

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Забайкальский государственный университет»

Е. А. ИГУМНОВА
И. В. РАДЕЦКАЯ

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ
В ОБРАЗОВАНИИ**

Учебное пособие

Чита
Забайкальский государственный университет
2016

УДК 378(075)
ББК 74.48я7
ББК Ч48я7
И 28

Рекомендовано к изданию учебно-методическим советом
Забайкальского государственного университета

*Работа выполнена при финансовой поддержке гранта № 205 ГР
Совета по научной и инновационной деятельности ЗабГУ*

Рецензенты:

О. Н. Крылова, д-р пед. наук, профессор, Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования;

З. Д. Пояркова, канд. пед. наук, Министерство социальной защиты населения Забайкальского края;

О. А. Сычёва, канд. пед. наук, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ

Игумнова, Екатерина Александровна

И 28 Квест-технология в образовании : учеб. пособие /
Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая ; Забайкал. гос. ун-т. – Чита :
ЗабГУ, 2016. – 164 с.
ISBN 978-5-9293-1735-4

Содержание учебного пособия отражает результаты современных исследований по обновлению образовательных технологий и посвящено одной из технологий деятельностного типа – квест-технологии (технологии образовательных квестов), ориентированной на формирование познавательной мотивации и развитие личности обучающихся как активных субъектов жизнедеятельности.

Учебное издание адресовано студентам высших учебных заведений, обучающихся по направлению подготовки «Педагогическое образование». Может быть использовано студентами в процессе изучения психолого-педагогических дисциплин, теории и методики преподавания профильных предметов, а также в ходе педагогической практики и научно-исследовательской деятельности. Пособие может быть рекомендовано учителям и педагогам дополнительного образования.

УДК 378(075)
ББК 74.48я7
ББК Ч48я7

ISBN 978-5-9293-1735-4

© Забайкальский государственный
университет, 2016

Оглавление

Предисловие	5
Введение	8
Раздел 1. Теоретические аспекты квест-технологии в образовании	10
1.1. Современные подходы к определению образовательных технологий	10
1.2. Образовательные технологии в контексте требований ФГОС общего образования	19
1.3. Технология образовательных квестов	35
Задания к разделу 1	62
Раздел 2. Инновационный опыт применения квест- технологии в условиях реализации ФГОС общего образования	67
2.1. Образовательные квесты в предметной области «Естественнонаучные предметы»	67
2.2. Образовательные квесты в предметной области «Филология»	93
2.3. Образовательные квесты в предметной области «Математика и информатика»	105
2.4. Образовательные квесты во внеурочной деятельности	116
Задание к разделу 2	151
Заключение	153
Библиографический список	156

Предисловие

Учебное пособие ориентировано на помощь студентам в овладении профессиональными задачами, предъявляемыми к современному педагогу, и подготовке их к выполнению профессионально-педагогических функций на высоком уровне. Основные группы профессиональных задач и обновлённые функции профессионально-педагогической деятельности в современных социокультурных условиях теоретически обоснованы представителями научной школы кафедры педагогики Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. Данные требования нашли отражение как в новых образовательных стандартах для высшего педагогического образования, так и профессиональном стандарте педагога.

Одна из групп профессиональных задач педагога связана с умением проектировать образовательный процесс с учётом современных образовательных технологий. В этом пособии в качестве примера авторы рассмотрели квест-технологию в образовании (технологию образовательных квестов). Выбор данной технологии связан с тем, что при кафедре педагогики Забайкальского государственного университета несколько лет работает творческая лаборатория под руководством авторов учебного пособия по данной проблеме. Творческий коллектив, объединяющий преподавателей, учителей, педагогов дополнительного образования и студентов, в постоянном поиске: как сделать обучение более разнообразным и увлекательным для современного обучающегося? Ведь ещё Я. А. Коменский в «Великой дидактике» (1638) ставил проблему: «Каким образом поставить дело так, чтобы при одной работе выполнялось двойное или тройное дело» и давал такой вариант её решения: «Серьёзное вместе с развлечением... Если для отдыха ума решаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представляли бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни» [27].

Сегодня реальные квесты, например, «Изоляция» (как преодолеть командой препятствия и выбраться из замкнутого пространства) или “Pokémon Go” (новая электронная игра о покемонах в дополненной реальности типа квеста) и другие – сотни сценариев – стали новым видом развлечений и даже бизнеса во всём мире. Наша творческая лаборатория тоже разрабатывает и апробирует квесты, но только в образовательном процессе как общего, дополнительного, так и высшего образования, содействуя реализации новых образовательных стандартов.

В 2016 г. прошёл внутривузовский конкурс образовательных квестов среди студентов «Калейдоскоп педагогических идей» с целью повышения мотивации к педагогической деятельности, развития творческого и профессионального потенциала будущего учителя. В конкурсе приняли участие отдельные авторы и группы авторов различных профилей педагогического направления подготовки. Об интересе студентов к освоению новых образовательных технологий говорит тот факт, что в конкурсе приняло участие 104 студента разных профилей подготовки по направлению «Педагогическое образование».

Апробация квест-технологии на основе авторской технологической карты проходила на базе школ города Читы и Забайкальского края, МБУ ДО «Детский оздоровительно-образовательный центр детско-юношеского туризма и краеведения города Читы», МОБУ «Средняя образовательная школа № 100» г. Сочи.

Авторы выражают признательность:

– коллективу кафедры педагогики ФГБОУ ВО «ЗабГУ», который активно поддержал идею авторов о проведении конкурса образовательных квестов среди студентов;

– творческим педагогам Н. В. Рыльковой, И. Ю. Сорока и студентам А. А. Биксалеву, О. Н. Забускаевой, А. Ю. Локтеевой, Ю. Н. Пшеничниковой, Н. С. Фоминцевой за сотрудничество в разработке образовательных квестов с авторами учебного пособия и представленную возможность для студентов познакомиться с Вашим педагогическим опытом;

– рецензентам учебного пособия О. Н. Крыловой, З. Д. Поярковой и О. А. Сычёвой за ценные рекомендации, которые нашли отражение в подготовленном издании.

Введение

В современной школе востребован учитель, способный успешно реализовывать государственную образовательную политику, заданную в новых образовательных стандартах, содействующую личностному развитию и успешной социализации школьников, сохранению и укреплению их физического, психологического, социального и духовно-нравственного здоровья. Для выполнения социального заказа современный учитель должен быть знаком с отечественным и зарубежным педагогическим опытом, владеть инновационными технологиями.

Предлагаемое учебное пособие ориентировано на осмысление современных требований к образовательным технологиям и содействие Вам в творческом процессе их освоения. Данное издание поможет в овладении одной из современных образовательных технологий – квест-технологией (технологией образовательных квестов). В первом разделе Вы сможете изучить теоретические аспекты данной технологии, её проектирование в логике деятельностной парадигмы. В пособии для организации самостоятельной работы представлены *теоретические задания*, которые позволят Вам оценить свою степень ориентации в изучаемой проблеме и степень освоенности темы.

Во втором разделе Вам предоставлена возможность познакомиться с инновационной практикой – вариантами проектирования образовательных квестов как для уроков, так и внеурочной деятельности школьников различных возрастов. Авторы пособия надеются, что знакомство с инновационной практикой, с одной стороны, позволит Вам апробировать в своей практике предложенные квесты и адаптировать их с учётом социоприродного окружения Вашей образовательной организации. С другой стороны – надеемся, что знакомство с авторскими находками станет отправной точкой Вашего творчества и новых педагогических открытий.

Хотим обратить Ваше внимание на вопрос, которым завершает свою книгу «Свобода учиться», написанную почти полвека назад, известный гуманист-психолог К. Роджерс: «Нелегко стать глубоко человечным, доверять людям, сочетать свободу с ответственностью. Путь, представленный нами, – это вызов. Он предполагает изменение нашего мышления, нашего способа бытия, наших отношений с учащимися. Он предполагает непростое принятие на себя обязательств демократического идеала. Всё это, в конечном счёте, сводится к вопросу, который мы должны задать индивидуально и все вместе: осмелимся ли мы?» [48].

Авторы учебного пособия надеются, что Вы, как будущие современные учителя, сможете ответить на вызовы времени и строить свои уроки и внеурочную деятельность, взаимоотношения с учащимися с использованием современных образовательных технологий на подлинно гуманистической основе в атмосфере творчества, радости и здоровьесбережения, сможете утвердительно ответить: «Да, мы осмелимся!»

Раздел 1. Теоретические аспекты квест-технологии в образовании

1.1. Современные подходы к определению образовательных технологий

Авторами в данном параграфе раскрыта сущность понятия «образовательная технология», которое является синонимичным понятию «педагогическая технология»; даны основные характеристики образовательных технологий; научное обоснование педагогических технологий в рамках современных подходов и парадигм образования: эмпирической, алгоритмической, стохастической; методологические конструкты технологического обеспечения педагогического процесса или основные требования как критерии технологичности.

В понимании и употреблении термина «*технология*» в педагогической теории и практике не сложилось единого подхода. Исторически понятие «технология» возникло в связи с техническим прогрессом, и, согласно словарному толкованию (*teche* – «искусство, ремесло, наука» + *logos* – «понятие, ученик»), есть совокупность методов обработки, изготовления, измерения состояния, свойств, формы сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции. В настоящее время в технике под технологией понимают также «технологический процесс», то есть процесс получения определённого продукта.

Г. К. Селевко одним из первых проанализировал сущность педагогических технологий, предложил их классификацию, разработал рекомендации по их применению в образовательном процессе, что было отражено в ряде его учебных пособий и научных публикаций, начиная с конца 90-х гг. XX в. В двухтомнике «Энциклопедия образовательных технологий» описано около 500 образовательных технологий, включая воспита-

тельные и социально-воспитательные. Автором раскрывается внедренческий механизм, формулируются условия оптимальной реализации той или иной образовательной технологии.

Методологической основой книги является концепция образовательной технологии, выдвинутой профессором Г. К. Селевко, согласно которой технология представляет совокупность трёх основных взаимосвязанных компонентов: научного, формально-описательного и процессуально-действенного [50; 51].

В широком смысле технология – это совокупность *приёмов*, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве [54].

В исследованиях учёных педагогическая технология понимается как:

- совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б. Т. Лихачёв);

- содержательная техника реализации учебного процесса, проект определённой педагогической системы, реализуемой на практике (В. П. Беспалько);

- описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И. П. Волков);

- составная процессуальная часть дидактической системы (М. Чошанов);

- продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В. М. Моныхов);

- системная совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М. В. Кларин);

– системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учётом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО) и др. [51].

По нашему мнению, определение технологии обучения, данное М. Е. Бершадским и В. В. Гузеевым, наиболее полно охватывает все представленные выше дидактические компоненты. Это понятие характеризуется авторами как система состоящая из:

– модели исходного состояния учащегося, заданной множеством свойств, наличие которых необходимо для осуществления технологического процесса;

– некоторого диагностичного и операционального представления планируемых результатов обучения, модели конечного состояния учащегося;

– средств диагностики текущего состояния и прогнозирования тенденций ближайшего развития (мониторинга) системы;

– набора моделей обучения;

– критериев выбора или построения оптимальной модели обучения для данных конкретных условий;

– механизма обратной связи, обеспечивающего взаимодействие между данными диагностики и выбором модели обучения, соответствующей полученным данным [4].

По мнению В. В. Юдина, обосновывающего компоненты педагогического процесса в аспекте технологического подхода, технологии должны отражать современные подходы к организации процесса образования, опираться на определенные законы и закономерности педагогики (см. рис. 1) [62].

Согласно мнению М. Е. Бершадского, В. В. Гузеева, научное обоснование педагогических технологий происходило в рамках трёх парадигм: эмпирической, алгоритмической и стохастической, что во многом и объясняет разницу в определении сущности данного феномена [4].



Рис. 1. Процесс формирования педагогической технологии
(по В. В. Юдину)

Каждая парадигма объясняет происхождение педагогических технологий с определённой точки зрения, имеет свои достоинства и недостатки (см. рис. 2). Так, *эмпирическая парадигма* основана на обобщении успешных практик педагогов. Для каждой конкретной ситуации отыскивается образец педагогической деятельности успешного педагога, и этот образец настоятельно рекомендуется другим практикам. Такой подход, безусловно, позволяет оптимизировать образовательный процесс, но не позволяет говорить в полном смысле о его технологизации, т. к. любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология – на науке (В. П. Беспалько) [6].

Согласно *алгоритмической парадигме*, сущность технологического подхода к обучению заключается в том, что в его основе лежит установка на гарантированное достижение диагностично заданных целей как критериально фиксированных учебных результатов [26]. Педагогическая технология появилась как противовес нечёткости и неопределённости традиционного методического подхода. Краеугольные камни педагогической технологии – планирование результатов обучения как диагностично и операционально выраженных целей и непрерывная диагностика результативности образовательного процесса.

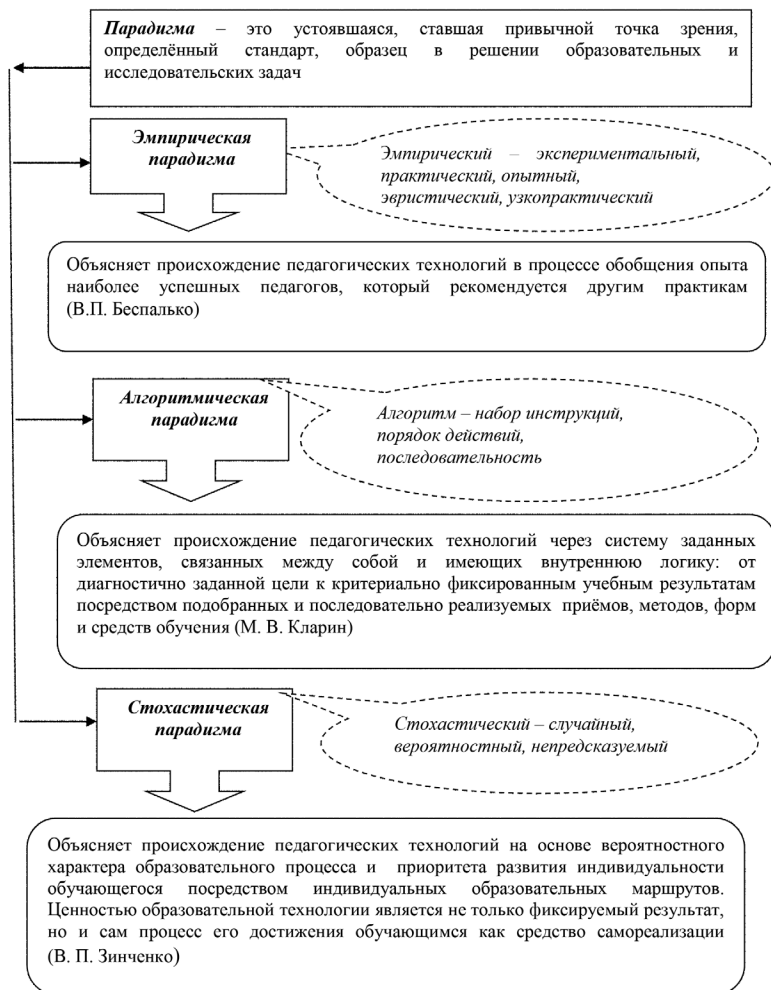


Рис. 2. Научное обоснование педагогических технологий в рамках современных парадигм образования

Точно и конкретно поставленные достижимые цели позволяют в каждый момент для данных условий из имеющегося педагогического арсенала подобрать подходящие методы, формы, приёмы и средства их достижения. Таким образом, построение процесса обучения продолжается сверху вниз, от целей к стартовым условиям. Когда имеющиеся начальные условия будут достигнуты в какой-нибудь из нарастающих технологическим цепочек, можно будет указать одну траекторию (реже – несколько отличающихся в отдельных звеньях), позволяющую от данных условий добраться до планируемых результатов. Очевидно, что, применяя эту же последовательность процедур в другом случае к таким же начальным условиям, можно получить те же результаты [26].

Таким образом, использование педагогических технологий предполагает особое построение учебного процесса, представленное на рис. 3. Данная схема отражает традиционное построение учебного процесса, её отличительной особенностью является направленность на достижение заведомо поставленной цели и на этой основе коррекция учебного процесса, наличие оперативной обратной связи.

