель русского языка и литературы, приводит пример литературного квеста по рассказу А. И. Куприна «Гранатовый браслет». Учитель готовит 13 вопросов (по количеству глав) по произведению и подбирает цитату, которую разрезает на 13 частей. Класс делится на

команды, каждой раздается листочек с первым вопросом. Ответ на вопрос пишется на листочке и отдается учителю, если ответ правильный, то выдается листочек со вторым вопросом и одно слово цитаты из текста (слова должны быть перепутаны). Одерживает победу команда, верно ответившая на все вопросы и правильно составившая цитату из текста [32].

Проблема самостоятельного анализа произведения учениками стала перед учителем во время пандемии. Учителя пользовались Интернет ресурсами, чтобы активно включить учеников в работу, и создали значительную базу веб-квестов.

Веб-квест по типу «метода проектов» – прослеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы (исследователи, дизайнеры, литераторы); каждая группа получает свое проблемное задание, а также набор веб-ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания, должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, виртуальный словарь, кулинарную книгу). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса / задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта [31]. Уже созданы веб-квест по произведениям Н. В. Гоголя «Мертвые души» («В гостях у помещиков»), Н. М. Карамзина «Бедная Лиза», И.С. Тургенева «Муму». Квест по произведению «Муму» интересен тем, что учитель распределяет роли между учениками: биографы изучают детство и юность И. С. Тургенева, лингвисты исследуют язык произведения, художники смотрят созданные иллюстрации к рассказу и создают свои, психологи пронаблюдает за изменением поведения главного героя Герасима [14].

Веб-квест «В гостях у помещиков» (по поэме Н. В. Гоголя «Мертвые души») тоже предполагает ролевое участие, но усложняет задачу по уровням сложности. На первом уровне сложности ученики знакомятся с героями поэмы, их психологией и характеристикой, экономическим положением, ищут художественные детали, связанные с их интерьером и кулинарными пристрастиями. Второй уровень предполагает работу с трактовкой «Мертвых

душ» в критике, в искусстве (в живописи, в театре, в кино), учитель предлагает перечень вопросов, но информацию они добывает самостоятельно, путем нахождения и анализа интернет-источников. Завершающий уровень – это создание музея-сайта одного из героев поэмы (Манилов, Коробочка, Ноздрев, Собакевич, Плюшкин, Чичиков) [7].

Изучая лирику Н. А. Некрасова, учитель литературы В. Н. Дмитриенко предлагает ученикам пройти веб-квест по творчеству Н. А. Некрасова. Участники знакомятся со страницами заданий, выбирая то, что будет интересней и доступней:

- Биография Н.А. Некрасова.
- Творчество Н.А. Некрасова.
- Стихотворение «Родина»
- Стихотворение «Железная дорога»
- Стихотворение «Тройка»
- Стихотворение «Замолкни, Муза мести и печали!...»

Каждый блок завершается 4–5 контрольными вопросами, на которые должна ответить команда. В связи с тем, что урок является контрольным – проверка знаний по творчеству Н.А.Некрасова, задания даны в виде теста с разными уровнями сложности [11].

Таким образом, литературная образовательная практика и библиотечная в применении квестов различается и выполняет разные функции. Но интерес учителей к современной технологии привел к тому, что база литературных квестов с каждым годом расширяется: они конструируются на разнообразных художественных произведениях и включают в себя всевозможные квестовые формы и приемы.

2. КВЕСТ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ

2.1 Проект квеста «ПРОчувствуй книгу» по книге

А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»

Квестовая технология является стимулирующей познавательную и творческую активность детей не только общеобразовательной школы, но и «особенных» – с особенностями развития.

Специфика обучения детей с интеллектуальными нарушениями предполагает формирование у них коммуникативно-речевых умений, владение которыми в дальнейшем поможет им максимально реализоваться в самостоятельной жизни и занять адекватное положение в обществе. Коммуникативно-речевые умения отрабатываются на занятиях по всем школьным предметам и в первую очередь на уроках русского языка и чтения. Уроки чтения призваны формировать у обучающихся с ОВЗ навыки сознательного, беглого, правильного, выразительного и самостоятельного чтения, развивать устную связную речь, познавательную деятельность, личностные качества учащихся и выражение своего мнения, умение устанавливать причинно-следственные связи и закономерности, развивать интерес к чтению, любознательность и читательскую самостоятельность. Чтение играет большую роль в образовании, воспитании и развитии учащихся с интеллектуальной недостаточностью. Навык чтения и развития речи является ведущим, так как от его усвоения во многом зависит успешность всего школьного обучения. Необходимость коррекции познавательной и речевой деятельности учащихся с интеллектуальной недостаточностью обусловлена трудностями овладения ими русской фонетикой, графикой, своеобразием их общего и речевого развития, имеющихся психофизических функций.

Один из самых эффективных способов коррекционного воздействия на ребенка, в котором наиболее ярко проявляется принцип обучения *«учить*

игра», – это сюжетно-ролевая игра. Для этого мы выбрали популярный в настоящее время игровой формат – формат квеста. Квест в образовательной сфере – это интерактивная технология исследовательской деятельности, в процессе которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным направлениям, ключам, подсказкам, полученным в результате выполнения различных интеллектуальных, творческих или спортивных заданий. Квест – это интерактивность и погруженность в ситуацию, а также динамичная командная игра.

Образовательный квест позволяет решить следующие задачи: образовательную – формирование навыков нахождения, вычленения, сравнения, анализа, использования изучаемого материала, закрепление материала; развивающую – развитие умения устанавливать причинно-следственные связи, творческих способностей, воображения, смекалки учащихся, воспитательную – воспитание интереса к теме, предмету, самоорганизации, сплоченности коллектива (организация индивидуальной и групповой деятельности, привлечение учеников различных по возрасту, уровню успеваемости); коррекционную – коррекция устной связной речи, логического мышления, внимания, памяти, моторики, и т.д. Важна социализация, потому детям необходимо научиться взаимодействовать с окружающими людьми. Поэтому в квесте подобраны задания на командную коммуникацию, взаимодействие в коллективе и сплочение.

Для реализации вышеперечисленных задач мы решили провести квест с обучающихся 5–6 классов МБОУ С(К)ОШ №60 г. Челябинска» по повести А. Волкова «Волшебник Изумрудного города». Квест по внеклассному чтению реализован в рамках внеурочной деятельности. Основной задачей было показать сложный сюжет просто, «игриво» и тем самым помочь учащимся преодолеть страх перед «толстой» книгой, показать, что книги – это для нас и про нас. Формат квеста позволит школьникам «прочувствовать» книгу, примерить на себя опыт героев произведения и вместе с ними поразмышлять о ситуациях из книги, сплотиться для

выполнения общей цели и движения вперед по игре, проявить себя в состязаниях.

Квест был подготовлен организатором квеста, учащимися старших 7–8 классов, классными руководителями классов-команд и увлеченными педагогами при содействии администрации школы и отзывчивых родителей. Работа проводилась по следующим направлениям:

- замысел проекта квеста, выбор участников, времени и места проведения, постановка целей и задач (организатор и учащиеся 7–8 классов при содействии администрации школы);

- организация команды для реализации квеста (привлечение педагогов, классных руководителей, администрации школы, родителей);

- разработка сюжета игры (сценарий, виды заданий, планирование времени и пути прохождения станций командами, подарки);

- создание локаций Волшебной страны для школьных кабинетов, костюмов персонажей, атрибутики игры, закупка подарков;

- проведение ознакомительного этапа квеста (чтение повести);

- проведение основного этапа квеста (обобщающая игра);

- между станциями (в коридоре) также были подготовлены задания – препятствия от Бастинды – на командообразование, скорость и смекалку. Задания были такие: «Назови быстро 10 блюд» – чтобы не догнали голодные волки, «Паутина» из веревки в коридоре, «Кочки на болоте» из кружков цветной бумаги, «Спрячься от великанов» – пройти гуськом с закрытыми глазами, держась друг за друга.

Квест проводился в два этапа: ознакомительный и основной.

На этом этапе обучающимся 5–6 классов (4 классам-командам) раздавались письма из Изумрудного города, написанные от лица героев книги: Элли, Страшилы, Железного Дровосека и Трусливого Льва. В первом письме от Элли прилагалась карта Волшебной страны – маршрутный лист квеста. В каждом последующем письме были изложены приветствие от

героя, призыв о помощи в поисках Гудвина, ознакомительный отрывок из книги и задание. За каждое выполненное задание участники получали наклейку со станцией маршрута, где на игре их ждали герои повести (Желтая страна, Розовая страна, Голубая страна, Фиолетовая страна). Получив все наклейки, обучающиеся «собирали» карту квеста самостоятельно и с помощью учителя. Задания были несложные, красочные, на логику и внимание: «Лабиринт», «Филворд», «Найди отличия», «Отгадай шифр». После выполнения заданий и по окончании ознакомительного этапа у команд были готовы карты с индивидуальным маршрутом квеста. Работа по разбору писем, выполнению заданий и составлению карты была организована на классном часе (групповая работа) и для наглядности сопровождалась презентацией с использованием фрагментов книги, мультфильмов по произведению.

На ознакомительном этапе формировались навыки осмысленного понимания прочитанного, установления несложных причинно-следственных связей и отношений, навыки обобщения, сравнения, подведения выводов с помощью учителя, работы с карточками-заданиями; развивались связная устная речь, творческие способности, память, логика, моторика, личностные качества, умение работать в группе и команде.

Обучающиеся ознакомились с материалом и с увлечением обсуждали его, обращались к своему предыдущему опыту и усваивали новый. Выполняя несложные красочные задания по карточкам в группах, ученики с частичной помощью учителя закрепляли изученный материал, а также ставили цели и задачи квеста.

Время прохождения квеста заняло около часа. Задача квеста была озвучена на ознакомительном этапе: помочь Элли, Страшиле, Железному Дровосеку и Трусливому Льву найти Гудвина, чтобы он исполнил их желания. Заранее самостоятельно собранный маршрутный лист привлек интерес обучающихся к дальнейшим заданиям игры.

Основной этап начался с линейки для команд и их сопровождающих кураторов – классных руководителей (в большинстве своем дети с ОВЗ выполняют задания с полной или частичной помощью учителя, поэтому при самостоятельном прохождении квеста ученики бы испытывали значительные трудности даже в ориентировании по поиску станций). На линейке организатором квеста была проверена правильность заполнения маршрутных листов, затем объявлена легенда игры (видеоролик), задача участников квеста и проведен инструктаж по прохождению игры. Введение в квест сопровождалось презентацией.

Далее каждая команда стартовала со своего этапа и сменяла станции по кругу. Игра на каждой станции начиналась с вопросов по тексту произведения (актуализация темы, повторение, закрепление), далее – разминочное и основное задания. На этой станции учащиеся через ответы на фронтальный опрос закрепляли знания изученного материала (героев, сюжета повести, оценивали их действия и поступки), развивали устную связную речь; через прохождения лабиринта у обучающихся формировались навыки ориентирования в пространстве, координации, логики, развивались навыки ориентирования на слух, внимание, сплоченность коллектива, воспитывались интерес к чтению, любознательность.

Время прохождения каждой станции ограничивалось 5 минутами.