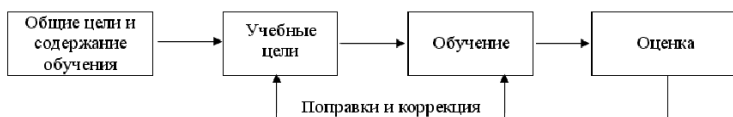


Рис. 3. Схема технологического построения учебного процесса (по М. Кларину)

Такой подход к пониманию технологий кажется оптимальным, но вместе с тем нельзя не учитывать личностно ориентированный характер обучения и разнообразие образовательных траекторий обучающихся. По мнению В. Ю. Питюкова, сущность педагогической технологии выявляется через систему необходимых и достаточных элементов, связанных между собой и имеющих внутреннюю логику. При этом учёный подчёркивает, что педагогическая технология – это не

рецептура, беспрекословное следование которой гарантирует высочайший результат. Это закономерности в их прикладном значении [48]. Поэтому педагогическую технологию нельзя отождествлять с применением алгоритмов, ибо в ней действия не могут быть жёстко детерминированы, они всегда вариативны. Отсюда приобретает актуальность стохастическая парадигма, ключевые положения которой были взяты нами за основу при рассмотрении педагогической сущности понятия «технология».

В рамках *стохастической парадигмы* признаётся вероятностный характер образовательного процесса, а значит, педагогические технологии должны быть основаны на проектировании лично ориентированных образовательных ситуаций. В основе стохастической парадигмы лежит приоритет развития человеческой индивидуальности, установка на самоактуализацию и самореализацию, поощрение неповторимости человека, где каждый ученик заслуживает собственной траектории движения по учебному материалу, отвечающей его целям, потребностям и интересам в пределах социально значимых целей. Соответственно, цели образования становятся не только многопрофильными, но и многоуровневыми; внутренняя дифференциация оказывается неизбежным элементом образовательного процесса. Но тогда вместо одной общей траектории приходится выстраивать множество частных траекторий, ведущих каждого обучающегося в нужном направлении. Здесь мы согласны с В. П. Зинченко в том, что мерилом ценности образовательной технологии будет не только операционально фиксируемый результат, но и сам процесс, проектирование которого должно учитывать его стохастическую сущность: «...непроектируемые аффект, интеллект и воля – сердцевина образования» [20].

При обобщении современных подходов к педагогическому пониманию понятия «технология» нами был выделен ряд существенных характеристик:

- технология разрабатывается под конкретный педагогический замысел, в основе её лежат ценностные ориентации, целевые установки на конкретный ожидаемый результат;

- функционирование технологии предусматривает взаимосвязанную деятельность педагога и обучающегося на гуманистической основе;

- технология состоит из взаимосвязанных элементов, представляющих целостный процесс (технологической цепочки педагогических действий), как инвариантной (алгоритма) и вариативной части;

- технологическая цепочка педагогических действий выстраивается строго в соответствии с поставленной целью и должна гарантировать всем обучающимся достижение ожидаемого результата с учётом индивидуально-личностных особенностей;

- поэтапное и последовательное воплощение элементов педагогической технологии должно быть воспроизводимо;

- органической частью педагогической технологии являются соответствующие данной стратегии обучения диагностические процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности [40].

Исследователи выделяют методологические конструкты технологического обеспечения педагогического процесса или основные требования как критерии технологичности, которым должна удовлетворять любая педагогическая технология, которые представим в табл. 1 [14; 24].

По мнению учёных, *технология обучения* есть прикладная дидактика (В. П. Беспалько, В. В. Гузеев, М. В. Кларин и др.). Она реализует проектируемый процесс обучения в конкретных условиях педагогической практики, отражает реальную деятельность преподавания и учения. Другими словами, технология обучения – это научно-обоснованная практика использования приёмов, средств и способов организации обучающей и учебной деятельности. Задача технологии обучения состоит в том, чтобы разработанные в дидактике законы и принципы преобразовать в эффективные методы преподава-

ния и учения, а также создать все необходимые условия для их наилучшего применения при соответствующих формах и технических средствах.

Такое понимание педагогической технологии позволяет рассматривать её как организационно-методический инструментарий образовательного процесса, обеспечивающий реализацию индивидуальной траектории развития обучающегося и достижение высоких результатов обучения.

Таблица 1

Критерии технологичности, предъявляемые к образовательным технологиям (по И. Т. Гайсину, А. Р. Камалеевой)

<i>№ п/п</i>	<i>Требования к образовательной технологии</i>	<i>Характеристика требования</i>
1	Концептуальность	Педагогическая технология должна опираться на определённую научную концепцию, содержащую философские, психологические, дидактические, социально-педагогические обоснования достижения педагогических целей
2	Системность	Педагогическая технология должна обладать признаками системы: логика процесса, взаимосвязь всех систем процесса, целостность
3	Эффективность	Скорость достижения стандарта обучения, также эти достижения должны быть оптимальными по затратам
4	Воспроизводимость	Педагогическая технология должна быть воспроизводимой в однотипных образовательных организациях
5	Управляемость	Возможность варьирования средствами и методами для достижения результатов

1.2. Образовательные технологии в контексте требований ФГОС общего образования

1.2.1. Осмысляя традиции – к современным требованиям и инновациям

Современные технологии раскроем в логике: осмысляя традиции – к современным требованиям и инновациям. Эта логика не нова, и была заложена в требованиях к профессии учителя ещё более 2500 лет Конфуцием (551–479 гг. до н. э.) – великим китайским мыслителем: «Кто постигает новое, лелея старое, тот *может быть учителем*» [29, с. 29].

В школе XXI в. реализуется классно-урочная система, или традиционная технология, открытая ещё в XVII в. Яном Амосом Коменским (1592–1670) – чешским мыслителем, гуманистом и педагогом, которую он описал в 1638 г. в своей книге «Великая дидактика». Он обосновал комплексную научную теорию обучения *на основе обобщения предшествующего многовекового опыта воспитания и обучения, идей гуманизма и демократии*: «универсальное искусство всех учить всему. И притом учить с верным успехом... с величайшим удовольствием для той и другой стороны; учить основательно, ... подвигая учащихся к истинной науке, добрым нравам и глубоко-му благочестию» [27, с. 164]. О выдающемся вкладе данной личности в науку педагогику говорит тот факт, что ЮНЕСКО с 1992 г. присуждает «Медаль Коменского» лучшим педагогам и исследователям, которые внесли значимый вклад в развитие или обновление образования [34].

Классно-урочная система Я. А. Коменского, в центре которой *урок как основная форма организации обучения*, живёт и развивается вот уже более трёхсот пятидесяти лет, являясь самой массовой в современной школе. Фактически через классно-урочную систему претворяется гуманная *идея обучения всех*: «в школы следует отдавать не только детей богатых

или знатных, но и всех вообще: знатных и незнатных, богатых и бедных, мальчиков и девочек во всех городах и местечках, сёлах и деревнях» [27, с. 214].

На какие традиции классно-урочной системы актуально опереться как педагогические закономерности и стоит их развивать, разрабатывая современные образовательные технологии? Ответ на поставленный вопрос даёт анализ текста «Великой дидактики» (см. табл. 2). Вот почему считаем важным вначале проанализировать характер школы по Коменскому в целом.

Таблица 2

Гуманистические традиции классно-урочной системы как педагогической технологии, заложенные Я. А. Коменским

<i>№ п/п</i>	<i>Характерные черты</i>	<i>Положения Я. А. Коменского, изложенные в «Великой дидактике» [27]</i>
I. Школа по Коменскому		
1.1	Гуманистический характер миссии и целей школы	<p>«Школы – мастерские гуманности, если они достигают того, что люди становятся действительно людьми» (с. 218).</p> <p>«...Нужно стремиться к тому, чтобы в школах, а отсюда благодаря школам и во всей жизни:</p> <ul style="list-style-type: none"> – при посредстве наук и искусств развивались природные дарования; – совершенствовались языки; – развивались благонравие и нравы...» (с. 218); – «предохранять тело от болезней и смерти, приспособлять ум к разному управлению всем» (с. 244)
1.2	Инфраструктура школы	<p>«Сама школа должна быть приятным местом, доставляя глазам привлекательное зрелище изнутри, и снаружи. Внутри она должна быть светлой, чистой, украшенной картинами... А извне к школе должна примыкать не только площадка для прогулок и игр, но также небольшой сад, в который иногда следует пускать учеников и предоставлять возможность наслаждаться зрелищем деревьев, цветов и трав» (с. 263)</p>

1.3	Результаты обучения в школе	«Во всех действиях и упражнениях в школе следует стремиться к тому, чтобы юные кандидаты в жизнь научились всему, что им встретится в жизни: 1) <i>знать</i> , 2) <i>уметь</i> , 3) <i>излагать</i> , 4) <i>применять</i> к добродетели и 5) к благочестию» (с. 582). «Научное образование пусть служит человеку... чтобы он мог всё, что требуется, разумно созерцать, выражать словами и осуществлять в действии» (с. 273)
1.4	Фундаментальный характер содержания образования	«В чём же заключается всё, чему нужно учить и учиться в школах? ...Научить распознавать основания, свойства и цели важнейшего из всего существующего и происходящего...» (с. 217–218)
1.5	Руководящая роль учителя и требования к нему	«У одного и того же ученика по одному и тому же предмету должен быть только один учитель» (с. 261). «Если учителя будут относиться к ученикам с любовью, тогда они легко завоюют их сердца...» (с. 263)
1.6	Основной принцип устройства школы – системность («порядок») и природосообразность	«Порядок есть душа вещей» (с. 235). «Точный порядок для школы и притом такой, который не в состоянии были бы нарушить никакие препятствия, следует заимствовать у природы» (с. 238)
II. Специфика классно-урочной системы («Устройство школ»)		
2.1	Единое начало учебного года	«Все общественные школы открывать один раз в год (это должно быть скорее осенью)» (с. 383)
2.2	Деление обучения на годы (классы)	«Всё, подлежащее изучению, должно быть распределено соответственно ступеням возраста» (с. 250) и «вся совокупность учебных занятий должна быть тщательно разделена на классы» (с. 257). «Для каждого класса должен быть назначен... годовой курс» (с. 495)
2.3	Программа обучения	«Время должно быть распределено с величайшей точностью так, чтобы на каждый год, месяц, день, час приходилась своя особая работа» (с. 258)

№ п/п	Характерные черты	Положения Я. А. Коменского, изложенные в «Великой дидактике» [27]
2.4	Совместное обучение по классам	«Обучать всех учеников одного и того же класса одновременно» (с. 285). «Обучать только всех вместе и сразу» (с. 289)
2.5	Урок посвящён одному предмету	«Ученики в одно и то же время занимались бы только одним предметом» (с. 254)
2.6	Целеполагание на уроке	«Каждый час должен иметь свою определённую задачу, которая непременно должна быть разрешена» (с. 583)
2.7	Обучение по учебникам и требования к ним	«По каждому предмету должен быть только один автор (учебник)» (с. 287). «Книги должны быть написаны весьма точно и доступно» (с. 294)
2.8	Режим занятий	«Надлежащее распределение труда и покоя, или занятий, досуга и отдыха». «Отдых в виде бесед, игр, шуток, музыки и т. п. развлечений...» (с. 246)
2.9	Экзамены	Разработаны «Законы для испытаний» (с. 585)
2.10	Каникулы	«Ежегодно бывает четыре больших каникул по восьми дней до и столько же после годовичных церковных праздников: 1) Рождества Христова, 2) Пасхи, 3) Троицы и 4) полный месяц по случаю сбора винограда» (с. 583)
2.11	Место проведения	«Сколько классов, столько же должно быть учебных комнат, чтобы каждый курс занимался отдельно» (с. 582)

Итак, анализ текста «Великой дидактики» подтверждает, что автором:

– сделано *научное открытие классно-урочной системы как педагогической технологии* на основе гуманной идеи обучения для всех и принципа природосообразности в отличие от индивидуального, но несистемного обучения для избранных, например, обучения служителей церкви при монастырях в Средние века, «гувернёрство» и др.: *успешнее обучаться*

коллективно, соблюдая в системе строгий порядок и требования к обучению, учитывая природу ребёнка и развивая его дарования;

– описаны характеристики урока как основной формы обучения в классно-урочной системе: постоянный состав учащихся одинакового возраста и приблизительно одного уровня подготовки; определённое время занятия и расписание; единая программа и учебник; руководство учителем познавательной деятельностью учащихся;

– анализ миссии школы, её целей и устройства в целом показал, что миссия и цели носят гуманистический характер, ориентированы на развитие природных дарований ребёнка, одна из целей связана с сохранением здоровья учащихся и формированием умения управлять собой; инфраструктура школы (красота и специальные комнаты для занятий), режим занятий с переменами и чередованием деятельности, использование игр и упражнений – всё это ориентировано на учёт природы ребёнка в образовательном процессе.

Педагогика как наука с момента введения в практику классно-урочной системы обогатилась множеством открытий. В историю педагогики педагоги-исследователи на протяжении веков во всех странах открывают тайны урока, но по-прежнему неизблемым остаётся принцип природообразности и мечта о школе как «Доме радости».

Следует отметить, что идеи Я. А. Коменского о школе радости и гуманизма не получили полного воплощения на практике [32]. В индустриальном обществе в те далёкие годы взамен «школам – мастерским гуманности» выросли «школы-фабрики», целями которых, как формулирует вице-президент Международной ассоциации ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) А. Гин были: «Научить слушать и запоминать, действовать по инструкции, послушно выполнять указания, научить читать и считать, научить пунктуальности и чёткости в выполнении однообразной работы. Дети стали сырьём, которое нужно было обрабатывать по определённой технологии, чтобы получить «человека индустриального» [15, с. 67].

Лишь частично гуманистические идеи были реализованы через массовую школу для всех детей в классно-урочной системе, которая в современной педагогике получила название традиционной. Зачастую, к нашему сожалению, приоритетным даже в XXI в. на уроке в школе пока еще остаются репродуктивный и иллюстративно-объяснительный характер обучения.

Общеизвестны «плюсы» и «минусы» классно-урочной системы, что отражено в табл. 3.

Таблица 3

Достоинства и недостатки классно-урочной системы

<i>Признак для анализа</i>	<i>Достоинства</i>	<i>Недостатки</i>
Организационная структура	Чёткость и системность	Искусственная организация работы
Экономичность	Высокая	—
Возможности для организации деятельности в коллективе сверстников	Предпосылки для воспитания, взаимообучения, коллективной деятельности и соревновательности	Зачастую ориентация на «среднего» ученика, недостаточный учёт индивидуальных особенностей

В то же время именно перечисленные недостатки служат теми проблемами, которые творчески решаются учителями на практике и становятся точками роста инноваций. Например, учителя искусно сочетают на уроке фронтальную, групповую и индивидуальную работу с учащимися; общеизвестно, что в 80-е гг. XX в. педагоги-новаторы активно стали реализовывать в школе идеи педагогики сотрудничества, появилось много вариантов творческих уроков: Ш. А. Амонашвили и С. Н. Лысенкова (уроки в начальной школе как уроки сотрудничества и радости жизни), И. П. Волков (интегрированные уроки творчества в начальных классах), Т. И. Гончарова (уроки истории – уроки жизни), А. Б. Резник (уроки самообразования при изучении обществоведения и кружок

«Учись учиться»), Е. Н. Ильин (уроки-открытия литературы), В. Ф. Шаталов (уроки открытых мыслей с использованием опорных сигналов) [45].

За прошедшие столетия наряду с классно-урочной системой появились альтернативные системы, в большей степени ориентированные на природу ребёнка: система обучения по методике Монтессори, Вальдорфская система обучения, зонтичная система обучения, Школа академика Щетинина, неформальные обучающие программы и интерактивные технологии при музеях, заповедниках и др. О данных педагогических системах идёт много дискуссий как среди практиков и исследователей образования, так и родителей и общественности.

Информационная доступность и высокотехнологичность, демократические преобразования, высокая скорость социальных изменений, кризисные явления современного общества ставят новые задачи перед школой. Миссия современной школы – содействовать становлению личности, которая нравственно относится к людям и природе, умеет эффективно работать с информацией, осмысленно воспринимать происходящие события, противостоять манипуляциям, успешно и гуманно решать социальные проблемы, нести ответственность за свой выбор и выстраивать своё обучение в течение всей жизни.

В России и за рубежом разрабатываются проекты, посвящённые школе будущего. Например, в Финляндии, несмотря на то, что по результатам международных исследований по выявлению лучших образовательных систем в 2012 г. она занимала 1-е место в мире, а в 2014 г. возглавила рейтинг европейских стран, уступив первые места странам Азиатско-Тихоокеанского региона: Южной Корее (первое место), Японии, Сингапуру, Гонконгу, – начата крупномасштабная национальная программа «Будущая школа Финляндии» [44; 70].

Инновационный поиск форм обучения и педагогических технологий продолжается, в информационную эпоху среди неформальных технологий обучения можно назвать гейми-

фикацию (обучение через электронные игры, выросшее из дидактических игр), дистанционное образование, включая МООК (массовый открытый онлайн-курс) и др.