Этап 1. Вместе с Элли и Тотошкой учащиеся вспомнили начало истории Элли в Волшебной стране и выполняли задание на командообразование «Лабиринт». Суть игры: все участники стоят по периметру. Выбирают одного человека, который будет проходить задание. Игрок подходит к началу лабиринта и закрывает глаза. Те, кто остались стоять по периметру, говорят ему, как добраться к выходу. Правила таковы: сказать можно только одно слово и строго по очереди. Сказал два слова или встал не в свою очередь – начинай сначала, или идет другой участник.

Этап 2. Страшила на своем этапе познакомил команды с жителями Голубой страны Жевунами. Учащиеся вместе рассуждали об интересном

названии народа, рассказывали скороговорку про ворон (которых в повести отпугивал Страшила), а также выполняли задание на командообразование «Стройся». Суть игры: всей командой молча, общаясь с помощью знаков, выстроиться в линию: по росту от низкого к высокому, и, наоборот, по цвету глаз от светлых к темным, и, наоборот, по месяцу рождения от января к декабрю, и наоборот.

На этой станции учащиеся через ответы на фронтальный опрос закрепляли знания изученного материала (героев, сюжета повести, оценивали их действия и поступки); развивали устную связную речь (также через скороговорку); через использование слов, взятых из текста (Жевуны), у обучающихся формировались навыки анализа, сравнения, развитие установления причинно-следственных связей появления слова («Жевуны»-«жуют»), пополнение словарного запаса; через задания на командообразование закреплялись знания месяцев и их последовательности, навыки ориентирования в отношениях низкий-высокий, цветах и оттенках (от светлого к темному), развивались сплоченность коллектива, внимания через общение посредством знаков, ловкость, скорость, воспитывались интерес к чтению, любознательность.

3 этап: Железный Дровосек поинтересовался у команд, почему он ржавеет и как ему можно помочь (знания об окружающем мире – на железе образуется ржавчина из-за воды, нужно смазать маслом). На этом этапе школьники познакомились с жителями Мигунами и также рассуждали о названии народа (словарный запас, словообразование). Далее разминали «заржавевшие» конечности через разминку, в которой все игроки вставляли в круг и перекидывали левой рукой кубик, а ловили двумя. После разминали ноги: наступали на ногу соседу, который должен был успеть ее убрать. Основным заданием была игра «Крокодил» на объяснение слов по карточке молча через пантомиму.

На этой станции учащиеся через ответы на фронтальный опрос закрепляли знания изученного материала (героев, сюжета повести, оценивали

их действия и поступки); развивали устную связную речь; через использование слов, взятых из текста (Мигуны), у обучающихся формировались навыки анализа, сравнения, развитие установления причинно-следственных связей появления слова по уже знакомой схеме «Жевуны-жуют («Мигуны»-«мигают»)), пополнение словарного запаса; через задания на командообразование развивались навыки координации, моторики, реакции, скорости, внимания; через игру «Крокодил» у учеников развивались невербальные средства общения (мимика, жесты), причинно-следственные связи (понятие–образ–выражение, образ–понятие), артистизм, личностные качества, обогащение словарного запаса, сплоченность коллектива, воспитывались интерес к чтению, любознательность.

4 этап: На этой станции школьники познакомились с Трусливым Львом, который научил их приему от страха – «Шапка-невидимка» (разминочное упражнение). Участники команды по очереди проносили на голове книгу, стараясь не ронять ее на пол. А после учились вместе со Львом не бояться обращаться к незнакомым людям через игру «Объясни другим словом», где за минуту старались объяснить как можно больше слов из карточки для своей команды.

На этой станции учащиеся через ответы на фронтальный опрос закрепляли знания изученного материала (героев, сюжета повести, оценивали их действия и поступки); развивали устную связную речь; через задание «Шапка-невидимка» развивались навыки координации, скорости, внимания; через игру «Объясни другим словом» у учеников развивались устная связная речь, причинно-следственные связи (понятие–образ–объяснение, объяснение–образ–понятие), невербальные средства общения, артистизм, личностные качества, обогащение словарного запаса, сплоченность коллектива, воспитывались интерес к чтению, любознательность.

Завершающий этап. На последнем этапе все команды собрались перед входом в Изумрудный город, у ворот которого стража (учащиеся 7 классов) раздавала гостям очки с зелеными пластмассовыми «стеклами». Гудвин

встретил команды и героев повести и пообещал выполнить все желания путников, если команды все вместе сыграют для него спектакль. На общем собрании появилась Бастинда, которая также пожелала принять участие в театральной постановке. Суть заключительного этапа «Театральная импровизация»: ведущий раздал роли школьникам, далее читал сюжет пьесы, называя действия актеров, а те их показывали и озвучивали. Наша постановка называлась «Дикая роза». Розу сыграла Бастинда, которую в ходе спектакля все актеры поливали водой (ведь колдунья так боится влаги!), и злая Бастинда покинула Волшебную страну.

На этом этапе учащиеся через ответы на фронтальный опрос закрепляли знания изученного материала (героев, сюжета повести, оценивали их действия и поступки); развивали устную связную речь; через участие в театральной постановке учащимися развивались логика, внимание, артистизм, творческие способности, невербальные средства общения (мимика, жесты), уверенность в себе, сплоченность коллектива; воспитывались интерес к чтению, любознательность.

В завершение квеста Гудвин провел с обучающимися беседу о таких человеческих качествах как сердце, ум и храбрость и объяснил Льву, Страшиле и Железному Дровосеку, что у них уже все эти качества есть. Гудвин с Элли собрались вернуться в Канзас на воздушных шарах, но передумали и раздали шары всем участникам квеста. После мероприятия школьники с удовольствием фотографировались с персонажами повести.

Итоги. Основной задачей проекта было желание показать сложный сюжет просто, в игре и тем самым помочь учащимся с интеллектуальными нарушениями преодолеть страх перед «толстой» книгой, показать, что книги – это для нас и про нас. Хотим признаться, что после квеста школьники не побежали в библиотеку за книгой «Волшебник Изумрудного города». Но знакомство с повестью было проведено и, думаем, оно запомнилось школьникам настолько, насколько способен запомнить каждый из них в силу своих возможностей. Кроме того, это первый опыт проведения подобного

мероприятия и к нему нужно приучать детей. Положительные отзывы, интерес и увлеченность на этапах как обучающихся, так и педагогов говорят о необходимости продолжать организацию подобных проектов и включать упражнения из квеста в урочную деятельность.

Обучающиеся увлеченно проходили все этапы квеста. Они с интересом отвечали на вопросы и делились своими впечатлениями от изученной повести. Задания выполнялись с помощью учителя. Одни учащиеся выполняли командные задания активно, другие со стеснением, в некоторых классах выявлялись лидеры, пытающиеся организовать работу команды самостоятельно. Игра позволила учащимся познакомиться с произведением и попробовать новый формат его изучения в команде с элементами состязания. Учащимся откликнулся динамичный формат познавательной игры со сменой рода деятельности (физическая, интеллектуальная) и темпа ее прохождения, активным взаимодействием учеников и учителя, живому обмену мнениями.

Со слов классных руководителей, школьники были в восторге от игры и больше всего не хотели уходить на другую станцию с карточных заданий «Крокодил» и «Объясни другим словом»– упражнения без явной физической активности, но веселые, эмоциональные, творческие и «компанейские», ведь все мы знаем популярность этих игр в компаниях друзей.

Стоит отметить, что формат квеста понравился не только его участникам, но и организаторам – обучающимся 7–8 классов. Они с радостью принялись помогать педагогам мастерить атрибутику, засиживаться после уроков за подготовкой к игре и общением с педагогами – атмосфера работы над квестом была свободная и дружная. Помимо решения учебных задач организация и участие в подобной форме проектной работы (как внеурочной, так и урочной) под кураторством педагогов и в коллективе сверстников позволяет дать учащимся ощущение своей нужности, поддержку, внимание, участие в общем деле. Так как зачастую дети с ОВЗ живут в неблагополучных семьях, где им всего этого не хватает. Отличие проектной работы по чтению в возможности нравственного, эстетического,

экологического, патриотического воспитания школьников. Кроме того, и участники, и организаторы проекта имеют возможность проявить себя, показать свои способности и таланты, стать звездами школы и хорошими помощниками педагога.

Учащиеся начальной школы наблюдали за прохождением этапов квеста старшими ребятами и тоже выразили желание познакомиться с повестью «Волшебник Изумрудного города» и участвовать в игре.

Перспективы. С помощью квеста можно знакомить учащихся с другими произведениями, прививая интерес к чтению, сплочению коллектива и самостоятельности в организации мероприятий. Перечисленные выше упражнения можно вводить на уроках чтения, русского языка и других («Покажи литературного персонажа», «Объясни другим словом словарные слова» и т.п.)

2.2 Литературная квест-игра по рассказам и биографии А. П. Чехова «Будем воспитанными» (6 класс)

Цели квеста:

- в игровой форме проверить знания рассказов А.П. Чехова;
- расширить познания учащихся о жизни и творчестве А.П. Чехова;
- формировать мотивацию к чтению русской классической литературы;
- учить внимательно и осознанно читать произведение литературы;
- формировать умения и навыки командной работы;
- способствовать формированию эстетического вкуса;
- содействовать раскрытию творческого потенциала учащихся;
- воспитывать нравственные качества школьников на примере жизни и творчества писателя;
- наиболее полно раскрыть представление о качествах воспитанного человека.

Оборудование: маршрутный лист для каждой команды, распечатанные задания, призы (грамоты, дипломы, записные книжки, сладости).

Подготовка: ребятам заранее было рекомендовано прочитать рассказы А. П. Чехова «Пересолил», «Злоумышленник», «Толстый и тонкий», «Шуточка», «Налим», «Хамелеон», «Смерть чиновника» и повторить биографию писателя. Также им дано было задание разбиться на две команды и выбрать капитанов.

Участники: ученики 8 класса.

Цель квеста: восстановить письмо-послание А.П. Чехова.

Организация.

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам ключевое слово или фразу за правильное их выполнение, а также подсказку, где находится следующий этап. За неверно выполненное задание агент вправе вписать неверное высказывание. Ключевые слова помогут восстановить письмо от А.П.Чехова и пройти квест. Учитывается скорость и правильность прохождения квеста, организованность участников. Побеждает та команда, которая собрала все ключевые слова раньше другой.

Время нахождения на станциях ограничено – не более 5 минут.

Маршрутный лист каждой команде выдается с учетом того, что они не должны пересекаться на одной и той же станции – игра идёт одновременно для всех команд.

Местонахождение станций.

Станция 1. «Сложи пазл» – библиотека.

Станция 2. «Выбери ответ» – рекреация на 2 этаже.

Станция 3. «Назови рассказ» – кабинет русского языка и литературы.

Станция 4. «Распредели имена» – кабинет истории.

Станция 5. «Угадай портрет» – спортивный зал.

Станция 6. «Найди предметы» – кабинет математики.

Станция 7. «Ответь на вопросы» – кабинет физики.

Станция 8. «Разгадай кроссворд» – кабинет биологии.

Станция 9. «Конечная» – актовый зал.

Таблица 2 Маршрутный лист для команды № 1

Команда:

Начало игры (час, минуты):

Название станции	Ключевая фраза
Станция 1. «Сложи пазл»	
Станция 2. «Выбери ответ»	
Станция 3. «Назови рассказ»	
Станция 4. «Распредели имена»	
Станция 5. «Угадай портрет»	
Станция 6. «Найди предметы»	
Станция 7. «Ответь на вопросы»	
Станция 8. «Разгадай кроссворд»	
Станция 9. «Конечная»	

Окончание игры (час, минуты):

Первая подсказка: *Следуйте в храм знаний нашей школы (библиотека).*

Таблица 3

Маршрутный лист для команды № 2

Команда:

Начало игры (час, минуты):

Название станции	Ключевая фраза
Станция 2. «Выбери ответ»	
Станция 3. «Назови рассказ»	
Станция 1. «Сложи пазл»	
Станция 7. «Ответь на вопросы»	
Станция 8. «Разгадай кроссворд»	
Станция 4. «Распредели имена»	
Станция 5. «Угадай портрет»	
Станция 6. «Найди предметы»	
Станция 9. «Конечная»	

Окончание игры (час, минуты):

Первая подсказка: Это помещение на втором этаже, где вы проводите свое время на переменах. (Рекреация на 2 этаже).

ХОД ИГРЫ

Организаторы и участники собираются в актовом зале.

Этап первый. Вступление

Ведущий 1: Добрый день, ребята! Добро пожаловать к нам на увлекательную литературную квест-игру по рассказам и биографии А. П. Чехова «Будем воспитанными»!

Ведущий 2: Знали ли вы, что русский классик Антон Павлович Чехов был не единственным творческим человеком в своей семье? Его брат Николай был художником. Антон Павлович безумно ценил его талант, однако сокрушался из-за его легкомысленного отношения к жизни, к своему дару. «Гибнет хороший, сильный русский талант, гибнет ни за грош», — говорил он. В целях образумить Николая в 1886 году в одном из своих писем к брату Антон Павлович составил список из 8 качеств воспитанного человека.

Ведущий 1: Прошло более 100 лет, но эти правила до сих пор актуальны. Мы можем сказать, что письмо А. П. Чехова явилось нам неким посланием из XIX века, ведь и сегодня 8 качеств воспитанного человека не помешает знать каждому.

Ведущий 2: Давайте с помощью квеста окунемся с вами в мир А. П. Чехова, соберём его правила воедино и познаем этический кодекс воспитанного человека.

Ведущий 1: Цель нашей квест-игры – строго по маршрутному листу пройти 8 станций, собрать ключевые слова и фразы и восстановить письмо А.П.Чехова. Победит сегодня команда, правильно выполнившая все задания и собравшая все ключевые слова раньше других участников.

Ведущий 2: Получите маршрутные листы и подсказку, где найти первую станцию. На всех этапах агенты будут фиксировать ключевые слова в вашем маршрутном листе.

Ведущий 1: Итак, друзья! В добрый путь!

Этап второй. Подготовка.

Учащиеся получают задание: подготовить название команды и девиз. В названии и девизе должны присутствовать слова о книге и чтении. (5 минут)

Представление команд.

Капитанам вручают свитки, в которых скрыт маршрутный лист и подсказка местонахождения первой станции.

Этап третий. Игра.

Команды отправляются по разным станциям, чтобы не мешать друг другу решать поставленные задачи.

СТАНЦИЯ 1. Сложи пазл

Агент: А. П. Чехов был ответственным человеком во всём. Организация творческого процесса – не исключение. За работу он садился в определенное время, при этом не позволял себе быть неопрятным – всегда в костюме и галстук. Давайте посмотрим, как это выглядело.

Задание: Собрать из пазлов портрет писателя.

Вот такая иллюстрация должна получиться у ребят:



Рисунок 1.



Рисунок 2.

Оценивание: За выполненное задание команде вписывают в маршрутный лист: «1. Уважают личность».

Подсказка для команды № 1: *Это помещение на втором этаже, где вы проводите свое время на переменах.* (Рекреация на 2 этаже).

Подсказка для команды № 2: *В этом кабинете на одном из уроков вас познакомили с творчеством А. П. Чехова.* (Кабинет литературы).

СТАНЦИЯ 2. Выбери ответ

Агент: Мы знаем, что А. П. Чехов был ответственным человеком и талантливым писателем XIX века. А какие еще факты биография писателя вам известны? Давайте проверим.

Задание: Ответить на вопросы теста: выбрать правильный ответ из четырех предложенных.

1. В каком городе родился А.П. Чехов?

- а) Тула;
- б) Таганрог;**
- в) Таруса;
- г) Тюмень.

2. В каком из вариантов указаны годы жизни А. П. Чехова?

- а) 1860–1904**
- б) 1860–1924
- в) 1861–1917
- г) 1872–1935

3. Кем по образованию был Антон Павлович Чехов?

- а) Юрист;
- б) Учитель;
- в) Врач;**
- г) Дипломат.

4. Назовите один из псевдонимов А.П. Чехова, которым он подписывал свои рассказы.

- а) «Человек без сердца»;

б) «Человек без селезёнки»;

в) «Человек без желудка»;

г) «Человек без юмора».

5. Как назывался Санкт-Петербургский еженедельный художественно-юмористический журнал, в котором в 1878 г. дебютировал А.П. Чехов?

а) «Крокодил»;

б) «Бабочка».

в) «Ёрш»;

г) «Стрекоза»;

6. Где находилось купленное Чеховым 1892 году имение, где писатель вырастил сад и построил школу?

а) Тарханы;

б) Ясная Поляна;

в) Мелихово;

г) Болдино.

7. Кто из этих знаменитых художников был другом А.П. Чехова?

а) В.И. Суриков;

б) И.И. Левитан;

в) О.А. Кипренский;

г) В.Д. Поленов.

8. Куда совершил путешествие А.П. Чехов в 1890 году?

а) в Среднюю Азию;

б) на Кавказ;

в) на Сахалин;

г) в Польшу

Оценивание: За выполненное задание команде вписывают в маршрутный лист фразу: **«2. Сострадательны».**

Подсказка для команды № 1: *В этом кабинете на одном из уроков вас познакомили с творчеством А. П. Чехова (кабинет литературы).*

Подсказка для команды № 2: *Следуйте в храм знаний нашей школы* (библиотека).

СТАНЦИЯ 3. Назови рассказ

Агент: «Пишу с удовольствием, находя приятность в самом процессе письма, а процесс у меня кропотливый, медлительный», «заглавие я придумываю уже после того, как напишу рассказ», – отмечает А. П. Чехов о своем процессе создания рассказов. Заглавия произведений писателя предельно ёмкие и выразительные, они позволяют точно передать главную мысль текста.

Задание: Соотнести названия рассказов с иллюстрациями произведения.



Рисунок 3.
«Шуточка»



Рисунок 4.
«Пересолил»



Рисунок 5.
«Толстый и тонкий»



Рисунок 6.
«Злоумышленник»



Рисунок 8.
«Хамелеон»

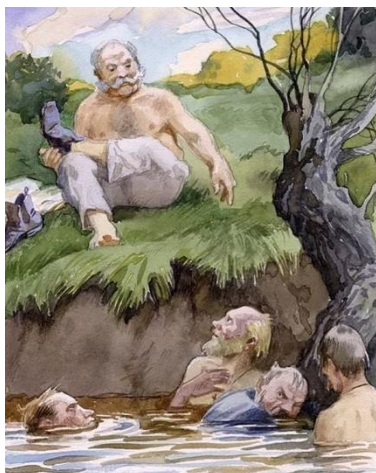


Рисунок 9.
«Налим»



Рисунок 10.
«Смерть чиновника»

Агент: Молодцы! А теперь давайте вспомним, какую главную мысль несет каждое из произведений.

Задание: Прослушать идею рассказа и назвать произведение, к которому она относится.

- В любой ситуации человек должен поступать справедливо, придерживаться одной позиции. Особенно это касается представителей закона, которые должны честно выполнять свои обязанности, не приспособиваясь к ситуации (рассказ «Хамелеон»).
- Человек должен бережно и ответственно относиться к чувствам другого человека, не играть и не шутить ими (рассказ «Шуточка»).
- Автор высмеивает недисциплинированность и самоуверенность русского человека, который легко отвлекается от своей работы, обязанностей, увлекаясь чем-то, испытывая азарт («Налим»).
- Внутреннее содержание человеческой личности слишком часто не соответствует ее внешним проявлениям. Не надо судить человека по тому, какого он сословия и происхождения. Хорошие и плохие есть везде, не стоит искать их только в одной социальной группе («Пересолил»).
- В обличительной сценке представлена линия протеста против лжи, царящей в России, где непросвещённый народ влачит жалкое существование,

а не видящая человека власть прикрывается законами, которые противоречат гуманному отношению к людям («Злоумышленник»).

- Чинопочитание в обществе переходит все границы разумного, и человек из-за чувства собственной неполноценности считает себя и свои действия заведомо недостойными, что приводит к обесцениванию его личности («Смерть чиновника»).

- Чехов высмеивает низкопоклонство, чинопочитание, подхалимство. Трагичность рассказа охватывает утрату «тонкими» людьми своего внутреннего я, потерю чувства собственного достоинства. Самоуважение – вот что должно составлять основу личности («Толстый и тонкий»).

Оценивание: За выполненное задание команде вписывают в маршрутный лист фразу: «**3. Уважают чужую собственность**».

Подсказка для команды № 1: *В этом кабинете вы с учителем погружаетесь в прошлое (кабинет истории).*

Подсказка для команды № 2: *Здесь вы узнали, почему гремит гром, пруды замерзают раньше рек, а молния бьёт снизу вверх (кабинет физики).*

СТАНЦИЯ 4. Распредели имена

Агент: Собственным именем А. П. Чехов подписывал письма и произведения лишь в редких случаях, особенно в начале творческого пути. У писателя было больше 50 псевдонимов. Наиболее известные: Антоша Чехонте, Человек без селезенки, Брат моего брата, Зевуля, Проптер, Дяденька. А как писатель называл героев своих произведений? Давайте проверим, насколько внимательно вы читали рассказы.

Задание: Сгруппировать разрезанные листы с названиями произведений и их героями.

Таблица 4 Соответствие произведений и героев

Произведение	Главные герои
«Пересолил»	Глеб Гаврилович Смирнов
	Клим
«Злоумышленник»	Денис Григорьев
	Судебный следователь
«Шуточка»	Надежда Петровна
«Толстый и тонкий»	Миша (Герострат)
	Порфирий (Эфиальт)
«Налим»	Герасим
	Любим (Горбач)
	Ефим
	Васька
	Андрей Андреич
«Смерть чиновника»	Иван Дмитриевич Червяков
	Генерал Бризжалов
«Хамелеон»	Хрюкин
	Очумелов

Оценивание: За выполненное задание командам вписывают в маршрутный лист фразу: **«4. Чистосердечны, не рисуются, не болтливы».**

Подсказка для команды № 1: *В этом помещении учитель помогает вам оставаться сильным и здоровым (спортзал).*

Подсказка для команды № 2: *В этом кабинете вы постигаете науку обо всем живом в нашем мире (кабинет биологии).*

СТАНЦИЯ 5. Угадай портрет

Агент: Представить себе образ А. П. Чехова помогают нам воспоминания о нем его современников. Например, один земский учитель М. Е. Плотов А. П. Чехова описывает так: он *«был молодым человеком выше среднего роста, стройным, с продолговатым, правильным и чистым лицом, обрамленным темно-русой бородой. Его глаза светились умом и приветливостью. Общее впечатление от его наружности было в высшей степени приятное, располагающее к нему»*. Особое внимание при описании портрета писателя многие уделяют внимание его «улыбающимся глазам». А. П. Чехов сам был замечательным мастером литературного портрета. Предлагаю сейчас вспомнить особенности внешности некоторых героев прочитанных нами произведений.