Итак, можно сделать вывод: классно-урочная система как традиционная технология обучения продолжает оставаться самой массовой в образовательной практике, имеет богатую традицию, наряду с чем идёт постоянный поиск педагогических технологий, особенно этот поиск активизировался в соответствии с запросами современного быстроменяющегося общества в информационную эпоху.

1.2.2. Требования стандартов и современные образовательные технологии

В настоящее время в системе общего образования реализуются следующие Федеральные государственные образовательные стандарты общего образования (стандарты):

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО). *Приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 г. № 373. Введён в действие с 01.01.2010 г.* [35];

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО). *Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 г. № 1897. Введён в действие с 01.02.2011 г.* [36];

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (ФГОС СОО). *Приказ Минобрнауки России от 17.05.2012 г. № 413. Введён в действие со 02.07.2012 г.* [37].

Стандарт представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации основной образовательной программы на всех ступенях общего образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию.

Методологической основой разработки стандартов является системно-деятельный подход, который в современной науке объединяет два самостоятельных методологических подхода:

- системный подход – разрабатывался в исследованиях классиков отечественной науки (Б. Г. Ананьев, Б. Ф. Ломов и целый ряд исследователей);

- деятельностный подход, который всегда был системным (его разрабатывали Л. С. Выготский, Л. В. Занков, А. Р. Лурия, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов и другие исследователи).

В рамках деятельностной парадигмы А. Г. Асмоловым, доктором психологических наук, профессором, академиком Российской академии образования (РАО), зав. кафедрой психологии личности факультета психологии МГУ им. М. В. Ломоносова, директором Федерального института развития образования совместно с единомышленниками разработан системно-деятельностный подход, нацеленный на развитие личности и формирование гражданской идентичности, определяющий ценностные ориентиры, которые встраиваются в новое поколение стандартов российского образования [2].

При реализации стандартов системно-деятельностный подход предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения демократического гражданского общества на основе толерантности, диалога культур и уважения многонационального, поликультурного и поликонфессионального состава российского общества;

- активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;

- формирование готовности обучающихся к саморазвитию и непрерывному образованию;

- переход к стратегии социального проектирования и конструирования в системе образования на основе разработки

содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения социально желаемого уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;

- ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и основной результат образования;

- признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и взаимодействия участников образовательного процесса в достижении целей личностного, социального и познавательного развития обучающихся;

- построение образовательного процесса с учётом индивидуальных, возрастных, психологических, физиологических особенностей и здоровья обучающихся;

- разнообразие организационных форм и учёт индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одарённых детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;

- гарантированность достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы на всех ступенях общего образования, что и создаёт основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций, видов и способов деятельности;

- проектирование и конструирование развивающей образовательной среды образовательного учреждения;

- обеспечение преемственности дошкольного, начального общего, основного и среднего (полного) общего образования [35–37].

Итак, в процессе реализации стандарта на основе системно-деятельностного подхода как приоритетного и в сочетании с другими современными подходами в образовании (лично-ориентированным, культурологическим и др.) основной

идеей является содействие обучающемуся освоить умение учиться и жить достойно и нравственно, реализуясь в созидательной деятельности. Вот почему выдвигается в качестве основной педагогической задачи организация условий в образовательном процессе, инициирующих детское действие познавательного и созидательного характера (см. рис. 4).

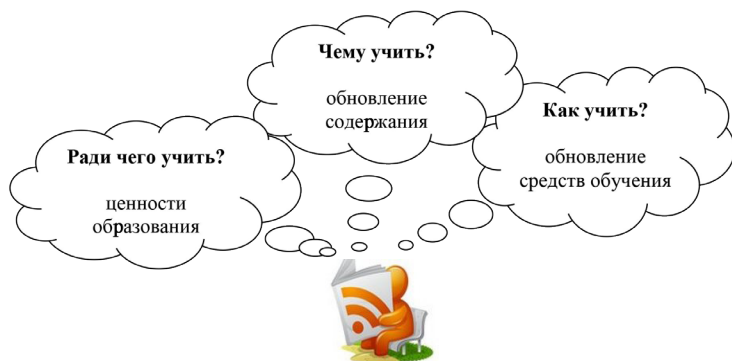


Рис. 4. Основная педагогическая задача в рамках реализации стандартов – организация условий, инициирующих детское действие

На рис. 5 представлено единство требований к условиям образовательного процесса, нормативно заданных в стандартах.

Среди требований к условиям организации образовательного процесса – обновление содержания и модернизация технологий, реализующих его с учётом запросов детей и родителей, а также с учётом особенностей субъектов Российской Федерации и в целом социокультурных условий развития информационного общества (см. табл. 4).

О. Н. Крылова отмечает, что зачастую инновации в образовании, в том числе связанные с образовательными технологиями, не всегда приживаются: «Этому есть и научное, и афористическое объяснение: “дерево без корней не растёт”. Инновации без опоры на традиции практически обречены на вымирание. Именно поэтому в основу развития содержания

школьного образования может и должна быть положена знаниевая традиция... , которая представляет собой типичную для конкретного этапа развития образования совокупность определённых видов знания, которые образуют индивидуальный тезаурус (понятийный аппарат) школьника и позволяют ученику осознать осваиваемые знания и включить его в систему собственных познавательных умений и ценностей» [30, с. 28–29] (см. табл. 5).

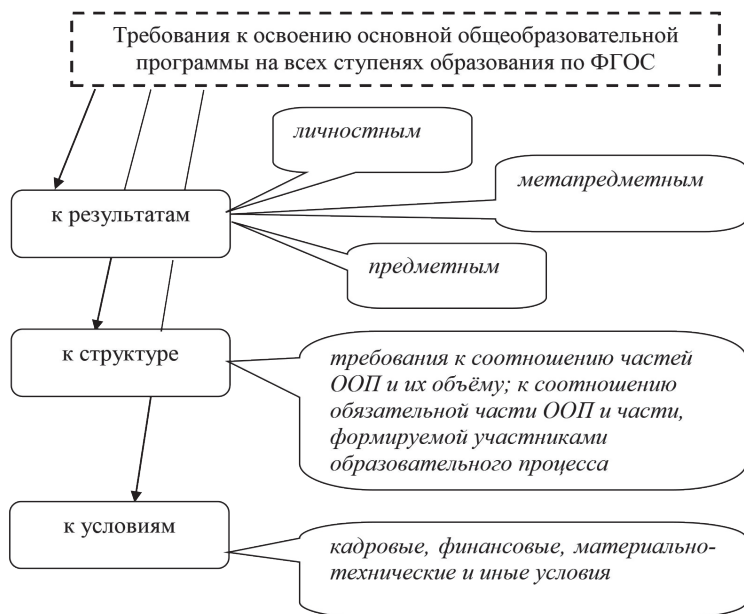


Рис. 5. Требования к освоению основной общеобразовательной программы на всех ступенях образования (по ФГОС)

Таблица 4

Детерминация обновления образовательных технологий, заданная современными социокультурными условиями общества, (по О. Н. Крыловой)

<i>Тенденция</i>	<i>Задача</i>	<i>Технологии</i>
Переход от обучения к учению	Поиск организационных форм освоения содержания образования	Модульно-рейтингового обучения, организации самостоятельной работы, дистанционного обучения, кредитной системы
Повышение наукоёмкости образования	Расширение спектра видов продуктивной образовательной деятельности студентов	Проектной, учебно-исследовательской, научно-исследовательской, творческой деятельности
Возрастание роли информации в современном мире	Организация работы с информацией	ТРКМ(ЧП) (развитие критического мышления через чтение и письмо), информационной деятельности, проблемного обучения
Возрастание роли командной работы в современном мире	Организация группового взаимодействия в образовательном процессе	Организации группового взаимодействия, организации дискуссии, обучения на основе социального взаимодействия
Возрастание роли компетентности специалистов на рынке труда, связанных с усложнением задач общественного развития	Развитие профессиональной компетентности	Контекстного обучения
Возрастание роли субъектности и самостоятельности, необходимость учения «через всю жизнь»	Осуществление учения в течение всей жизни	Рефлексивного обучения, оценки достижений, самоконтроля, самообразовательной деятельности

Таблица 5

Видология знаний в содержании образования (по О. Н. Крыловой)

<i>Структура компетентности</i>	<i>Вид знаний</i>	<i>Характеристика знаний</i>	<i>Контексты, в которых проявляются знания</i>
Знания (когнитивная основа компетентности)	Информационные	Описывают явления, законы, понятия и т. п., отвечают на вопросы «что?» («кто?»)	Предметный, межпредметный, надпредметный
Опыт использования знаний (умения)	Процедурные	Отражают способы деятельности, характеризуют то, как явления познавать, как использовать; отвечают на вопрос «как?»	
Отношение к процессу, содержанию и результату компетентностей	Оценочные	Отражают отношения, отвечают на вопросы «зачем?» «какова роль и значение данного явления?»	
Эмоционально-волевая саморегуляция	Рефлексивные (личностные)	Отражают чувственное восприятие, мотивацию, личные ценности, самоконтроль и самооценку, предлагают отбор и интерпретацию информации, оценок, мнений, суждений и отвечают на вопрос «почему это для меня важно?»	

Таким образом, в современных образовательных технологиях должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит успешную реализацию образовательных стандартов и достижение обучающимися планируемых результатов.

Анализ психолого-педагогической литературы по проблемам использования современных образовательных технологий позволил нам определить их основные характеристики:

- ориентир на достижение высоких образовательных результатов;

- переход от репродуктивного характера к проблемности обучения;

- учёт всех видов знаний (информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных) и их структурных компонентов (по О. Н. Крыловой) (см. табл. 5);

- учёт эффективности усвоения учебной информации: проведённые в США в 1980-х гг. исследования (National Training Laboratories in Bethel, Maine) позволили обобщить данные относительно эффективности (средний процент усвоения знаний) различных методов обучения. Эти результаты представлены на (см. рис. 6) (по Дж. Мартину) [41];

- организация активной познавательной деятельности обучающихся и опора на их личный опыт, интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству, совместная деятельность всех субъектов обучения;

- учёт индивидуальных образовательных потребностей, здоровья, предоставление возможности выбора вида познавательной деятельности;

- наличие комфортных условий для раскрытия, реализации и развития личностного потенциала учащихся;

- содействие созданию ситуации успеха как субъективного проживания человеком своих личностных достижений в контексте своей жизни и индивидуального развития (по Н. Е. Щурковой) [60, с. 120];

- интегрированность;

- рефлексивность и критичность;

- создание образовательных продуктов как результатов деятельности ученика, содержание которой соответствует изучаемому предмету или образовательной области (по А. В. Хуторскому) [56, с. 85];
- применение информационных образовательных ресурсов и электронных гаджетов.



Рис. 6. Эффективность усвоения учебной информации (по Дж. Мартину)

Резюмируя вышеизложенное, подчеркнём следующее. В процессе организации урочной и внеурочной деятельности по любому школьному предмету в условиях реализации новых образовательных стандартов актуальным является применение образовательных технологий, содействующих развитию у обучающихся самостоятельности и критического мышления, способности решать проблемы и конструктивно взаимодействовать в социуме. Современные технологии, способствующие развитию обучающегося как активного субъекта учения, довольно обширны. Среди них технологии: учебно-исследовательской и проектной деятельности, ТРИЗ, развития критического мышления, проблемного обучения, учебных вопросов и др. [22].

1.3. Технология образовательных квестов

В данном параграфе раскрыт материал о квест-технологии (или образовательном квесте) от истоков зарождения до современных научно-методических аспектов её развития в зарубежной и отечественной науке и практике; представлена разработанная авторами учебного пособия технологическая карта образовательного квеста и даны рекомендации по проектированию квестов в рамках системно-деятельностного подхода; обоснована позиция, что квест-технология в образовании является самостоятельной образовательной технологией.

Изменения, происходящие в современном информационном обществе, влияют на все сферы жизни человека, безусловно, и на образование. Наблюдается трансформация целей и смыслов образования от передачи постоянно накапливающейся информации от поколения к поколению к освоению способов, средств мышления и умений разносторонне работать с большими потоками информации (уметь найти, анализировать, аргументировать, оценивать, интерпретировать, «уплотнять» информацию и др.), на основе чего самостоятельно и ответственно делать выбор [49].

Современные социокультурные условия детерминируют развитие образовательных технологий, зачастую их обновление идёт посредством интеграции идей из нескольких технологий и применения сетевых ресурсов Интернета, технических средств обучения, включая электронные гаджеты, что способствует высокой личностной включённости в обучение, интерактивному взаимодействию обучающихся, быстрому доступу к информации и повышению у них познавательной мотивации.

К образовательным технологиям, отвечающим современным требованиям, может быть отнесена квест-технология. Истоки разработки связаны с созданием и применением веб-квестов в образовательных целях Б. Додж и Т. Марча (США, 1995). Термин «веб-квест» (WebQuest) был введён Б. Додж – профессором образовательных технологий Универ-

ситета Сан-Диего, разработавшим методику использования Интернета для интеграции в учебный процесс при решении проблем [66]. Слово «квест» происходит от англ. *quest* – «поиск, искомый предмет, поиск приключений», т. е. означает целенаправленный поиск; наряду с этим смыслом применяется для обозначения определенного типа компьютерных и реальных игр [11]. Слово «веб», или «вэб» (от англ. *web* – «паутина, сеть») – интернет-пространство, т. е. WebQuest можно перевести как «поиски в интернет-сети» [10].

Более чем за двадцатилетний период Б. Додж на своём персональном сайте «QuestGarden» представил 30 000 интернет-разработок веб-квеста, данный ресурс переведён на 10 языков (испанский, португальский, каталонский, французский, немецкий, итальянский, голландский, греческий, арабский и индонезийский) [64].

В августе 2007 г. программа Государственного университета Калифорнии MERLOT удостоила его ресурс премии MerlotClassics. Жюри отметило, что «...использование WebQuests является сильной поддержкой научных исследований в учебной деятельности. Проблема всегда была технической. Как делать достаточно легко веб-разработки так, чтобы все преподаватели могли, когда это необходимо, создавать веб-квесты? Б. Додж решает эту проблему, предоставляя инструмент, который используется учителями, и оказывает им педагогическую поддержку в профессиональной деятельности. Этот инструмент используется педагогами во всём мире для организации структурированной деятельности, его учащиеся могут использовать для разрешения реальных проблем» [69].

Итак, Б. Додж определяет веб-квест как модель (технический ресурс или приложение в Интернете) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач (1995).

Концепция веб-квеста далее была развита Т. Марчем (США) в аспекте когнитивной психологии, который определил веб-квест как учебную структуру, использующую ссылки на важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем,

чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением с целью развития у учащихся умения работать как индивидуально, так и в группе в ходе поиска информации и её преобразования. Т. Марч, опираясь на труды Л. С. Выготского об интериоризации и «зоне ближайшего развития», делает вывод, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры (более образно в английском это выглядит как «леса, возводимые вокруг здания при реконструкции или строительстве» – *scaffolding*) – это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Опоры, или скаффолды, Марч определяет как «временные рамки, призванные помочь учащимся действовать за пределом своих возможностей» [67]. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. По мере продвижения учащихся к достижению поставленных задач уровень «поддержки» снижается, так как умения претерпевают процесс интериоризации.

Проанализируем, как трактуется отечественными исследователями понятие «веб-квест» (см. табл. 6).