Задание: Прослушать характеристики героев, взятые из рассказа, и называть имя того персонажа, чей портрет озвучен. Приступим!

Вопрос 1. «Он только что пообедал на вокзале, и губы его, подёрнутые маслом, лоснились, как спелые вишни» (Толстый)

Вопрос 2. «Он вдруг побледнел, окаменел, но скоро лицо его искривилось во все стороны широчайшей улыбкой; казалось, что от лица и глаз его посыпались искры. Сам он съёжился, сгорбился, сузился... Его чемоданы, узлы и картонки съёжились, поморщились... Длинный подбородок жены стал ещё длиннее» (Тонкий из рассказа «Толстый и Тонкий»).

Вопрос 3. «Около самых ворот склада стоит человек в расстегнутой жилетке и, подняв вверх правую руку, показывает толпе окровавленный палец» (золотых дел мастер Хрюкин, «Хамелеон»).

Вопрос 4. «Маленький, чрезвычайно тощий мужичонка в пёстрых рубаше и латаных портах. Его обросшее волосами и изъеденное рябинами лицо и глаза, едва видные из-за густых, нависших бровей, имеют выражение угрюмой суровости. На голове целая шапка давно уже нечесаных, путаных волос». (Денис Григорьев, «Злоумышленник»).

Вопрос 5. «Вдруг лицо его поморщилось, глаза подкатились, дыхание остановилось... он отвел от глаз бинокль, нагнулся и...» (Иван Дмитриевич Червяков, «Смерть Чиновника»).

Вопрос 6. «Около строящейся купальни, под зелеными ветвями ивняка, барахтается в воде плотник... высокий, тощий мужик с рыжей курчавой головой и с лицом, поросшим волосами. Он пыхтит, отдувается и, сильно мигая глазами, старается достать что-то из-под корней ивняка. Лицо его покрыто потом» (плотник Герасим, «Налим»).

Оценивание: За выполненное задание командам вписывают в маршрутный лист фразу: «**5. Не уничтожают себя**».

Подсказка для команды № 1: *Сложение, вычитание, умножение, деление – эти операции подсчёта на слуху у каждого, кто пришел сюда на урок (кабинет математики).*

Подсказка для команды № 2: *Сложение, вычитание, умножение, деление – эти операции подсчёта на слуху у каждого, кто пришел сюда на урок (кабинет математики).*

СТАНЦИЯ 6. Найди предметы

Агент: Всем известно, что Чехов по праву считается мастером короткого рассказа. Писатель отточил мастерство рассказчика за долгие годы работы в юмористических журналах, научился в небольшой объем втискивать максимум содержания. Пространные описания, внутренние монологи и другие приемы просто невозможны в жанре маленького рассказа. В рассказах Чехова делается упор на детали, именно они несут огромную смысловую нагрузку.

Задание: Разгадать филворд: найти в нем названия предметов, фигурирующих в рассказах А. П. Чехова. Зачеркивать слова следует только строго по горизонтали или по вертикали. Слова в филворде не пересекаются.

Таблица 5

Филворд

Б	Р	Н	У	К	С	Ь	Б	В
К	А	Д	Р	О	З	Т	В	И
О	Щ	Е	Н	О	К	Е	У	Ц
Р	Е	И	К	Й	С	Л	Г	М
Я	К	С	А	Н	И	Е	Ю	У
Г	Л	О	П	Ч	Ш	Г	Ж	Н
А	И	М	Й	О	Л	А	З	Д
С	Г	А	Й	К	А	Ш	З	И
Ч	Е	М	О	Д	А	Н	Ы	Р

В случае если ребята затрудняются в поиске, им можно подсказать, назвав значение какого-либо слова:

Таблица 6

Значение слов

Предмет	Значение
1. Сани «Шуточка»	Распространённый тип повозки без колёс, обычно имеют полозья, скользящие по гладкому пути.
2. Коряга «Налим»	Суковатый (часто погрузившийся в воду) кусок сваленного, подгнившего дерева.
3. Чемоданы «Толстый и тонкий»	Коробки прямоугольной формы, используемые для хранения и транспортировки вещей.
4. Телега «Пересолил»	Четырёхколёсная повозка с низким кузовом для перевозки кого-либо, чего-либо живой тягой.
5. Гайка «Злоумышленник»	Крепёжное изделие с резьбовым отверстием, образующее соединение с помощью винта, болта или шпильки.
6. Щенок	Детеныш собаки, а также лисы, волчицы или

«Хамелеон»	соболя.
7. Вицмундир «Смерть чиновника»	Форменная одежда гражданских чиновников в виде фрака.

Оценивание: За выполненное задание командам вписывают в маршрутный лист фразу: **«6. Не суетны».**

Подсказка для команды № 1: *Здесь вы узнали почему гремит гром, пруды замерзают раньше рек, а молния бьёт снизу вверх* (кабинет физики).

Подсказка для команды № 2: *В этом месте обычно собирается вся школа, чтобы порадоваться победам ее учеников и полюбоваться их талантами* (актовый зал).

СТАНЦИЯ 7. Ответь на вопросы

Агент: «Большой, умный, ко всему внимательный человек...», - так отозвался о Чехове А. М. Горький. Да, Антон Павлович слыл интеллигентным, деликатным, внимательным человеком. А насколько внимательны были вы при чтении его рассказов? Сейчас проверим.

Задание: Правильно ответить на вопросы.

1. Какой рассказ А.П. Чехова назван прилагательными – антонимами? («Толстый и тонкий»)
2. О ком речь: в течение нескольких минут не один раз менял своё мнение по поводу собаки, укусившей за палец одного из жителей? (полицейский надзиратель Очумелов; "Хамелеон")
3. Кого подозревала Надя в признании в любви в рассказе «Шуточка»? (Ветер)
4. Какая профессия у Герасима и Любима в рассказе «Налим»? (Плотник)

5. О ком речь: он говорил судебному следователю, что ему некогда идти в тюрьму, потому что нужно быть на ярмарке? (Денис Григорьев; "Злоумышленник")

6. Как заканчивается рассказ «Смерть чиновника»? («Придя домой, он лёг на диван и... помер»).

7. Сколькими револьверами в кармане землемер напугал возницу Клина? (Тремя револьверами).

Оценивание: За выполненное задание командам вписывают в маршрутный лист фразу: «7. **Уважают талант**».

Подсказка для команды № 1: В этом кабинете вы постигаете науку обо всем живом в нашем мире (кабинет биологии).

Подсказка для команды № 2: В этом кабинете вы постигаете науку обо всем живом в нашем мире (кабинет биологии).

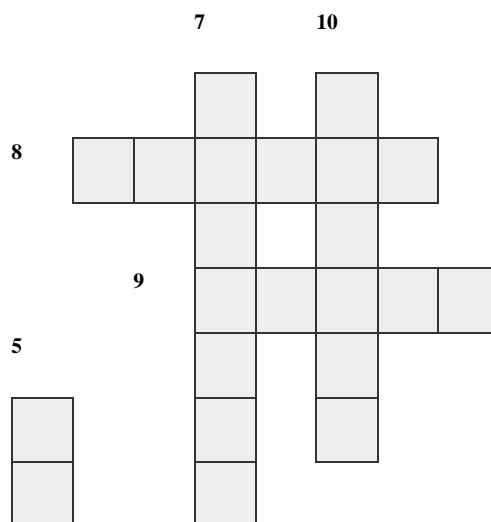
СТАНЦИЯ 8. Разгадай кроссворд

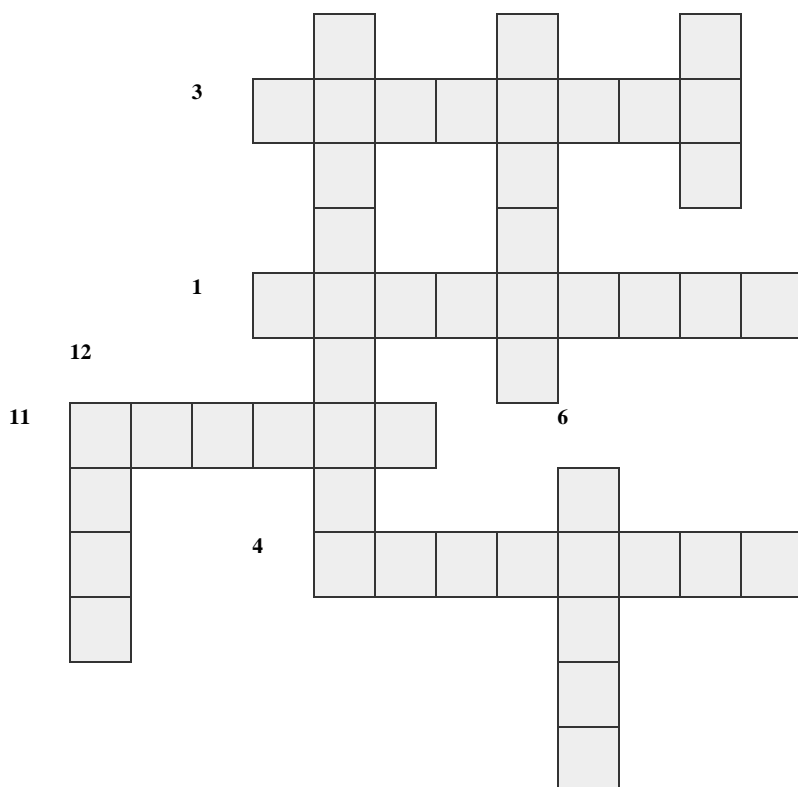
Агент: Продолжим проверять вашу внимательность, а также умение разгадывать кроссворды.

Задание: Разгадайте кроссворд.

Таблица 7

Кроссворд





По горизонтали:

1. Какая ягода лежала в решете у городского Елдырина? **Крыжовник**
3. Какая профессия была у героя рассказа “Пересолил”? **Землемер**
4. Учебное заведение, которое закончили Тонкий и Толстый?

Гимназия

8. Кто задержал Дениса Григорьева в рассказе «Злоумышленник»?

Сторож

9. В этом месте произошла неприятная ситуация с Червяковым и Бризжаловым? **Театр**

11. Род деятельности Ефима в рассказе «Налим»? **Пастух**

По вертикали:

2. В этот город собирается уезжать рассказчик в «Шуточке»?

Петербург

5. Название этого рассказа отражает мысль А.П.Чехова о том, что некоторые люди в некоторых ситуациях способны вести себя, как это пресмыкающееся животное? **"Хамелеон"**

6. В краже этого предмета обвиняют Дениса Григорьева в рассказе «Злоумышленник»? **Гайка**

7. Тонкий дополнительно подрабатывает, изготавливая из дерева..?

Портсигары

10. Какое животное укусило золотых дел мастера Хрюкина? **Собака**

12. Сколько человек в конце рассказа ловило налима? **Пять.**

Оценивание: За выполненное задание командам вписывают в маршрутный лист фразу: «**8. Воспитывают в себе эстетику**».

Подсказка для команды № 1: *В этом месте обычно собирается вся школа, чтобы порадоваться победам ее учеников и полюбоваться их талантами (актовый зал).*

Подсказка для команды № 2: *В этом кабинете вы с учителем погружаетесь в прошлое (кабинет истории).*

СТАНЦИЯ 9. Конечная

Агент: Дорогие друзья, вы преодолели трудный маршрут и добрались до конечной станции. Из собранных ключевых слов составьте послание.

Участники получают письмо А. П. Чехова, которое они должны восполнить пропущенными ключевыми фразами и передать письмо организаторам.

Этап четвертый. Рефлексия

После прохождения квеста подводятся итоги игры и проводится награждение. Победители получают грамоты, сладкий приз и записные книжки с портретом писателя и фразой «Будем воспитанными»; остальные участники – диплом об участии и сладкий приз.

Капитан победившей команды читает вслух послание всем участникам.

Ведущий 1: Ребята, как вы считаете, применим ли кодекс воспитанного человека А. П. Чехова к нашему поколению?

Ведущий 2: Понравилась ли вам игра? Какой опыт или знания вы приобрели сегодня?

Ведущий 1: Думаю, сегодня все провели время за квест-игрой с пользой и интересом. Надеюсь, вы будете следовать напутствию А. П. Чехова. А наша сегодняшняя встреча пусть воодушевит вас на продолжение изучения творчества и чтение произведений великого классика.

Письмо А. П. Чехова

Воспитанные люди, по моему мнению, должны удовлетворять следующим условиям:

1) Они **уважают** человеческую **личность**, а потому всегда снисходительны, мягки, вежливы, уступчивы... Они не бунтуют из-за молотка или пропавшей резинки; живя с кем-нибудь, они не делают из этого одолжения, а уходя, не говорят: с вами жить нельзя! Они прощают и шум, и холод, и пережаренное мясо, и остроты, и присутствие в их жилье посторонних...

2) Они **сострадательны** не к одним только нищим и косякам. Они болеют душой и от того, чего не увидишь простым глазом...

3) Они **уважают чужую собственность**, а потому и платят долги.

4) Они **чистосердечны** и боятся лжи как огня. Не лгут они даже в пустяках. Ложь оскорбительна для слушателя и опошляет в его глазах говорящего. Они **не рисуются**, держат себя на улице так же, как дома, не пускают пыли в глаза меньшей братии... Они **не болтливы** и не лезут с откровенностями, когда их не спрашивают... Из уважения к чужим ушам они чаще молчат.

5) Они **не уничтожают себя** с той целью, чтобы вызвать в другом сочувствие и помощь. Они не играют на струнах чужих душ, чтоб в ответ им вздыхали и нянчились с ними. Они не говорят: меня не понимают!..

6) Они **не суетны**. Их не занимают такие фальшивые бриллианты, как знакомство со знаменитостями, восторг встречного в Salon'e, известность по портерным...

7) Если они имеют в себе **талант**, то **уважают** его. Они жертвуют для него покоем, женщинами, вином, суетой...

8) Они **воспитывают в себе эстетику**. Они не могут уснуть в одежде, видеть на стене щели с клопами, дышать дрянным воздухом, шагать по оплёванному полу, питаться из керосинки.

И т. д. Шаковы воспитанные... <...> Тут нужны непрерывный дневной и ночной труд, вечное чтение, штудировка, воля... Тут дорог каждый час... <...> самолюбие надо бросить, ибо ты не маленький... Пора!

Швой А. Чехов

Март 1886, Москва

Рисунок 11.

Работа над сценарием литературной квест-игры позволила убедиться во всех достоинствах использования данной технологии в образовательном процессе. Квест-технология способствует созданию условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.

Основными целями разработки квеста являются актуализация чтения рассказов А. П. Чехова подростками в игровой форме и воспитание нравственных качеств учеников на примере жизни и творчества писателя. Данные цели реализуются на всех этапах квеста: на подготовительном (предварительное задание прочитать рассказы А. П. Чехова), во время игры (задания направлены на закрепление имеющихся знаний и на получение новых), по завершении квеста (знакомство с правилами воспитанного человека, рефлексия на данную тему).

Практическая значимость квеста очевидна. Подобная литературная квест-игра может быть примером формы проведения урока внеклассного чтения для учителей-практиков при создании собственных интересных и познавательных квестов.

2.3 Образовательный Web-квест по повести Рэя Брэдбери

«Вино из одуванчиков»

2.3.1 Интернет-инструменты при создании Web-квеста

С появлением дистанционного образования возникла необходимость организации урока посредством интернета. Это сказалось и на квестовой

технологии. Возникла необходимость создать такой квест, с которым можно работать на дистанционном уроке и при личном взаимодействии с учениками в школьном кабинете.

Веб-квест по типу «соревнования» решает данную проблему – учитель создает интересный сюжет; ученики индивидуально или коллективно согласно сюжету решают образовательные задачи (поиск информации, раскрытие тайны). Все задачи выполняются для получения цели (отгадать пароль, найти сокровища) [31].

Созданный литературный квест опирается на конструктивистский подход к обучению. Согласно данному подходу, преподаватель выполняет функции консультанта, организатора и координатора проблемно ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной работы школьников. Он создает условия для самостоятельной умственной деятельности учащихся и всячески поддерживает их инициативу. Обучающиеся становятся полноценными «соучастниками» процесса обучения, разделяя с учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

Перед созданием квеста учителю необходимо изучить ряд платформ, которые позволят организовать работу на уроке литературы.

- Генератор qr кодов

QR код – это двумерный штрихкод, который предоставляет информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном гаджете. При помощи этой платформы можно зашифровать эпизод из произведения, необходимый для литературного анализа, ссылки на задания, сайты и видеоматериал. QR коды занимают немного места и выносятся на карту-маршрут, по которому двигаются школьники, проходя испытания.

- Wordwall

Эта платформа была создана специально для работников учебных учреждений для создания интерактивных заданий с помощью различных

шаблонов. Интерактив «Открой окно» позволил смоделировать игру «Правда или ложь», основываясь на увлекательных фактах о повести «Вино из одуванчиков» и из биографии писателя. Игра используется с целью мотивировать учеников на дальнейшую читательскую деятельность, ведущую к пониманию произведения.

- Learning Apps.org

LearningApps.org создан для поддержки обучения и преподавания в онлайн режиме с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей, которые включают в себя ряд упражнений.

1) Модуль «Кроссворд» – это своеобразная самопроверка, занимательный тест в игровой форме, который побудит вспомнить имена героев и их характеристики.

2) Модуль «Найди пару» позволяет создать упражнение на соотношение образов-символов в повести «Вино из одуванчиков» с помощью причинно-следственных связей.

3) Лента времени (англ. timeline) – это временная шкала, на которую в хронологической последовательности наносятся события. Чаще всего лента времени представляет собой горизонтальную линию с разметкой по годам (или периодам) с указанием, что происходило в то или иное время. Таким образом можно получить визуальную картинку о том, как в хронологии развивалось какое-то событие [8]. Модуль «Хронологическая лента» можно использовать, как оформление хронотопа произведения, но в квесте он используется для создания образа человека как Машины времени.

- Padlet

Сетевой сервис Padlet (-let – это английский уменьшительный суффикс, pad – в одном из значений – «блокнот, планшет») является сегодня одним из самых популярных онлайн-средств создания виртуальных досок, где каждому обучающемуся можно поместить свою работу на доске, а преподавателю – прокомментировать и оценить интеллектуальный труд. Платформа позволяет создать макет блокнота главных героев, где

записывались события их обыденной жизни и открытия, который ученики должны заполнить цитатами из книги.

Таким образом, интернет-платформы с простым интерфейсом и поэтапным навигатором позволяют сконструировать универсальный квест, с которым можно работать, используя мобильное устройство, планшет или компьютер. Не обходимо помнить, что использование игровых интернет-инструментов не должно стать самоцелью: они выступают помощниками в анализе произведения. Если учитель работает с этими площадками, ему необходимо писать подробную инструкцию в упражнениях для качественного и полного выполнения задания учениками.

2.3.2 Модель интерактивного литературного Web-квеста по повести Рэя Брэдбери «Вино из одуванчиков»

Учебные программы включают в список чтения произведения Рэя Брэдбери, например, начиная с 6 класса, фантастические рассказы на выбор, среди них – «Каникулы» и «Зелёное утро», а в девятом классе в список рекомендованных книг входит повесть Р. Брэдбери «Вино из одуванчиков».

Целью квеста является закрепление общего представления о сюжете, персонажах и конфликтах и проблематике литературного произведения путем активных игровых и коммуникативных действий.

Произведение Р. Брэдбери «Вино из одуванчиков» уже прочитано учениками, поэтому задача учителя – проверить знания и владение художественным текстом и рассмотреть проблему счастья на примере героев повести младшего поколения (Том и Дуглас) и старшего (Дедушка Сполдинг, Лео Ауфман, полковник Фрилей).

Исходя из цели, можно определить следующие задачи урока внеклассного чтения по ФГОС.

Предметные: формирование умений анализировать текст на примере повести Р. Брэдли «Вино из одуванчиков», освоение ознакомительного, изучающего и поискового чтения.

Метапредметные результаты:

Регулятивные: умение самостоятельно распределять своё время в процессе решения учебных задач; умение корректировать свои действия в процессе коммуникативной деятельности;

Познавательные: осуществлять поиск нужной информации в предоставленных источниках, понимать знаки, символы, схемы, приведенные в учебных материалах; осуществлять синтез как составление целого из его частей, обобщать;

Коммуникативные: применение правил сотрудничества в процессе совместной деятельности; построение монологического высказывания; участие в учебном диалоге.

Личностные: положительное отношение к самостоятельному процессу познания; стремлением к совершенствованию собственной речевой культуры; формирование целеустремлённости, трудолюбия, инициативности.

Обучающимся выдается легенда квест-игры с завуалированной проблемой счастья среди представителей разного поколения и маршрут-карта Гринтауна с QR-кодами.

Технологию проведения веб-квеста можно представить в виде следующих основных этапов.

Легенда.

Дугласу и Тому Сполдингам в столь юном возрасте предстоит сделать множество невероятных открытий, которые потом отразятся в блокноте в желтом переплете с «Открытиями и откровениями», узнать, что такое счастье для каждого жителя Гринтауна, познакомиться с Машиной времени и Машиной счастья. А пока «утро было тихое, город, окутанный тьмой, мирно нежилась в постели. Пришло лето, и ветер был летний – теплое дыхание мира,

неспешное и ленивое. Стоит лишь встать, высунуться в окошко, и тотчас поймешь: вот она начинается, настоящая свобода и жизнь, вот оно, первое утро лета».

При выполнении заданий дети могут пользоваться печатным экземпляром книги или электронным, qr-код которого находится в верхнем углу маршрутного листа. Ученикам открывается возможность поиск нужных фрагментов по ключевым словам.

- Интерактивные задания

1. Правда или ложь о повести «Вино из одуванчиков»?

Цель задания: пробудить познавательный интерес, мотивировать на работу через эффект удивления, расширить фоновые знания биографии Р. Брэдбери.

На этом этапе, нажав на закрытое окошко, ученикам необходимо предположить истинный или ложный факт из биографии Р. Брэдбери или о его произведении написан и дать правильный ответ.

- 1) Повесть «Вино из одуванчиков» была гораздо больше (правда).
- 2) Встреча с юношей в белых теннисных туфлях вдохновила Р. Брэдбери на написание повести (правда).
- 3) В честь повести «Вино из одуванчиков» назван один из кратеров Луны (правда).
- 4) Повесть автобиографична (правда).
- 5) Р. Брэдбери запрещал выпускать свои произведения в электронном виде (правда).
- 6) Р. Брэдбери получил своё высшее образование в библиотеке (правда).
- 7) Гринтаун – реальный город в США (ложь).