Таблица 6

Контент-анализ термина «веб-квест»

№ n/n	Автор и источник	Трактовка понятия	Основные элементы понятия
1	Bernie Dodge, Quest-Garden [Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.quest-garden.com (дата обращения: 14.06.2016)	Веб-квест как модель (технический ресурс или приложение в Интернете) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач (1995) [64]	1. Модель (технический интернет-ресурс). 2. Учебная задача

Продолжение табл. 6

<i>№ n/n</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
2	Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Информационные технологии в образовании-99. Режим доступа: http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html (дата обращения: 14.06.2016)	Образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу [9]	1. Сайт в Интернете. 2. Учебная задача
3	Воробьёв Г. А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Петригорск, 2004. 220 с.	Под веб-квестом понимается веб-проект, в котором часть или вся информация, с которой работают обучаемые, находится на различных веб-сайтах [13]	1. Веб-проект. 2. Веб-сайт
4	Жук Л. Г. Интернет-технологии как средство организации самостоятельной работы студентов технических вузов: на материале обучения иностранному языку: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. СПб., 2006. 265 с.	Веб-квест – разновидность веб-проектов, представляет собой самостоятельно планируемую и реализуемую исследовательскую деятельность студентов на иностранном языке на основе личностно-деятельностного и компетентностного подходов с использованием специально отобранных интернет-ресурсов с целью поиска, анализа и преобразования информации [19]	1. Разновидность веб-проектов. 2. Самостоятельно планируемая и реализуемая исследовательская деятельность. 3. Использование интернет-ресурсов

5	Дроботенко Ю. Б. Организация самостоятельной работы студентов в вузе при изучении педагогических дисциплин: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Омск, 2006. 215 с.	Веб-квесты – это вид самостоятельной работы студентов, направленный на становление способности студентов самостоятельно решать учебные профессионально-педагогические задачи с использованием информационных интернет-ресурсов [17]	1. Вид самостоятельной работы. 2. Учебные задачи. 3. Использование информационных интернет-ресурсов
6	Катержина С. Ф. Развитие познавательной самостоятельности студентов технического вуза при обучении математике с использованием веб-технологий: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Ярославль, 2010. 174 с.	Веб-технология навигации по гиперссылкам позволяет создавать различные обучающие системы, а те, в свою очередь, являются основой для организации различных форм дистанционного образования [25]	1. Технология навигации по гиперссылкам. 2. Основа для дистанционного обучения
7	Волкова О. В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Белгород, 2010. 217 с.	Веб-квест мы понимаем как вид информационных, проблемно-ориентированных заданий индивидуального или группового обучения, направленных на формирование и развитие навыков поисковой и исследовательской деятельности студентов в процессе освоения, исследования, обработки и презентации языкового учебного материала [12]	1. Вид информационных, проблемно-ориентированных заданий. 2. Поисковая и исследовательская деятельность

Продолжение табл. 6

<i>№ n/n</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
8	Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс]. Режим доступа: http://winner.se-ua.net/page26/1/10 (дата обращения: 14.06.2016)	Веб-квесты – это мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с их будущей профессией [58]	1. Мини-проект. 2. Поиск информации в Интернет. 3. Поставленная задача (т. е. учебная задача)
9	Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. М., 2011. 238 с.	Веб-квест представляет собой проблемное задание-проект с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные интернет-ресурсы. Веб-квесты разрабатываются для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных стадиях обучения и охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему [3]	1. Проблемное задание-проект. 2. Элементы ролевой игры. 3. Информационные интернет-ресурсы

10	Кузнецова Т. А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда [Электронный ресурс] // ИТО-Иваново-2011. Секция 2. Режим доступа: http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html (дата обращения: 14.06.2016)	Веб-квест – это пример организации интерактивной образовательной среды [31]	Интерактивная образовательная среда
11	Яковенко А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm (дата обращения: 14.06.2016)	Веб-квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета [63]	1. Проблемное задание. 2. Элементы ролевой игры. 3. Информационные интернет-ресурсы
12	Напалков С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Саранск, 2013. 25 с.	Тематический образовательный веб-квест – это такой веб-квест, который имеет информационный контент, определяющийся содержанием учебной темы, целями и задачами её изучения, и предполагает выполнение учащимися учебно-познавательных заданий по поиску и отбору информации с использованием интернет-ресурсов,	1. Информационный контент. 2. Учебно-познавательные задания. 3. Поиск и отбор информации с использованием интернет-ресурсов. 4. Представление информации в виде целостной системы

Продолжение табл. 6

<i>№ n/n</i>	<i>Автор и источник</i>	<i>Трактовка понятия</i>	<i>Основные элементы понятия</i>
		способствующей систематизации и обобщению изученного материала, его обогащению и представлению в виде целостной системы [39]	
13	Кононец Н. В. Веб-квест як педагогічна технологія ресурсно-орієнтованого навчання інформатики // Moderní vymoženosti vědy – 2013: materiály IX Mezinárodní vědecko-praktická konference. – Díl 33. Praha: Pedagogika, 2013	Веб-квест – педагогическая технология, совокупность методов и приёмов организации исследовательской деятельности, для выполнения которой студенты осуществляют поиск информации, используя интернет-ресурсы с практической целью [28]	1. Педагогическая технология. 2. Организация 3. исследовательской деятельности. 4. Поиск информации с использованием интернет-ресурсов
14	Авраменко А. П. Модель интеграции мобильных технологий в преподавание иностранных языков для развития устных видов речевой деятельности: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М., 2013. 23 с.	Мобильный квест – формат интерактивных, проблемно-поисковых заданий [1]	1. Интерактивное задание. 2. Проблемно-поисковое задание
15	Исакова Г. С. Формирование организационной культуры обучающихся колледжа с использованием электронных ресурсов: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. М., 2014. 24 с.	Образовательный веб-квест определяется как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные интернет-ресурсы. Особенностью веб-квестов	1. Проблемное задание. 2. Элементы ролевой игры. 3. Информационные интернет-ресурсы. 4. Веб-сайт

	..	является то, что часть или вся информация находится на различных веб-сайтах [23]	
16	Шульгина Е. М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Томск, 2014. 25 с.	Веб-квест – это один из сложных типов учебных интернет-ресурсов, представляющий собой сценарий проектной деятельности с использованием интернет-ресурсов [59]	1. Тип учебных интернет-ресурсов. 2. Сценарий проектной деятельности. 3. Интернет-ресурсы
17	Толмачева Е. В. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М., 2015. 25 с.	Технология веб-квест – эффективное дидактическое средство формирования и развития профессионально-коммуникативной и информационной компетенции за счёт существенного насыщения содержания обучения разнообразным профессионально-ориентированным материалом, использования возможностей интернет-ресурсов, повышения мотивации обучения, предоставления самостоятельности в рамках коллективного веб-проекта, обеспечения учебно-информационными ресурсами, формирования уверенности в успехе и возможности полноценной самореализации в процессе языковой подготовки [55]	1. Дидактическое средство. 2. Профессионально-ориентированный материал. 3. Интернет-ресурс. 4. Коллективный веб-проект

Анализ понятия «веб-квест» его основателями и отечественными исследователями (см. табл. 6) позволили сделать вывод, что все исследователи при определении его сущности выделяют такие обязательные характеристики, как, во-первых, использование сети Интернет для поиска информации; во-вторых, решение учебной задачи проблемного характера, что предполагает активную познавательную деятельность обучающихся.

При этом часть исследователей рассматривают веб-квест как специальный веб-сайт, который обязательно должен включать техническое обеспечение для подготовки и предоставления итогового продукта в соответствии с учебной задачей и возможностью его использования всеми пользователями Интернет. Другие исследователи рассматривают веб-квест как образовательную технологию, дидактическое средство, при этом тоже направленное на решение учебной задачи с использованием сети Интернет.

Основателями веб-квеста была предложена следующая его структура, которая может быть транслирована в целом на квест-технологию (или образовательный квест):

- вступление, где чётко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста;
- центральное задание проблемного характера и итоговый результат самостоятельной работы;
- список информационных ресурсов, включающий ссылки на интернет-ресурсы, адреса веб-сайтов по теме и др.;
- описание процедуры работы;
- описание критериев и параметров оценки веб-квеста;
- руководство к действиям, организующим учебную работу (временные рамки, рекомендации по использованию электронных источников, форме представления результатов и др.);
- заключение, где суммируется приобретённый участниками квеста опыт и могут ставиться новые задачи.

Согласно критериям оценки качества веб-квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, чётко сформулированное зада-

ние, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками. Лучшие примеры веб-квестов демонстрируют связь с реальной жизнью, их заключение непосредственно связано с введением, суммирует познавательные навыки и возможность применить их в других дисциплинах или областях [68].

В основе выполнения квеста лежит «центральное» задание проблемного характера, в соответствии с вариантами которого Дж. Э. Фэррени предложила классификацию квестов: журналистское расследование; аналитическое, творческое или научное исследование; разгадка тайны; поиск истины и др. [65] (см. табл. 7).

Хотя веб-технология была открыта более двадцати лет назад, в российском образовательном пространстве её распространение началось приблизительно десять лет назад. Это связано с тем, что для применения технологии требуется, во-первых, подготовка педагогов, активно интегрирующих интернет-ресурсы в образовательный процесс; во-вторых, техническое обеспечение образовательного процесса, включая доступность техники и высокоскоростного Интернета для каждого обучающегося.

В подтверждении тезиса о незначительном распространении технологии веб-квест в образовательном пространстве приведём данные исследования Е. В. Сементина и А. А. Ахаяна (2014). Авторами проведено исследование об использовании образовательной технологии «веб-квест» как инструмента повышения познавательного интереса и активности учащихся. Проведённый поиск по ключевым словам в русскоязычном сегменте Интернет (по данным поисковой системы Yandex) показал, что веб-квест является термином, редко встречающимся в сочетании со словосочетанием «познавательный интерес» в сравнении с другими терминами, обозначающими форму взаимодействия субъектов и терминами, обозначающими форму представления результатов (см. рис. 7) [52].

Классификация веб-квестов по типу учебной задачи
(по Дж. Э. Фэррени)

<i>№ п/п</i>	<i>Тип учебной задачи</i>	<i>Характеристика сущности задания</i>	<i>Пример</i>
1	<i>Компильяция</i>	Задание, выполняемое в форме рассказа, собственного вывода на основе чужих исследований, сочинений и требующее изучения нескольких источников. Такое задание в основе самого простого типа квеста, ориентированного на общее ознакомление с предложенной темой с использованием различных источников информации, осмыслением и обработкой полученной информации в форме рассказа, собственного вывода, презентации, составления гербария, книги рецептов и т. д.	Изучив состояние озера Кенон, расположенного в окрестностях г. Читы, составьте презентацию «Экологические проблемы озера Кенон»
2	<i>Переосмысление</i>	Задание, направленное на поиск информации по заданной проблеме, представленное в виде презентации, буклета, рекламного проспекта с учетом личностного восприятия информации	В образовательном квесте «Знакомьтесь, Забайкальский край!» учащимся предлагается изучить информацию по данной теме и разработать презентацию или рекламный буклет о Забайкальском крае. Предлагается работать в группах по различным направлениям: «географы» отвечают за сбор данных о географических особенностях Забайкальского края; «историки» изучают исторические события и вклад учёных, политиков, спортсменов в развитие

			края; «туристы» ищут информацию по организации-поездки для создания виртуального путешествия по краю и т. д.	
3	Убеждение	Задание направлено на сбор информации с целью убеждения оппонента в своей точке зрения. Учащимся предлагаются разные варианты точек зрения какой-то конкретной ситуации к осмыслению и изучению, их задача – разработать такую стратегию, которая бы способствовала убеждению слушателей, выступающих с противоположной точкой зрения	Урок-суд, подтверждение или опровержение гипотезы «Мобильный телефон: вред или польза?» и т. д.	
4	Журналистское исследование	Задание направлено на сбор, систематизацию, описание информации в виде статьи журнала или газеты, выполненные по законам публицистического жанра. Взяв на себя роль журналистов, учащиеся собирают информацию, систематизируют и описывают на примере выбранного издания, в качестве которого могут выступать журналы и газеты, как выпускаемые в регионе, так и центральные издания	Подготовить материал для детской газеты «Чадю» по проблеме использования жевательной резинки	

№ п/п	Тип учебной задачи	Характеристика сущности задания	Пример
5	Аналитическое исследование	Задание направлено на выявление взаимосвязей. Это может быть оценка влияния на здоровье определённых воздействий, установление причинно-следственных связей, сходства и различия и т. д.	Учащимся предлагается изучить ситуацию по факту обращения более 30 человек в больницы города Читы 20 апреля с жалобами на обострение аллергии, астмы, отёка слизистой глаз и т. д. Группа «медиков» изучает ситуацию со своей стороны, предлагает способы оказания первой помощи. Группа «экологов» оценивает экологическую обстановку в Забайкальском крае в данный период времени. Группа «лесников» изучает пожары и степень их распространённости и т. д.
6	Разгадка тайны	В задании скомпилированы в виде проблемы или загадки увлекательные и интересные факты из любой научной области, которые необходимо раскрыть или разгадать. Для того чтобы разгадать загадку или решить проблему, учащиеся работают в группах, выполняя разные роли, и проводят тщательное исследование с целью получить ответ на поставленную проблему или загадку	Отгадать загадки: «Тайна Яблонового хребта», «Куда исчезли пальмы в Забайкалье?», «В поисках сокровищ Чингисхана» и т. д.

7	Творческое исследование	Задание направлено на творческое или нестандартное представление информации, собранной по заданной теме с использованием различных источников. Форматом представления могут быть картина, радиоспектакль, агитбригада и др.	Учащиеся исследуют конкретную тему, собирают информацию, которую преобразуют в творческий продукт, например, подготовить выступление агитбригады «В защиту леса»
8	Поиск истинны	Задание направлено на поиск информации по определённой теме, сопоставление различных точек зрения на заданную тему, принятие согласованного конечного решения или результата, комиссионного для каждого участника поиска	Работая в разных ролевых группах, каждая из которых движется по своему направлению, анализируя различные точки зрения, группы должны прийти только к одному, общему, согласованному решению
9	Научное исследование	Направлено на формирование умения у учащихся использовать методы и методологию исследовательской деятельности. Научная задача включает в себя такие навыки, как создание гипотезы, проверка гипотезы и сравнение результата с первоначальным прогнозом	Учащимся предлагается научная проблема, которую необходимо решить: «Влияние фитонцидов на рост и развитие микробов»

По мнению авторов, веб-квест и как форма взаимодействия, и как форма представления информации мало знаком пользователям русскоязычного Интернета, так или иначе интересующимся «познавательным интересом». Авторы считают, что веб-квест может служить инструментом развития познавательного интереса школьников, поскольку он сочетает в себе постановку исследовательской задачи с привычной для современного школьника средой Интернет [52].

Анализ диссертационных исследований и научно-методических журналов за последнее десятилетие показал, что в образовательном процессе общего и высшего образования стали применяться не только веб-квесты (виртуальные – в сети Интернет), но и реал-квесты («живые» квесты – на природе, в классе, музее и др.), которые зачастую сочетают виртуальный поиск с реальным миром, поэтому правомерно употреблять термин «квест-технология», или «образовательный квест».

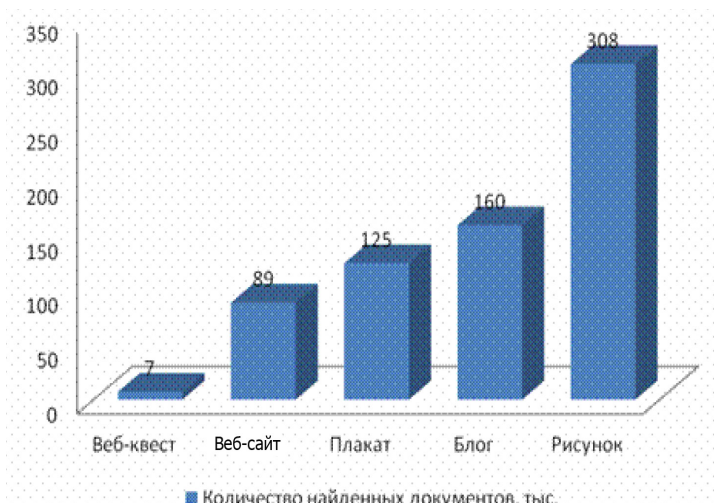


Рис. 7. Число документов, содержащих термины «веб-квест», «веб-сайт», «блог», «рисунок», «плакат» в сочетании с термином «познавательный интерес» [52]

Следует отметить, что в развлекательном бизнесе наблюдается активное распространение этой технологии, даже в Интернете можно найти статью с таким названием «Эпидемия квестов – пора оторваться от монитора и попробовать выбраться из комнаты», в которой отмечается, что «первые квест-комнаты в реальности появились ещё в 2006 году в Будапеште. Квесты в реальности – новый увлекательный вид развлечений, который покорила Европу, Азию и Америку. Час в закрытом помещении среди кодов, шифров и головоломок стал популярным отдыхом для компании от двух до восьми человек как среди подростков, так и взрослого поколения» [72].

Квест-технология носит интегрированный характер, о чём свидетельствуют следующие тезисы:

- алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии, что влияет на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;

- образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате завершения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиапрезентаций, роликов, сайтов, буклетов и др. В этом смысле образовательные квесты взаимосвязаны с идеями «инструментальной» педагогики и методом проектов Дж. Дьюи (США) конца XIX в. [18];

- интрига и сюжет, привнесённые в эту технологию являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая по сущности носит командный характер;

- использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет как в ходе выполнения, так и представления результата квеста, обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную.

Итак, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; со-

четающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённом сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии.