Из количества правильных ответов в окошечко карты выставляются очки, набранные за этот раунд.

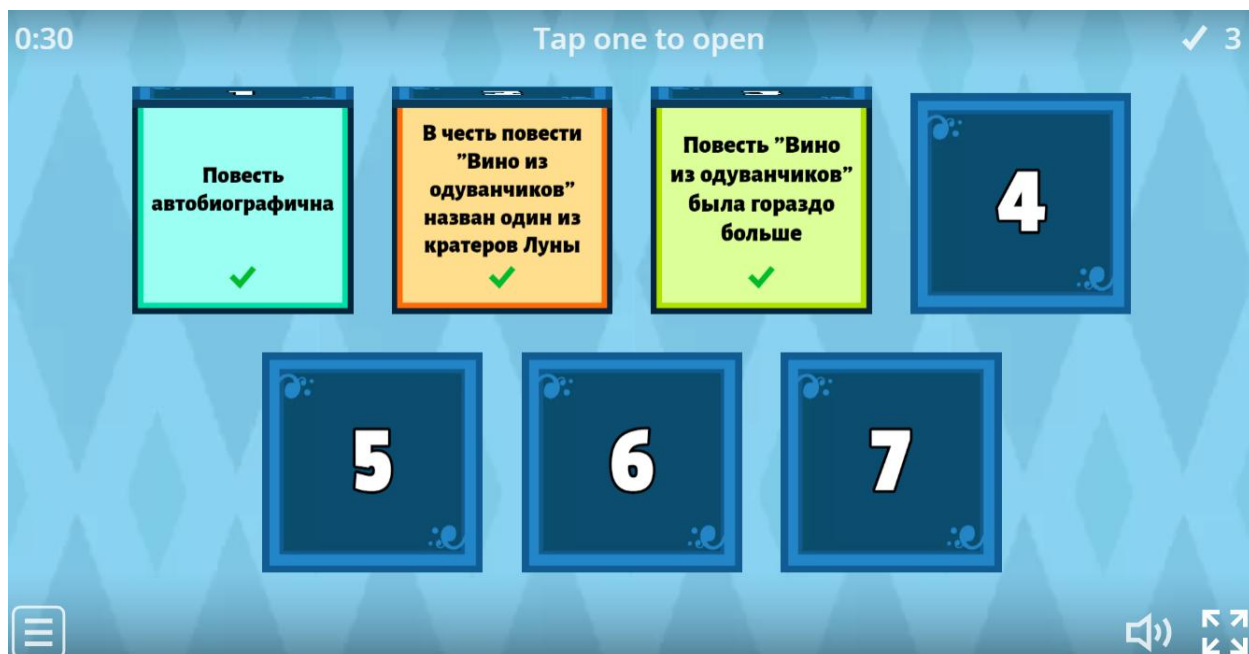


Рисунок 12.

Кроссворд «Жители Гринтауна».

Игра, состоящая в разгадывании имен персонажей в произведении «Вино из одуванчиков». К каждому загаданному слову даётся внешнее описание или определение функции героя в повести.

Цель задания: вспомнить ключевых героев повести и их роль в произведении.

1) Темноволосый мальчик, «двенадцати лет от роду», все лето воспринимается в основном его глазами как время радостей и печалей. (Дуглас)

2) «Мистер ... погладил каждую пару башмаков и туфель, выставленных в витрине, и одни казались ему собаками, другие кошками; он касался их заботливой рукой — где поправит шнурки, где вытянет язычок». О ком идет речь? (Сэндерсон)

3) Городской ювелир с черными глазами и «худыми, точно детскими, руками», потративший много времени на изобретение Машины счастья. (Лео Ауфман)

4) Герой, который более логичен и скептичен, часто подвергая сомнению, казалось бы, необъяснимые действия своего брата, осознает, что такое одиночество. (Том)

5) Старик, к которому мальчики приходили слушать истории и называли Машиной времени. (Фрилей)

6) Молодой журналист, который нашел родную душу в старушке Лумис.(Билл Форестер)

7) Водитель, который организовал детям прощание с любимым трамваем. (Мистер Тридден)

8) «Миссис сохранила все, что могла. Пять лет назад, когда она переехала в этот город, она привезла с собой огромные черные сундуки — там, пересыпанные шариками нафталина, лежали смятые платья в розовых цветочках и хрустальные вазочки ее детства». (Бентли)

9) Единственный отрицательный персонаж, серийный убийца, который нападает на женщин. (Душегуб)

10) Близкий друг детства Дугласа, который «был единственным божеством», запустивший процесс взросления Сполдинга, уехав навсегда из города. (Джон Хаф)

Найди пару «Маленький символ, а большой смысл»

Найди пару «Маленький символ, а большой смысл»



Рисунок 13.

Ученики сопоставляют значение символа с картинкой, что ведет к начальной работе к пониманию проблемы счастья.

Цель задания: осознать, что Р. Брэдбери ведет диалог с читателем через образы символы, которые раскрывают представление о способах познания истинного счастья. В конце задания у детей высвечивается фрагмент из книги об отношении дедушки Сполдинга к косилке, дети должны понять, что счастье старика заключается в связи с природой, через обращение внимание на детали, мелочи человек может стать действительно счастливым.

- 1) Символ времени жизни и как сама жизнь в ее цикличности: от рождения до смерти (лето).
- 2) Символ, сберегающий лето, человеческую память, разлитую по бутылкам как живительный эликсир (вино из одуванчиков).
- 3) Символ привычного и гармоничного «старого» мира (трамвай).
- 4) Символ власти природы над человеком (овраг).
- 5) Этот предмет символизирует для ребенка новый способ освоения мира, обновление впечатлений (теннисные туфли).

После завершения выполнения задания дети получают *письменное задание*.

Дедушка Сполдинг испытывает счастье, когда слышит звук старой газонокосилки, когда гуляет пешком, когда наблюдает за людьми.

«Великое чудо – косилка, говорил себе дедушка. Какой это дурак выдумал, что новый год начинается первого января? Надо было поставить дозорных караулить рост травы на миллионах лужаек Иллинойса, Огайо или Айовы – и как заметят, что она созрела для сенокоса, в то самое утро вместо фейерверков, фанфар и криков пусть начинается великая бурная симфония косилок, срезающих свежие травы на необъятных луговых просторах. В тот единственный день в году, который по-настоящему знаменует собой начало, людям надо бы бросать друг в друга не конфетти и не серпантин, а пригоршни свежескошенной травы».

Подумайте и оформите письменный ответ на вопрос: *В чем заключается счастье для дедушки Сполдинга? Приведите еще примеры, когда герой испытывает счастье.*

Машина счастья.

Прочитав эпизоды про Машину счастья, ученикам необходимо нарисовать машину и тезисно, с использованием цитат ответить на вопросы: Почему Машина счастья принесла столько горя в семью изобретателя Ауфмана? Какую оценку дает автор новым изобретениям?

Цель задания: При анализе фрагмента показать невозможность создания искусственного счастья, изобразив на рисунке, выявить авторскую оценку технического прогресса.

Фрагмент «Машина счастья» для анализа.

В воскресенье утром Лео Ауфман бродил по своему гаражу, словно ожидая, что какое-нибудь полено, виток проволоки, молоток или гаечный ключ подпрыгнет и закричит: «Начни с меня!» Но ничто не подпрыгивало, ничто не просилось в начало. «Какая она должна быть, эта Машина счастья? — думал Лео. — Может, она должна

умещаться в кармане? Или она должна тебя самого носить в кармане?»

— Одно я знаю твердо, — сказал он вслух. — Она должна быть яркой!

Лео поставил на верстак банку оранжевой краски, взял словарь и побрел в дом.

— Лина! — Он заглянул в толковый словарь. — Ты довольна, спокойна, весела, в восторге? Тебе во всем везет и все удается? По-твоему, все идет разумно, хорошо и успешно?

Лина перестала резать овощи и закрыла глаза.

— Прочитай мне все это еще раз, пожалуйста. Лео захлопнул словарь.

— За какие это грехи я должен целый час ждать, пока ты придумаешь мне ответ? Скажи только да или нет, больше мне ничего не надо. Ты что же, не довольна, не спокойна, не весела и не в восторге?

— Довольны бывают коровы, а в восторге — младенцы да несчастные старики, которые уже впали в детство, — сказала Лина. — Ну а насчет того, что весела... Сам видишь, как я весело смеюсь, когда скребу эту раковину.

Лео внимательно поглядел на жену, и лицо его прояснилось.

— Ты права, Лина. Мужчины такой народ — никогда ничего не смыслят. Может быть, мы вырвемся из этого заколдованного круга уже совсем скоро.

— Я вовсе не жалею, — закричала Лина. — Я-то не прихожу к тебе со словарем и не говорю: «Высунь язык!» Лео, ты ведь не спрашиваешь, почему сердце у тебя стучит не только днем, но и ночью? Нет. А можешь ты спросить, что такое брак? Кто это знает? Не задавай вопросов. Есть же такие люди — все им надо знать: как устроен мир, как то, как се да как это... задумается такой — и падает с трапеции в цирке либо задохнется, потому что ему приспичило понять, как у него в горле мускулы работают. Ешь, пей, спи, дыши и перестань смотреть на меня такими глазами, будто в первый раз видишь.

Лина Ауфман вдруг замерла. Потянула носом воздух.

— Вот беда! А все ты виноват.

Она рванула дверцу духовки. Оттуда повалил дым.

— Счастье, счастье! — горестно воскликнула она. — Из-за этого счастья мы с тобой ссоримся, в первый раз за полгода. И в первый раз за двадцать лет на ужин будут уголья вместо хлеба!

Когда дым рассеялся, Лео Ауфмана уже и след простыл.

Грохот, лязг, схватка человека с вдохновением, день за днем в воздухе так и мелькают куски металла, дерева, молоток, гвозди, рейшина, отвертки... Порой Лео Ауфмана охватывало отчаяние — и он скитался по улицам, всегда беспокойный, всегда начеку; он вздрагивал и оборачивался, слышав где-то вдалеке чей-то смех, прислушивался к

забавам детворы, присматривался — что вызывает у детей улыбку? Вечерами он подсаживался к шумной компании на веранде у кого-нибудь из соседей, слушал, как старики вспоминают прошлое и толкуют о жизни, — и при каждом взрыве веселья оживлялся, точно генерал, который видит, что темные вражеские силы разгромлены и что его стратегия оказалась правильной. По дороге домой он торжествовал, пока не входил опять в свой гараж, где лежали мертвые инструменты и неодушевленное дерево. Тогда его сияющее лицо вновь мрачнело, и, пытаясь избыть горечь неудачи, он с ожесточением расшвыривал и колотил части своей машины, словно это были живые яростные противники. Наконец контуры машины начали вырисовываться, и через десять дней и ночей, дрожа от усталости, изможденный, полумертвый от голода, такой высохший и почерневший, точно в него ударила молния, Лео Ауфман, спотыкаясь, побрел в дом. Дети ссорились и оглушительно кричали друг на друга, но при виде отца тотчас умолкли, как будто пробил урочный час и в комнату вошла сама смерть.

— Машина счастья готова, — прохрипел Лео Ауфман.

— Лео Ауфман похудел на пятнадцать фунтов, — сказала его жена. — Он уже две недели не разговаривал со своими детьми, они сами не свои, смотрите, они дерутся! Его жена тоже сама не своя, смотрите, она потолстела на десять фунтов, теперь ей понадобятся новые платья! Да, конечно. Машина готова, а стали мы счастливее? Кто скажет? Лео, брось ты мастерить эти часы, в них не влезет ни одна кукушка. Человеку не положено соваться в такие дела. Господу Богу это, наверно, не повредит, а вот Лео Ауфману один вред и никакой пользы. Если так будет продолжаться еще хоть неделю, мы его похороним в его собственной Машине

Машина времени.

Задача учеников — расположить события, рассказанные полковником Фрилеем, в хронологическом порядке.



Рисунок 14.

После выполнения задания с хронологией открывается отрывок из повести. Прочитав его, ученики должны дать развернутый ответ на вопрос: *в чем заключается счастье старого полковника?*

«Сиделка вынула телефон из-под халата полковника и поднесла к самому его лицу.

— Зачем вы себя губите? Ведь вы обещали больше этого не делать. Поймите, вам же это вредно. Волнуетесь, слишком много разговариваете. И еще эти мальчишки скачут вокруг вас...

— Они сидели очень спокойно и слушали, — сказал полковник. — А я рассказывал о разных разностях, о которых они еще не слыхивали. О буйволах, о бизонах. Ради этого стоило поволноваться. Мне все равно. Я был как в лихорадке и чувствовал, что живу. И если жить полной жизнью — значит умереть скорее, пусть так: предпочитаю умереть быстро, но сперва вкусить еще от жизни. А теперь дайте мне телефон. Раз вы не позволяете мальчикам приходить и тихонько сидеть около меня, я хоть поговорю с кем-нибудь издали».

Блокнот «Теперь я лето разделю на две полки».

Ученикам необходимо просмотреть отрывок из фильма «Вино из одуванчиков» режиссера Игоря Апасяна, поработать с книгой, вспомнить ключевые эпизоды, когда главные герои делают важные жизненные выводы,

которые записывают в блокноте, и оформить их в Padlet в форме цитат. А также сделать общие выводы, что такое счастье в понимании Дугласа и Тома.

Цель задания: самостоятельно поработать с текстом и найти мысли Дугласа и Тома, раскрывающие представления о детском счастье.

Счастье ребенка и взрослого.

Цель задания: представить разные точки зрения на счастье в понимании ребенка и взрослого человека, определить и обосновать собственное отношение к произведению и его героям.

Завершающее задание, когда дети оформляют сопоставительную таблицу «Счастье в понимании взрослого и младшего поколения» и защищают ее. Если урок проходит в дистанционном режиме, то таблицу оформляют в Google-форме.

Таблица 7 Счастье в понимании героев

Счастье в понимании взрослого	Счастье глазами ребенка

Учитель выставляет баллы согласно критериям оценивания итоговой работы.

Таблица 8 Критерии оценивания итоговой работы

	Критерии	Обоснование критериев	Баллы
Содержание	Понимание задания	Работа демонстрирует точное понимание задания	10
		- Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней	5
		- Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме	0
		собранный информация не анализируется и не оценивается	
	Полнота раскрытия	- полно	10

	темы	- частично - не раскрыта	5 0
	изложение аспектов темы	- изложены полно - частично - не изложены	10 5 0
	логика изложения информации	- логичное изложение материала - нарушение логики - отсутствие логики	10 5 0
Самостоятельная работа группы	Слаженная работа в группе	- Четко спланированная работа группы - Работа группы частично спланирована - Не спланирована работа в группе	10 5 0
	Распределение ролей в группе	Вся деятельность равномерно распределена между членами команды - Работа над материалом равномерно распределена между большинством участников команды - Несколько членов группы отвечают за работу всей команды.	10 5 0
	Степень самостоятельности работы группы	- полная самостоятельность при выполнении работы - частичная самостоятельность работы группы - несамостоятельная работа группы	10 5 0
Оформление работы (таблицы)	Отсутствие ошибок правописания и опечаток	- Грамотная работа с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии - Негрубые ошибки с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии - Грубые ошибки с точки зрения грамматики, стилистики, орфографии	10 5 0
Защита работы	Культура речи, манера держаться перед аудиторией	- Докладчики уверенно держатся перед аудиторией, грамотно владеют речью, соблюдают регламент, удерживают внимание аудитории - Докладчики допускают негрубые речевые ошибки при выступлении, незначительно	10 5

		нарушают регламент, частично удерживают внимание аудитории - Докладчики теряются перед аудиторией, обнаруживают бедность речи, нарушают регламент, не могут удержать внимание аудитории	0
	Объем и глубина знаний по теме	- Докладчики владеет информацией и легко отвечает на вопросы	10
		- Докладчики грамотно излагают материал, но не показывают достаточно глубоких знаний	5
		-Докладчики обнаруживают полное владение материалом	0

Рефлексия.

Рефлексия по уроку-квесту проводится в формате «облако слов» с концепцией понимания счастья в собственном понимании. Облако тегов (облачные теги, облако слов) – это форма визуализации данных, представляет собой набор ключевых слов и словосочетаний, написанных разными размерами шрифта и иногда цвета.

Цели задания: визуализация результатов работы над проблемой счастья, выявление субъективного понимания счастья и сопоставление с идеей произведения.

Таким образом, пройдя квест, обучающиеся должны прийти к пониманию концепции счастья в повести Р. Брэдбери «Вино из одуванчиков».

Произведение Р. Брэдбери «Вино из одуванчиков» – это повесть, но многие исследователи рассматривают его как роман воспитания, в котором происходит становление личности, начиная с подросткового возраста главного героя. Центральный персонаж – Дуглас Сполдинг, «мальчик 12 лет от роду», у которого в жизни должны произойти большие перемены и потрясения (переезд друга, смерть бабушки), позволившие сделать важные жизненные открытия и за лето пройти путь взросления.

Исследователь Н. В. Маркина отмечает, несмотря на то, что книга изображает мир через призму детского сознания, в произведении Рэя Брэдбери «Вино из одуванчиков» отражены важные философские вопросы жизни и смерти, смысла жизни и счастья [23].

Почти в самом начале повести Дуглас осознает, что он жив и чувствует радость момента, ранее не осознанную: «Сперва живешь, живешь, ходишь, делаешь что-нибудь, а сам даже не замечаешь. И потом вдруг увидишь: ага, я живу, хожу или там дышу — вот это и есть по-настоящему в первый раз» [6].

Но где есть жизнь, там и смерть. Все дети искренне не верят, что они когда-нибудь умрут, потому что бессмертны и некогда не состарятся. Именно эта наивная, но твердая вера терпит крушение впервые, когда ребенок становится свидетелем смерти полковника Фрилея, Хэлен Лумис, позже он видит тело Элизабет Рэмсел, убитой Душегубом. Эти шокирующие ситуации наводят на мысль, что все умрут и тоже самое когда-то ждет Дугласа Сполдинга: «значит, если трамваи, и бродяги, и приятели, и самые лучшие друзья могут уйти на время или навсегда, или заржаветь, или развалиться, или умереть, и если людей могут убить, и если такие люди, как прабабушка, которые должны жить вечно, тоже могут умереть... если все это правда... значит, я, Дуглас Сполдинг, когда-нибудь... должен...» [6].

Анализируя повесть, Л. А. Орлова пришла к выводу, что все же основная проблема повести – это вечный поиск счастья в жизни, счастья не только личного, но и всеобщего. Именно с этой целью Лео Ауфман проектирует и строит свою Машину Счастья. Но машина сгорает, а изобретатель осознает, что искусственный разум не может понять и контролировать человеческие чувства. Единственная Машина Счастья всегда была в его распоряжении – это его жена Лина и дети, его семья [24].

Через проблему счастья в повести Рэя Брэдбери «Вино из одуванчиков» прослеживается конфликт поколений. Главное отличие детей от взрослых в том, что первые живут здесь и сейчас, а вторые – прошлым или будущим: «Взрослые и дети – два разных народа, вот почему они всегда

воюют между собой. Смотрите, они совсем не такие, как мы. Смотрите, мы совсем не такие, как они. Разные народы – «и друг друга они не поймут» [6, с. 94].

Дуглас воспринимает жизнь как путешествие или исследование, смешивая время и пространство, поэтому ему важно, чтобы у него были новые теннисные туфли, трамвай мистера Триддена, зеленый автомобильчик мисс Ферн и мисс Роберты.

Сэр Сполдинг находится в гармонии с природой, бережно относится к ней. Находясь с ней в единении, отец испытывает счастье. Дедушка Сполдинг также находится в тесной связи с естественным миром. Он не принимает автобусы и автомобили на пешие прогулки, а кошение травы, уход за домом для него радость. Если проследить за поведением данного героя во всей повести, то становится ясным, что он познал счастье в самой высшей мере, именно поэтому он призывает всех к спокойствию в действиях, жизни без суеты.

«Мы, старики, только и ждем случая поговорить. Только попроси – и пойдем трещать, будто старый ржавый лифт: закричит да и пополз вверх с этажа на этаж» [6, с. 114]. Полковник Фрилей открыто признается ребятам в недостатке своего поколения, но, тем не менее, ребята считают это даже достоинством: они называют Фрилея Машиной Времени, которая может рассказать им о чем угодно. Счастье старого поколения – это возвращение к своим воспоминаниям, ощущение необходимости в детском обществе. Миссис Бентли тоже хранит свои старые вещи, но, только избавившись от них, дети принимают ее и начинают ей верить: « – Миссис Бентли, сколько вам было лет 50 лет назад? – Семьдесят два. – И вы никогда не были молодая? – Никогда. – И никогда не были хорошенькой? – Никогда» [6, с. 103].

Главный герой повести Р. Брэдбери вызывает отклик в душе читателя-школьника, потому что их объединяют подростковые проблемы, процесс

переосмысления ценностей. Повесть, несмотря на сложные философские подтексты, помогает подростку «пережить» сложный переходный период.

Соответственно, повесть Р. Брэдбери «Вино из одуванчиков» отвечает возрастным особенностям и литературным вкусам читателя-подростка, что позволяет лучшему освоению объемного текста и анализу философскую проблематику произведения.

Квест – универсальная образовательная технология, которая позволяет преобразовать ключевую идею произведения в доступный для учеников формат, способствующий лучшему усвоению авторской концепции произведения. При разработке рекомендаций и организации работы с квест-технологией при изучении повести Р. Брэдбери «Вино из одуванчиков» важно использовать не устаревшие и известные детям формы (схемы, таблицы и др.), а задействовать новые компьютерные технологии.

Урок, построенный по квест-технологии, помогает подросткам прожить и пережить драматичные жизненные перепетии, экзистенциально откликнуться на их открытия и совершить свои.

Заключение

Квест – актуальная и продуктивная педагогическая технология. В ходе работы по разработке квеста учителю важно продумать организационную структуру урока, увлекательный литературный сюжет и легенду, задания, алгоритм действий и критерии оценки, чтобы вовлечь обучающихся в познание новых сторон уже произведения, его активный анализ. Важно помнить, что образовательный квест является вспомогательной технологией, инструментом обучения, поэтому работа с текстом должна выходить на первый план.

Рассмотрев круг интернет-платформ, можно убедиться, что современные технологии помогают сконструировать нестандартный урок, который можно реализовать в очном и заочном режиме. Данные программы привлекают высоким рейтингом среди учителей, простым и понятным интерфейсом, а также своими возможностями при выборе форматов заданий.