Следует обратить внимание на то, что сущность квеста близка некоторым известным в педагогике играм, таким как выполнение заданий «по станциям», ориентирование на местности с препятствиями («Следопыты», «Казаки-разбойники», «Поиск клада» и др.). Небезынтересным является обращение и к классической педагогике, так Я. А. Коменский отмечал, что замечательно, «...если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые живо представили бы серьёзные стороны жизни и этим уже развивали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни. Ведь можно дать некоторое представление и о ремёслах при помощи какого-либо инструмента, а равно и о хозяйстве, и о политике, и о военном строе, и об архитектуре, и о многом другом. Можно провести подготовку даже к медицине, если в весеннее время показать ученикам в поле или в саду роды трав, вызывая их на соревнование в том, кто больше узнает. Таким образом, не только будет выяснено, кто от природы склонен к ботанике, но рано будут пробуждены и светочи знания. Для усиления поощрения можно было бы наиболее успевающих награждать званием доктора, лиценциата или кандидата медицины. Так и во всех остальных таких упражнениях: в военной игре учащиеся могут получать звание полководца, трибуна, капитана, знаменосца; в вопросах политических — звание царя, советника, канцлера, маршала, секретаря, посла и пр., ...подобная игра приводит к серьёзному» [27, с. 299].

Отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиске информации в сети Интернет. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в Интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных программ). Это ещё раз подчёркивает, что об-

новление образовательных технологий детерминировано социокультурными особенностями современного общества.

Нами совместно с учителями, педагогами дополнительного образования и студентами накоплен опыт разработки и применения образовательных квестов на уроках и внеурочной деятельности, что послужило толчком для проектирования технологической карты как основы разработки образовательного квеста.

Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты

С учётом структуры квеста, предложенной ее основателями (Б. Додж, Т. Марч), а также вариантов технологической карты урока [33; 38], нами в соответствии с требованиями ФГОС и структурой педагогической деятельности разработана технологическая карта образовательного квеста, которая может быть использована педагогами при проектировании образовательных квестов (см. табл. 8).

Технологическая карта – описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий (часто в графической форме) с указанием применяемых средств [51, с. 16].

Таблица 8

**Технологическая карта образовательного квеста
(по Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой) [22]**

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест)

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Цель и задачи	Цель носит обобщённый характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный)
Возраст учащихся/целевая группа	Учёт возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодёжи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьёвка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста
Основное задание/основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэрре-ни. Творческий подход и вдохновение помогут вам разнообразить типы заданий
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку.

	Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически (см. пункт «Продолжительность»)
Задания/препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиапрезентаций, исследований и др., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д. Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста

Таким образом, квест-технология как любая педагогическая технология имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями к их содержательному наполнению, отражёнными в технологической карте. Вари-

тивность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет и т. д. с учётом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации.

Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта: предметные, метапредметные и личностные результаты, заданные ФГОС. Следует подчеркнуть, что при разработке любого образовательного квеста ориентиром выступают личностные характеристики, обобщённо представленные в «портрете выпускника» определённой ступени обучения (см. табл. 9).

Таблица 9

**Личностные характеристики выпускника
«портрет выпускника», заданный в стандартах [35–37]**

«ПОРТРЕТ ВЫПУСКНИКА»	
ФГОС НОО	
–	Любящий свой народ, свой край и свою Родину;
–	уважающий и принимающий ценности семьи и общества;
–	любознательный, активно и заинтересованно познающий мир;
–	владеющий основами умения учиться, способный к организации собственной деятельности; готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки перед семьёй и обществом;
–	доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать свое мнение;
–	выполняющий правила здорового и безопасного для себя и окружающих образа жизни
ФГОС ООО	
–	Любящий свой край и своё Отечество, знающий русский и родной язык, уважающий свой народ, его культуру и духовные традиции;
–	осознающий и принимающий ценности человеческой жизни, семьи, гражданского общества, многонационального российского народа, человечества;
–	активно и заинтересованно познающий мир, осознающий ценность труда, науки и творчества;
–	умеющий учиться, осознающий важность образования и самообразования для жизни и деятельности, способный применять полученные знания на практике;

<i>ФГОС ООО</i>
<ul style="list-style-type: none"> – социально активный, уважающий закон и правопорядок, соизмеряющий свои поступки с нравственными ценностями, осознающий свои обязанности перед семьёй, обществом, Отечеством; – уважающий других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов; – осознанно выполняющий правила здорового и экологически целесообразного образа жизни, безопасного для человека и окружающей его среды; – ориентирующийся в мире профессий, понимающий значение профессиональной деятельности для человека в интересах устойчивого развития общества и природы
<i>ФГОС СОО</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Любящий свой край и свою Родину, уважающий свой народ, его культуру и духовные традиции; – осознающий и принимающий традиционные ценности семьи, российского гражданского общества, многонационального российского народа, человечества; – осознающий свою сопричастность судьбе Отечества; – креативный и критически мыслящий, активно и целенаправленно познающий мир, осознающий ценность образования и науки, труда и творчества для человека и общества; – владеющий основами научных методов познания окружающего мира; мотивированный на творчество и инновационную деятельность; – готовый к сотрудничеству, способный осуществлять учебно-исследовательскую, проектную и информационно-познавательную деятельность; – осознающий себя личностью, социально активный, уважающий закон и правопорядок, осознающий ответственность перед семьёй, обществом, государством, человечеством; – уважающий мнение других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания и успешно взаимодействовать; – осознанно выполняющий и пропагандирующий правила здорового, безопасного и экологически целесообразного образа жизни; – подготовленный к осознанному выбору профессии, понимающий значение профессиональной деятельности для человека и общества; – мотивированный на образование и самообразование в течение всей своей жизни

При поиске идей сюжета актуально использовать сюжеты художественных книг и фильмов, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, пред-

ложенные Дж. Э. Фэррени (см. табл. 7), как каждое самостоятельно, так и возможно их объединение в одном квесте (см. табл. 10).

Таблица 10

Некоторые варианты объединения различных типов основного задания [47]

Тип основного задания	Компиляция	Переосмысление	Убеждение	Журналистское расследование	Аналитическое исследование	Разгадка тайны	Творческое исследование	Поиск истины	Научное исследование
Компиляция		+	+						
Переосмысление	+		+				+		
Убеждение	+	+		+	+	+		+	+
Журналистское расследование			+			+		+	
Аналитическое исследование			+						
Разгадка тайны			+	+			+	+	
Творческое исследование		+				+			
Поиск истины			+	+		+			+
Научное исследование			+					+	

При проектировании образовательного квеста следует учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными [43].

Как и проекты, квесты по времени проведения делятся на кратковременные и длительные; по содержанию – посвящённые одной проблеме, монопредметные или полипредметные (междисциплинарные).

При разработке как сюжета образовательного квеста, так и заданий для продвижения по сюжету необходимо, чтобы применяемые приёмы, методы и формы основного и дополнительных заданий проектировались с учётом видологии знаний (см. табл. 5) и возрастных особенностей обучающихся (см. табл. 11).

Таблица 11

Возрастная периодизация по Д. Б. Эльконину [61]

<i>Возраст</i>	<i>Дошкольный возраст</i>	<i>Младший школьный возраст</i>	<i>Подростковый возраст</i>	<i>Ранняя юность</i>
<i>Ведущая деятель- ность</i>	Ролевая игра	Учение. Деятель- ность со- вместная (с учителем)	Межличност- ное общение со сверстни- ками. Группо- вая деятель- ность	Учебно-про- фессиональ- ная деятель- ность. Самостоя- тельная дея- тельность
<i>Результаты</i>	Стремление к обществен- но-значимой деятельно- сти	Произ- вольность психических явлений, внутренний план дей- ствий. Самокон- троль. Рефлексия	Самооценка, критическое отношение к людям, стремление к взрослости, самостоя- тельности, подчинение коллектив- ным нормам	Формиро- вание миро- воззрения, професси- ональных интересов, самосозна- ния. Мечты и идеалы

При проектировании и проведении образовательных квестов опорой выступают дидактические принципы *системно-деятельностного подхода* (см. рис. 8) :

1. Принцип *деятельности* – заключается в том, что ученик, получая знания не в готовом виде, а добывая их сам, осознаёт при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему её норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует успешному формированию его общекультурных и деятельностных способностей, общеучебных умений.

2. Принцип *непрерывности* – означает преемственность между всеми ступенями и этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик с учётом возрастных психологических особенностей развития детей.

3. Принцип *целостности* – предполагает формирование у учащихся обобщенного системного представления о мире (природе, обществе, самом себе, социокультурном мире и мире деятельности, о роли и месте каждой науки в системе наук).

4. Принцип *минимакса* – заключается в следующем: школа должна предложить ученику возможность освоения содержания образования на максимальном для него уровне (определяемом зоной ближайшего развития возрастной группы) и обеспечить при этом его усвоение на уровне социально безопасного минимума (государственного стандарта знаний).

5. Принцип *психологической комфортности* – предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание в школе и на уроках доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.

6. Принцип *вариативности* – предполагает формирование у учащихся способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

7. Принцип *творчества* – означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, приобретение учащимся собственного опыта творческой деятельности [53].

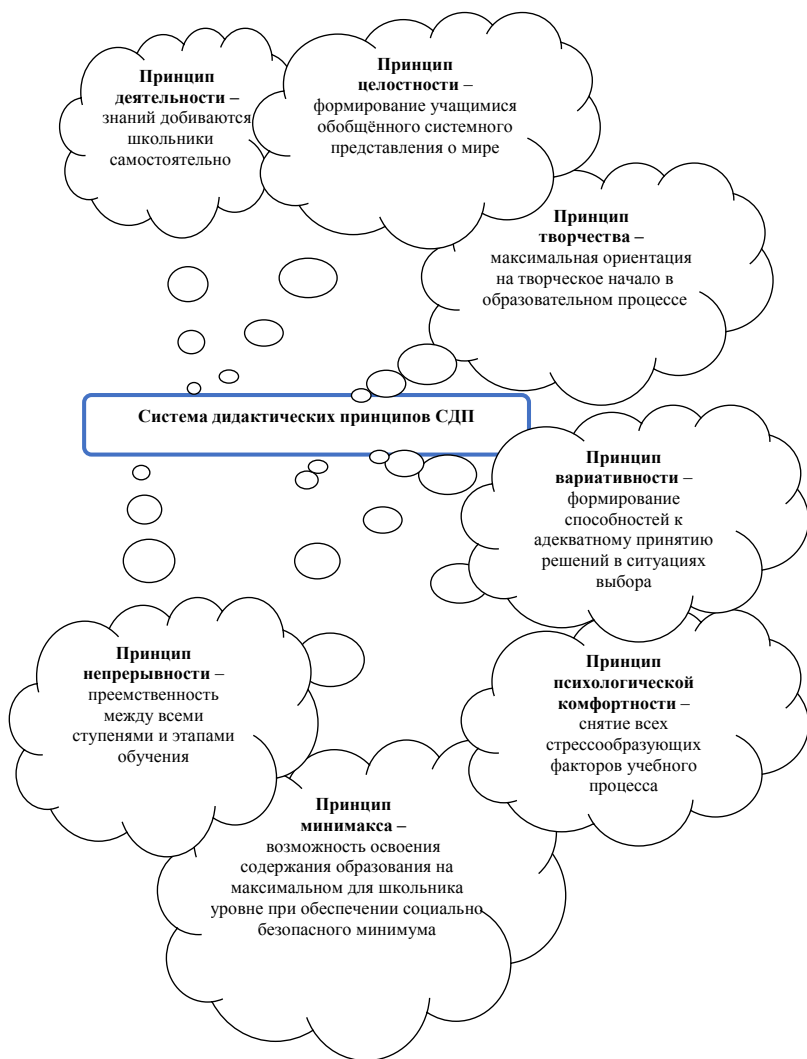


Рис. 8. Дидактические принципы системно-деятельностного подхода

Наряду с вышеприведёнными принципами при проектировании образовательных квестов актуально опираться на принцип человекообразности, трактуемый А. В. Хуторским следующим образом: «Образование есть средство выявления и реализации возможностей человека по отношению к себе и окружающему миру». Нам импонирует точка зрения автора, что ученик, придавая своей деятельности смысл, подразумевает цель – предвосхищаемый результат своей деятельности. Вот почему важно, чтобы деятельность была личностно окрашена, имела отношение к интересам, проблемам, потребностям ученика [57]. Поэтому при разработке и проведении образовательных квестов мы предлагаем осуществлять творческий поиск совместно с обучающимися как проектировщиками для своих сверстников.

В следующем разделе учебного пособия Вы сможете познакомиться с образовательными квестами, разработанными авторами в содружестве со студентами и педагогами.

Задания к разделу 1

Задание 1. Проанализируйте современные парадигмы образования, научно обосновывающие образовательные технологии, выделите их достоинства и недостатки, заполните табл. 12.

Таблица 12

**Достоинства и недостатки современных парадигм образования,
научно обосновывающих образовательные технологии**

<i>Парадигма</i>	<i>«+»</i>	<i>«-»</i>
<i>Эмпирическая</i>		
<i>Алгоритмическая</i>		
<i>Стохастическая</i>		

Задание 2. Прочитайте притчу «Про дровосека» [71]: «Шёл охотник по лесу и повстречал дровосека. Согнувшись, тот долго и упорно пилил сваленное дерево. С лица его потлился ручьём, а всё тело было сильно напряжено. Охотник

подошёл поближе, чтобы посмотреть, почему работа движется так медленно и с таким колоссальным трудом.

– Да ваша пила совсем затупилась! – обратился охотник к дровосеку. – Почему бы вам её не заточить?

– Что вы! – воскликнул дровосек, удивлённо посмотрев на прохожего. – У меня совершенно нет на это времени, мне нужно спилить ещё 20 деревьев!

И дровосек снова принялся за работу».

Как Вы думаете, с какими идеями системно-деятельностного подхода можно связать мораль этой притчи?

Задание 3. Выберите любую современную педагогическую технологию и охарактеризуйте её с позиции критериев технологичности (см. табл. 1), определите, за счёт какого алгоритма она является воспроизводимой?

Задание 4. Учитывая ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта, изучите группы заданных в стандарте результатов освоения основной образовательной программы. Заполните табл. 13 на примере одной из ступеней обучения по выбору.

Таблица 13

Обобщённая характеристика результатов освоения основной образовательной программы

<i>№ п/п</i>	<i>Название группы результатов</i>	<i>Обобщённая характеристика</i>
1	Личностные	
2	Метапредметные	
3	Предметные	

Задание 5. Проанализируйте ФГОС начального, основного и среднего (полного) общего образования на предмет отражения требований, связанных с формированием личностных и метапредметных достижений обучающихся в «портрете выпускника». Какие современные образовательные технологии в наибольшей степени влияют на достижение школьниками этих результатов? Заполните табл. 14 на примере любой группы результатов.

Таблица 14

**Преимственность требований ФГОС общего образования,
направленных на формирование у учащихся метапредметных
и личностных достижений**

<i>ФГОС</i>	<i>Личностные (или метапредметные) результаты, отражённые в «портрете выпускника»</i>	<i>Образовательные технологии</i>
ФГОС НОО		
ФГОС ООО		
ФГОС С(П)ОО		

Задание 6. Существует точка зрения, что традиционная классно-урочная система образования не отвечает вызовам времени. Приведите известные Вам факты, подтверждающие или опровергающие эту точку зрения.

Задание 7. Познакомившись с табл. 4, выберите несколько технологий (не менее трёх), которые вас заинтересовали. Заполните табл. 15.

Таблица 15

Характеристика современных образовательных технологий

<i>№ п/п</i>	<i>Название технологий</i>	<i>Краткая характеристика</i>
1		
2		
3		

Задание 8. Образовательные технологии – это система деятельности педагога и учащихся в образовательном процессе, построенная на конкретной идее в соответствии с определенными принципами организации и взаимосвязи целей, содержания, методов (Н. В. Бордовская) [8, с. 125]. Является ли понятие «образовательные технологии» синонимом к понятию «технологии обучения»? Аргументируйте своё мнение.

Задание 9. Известно, что метод проектов был задуман как альтернатива классно-урочной системе. Почему современная педагогика вновь обращается к этой технологии? Ответ аргументируйте.

Задание 10. Познакомьтесь с сайтом «Обучайтесь полезным навыкам онлайн» (Режим доступа: <http://4brain.ru>). С какими онлайн-курсами или другими ресурсами сайта, связанными с образовательными технологиями, у Вас возникло желание познакомиться?

Задание 11. МООС (от англ. *massive open online course*) – массовый открытый онлайн-курс как технология организации дистанционного обучения посредством Интернета. Постройте кластер по теме «Ценности и недостатки технологии МООС» по материалам «МООС (МООК) и их ценность», размещённым на блоге о саморазвитии (Режим доступа: <https://4brain.ru/blog/моос-моок-и-их-ценность>).

Кластер (гроздь) – это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в тот или иной текст. Кластер является отражением нелинейной формы мышления. Иногда такой способ называют «наглядным мозговым штурмом». Последовательность действий при построении кластера проста и логична:

- Посередине чистого листа (классной доски) напишите ключевое слово или тезис, который является «сердцем» текста, идеи, темы.

- Вокруг «накидайте» слова или предложения, выражающие идеи, факты, образы, подходящие для данной темы (модель «планета и её спутники»).

- По мере записи появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием. У каждого из «спутников» в свою очередь тоже появляются «спутники», устанавливаются новые логические связи [16].

В итоге получается структура, которая графически отображает наши размышления, определяет информационное поле данной темы.

Задание 12. На уроке или любом другом занятии с обучающимися одним из обязательных этапов является рефлексия деятельности независимо от применяемой образовательной технологии. В технологической карте образовательного кве-

ста нами тоже выделен раздел – рефлексия. От педагога требуется организовать рефлексию, поэтому важно знать её толкование в психологии в контексте педагогической деятельности, её виды, методы и приёмы. Выпишите определение рефлексии из психологического и педагогического словарей, познакомьтесь с различными классификациями. Познакомьтесь со статьей О. А. Битюковой «Формирование рефлексивной компетенции учащихся» [7], материалами учителей на сайтах и различных образовательных порталах [21 и др.], чтобы заполнить табл. 16, которой Вы сможете воспользоваться при проектировании своих уроков и образовательных квестов.

Таблица 16

**Методы и приёмы, стимулирующие развитие рефлексии
у учащихся в ходе занятия**

<i>№ п/п</i>	<i>Вид рефлексии, взаимосвязанный с целями урока</i>	<i>Название метода или приёма развития рефлексии</i>	<i>Как проводится</i>
1	Когнитивная (связана с усвоением содержания учебного материала)		
2	Поведенческая (направлена на самооценку приобретённых умений, навыков и способов деятельности)		
3	Эмоциональная (самоанализ эмоционального состояния, своих отношений в процессе учебной деятельности с учащимися и учителем)		

Раздел 2. Инновационный опыт применения квест-технологии в условиях реализации ФГОС общего образования

Изучив теорию о квест-технологии в образовании, Вы могли убедиться, что проектирование квестов и их проведение – процесс творческий и увлекательный, широко вошедший в зарубежную и отечественную образовательную практику. Сюжеты квестов могут быть разнообразными – от детективных и фантастических фильмов и книг, известных компьютерных игр до уникальных авторских сценариев.

Во втором разделе учебного пособия Вам представляется возможность познакомиться с инновационной практикой – вариантами авторских квестов разнообразной тематики для обучающихся различных возрастов. На основе приведённой в учебном пособии авторской технологической карты (см. табл. 8) нами в сотрудничестве с преподавателями, учителями, педагогами дополнительного образования и студентами были разработаны и апробированы различные образовательные квесты: монопредметные, междисциплинарные, досуговые и др. Например, были успешно апробированы среди школьников г. Читы и Забайкальского края такие образовательные квесты, как «Динокурица», «Мистическая территория», «Поиск браконьера», «Птица года», «Путешествие по родному городу», «Заповедные символы Забайкалья» и др., а также образовательный квест «Дачный вопрос» на базе МОБУ «Средняя образовательная школа № 100» г. Сочи.

2.1. Образовательные квесты в предметной области «Естественнонаучные предметы»

2.1.1. Образовательный квест «Динокурица»

Приведём пример образовательного квеста, который может быть использован как на уроке биологии при изучении класса птиц или вопросов эволюции животных, так и во внеурочной деятельности [22].

Апробация разработанного авторами квеста проходила с учащимися многопрофильной языковой гимназии № 4 г. Читы. Результаты проведённого исследования по сравнительной характеристике динозавров и птиц были представлены на краевой конференции – Всероссийском конкурсе исследовательских работ учащихся «Первые шаги в науку» (г. Обнинск, II место, 2014). «Юные исследователи Забайкалья» (г. Чита, II место, 2016).

Направленность: биология, 7-й класс.

Цель и задачи: формирование у учащихся представлений об эволюции живой природы и умения сравнивать биологические объекты посредством выявления признаков сходства и различия динозавров и птиц, степени их филогенетического родства; развитие познавательной мотивации и творческих способностей в процессе работы с различными источниками информации и её преобразования с использованием ИКТ; воспитание позитивного ценностного отношения к природному наследию; развитие умения работать в команде.

Продолжительность: два занятия; предусмотрено домашнее задание.

Легенда. Учащимся на сотовые телефоны или в общей группе в социальных сетях в день проведения занятия учителем отправляется видеоролик (отрывок мультфильма «Хороший динозавр» с 7,06 по 8,25 мин) с вопросом от динозавра: «Курица – злое чудовище или...?» [10].

Квест-герои:

– «*Эрудиты*» – группа обучающихся, которые анализируют теоретический материал и представляют сопоставительные таблицы.

– «*Блогеры*» обитают в сети Интернет, могут легко найти различные видеоролики, смонтировать свой.

– «*Социологи*» проводят социологическое исследование среди сверстников.

– «*Экскурсоводы*» разрабатывают виртуальную увлекательную экскурсию по местам находок динозавров.

– «*Историки*» готовят отчёт-презентацию о версиях происхождения птиц. Выбор ролей осуществляется путём переговоров в команде.

Основное задание: доказать или опровергнуть гипотезу сотрудников Гарвардского университета о том, что современные птицы – это потомки динозавров [5; 13].

Продвижение по сюжету: на занятии учащиеся делятся на две команды и соревнуются по скорости и качеству выполнения заданий, получая от учителя жетоны с баллами для подсчёта общекомандного результата. На занятии учащиеся каждой команды определяют с выбором ролей квест-героев, в соответствии с которыми получают домашнее задание.

Задание 1. «Соцопрос». Предлагаем всем членам команды ответить на два вопроса. Раздаются карточки для каждого участника с вопросами: 1. Назовите, от каких животных произошли птицы? 2. Знаете ли Вы те места в России, где были найдены окаменелости динозавров? Внутри команды подводятся общий результат опроса, который учащиеся озвучивают. Учитель фиксирует ответы учащихся.

Команда получает *домашнее задание для «социологов»*: провести социологический опрос о происхождении птиц (не менее 30 чел.). Результаты представить в форме презентации с использованием диаграмм или графиков.

Из апробации. Школьниками было проведено аналогичное анкетирование среди 6–7-х классов многопрофильной языковой гимназии № 4 г. Читы, всего было опрошено 84 ученика. По результатам исследования учащимися было выяснено, что на вопрос о происхождении птиц 42 % учащихся ответили правильно, 58 % – неправильно. Среди неправильных, самым популярным оказался ответ «птеродактиль» (28 % от всех неправильных ответов). Учащиеся не стали считать этот ответ верным, т. к. птеродактиль относился к отряду летающих ящеров – птерозавров. Доказано, что птерозавры не были птичьими предками (несмотря на то, что умели летать). Проведя на Земле около 50–60 млн лет, они вымерли, не оставив потомков, то есть эта ветвь эволюции оказалась тупиковой. На второй вопрос ни один из опрошенных не дал правильного ответа, т. е. ни один ученик не знает о конкретных находках динозавров. На основе анализа анкетирования был сделан вы-

вод, что учащихся необходимо дополнительно информировать, чтобы они узнали об уникальных палеонтологических находках, в том числе в Забайкалье.

Задание 2. «Смешно о серьёзном». Учащимся предлагаются одинаковые карточки с пояснениями. Необходимо выявить взаимосвязь между изображениями на карточках. Названия карточек: «Большой нос»; «Процедура награждения»; «Гарвардский университет (биология, Гарвард, 2015)».



Команда получает **домашнее задание для «блогеров»:** используя мультфильмы и художественные фильмы, создайте ролик (мультфильм, видеоряд) с ответом на вопрос «Курица – злое чудовище или...?».

Из апробации. Для выполнения второго задания в классе мы предложили учащимся использовать сотовые телефоны или электронные гаджеты. Учащиеся нашли информацию о том, что в театре Сандерс при Гарвардском университете в США проходит ежегодная церемония вручения Шнобелевской (Антинобелевской) премии, присуждаемой за научные достижения, «которые сначала вызывают смех, а затем заставляют задуматься». В 2015 г. учёные из США и Чили удостоились Шнобелевской премии по биологии за весомое открытие, выяснив, что, если курице приделать протез хвоста, она будет ходить как динозавр [6].

Задание 3. «Плод фантазии». Если считать, что птицы – родственники динозавров, сразу задаётся вопрос: каких именно? Известно более чем 1000 видов этих пресмыкающихся. Существует очень много версий, от каких именно динозавров произошли птицы. Предложите Ваши версии.

Команда получает *домашнее задание для «историков»*: на основе анализа литературы, включая интернет-источники, подготовьте отчёт-презентацию о версиях происхождения птиц.

Из апробации. Учащимися были приведены различные версии происхождения птиц, в том числе они нашли информацию о самой первой версии, связанной с находками окаменелых остатков археоптерикса (1860). Этот вымерший вид действительно был похож на птицу своим оперением и строением некоторых костей. Но по результатам исследований последних десятилетий оказалось, что археоптерикс не являлся предполагаемым общим предком птиц [4].

Задание 4. «Поиск истины». Команды получают карточку с изображением карты «Находки динозавров на карте России» и вопросом: «Россия – самая большая страна в мире, но на её территории найдено очень мало костей динозавров, хотя миллионы лет назад динозавры заселяли весь мир, почему?». На выполнение задания отводится 3–4 мин.



Из апробации. «Российские динозавры, как и змеи Ирландии, примечательны только тем, что их нет», – говорил американский палеонтолог О. Ч. Марш. 120 лет назад он приехал в Российскую империю и с удивлением узнал, что в нашей стране не найдено ни одной кости динозавра. Российским учёным не повезло с динозаврами. Эти животные царствовали на планете в юрском и меловом периодах, когда половину нынешней территории России покрывали мелководные моря. Изредка на суше складывались условия, подходящие для сохранения остатков: динозавр тонул в болоте или озере либо задыхался в слоях вулканического пепла. Но такие захороне-

ния были основательно разрушены за прошедшие миллионы лет – по России прошли ледники, срезавшие коренные породы, а затем талые ледниковые воды принялись размывать и ломать окаменевшие кости [11]. Всё, что чудом уцелело, сегодня покрыто лесами, полями и малодоступно для изучения. В отличие от США, Канады и Китая, в России нет огромных пустынных районов, изрезанных ущельями. Все сохранившиеся кости российских динозавров лежат глубоко под землёй, добыть их очень непросто. Изредка ископаемые остатки попадают в карьерах, рудниках, по берегам рек и ручьёв.

Задание 5. «Путешествие в прошлое». Учитель показывает отрывок из мультфильма «Диномама 3D» (с 1,20 по 1,45 мин) [9]. Команда получает **домашнее задание для «экскурсоводов»:** подготовить увлекательную виртуальную экскурсию по местам находок динозавров в своём крае, другом регионе России или мира (по выбору учащихся).

Из апробации. В подготовленных учащимися виртуальных экскурсиях наибольший интерес вызвала экскурсия, посвящённая открытию уникального захоронения динозавров в Забайкальском крае (2010), обнаруженного группой палеонтологов, под руководством д-ра геол.-минерал. наук С. М. Синицы. В 2011 и 2012 гг. были проведены новые раскопки и найдены новые окаменелости, после чего С.М. Сеница обратилась к палеонтологу Королевского бельгийского института естественных наук в Брюсселе Паскалю Годфруа. На основании шести частично сохранившихся черепов и нескольких сот фрагментов скелета был описан новый вид птицетазовых динозавров, получивший в честь места обнаружения (пос. Кулинда) название «кулиндадромеус забайкальский» [3].



Кулиндадромеус забайкальский (лат. *Kulindadromeus zabaikalicus*) – динозавр из отряда птицетазовых, который был покрыт протоперьями.

Он жил около 160–150 млн лет назад. По находкам учёные

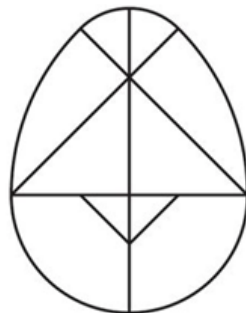
определили, что это был двуногий травоядный ящер, длиной 1,5 м, с небольшим черепом, вытянутыми задними конечностями и длинным хвостом. Разные части его тела были покрыты шестью типами кожного покрова: три вида чешуек на задних конечностях, хвосте, голове и грудной клетке; и три разновидности перьевидных структур на плечевых, бедренных костях и голенях. Волоски на плечевых костях напоминают пуховое перо современных куриц.

Паскаль Годфруа сказал, что эта «находка полностью изменила наш подход к динозаврам», так как она позволяет предположить наличие различных видов протоперьев у многих видов динозавров 240 млн лет назад (через 50 млн лет после отхождения от теропод), а не 90 млн лет назад, как предполагалось ранее. Он отметил, что по находкам, сохранившимся благодаря сочетанию вулканических и озёрных отложений, можно сделать вывод о том, что динозавр не мог летать [15].

Соавтор исследования доктор Университетского колледжа Корка в Ирландии Мэри Макнамара сказала: «Эти перья действительно очень хорошо сохранились. Мы видим каждую нить и как они соединены вместе у основания, создавая структуру из шести или семи нитей, длиной до 15 мм каждая. Тот факт, что перья уже были обнаружены у двух различных групп – теропод в Китае и птицетазовых в России – означает, что общий предок этих видов, который мог существовать 220 млн лет назад, вероятно, также был с перьями». В свою очередь профессор Майкл Бентон из Бристольского университета предположил, что возможно «перья присутствовали у всех динозавров» и помогали им держать тепло [15].

Задание 6. «Колумбово яйцо».

Команды получают головоломку «Колумбово яйцо» и задание на скорость: вначале собрать яйцо, а потом – птицу. Команда, справившаяся с выполнением задания быстрее, получает дополнительные бонусы.



Учитель после просмотра отрывка из мультфильма «Диномама 3D» (с 17,00 по 19,10 мин) [9] задаёт командам вопрос: «Что в данном отрывке вымысел, а что нет? Всем известно, что большинство птиц строят гнёзда, откладывают и высиживают яйца, заботятся о птенцах. Предположите, как динозавры заботились о своём потомстве?».

Из апробации. Нами на уроке приводился пример исследования группы канадских палеонтологов о сравнении яиц современных птиц и динозавров и видов гнёзд [12].

Команда получает **домашнее задание для «эрудитов»**: на основе анализа предложенной учителем литературы и поиска дополнительных источников выявить признаки сходства и различия птиц и динозавров. Результаты теоретического исследования внести в сопоставительные таблицы.

Из апробации. Учащимися были разработаны таблицы, которые могут служить ориентиром для оценивания подобного задания.

Черты сходства у динозавров и птиц

№ п/п	Параметры для сравнения	Черты сходства у динозавров и птиц
1	Размножение	Откладывают яйца
2	Строение зародышей	Зародыши птиц и динозавров похожи по внешнему виду
3	Сердце	Четырёхкамерное
4	Теплокровность	Большинство учёных считают, что часть динозавров были теплокровными, как и птицы
5	Строение челюстей	Челюсти имеют сходное строение
6	Оперение	Есть у всех птиц и у некоторых динозавров
7	Наличие кожных желез	Кожные железы отсутствуют
8	Строение тазового пояса	При ходьбе всё тело птицы держится только на задних конечностях, то же можно видеть и на скелетах некоторых ископаемых динозавров

Черты отличия у динозавров и птиц

№ п/п	Параметры для сравнения	Отличия	
		динозавры	птицы
1	Размножение	Репродуктивный возраст исчислялся несколькими годами, а то и десятилетиями	Многие виды способны производить потомство уже через три месяца после появления на свет
2	Скорлупа яиц	Толще, но имеются крошечные поры, через которые к зародышу поступал воздух	Тоньше. В её состав входит карбонат кальция
3	Размеры мозга	Маленький мозг (по сравнению с размерами тела)	Большой мозг (крупные размеры полушарий и мозжечка по сравнению с размерами тела)
4	Наличие зубов	Зубы имелись	У современных птиц зубов нет
5	Форма головы	Удлиненная (продолговатая)	Круглая
6	Защита кожи	Роговыми чешуйками	Перьями
7	Наличие клюва	Клюв отсутствовал	Клюв имеется
8	Анатомические отличия	Кости не имеют полостей	Полые кости (приспособление для полёта)
9	Внутреннее строение хвоста	Длинный хвост с большим числом хвостовых позвонков (до 40)	Число свободных хвостовых позвонков составляет от 5 до 9. Последние хвостовые позвонки образуют копчиковую кость
10	Дыхательная система	У динозавров дыхательная система устроена проще, нет воздушных мешков, в отличие от птиц	У птиц есть целая система воздушных мешков, изменяющих объём при вдохе и выдохе
11	Наличие киль	У динозавров киль отсутствует	Киль есть у всех летающих птиц
12	Строение пера	Перья не приспособлены для полёта	Перья приспособлены для полёта

Учащимися был сделан вывод, что некоторые признаки, отличающие птиц от динозавров, связаны с приспособлениями для полёта. К таким признакам относятся наличие полых костей, системы воздушных мешков, кия, приспособленных для полёта перьев и укороченного хвоста.