Одним из новых и актуальных направлений квестовых технологий в литературном образовании является веб-квест, который помогает решить проблему с проведением занятия в дистанционный период обучения. Квест отображает самые яркие и узнаваемые моменты книги, но, выполняя поэтапно задания квеста, ученики приходят к пониманию содержания, проблематики, авторской концепции произведения, происходит их ценностное самоопределение.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. **Алексеева, Н. Д.** Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности / Н. Д. Алексеева, Е. В. Рябова. – Текст: непосредственный // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. – 2015. – № 1. (20). – С. 14 – 17.
2. **Антипова, В. Б.** Поощряем чтение, формируем информационную грамотность. 100 форм работы по продвижению чтения, и не только: Словарь справочник для библиотекаря общеобразовательного учреждения / В. Б. Антипова. – Текст: непосредственный // Школьная библиотека: сегодня и завтра. – 2015. – № 6. – С. 176.
3. **Бабичева, Ю. Г.** Веб-квест как форма организации проектной деятельности в рамках литературного образования / Ю. Г. Бабичева, Е. В. Мартемьянова. – Текст: непосредственный // Амурский научный вестник. – 2019. – № 4. – С. 4 – 10.
4. **Бадмацыренова, В. В.** Web-квест как инновационная форма организации проектной деятельности на уроках литературы: методическая разработка. – Текст : электронный. – URL: <https://infourok.ru/vebkvest-kak-innovacionnaya-forma-organizacii-proektnoy-deyatelnosti-na-urokah-literaturi-581719.html> (дата обращения: 22.03.2023).
5. **Белоус, Е. В.** Из опыта использования квест-технологии во внеклассной работе по литературе. – Текст : электронный. – URL: https://gym1506.mskobr.ru/files/belous-kvest_literature.pdf (дата обращения: 18.04.2023).
6. **Брэдбери, Р.** Вино из одуванчиков / Рэй Брэдбери.– Москва: «Эксмо», 2019. – 320 с. ISBN 978-5-04-102783-4 –Текст: непосредственный.
7. Веб-квест «В гостях у помещиков» (по поэме Н. В. Гоголя «Мертвые души»). – Текст : электронный. – URL: <http://kvest.blogspot.com/> (дата обращения: 13.06.2023).

8. **Гринева, М. И.** Клиповое мышление во благо ученика / М. И. Гринева. – Текст: непосредственный // Тексты новой природы в образовательном пространстве современной школы: Сборник материалов VIII международной научно-практической конференция «Педагогика текста», Санкт-Петербург, 21 октября 2016 г. / Под ред. Т. Г. Галактионовой, Е. И. Казаковой. – СПб.: «Лема», 2016. – С. 49 – 52 .
9. **Демина, И. В.** Литературный квест как способ повышения речевой культуры школьников / И. В. Демина. – Текст: непосредственный // Русская речевая культура: теория и практика филологического образования в школе и вузе : сб. науч. ст. по материалам Всерос. науч.-практ. конф. Иваново: Изд-во Ивановского государственного университета, 2017. – С. 164–167.
10. **Дичковская, И. М.** Инновационные педагогические технологии: учебное пособие / И. М. Дичковская. – Калининград: Академвидав, 2004. – 352 с. ISBN: 9786175720905. –Текст: непосредственный.
11. Дмитриенко В. Н. «Веб-квест по творчеству Николая Алексеевича Некрасова»: методическая разработка урока литературы. – Текст : электронный. – URL: https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/veb_kvest_po_tvorchestvu_nikolaya_alekseevicha_nek_143411.html (дата обращения: 13.05.2023).
12. **Игумнова, Е. А.** Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Текст: непосредственный // Современные проблемы науки и образования. – 2016 – № 6 – С. 54–59.
13. **Заводчикова, С. Л.** Литературный квест «Тропой известных писателей»: методическая разработка. – Текст : электронный. – URL: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-literurniy-kvest-tropoyu-izvestnih-pisateley-3715897.html> (дата обращения: 13.02.2023).

14. **Иванова, Е. Ю.** Литературный web-квест И. С. Тургенев «Муму»: методическая разработка. – Текст : электронный. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2021/05/09/literaturnyy-web-kvest?> (дата обращения: 13.04.2023).
15. **Истомина, В. В.** Квест как форма практико-ориентированного дополнительного образования / В. В. Истомина, Н. И. Ерина. – Текст: непосредственный // Инновационное развитие профессионального образования. – 2020 – № 1 (25). – С. 43–49.
16. История квестов: от А до Я. – URL: <https://questplanet.ru> (дата обращения: 19.03.2023).
17. **Князева, О. Г.** Экскурсия и литературный квест как формы привлечения внимания школьников к изучению русской классики / О. Г. Князева. – Текст: непосредственный // Синтез традиций и новаторства в литературе, языке и культуре («Фетовские чтения»): Материалы Международной научной конференции, Курск, 28–29 июня 2019 года / Под редакцией Е. М. Криволаповой. – Курск: Курский государственный университет, 2020. – С. 213 – 218.
18. **Колодина, Н. А.** Использование ИКТ на уроках литературы: новые виды и формы проектных работ (сэлфи, литературный квест, буктрейлер, on-line-аннотация, QR-кодированная библиотека) / Н. А. Колодина. – Текст: непосредственный // Образование. Наука. Карьера: сборник тезисов региональной научно-практической конференции проектных и исследовательских работ. 2016. – №5. – С. 89–91.
19. **Кубанова, Е. Н.** Литературная квест игра «Ночь в библиотеке»: библиотечный проект. – Текст : электронный. – URL: <https://urok.1sept.ru/статьи/643091/> (дата обращения: 13.05.2023).
20. **Кузнецова, И. В.** Игра-квест по мифам Древней Греции «Лабиринт минотавра»: сценарий внеклассного мероприятия. – Текст : электронный. – URL: <https://infourok.ru/scenariy-vneklassnogo->

meropriyatiya-kvest-po-mifam-drevney-grecii-507281.html (дата обращения: 14.05.2023).

21. **Кульневич, С. В.** Анализ современного урока / С. В. Кульневич, Т. П. Лаконечина. Ростов-на-Дону: Учитель – 2006 – С. 224. ISBN 5-87259-244-2. – Текст: непосредственный.
22. **Мандель, Б. Р.** Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определению сущности)/ Б. Р. Мандель. – Текст: непосредственный // Современные проблемы науки и образования. – 2009. – №2. – С. 62–68.
23. **Маркина, Н. В.** Художественный мир Рэя Брэдбери: традиции и новаторство: автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук 10.01.03 / Маркина Надежда Валерьевна / Нижегор. гос. ун-т им. Н. И. Лобачевского. – Нижний Новгород, 2006. – 21 с. – Текст: непосредственный.
24. **Орлова, Л. А.** Реализация мотива «счастье» в повести Р. Брэдбери «Вино из одуванчиков» / Л. А. Орлова. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – № 8 (142). – С. 302–305.
25. **Маслова, А. Г.** Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности / А. Г. Маслова, О. Ю. Поляков, О. А. Полякова. – Текст: непосредственный. // Вестник Вятского государственного университета. – 2019 – № 2 (132). – С. 81–88.
26. **Морозова, Е. В.** Квест как педагогическая технология в образовательном учреждении: информационно-методические рекомендации. – Текст : электронный. – URL: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-kvest-kak-pedagogicheskaya-tehnologiya-3469674.html> (дата обращения: 03.05.2023).
27. **Напалков, С. В.** Возможности и перспективы применения Web-квест технологий при изучении школьниками гуманитарных дисциплин / С.

- В. Напалков. – Текст: непосредственный // Современные наукоемкие технологии. – 2017. – № 11. – С. 87 – 91.
28. **Осяк, С. А., Султанбекова, С. С., Захарова, Т. В., Яковлева, Е. Н., Лобанова, О. Б., Плеханова, Е. М.** Образовательный квест – современная интерактивная. – Текст : электронный. // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 05.02.2023).
29. **Ревич, В.** Любовь и ненависть Рэя Бредбери / В. Ревич. – Текст: непосредственный // Бредбери Р. Память человечества. – М., 1982. – С. 5 – 13.
30. **Сафонова, Е. В.** Технологическая концепция образовательного квеста / Е. В. Сафонова. – Текст: непосредственный // Школьные технологии. – 2018 – № 3 – 70–74.
31. **Сокол, И. Н.** Классификация квестов / И. Н. Сокол. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2014. – № 6 (09). – С. 138 – 140.
32. **Соболева, Е. В.** Литературный квест как одна из форм современного урока. – Текст : электронный. – URL:<https://urok.1sept.ru/articles/677084?ysclid=l4u0egfci2953339192>(дата обращения: 14.03.2023).
33. **Статкевич, Е. О.** Квест-игра «По дорогам сказок»: методическая разработка. – Текст : электронный. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/korreksionnaya-pedagogika/library/2017/12/21/kvest-igra-po-dorogam-skazok> (дата обращения: 14.03.2023).
34. **Тамберг, Ю. Г.** Развитие творческого мышления ребенка/ Ю. Г. Тамберг СПб.: Речь – 2002. – 176 с. ISBN 5-9268-1-1-X. – Текст: непосредственный.
35. **Тимохина, Н. А.** Литературный квест – идем в ногу со временем: методические рекомендации. – Текст : электронный. – URL:

- <https://infourok.ru/literaturniy-kvest-idem-v-nogu-so-vremenem-1225328.html> (дата обращения: 03.04.2023).
36. **Утина, Л. И.** Технология веб-квеста на уроках литературы / Л. И. Утина – Текст : электронный. – // Социальная сеть работников образования nsportal.ru. – 2018– № 3. URL: <https://nsportal.ru/shkola/literatura/tekhnologiya-veb-kvesta-na-urokakh-literatury> (дата обращения: 15.04.2023).
37. **Фаритов, А. Т.** Некоторые аспекты классификации и применения квест-игр в школе. – Текст: непосредственный. // Современное образование. – 2019. – № 1. – С. 25 – 32.
38. **Шагалова, Е. Н.** Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века / Е. Н. Шагалова. М.: Астрель, 2011. – 413 с. – Текст: непосредственный.
39. **Шуманская, М. В.** Современные технологии качественного обучения на службе ФГОС ООО: Квест на уроках литературы в 5 классе: методическая разработка. – Текст : электронный. – URL: <http://vilschool9.ucoz.ru/documents/2017-2018/metod-razrabotka.pdf> (дата обращения: 06.04.2023).
40. **March, T.** Web-Quests for Learning. 1998 – Текст : электронный. – URL: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (дата обращения: 24.04.2023).
41. **March, T.** What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995 – 2001. . – Текст : электронный. – URL: <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html> дата обращения: 24.04.2023).

Учебное издание

Квест-технология на уроках литературы

Учебно-методическое пособие
для высших и средних специальных учебных заведений

Ответственный редактор

Е. Ю. Никитина

Корректор

?. ?. ?????????

Компьютерная верстка

В. М. Жанко

Подписано в печать 12.07.2021. Формат 60x84 1/16. Усл. печ. л. 25,25. Тираж 500 экз. Заказ _____

Южно-Уральский научный центр Российской академии образования. 454080, Челябинск, проспект Ленина, 69, к. 454.

Учебная типография Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. 454080, Челябинск, проспект Ленина, 69, каб. 2