В завершении занятия возвращаемся к проблемному вопросу квеста о происхождении птиц от динозавров, учащиеся делают выводы.

Оценивание работы участников образовательного квеста

Задание	Оцениваемый «продукт» деятельности	Кол-во баллов	
		min	max
1. «Соцопрос». Работа на уроке	Ответы на вопросы	2	4
Работа дома и выступление в классе	Анализ результатов соцопроса и их представление в форме диаграммы в мультимедиа-презентации	3	6
2. «Смешно о серьёзном». Работа на уроке	Выявление взаимосвязи между изображениями	2	4
Работа дома и презентация в классе	Создание ролика (мультфильма, видеоряда и т.п.)	3	6
3. «Плод фантазии». Работа на уроке	Количество названных версий/предположений	2	4
Работа дома и выступление в классе	Подготовка отчёта-презентации о гипотезах происхождения птиц	3	6
4. «Поиск истины». Работа на уроке	Ответ на вопрос	2	4
5. «Путешествие в прошлое». Работа дома и выступление на уроке	Проведение виртуальной экскурсии	3	6
6. «Колумбово яйцо» Работа на уроке	Собирание головоломки, ответы на вопросы	2	4
Работа дома и выступление в классе	Заполнение сопоставительных таблиц	3	6
Всего		25	50

Список литературы

1. Биология. 7-й класс / В. В. Пасечник, С. В. Суматохин, Г. С. Калинова. М.: Просвещение, 2014.
2. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki> (дата обращения: 11.05.2016).
3. Википедия. Свободная энциклопедия. Квест [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест> (дата обращения: 14.06.2016).
4. Википедия. Свободная энциклопедия. Кулиндадромеус забайкальский [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Кулиндадромеус забайкальский](https://ru.wikipedia.org/wiki/Кулиндадромеус_забайкальский) (дата обращения: 11.05.2016).
5. Газета.ru. В Гарварде вручили Шнобелевские премии 2015 года [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.gazeta.ru/science/news/2015/09/17/n_7605191.shtml (дата обращения: 10.06.2016).
6. Газета.ru. Тиран и воробей [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.gazeta.ru/science/2012/05/30_a_4606317.shtml (дата обращения: 10.06.2016).
7. Дьюи Дж. Демократия и образование. М.: Педагогика-Пресс, 2000. 384 с.
8. Логвинова И. М., Копотева Г. Л. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС // Управление начальной школы. 2011. № 12.
9. Мороз Н. Я. Конструирование технологической карты урока: науч.-метод. пособие. Витебск: ВОГ ИПК и ПРР и СО, 2006.
10. Мультфильм «Диномама 3D» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://kinogo.co/251-dinomama-3dd-2012.html> (дата обращения: 10.06.2016).
11. Мультфильм «Хороший динозавр» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://kinogo.co/5972-horoshiy-dinozavr-2015.html> (дата обращения: 23.06.2016).

12. Нелихов А. Российские динозавры [Электронный ресурс] // National Geographic. 2011. Март. Режим доступа: <http://nat-geo.ru/article/50-rossiyskie-dinozavryi> (дата обращения: 23.06.2016).

13. Учёные: Динозавры строили «птичьи» гнёзда и откладывали яйца [Электронный ресурс] // ВладТайм (новости России, Украины и мира). Режим доступа: <http://www.vladtime.ru/nauka/457874-uchenye-dinozavry-stroili-ptichi-gnezda-i-otkladyvali-yayca.html> (дата обращения: 23.06.2016).

14. Rowe T., Norell M., Abzhanov A. Birds have paedomorphic dinosaur skulls // Nature. 2012. July. P. 223–226.

2.1.2. Образовательный квест «Заповедные символы Забайкалья»

Данный квест был разработан и проведён для участников фестиваля «Заповедные символы Забайкалья», а также для обучающихся в детском объединении – школьном лесничестве г. Читы «Лесная страна» (апрель–май 2016 г.).







Технологическая карта квеста «Заповедные символы Забайкалья»

<i>Элементы структуры</i>	<i>Содержание квеста</i>
Название	«Заповедные символы Забайкалья»
Направленность квеста	Естественнонаучная и экологическая направленность. Квест может быть использован на уроках биологии, региональной экологии в основной школе и во внеурочной деятельности
Цель	Содействие воспитанию экологической культуры обучающихся путём освоения основ экологических знаний о жизни животных, обитающих на особо охраняемых природных территориях (ООПТ) Забайкалья и приобщения их к экологическим ценностям

Задачи	<p>1. Содействовать достижению предметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> – характеризовать взаимоотношения в системе «организм – среда» (на примере видов, встречающихся на ООПТ Забайкалья); – анализировать влияние антропогенных факторов среды на животный мир; – характеризовать роль сохранения биологического разнообразия на всех уровнях; – приводить примеры редких и охраняемых видов флоры и фауны Забайкальского края и характеризовать необходимые меры по их сохранению; – раскрывать значение ООПТ Забайкальского края в сохранении природы и в жизни человека; – применять правила поведения человека в природе. <p>2. Содействовать достижению метапредметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> – вести диалог и сотрудничать в процессе выполнения познавательных заданий и поиска решения экологических проблем; – формулировать различные типы вопросов, используя конструктор вопросов; – проводить рефлексию своей деятельности. <p>3. Содействовать достижению личностных результатов, направленных на формирование у учащихся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – познавательной мотивации к изучению природы родного края; – основ экологической культуры
Продолжительность	45 мин
Возраст учащихся/целевая группа	Учащиеся основной школы
Легенда	Учащиеся перед началом занятия получают письмо, в котором извещается о пропаже животных – символов особо охраняемых природных территорий Забайкалья (Государственный природный биосферный заповедник «Даурский», Сохондинский государственный природный биосферный заповедник, Национальный парк «Алханай»)
Квест-герои	Команды: «Экологи», «Зелёный патруль», «Друзья заповедных островов», «Зелёный крест», «Дружина охраны природы», «Экосеть»

Продолжение табл.

<i>Элементы структуры</i>	<i>Содержание квеста</i>
Основное задание/основная идея	В результате квеста учащиеся должны собрать эмблему с символом и компонентами окружающей среды одной из ООПТ. Для данного квеста предусмотрено три дидактических набора (каркас эмблемы, пакеты с заданиями для каждого этапа, элементы эмблемы), соответствующих ООПТ. Перед началом игры каждая команда получает каркас эмблемы. Обратная сторона каркаса эмблемы имеет условный цвет, соответствующий определённой ООПТ. На каждом этапе по мере выполнения заданий команды в качестве награды получают один из элементов эмблемы
Сюжет и продвижение по нему	<p>Команды по заранее определённой траектории продвижения по квесту выполняют задания различного характера, примеры которых приведены в дидактическом материале. На каждой этап отведено одинаковое количество времени, по сигналу свистка команды переходят от одного этапа к другому. Команда, которая не уложилась в отведённое время, не получает элемент эмблемы.</p> <p>Этапы квеста: 1) «Путаница», 2) «Заповедные легенды», 3) «Декодировка», 4) «Звуковая сигнализация», 5) «Следопыт в природе», 6) «Экологический слоган».</p> <p>Квест может проходить на открытом воздухе (парк, спортивная площадка, поляна в лесу и др.) или в специально подготовленном помещении.</p> <p>Конверт для дидактического набора для определённой территории и обратная сторона каркаса эмблемы имеют одинаковый цвет, например для заповедника «Даурский» – жёлтый, парк «Алханай» – белый, Сохондинский заповедник – зелёный. Данное цветовое решение помогает ведущему этапа определить ООПТ, которое выпало той или иной команде</p>
Задания/препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разработаны дополнительные задания для тех команд, у которых осталось дополнительное время на этапе. Команда, выполнившая основное задание раньше, имеет возможность получить дополнительные баллы

Навигаторы	Для каждого этапа квеста был выбран определённый навигатор, изображённый в командной траектории продвижения по квесту:		
	<p>Этап 1</p> 	<p>Этап 2</p> 	<p>Этап 3</p> 
	<p>Этап 4</p> 	<p>Этап 5</p> 	<p>Этап 6</p> 
Ресурсы	<p>Для подготовки к квесту обучающимся предложено познакомиться с материалами:</p> <p>1) сайты ООПТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Национальный парк «Алханай» – http://alkhana.ru; – Сохондинский государственный природный биосферный заповедник – информационный бюллетень «Истоки Амура» - http://sokhondo.ru/static/images/upload; – государственный природный биосферный заповедник «Даурский» – http://daurzapoved.com/index.php/home/structura; <p>2) образовательный интернет-ресурс «Забайкалье великолепно» – http://nature.chita.ru</p>		
Критерии оценивания деятельности обучающихся	<p>Нами в дидактическом материале предложены варианты оценивания выполнения основного задания на каждом этапе. За правильно выполненное дополнительное задание команда может получить 0,5 балла</p>		

Дидактический материал к проведению квеста

Вариант письма-легенды: «Дорогие ребята! Сегодня День Земли и фестиваль природоохранных агитбригад “Живой заповедный символ”, и вы были приглашены на наш об-

щий праздник. Однако празднование омрачено, символы животных с наших эмблем “сбежали”, и только вы можете помочь отыскать их. Вам предстоит пройти множество трудных заданий на шести этапах, выполнив которые, Вы вернётесь разбежавшихся животных на их эмблемы. *Помните, что только сплочённый коллектив сможет хорошо выполнить все задания.* На каждой станции будут различные задания, на выполнение которых даётся ограниченное время. *О начале и завершении работа на станции вас будет оповещать свисток.* Главное в поиске символов заповедника – это не победа, а возможность вернуть их обратно на эмблемы, узнать что-то новое о нашей природе, задуматься о том, что *нам важно жить в согласии с природой и людьми!!! Удачи!* С уважением, студенты Забайкальского государственного университета».

Командная траектория продвижения по этапам квеста «Мой путь к успеху!»

Каждая из команд получает каркас эмблемы, на обратной стороне которой изображены навигаторы, в такой последовательности, как она будет посещать этапы. В таблице размещена последовательность этапов для прохождения каждой командой для того, чтобы организаторам игры было удобнее готовить раздаточный материал для игры.

<i>№ п/п</i>	<i>Название команд</i>	<i>Государственный заповедник «Даурский» (заповедный символ – дзерен)</i>	<i>Сохондинский государственный заповедник (заповедный символ – изюбрь)</i>	<i>ФГБУ «Национальный парк «Алханай» (заповедный символ – соболев)</i>
1	«Экологи»	1; 2; 3; 4; 5; 6		
2	«Зелёный патруль»		2; 3; 4; 5; 6; 1	
4	«Зелёный крест»	4; 5; 6; 1; 2; 3		
5	«Дружина охраны природы»		5; 6; 1; 2; 3; 4	
6	«Экосеть»			6; 1; 2; 3; 4; 5

Этап 1. «Путаница»

Материалы и оборудование: таблица 4×4, 8 карточек с изображениями животных, набор поговорок.

На данном этапе команде предлагается головоломка по типу sudoku, которая представляет собой квадрат размером 4×4, состоящий из 4 более мелких блоков, разделённых в свою очередь на 4 ячейки. В некоторых ячейках уже нарисованы животные: 1) даурский ёж; 2) журавль-красавка; 3) кодарский бурундук; 4) монгольский сурок – тарбаган.

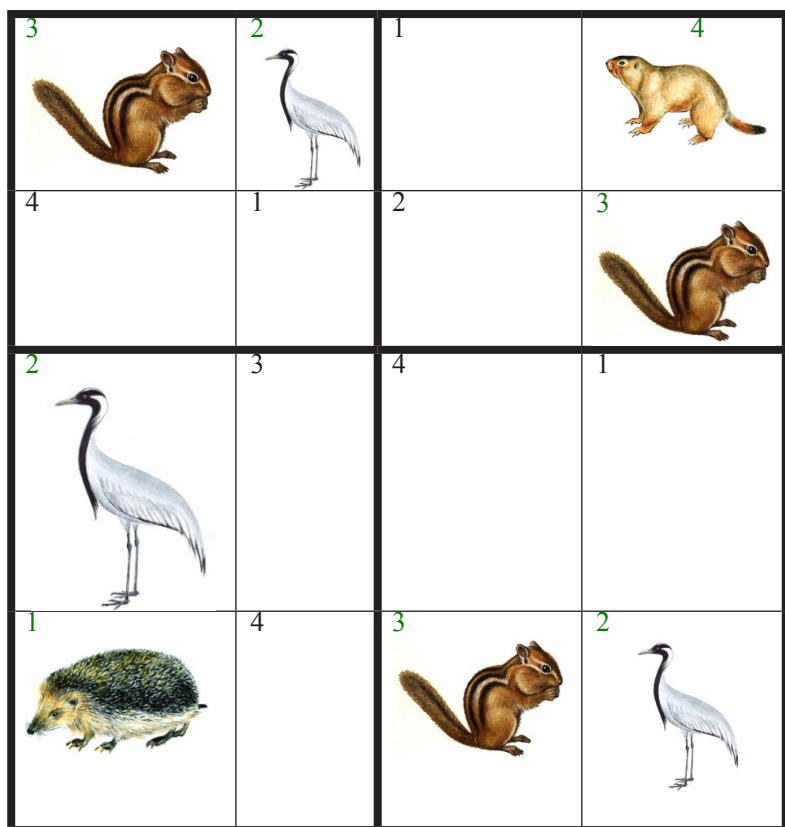
Задача: расставьте в пустые ячейки головоломки карточки с животными так, чтобы в каждом горизонтальном ряду, в каждой вертикальной колонке и в каждом блоке каждое животное встречалось только однажды. За эту работу участники получают 5 баллов.

Путаница заключается в том, что животные, которые изображены на карточках, хотя и обитают на данных ООПТ, но не являются разыскиваемыми символами в квесте.

Дополнительное задание: участники игры получают набор карточек с поговорками о природе, которые разрезаны.

Задача: соберите поговорки правильно и зачитайте. За правильно собранную поговорку команда зарабатывает 0,5 балла.

1. Кто землю лелеет, того земля жалеет.
2. Что летом родится, то зимой пригодится.
3. Люби лес, люби природу, будешь вечно мил народу.
4. Береги землю родную, как мать дорогую.
5. Будут птицы на свободе, вредных гусениц не будет в огороде.



Этап 2. «Заповедные легенды»

Материалы и оборудование: тексты с легендами о животных, конструктор вопросов, таблица для составления вопросов, ручки.

На данном этапе участникам предлагаются легенды о животных, которые были выбраны в качестве заповедных символов, это дзерен, или зобастая антилопа, изюбрь и соболь. В тексте легенды названия животных заменены многоточием, необходимо догадаться, про какое животное говорится в ле-

генде. К данному тексту составьте не менее шести вопросов различных типов и запишите их в предлагаемую таблицу.

На ознакомление с текстом и определение животного даётся 3 мин. За правильно отгаданное животное команда получает 2 балла. Так как составление вопросов по легенде включает 6 типов вопросов, то каждый тип будет оцениваться в 1 балл. Итого за выполнение основного задания команда получает 8 баллов.

Дополнительное задание: составьте дополнительно к тексту легенды вопрос-анализ, вопрос-обобщение, вопрос-оценку.

Конь и ... (бурятская народная сказка)

В давние времена у ... было четыре глаза. Он очень гордился этим и считал себя самым быстрым из всех четвероногих. Однажды ... встретил коня и говорит ему:

– Хорошо ты бегаешь, но всё же не такой уж ты быстрый: никогда меня не догонишь!

– Нет, – говорит конь, – догоню!

– Как же ты это сделаешь? – спрашивает ...

– Посажу на себя человека, скажу ему, чтобы погонял меня, и догоню! Засмеялся ... и говорит:

– Ни за что ты меня не догонишь! А с седоком – и подавно!

– Догоню! – отвечает конь.

Побились об заклад и назначили время, когда побегут. ... отправился пастись, силы набираться, а конь пошел к человеку и сказал:

– Садись на меня и погоняй! Будем скакать наперегонки с ...!

– Хорошо! – говорит человек.

В назначенный день сошлись конь и ... на открытом месте и поскакали. Сначала ... шёл впереди, но человек стал погонять коня, и конь скоро догнал и даже перегнал Со стыда и с досады ... горько заплакал. И плакал он так сильно и так долго, что из четырёх своих глаз выплакал два. С тех пор у всех ... пониже глаз видны знаки – это следы от выплаканных глаз. А конь с того времени остался у человека и до сих пор верно ему служит.

... (Ю. В. Козлов Есть над Чуей-рекою дорога)

...И сказал Змей: «Уходи, ... , – это моя гора». И ответил... : «Я первый взойшёл на вершину и не уйду». Тогда бросился Змей на... : «Пусть владеет горой тот, кто сильнее». День и ночь и ещё день бился... со Змеем. На исходе другого дня оба упали без сил. По склонам горы от

вершины к подошвам ручейками катилась кровь, застывая на камнях. И сказал Змей: «Пусть будет так: по одну сторону моё царство, по другую – твоё». С тех пор по южному склону развелось много змей, на северном, – живут ... А гора в народе Красной называется, потому что оба склона её окроплены красными пятнами, и на закате вся она отликает тёмным багрянцем.

... души (нанайская народная сказка). Отрывок

Жили на Хунгари два брата – Канда и Егда. Отец у них простой человек был. А братья – не знаю, в кого уродились: выросли такие, какими с тех пор люди не рождаются. Ростом с лиственницу о семидесяти кольцах. Сильные были – где проходили они, там на земле глубокие ямы оставались. Больше всего любили братья ... охоту. ... – зверь хитрый. Водит охотника долго. Только Канда с Егдой долго за ... не гонялись. ... быст-ро бежит, а братья – того быстрее! Загоняют ..., тот в лес да в дупло. Тут Канда у дупла станет, а Егда дерево одной рукой валит. Закачается дерево – ... бежать из дупла. А Канда шапку свою наготове держит. Куда ... денется?! Так охотились братья. Всех ... на деляне своего дяди выловили. Стали в разные места за ... ходить. Стали в чужие места ходить.

Долго охотились они. Сколько... ни бьют, а его всё не убывает. На земле же тем временем... всё больше становится. Даже уставать братья начали. Говорит Канда, что по дому соскучился – сходить бы домой надо. Пошли братья искать то место, где они на небо залезли, и не могут найти. Пока охотились они, на земле весна наступила.

Стали молодые кабаны клыки точить о ту верёвку, которой Канда и Егда небо к земле притянули. Точили, точили – перетёрлась верёвка. Небо на своё место стало. Ходили, ходили братья по небу – дорогу протоптали, а на землю так и не спустились. Ту дорогу на небе ночью хорошо видно: через всё небо тянется она. По-разному люди называют её, а удэ говорят: «Это – БуаГидыни, Дорога небесных людей!» Ходят по ней Егда и Канда – ... бьют. А на земле с тех пор... не переводится.

Справочный материал для составления вопросов [1]

<i>Уровни мышления</i>	<i>Слова-помощники для составления вопросов</i>	<i>Составленный вопрос</i>
Первый уровень – ЗНАНИЕ	Кто...? Что...? Где...? Когда...? Сколько...? Кем...?	

Второй уровень – ПОНИМАНИЕ	Какова главная идея...? Какой пример соответствует...? Правильно ли я понимаю, что это означает...? Как можно перефразировать...? Можете ли Вы объяснить?	
Третий уровень – ПРИМЕНЕНИЕ	Что будет, если...? Как применить для решения проблемы...? Как можно решить проблему, используя знания о...?	
Четвёртый уровень – АНАЛИЗ	Как... связано с...? В чём различие...? Каковы составляющие...? Какие подтверждения можно привести...? Что свидетельствует о...?	
Пятый уровень – СИНТЕЗ	Что можно предложить, чтобы...? Как можно объединить...? Как включить в...? Какой вывод можно сделать из...?	
Шестой уровень – ОЦЕНКА	Вы согласны...? Почему...? С чем Вы не согласны? Почему выбрано именно это...? Что можно предложить, чтобы...? Как можно оценить с позиции...? На чём основывается утверждение? В чём сильные и слабые стороны...?	

Этап 3. «Декодировка»

Материалы и оборудование: таблица для поиска определяемой на латыни буквы, входящей в название животного, ручки, полевые атласы природы Забайкалья (автор О. В. Корсун) [4-6].

На данном этапе участникам предлагают расшифровать сообщение «Название животного на латыни» в зашифрованном материале в виде таблицы. В предложенных книгах – «Полевых атласах», обозначенных номерами (№ 1 – «Природа Забайкалья. Беспозвоночные животные»; № 2 – «Природа

Забайкалья. Позвоночные животные»; № 3 – «Природа Забайкалья. Грибы и лишайники»), участники должны открыть нужную страницу, выбрать латинское слово и из этого слова выписать букву под указанной цифрой. Задание оценивается в 5 баллов.

Таблица для выполнения основного задания

№ n/n	Определяемая буква	Источник по номеру	Страница	Номер слова	Номер буквы
<i>Martes zibellina – соболь</i>					
1	М	3	80	1	9
2	а	2	239	2	6
3	г	3	63	1	5
4	т	1	393	4	5
5	е	2	33	2	7
6	с	2	161	3	5
7	з	2	233	2	1
8	и	3	121	1	7
9	б	2	179	4	4
10	е	1	141	4	2
11	л	3	20	2	7
12	л	1	129	1	1
13	и	1	431	1	2
14	н	1	290	2	4
15	а	3	63	2	6
<i>Procapra gutturosa – дзерен</i>					
1	Р	1	80	1	9
2	г	3	63	1	5
3	о	2	179	1	1
4	с	3	121	1	1
5	а	2	239	2	6
6	р	2	51	2	5
7	г	3	50	2	2
8	а	3	63	2	6
9	г	1	129	1	3
10	у	1	431	4	4
11	т	3	120	2	7

12	t	2	233	2	5
13	u	2	227	2	1
14	r	1	243	1	3
15	o	2	33	1	4
16	s	2	161	3	5
17	a	2	239	2	6
<i>Cervus elaphus xanthopygus – изюбрь</i>					
1	C	2	61	2	1
2	e	2	33	2	7
3	r	3	63	1	5
4	v	1	121	1	4
5	u	2	227	2	1
6	s	2	161	3	5
7	e	2	33	2	7
8	l	3	50	2	7
9	a	3	63	2	6
10	p	2	51	2	5
11	h	1	431	1	6
12	u	1	431	4	4
13	s	2	161	3	5
14	x	1	430	3	3
15	a	3	63	2	6
16	n	1	290	2	4
17	t	2	233	2	5
18	h	1	431	1	6
19	o	2	33	1	4
20	p	2	51	2	5
21	y	1	290	4	2
22	g	1	129	1	3
23	u	2	227	2	1
24	s	2	161	3	5

Этап 4. «Звуковая сигнализация»

Материалы и оборудование: планшет, наушники, аудио-записи (звуки животных).

Команда должна отгадать по аудиозаписи, какому животному принадлежит определённый звук (журавль, собака, медведь, изюбрь, дзерен и др.). Возможны различные варианты

задания для команды: 1) вся команда слушает звуки и определяет их принадлежность тому или иному животному; 2) одному из участников включается аудиозапись (звук животного) в наушниках, его задача – изобразить это животное пантомимой, чтобы команда отгадала животное, и другие варианты.

Задание оценивается в 5 баллов, если отгаданы все животные правильно.

Дополнительное задание: дайте как можно больше вариантов ответов на вопрос: «Какую роль звуки выполняют в жизни животных?»

В качестве правильных ответов могут быть засчитаны следующие варианты:

- поиск самки в период размножения;
- общение с представителями своего вида;
- предупреждение друг друга об опасности;
- ориентация в пространстве;
- оповещение о том, что территория занята;
- защита потомства;
- поиск корма;
- решение конфликтов и угроза и др.

Этап 5. «Следопыт в природе»

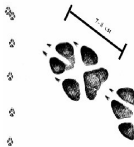


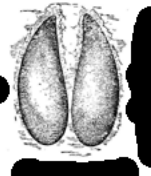
Материалы и оборудование: карточки со следами животных – соболя, дзерена, изюбря, медведя, лисы, волка (24 шт.), карточки с подсказками.

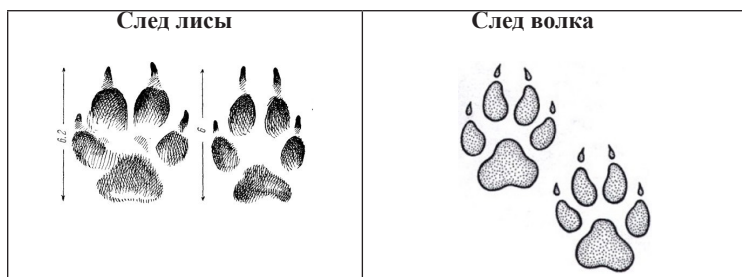
В полевых условиях встретить крупных птиц удаётся не часто, а тем более зверей, даже крупных. Особенно сложно наблюдать за ними, хотя бы какое-то время. Но это не беда, ведь можно изучать животных по следам, которые они оставляют после себя. И если знать отличительные особенности следов разных видов животных, то можно не только увидеть путь, по которому следовало то или иное животное, но и воочию понаблюдать за ним в естественной среде обитания. Это касается таких безобидных зверей, как заяц, гуран, кот манул и др. В то же время знание следов может уберечь от нежелательных встреч с опасными хищниками, например, медведем или волком.

Перед учащимися стоит задача найти четыре отпечатка следов «своего» животного. Этап проводится по следующим четырём остановкам: первая остановка – участники получают конверт от ведущего этапа. Из пяти предложенных отпечатков необходимо выбрать след животного, опираясь на подсказку. Вторая остановка и последующие находятся участниками по навигаторам в конвертах.

Задание оценивается в 4 балла (найжены все четыре отпечатка следов животного).

Набор карточек для каждой остановки

<p>След соболя</p>  <p><i>Подсказка 1.</i> Рост от 15 до 19 см. Длина тела 35–36 см, хвост 10–17 см.</p> <p><i>Подсказка 2.</i> Окрас: сильно изменчив – от тёмно-бурого до жёлто-палевого, на горле светлое пятно (серое, белое или бледно-жёлтое). Хвост и лапы тёмные, голова светлая.</p> <p><i>Подсказка 3.</i> Хищник.</p> <p><i>Подсказка 4.</i> Кроме сезона размножения ведёт одиночный территориальный образ жизни</p>	<p>След дзерепа</p>  <p><i>Подсказка 1.</i> До 1,5 м в длину. Вокруг короткого хвоста белое пятно – «зеркальце».</p> <p><i>Подсказка 2.</i> Может долго обходиться без воды.</p> <p><i>Подсказка 3.</i> Местообитания: степи, встречаются в южных районах Забайкалья.</p> <p><i>Подсказка 4.</i> Самцы могут отрывисто рвать</p>
<p>След медведя</p> 	<p>След изюбря</p> <p><i>Подсказка 1.</i> В Забайкальском крае до 1980-х гг. отмечался почти повсеместно, за исключением высокогорий северных районов и степной части юга региона.</p> <p><i>Подсказка 2.</i> Длина тела самок 170–230 см, самцов 185–248 см, средняя масса соответственно около 170 и 235 кг.</p> <p><i>Подсказка 3.</i> Стройное сложение, относительно длинные ноги и шея.</p> <p><i>Подсказка 4.</i> Стадное животное</p> 



Дополнительное задание: чтение следов животных является одним из самых древних занятий и умений человека. Дайте как можно больше вариантов ответов на вопрос: «Как умение читать следы животных помогает современному человеку?»

В качестве правильных ответов могут быть засчитаны следующие варианты:

- безопасность пребывания в природе (защита от хищников);
- преследование зверя на охоте;
- поиск пропавшего скота;
- учёт численности животных учёными и охотоведами;
- поиск убежища животного;
- получение интересных сведений и др.

Этап 6. «Экологический слоган»

Материалы и оборудование: бумага для записи слоганов, ручки или карандаши.

На данном этапе за отведённое время учащимся предлагается сочинить несколько экологических слоганов, связанных с определённой ООПТ. Экологический слоган – это фраза, концентрирующая суть природоохранной идеи. Главными функциями экологического слогана является донесение до населения идей о необходимости защиты животных, растений, особо охраняемых территорий для благополучия нынешнего и будущего поколения.

Список литературы

1. Игумнова Е. А. Формирование у учащихся умения задавать вопросы, стимулирующие мышление // Биология в школе. 2011. № 4. С. 33–39.

2. Козлов Ю. В. Новеллы и очерки о строителях и первопроходчиках Чуйского тракта. Есть над Чуйе-рекою дорога. Барнаул: Алтайское книжное изд-во, 1971. 120 с.

3. Корсун О. В. Забайкалье великолепно 2002–2016 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.nature.chita.ru> (дата обращения: 11.04.2016).

4. Корсун О. В. Природа Забайкалья. Беспозвоночные животные: полевой атлас. Чита: Экспресс-изд-во, 2012. 528 с.

5. Корсун О. В. Природа Забайкалья. Позвоночные животные: полевой атлас. Чита: Экспресс-изд-во, 2011. 288 с.

6. Корсун О. В. Природа Забайкалья. Грибы и лишайники: полевой атлас. Чита: Экспресс-изд-во, 2010. 176 с.

7. Сказки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://l-skazki.ru/buryatskie/1909-kon-i-izyubr.html> (дата обращения: 08.04.2016).

8. Энциклопедия Забайкалья [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://encycl.chita.ru/encycl/person/?id=2184> (дата обращения: 03.03.2016).

9. Яндекс. Картинки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://yandex.ru/images> (дата обращения: 11.04.2016).

2.2. Образовательные квесты в предметной области «Филология»

Образовательный квест «Гоголь путешествует во времени»

Приведём пример авторского образовательного моноквеста по литературе «Гоголь путешествует во времени» Анастасии Локтевой, который стал победителем во внутриву-

зовском конкурсе образовательных квестов среди студентов Забайкальского государственного университета «Калейдоскоп педагогических идей» в номинации: «Лучший образовательный квест-2016». Жюри отметило не только оригинальность авторской задумки, высокую уникальность авторского текста, представленного студенткой на конкурс (99,28 % уникальности текста), но и глубину проработки материала о смысле поэмы «Мёртвые души» и её значение для русской культуры, проблемность заданий, систематизированность интернет-источников, представленных в дидактическом материале для учителя и учащихся, создание страницы в Интернете с примерами выполненных заданий (Режим доступа: <https://vk.com/club119514021>).

Кроме вышесказанного, сама идея-легенда квеста – путешествие автора произведения из прошлого в будущее посредством машины времени – позволяет выстраивать диалогические взаимоотношения с автором, осмысливать художественное произведение в контексте социокультурной среды его создания. По-нашему мнению, данный тип квеста по литературе – путешествие автора произведения из прошлого в современный мир школьника и диалог посредством этого с позиции различных культур, – может быть выделен в отдельный тип квестов и применяться при изучении других художественных произведений.

Направленность: литературное образование (интеллектуальный моноквест).

Название квеста – «Гоголь путешествует во времени». «Одна из замечательных особенностей жизни Гоголя – неутолимая и постоянная страсть к путешествиям и поездкам. Многие герои Гоголя также склонны к путешествиям. У одних они вполне реальные, у других – сказочные. В непрестанных поездках неутомимый собиратель мёртвых душ Чичиков. ...Хлеstackов застрял в уездном городке, где его приняли за важную персону из столицы, на пути из Петербурга в Саратовскую губернию. Колдун из “Страшной мести” летит над Украиной. Кузнец Вакула совершает сказочный полёт на чёрте в Петер-

бург, чтобы привезти своей ненаглядной Оксане черевички от самой царицы. Майор Ковалёв мечется по Петербургу, стремясь настичь убежавший с его лица нос. И в “Невском проспекте”, “Тарасе Бульбе”, “Сорочинской ярмарке”, наполненных движением, Гоголь выразил свою охоту к перемене мест» [Лаппо Г. М. География и Гоголь // География. 2009. № 10].

Актуальность создания квеста. Для оценки и сравнения степени связи понятия «Мёртвые души» в общественном сознании мы ввели данное словосочетание, в рамках русского язычного сегмента, в поле поиска сайта ВКонтакте и удивились наличию 836 сообществ, в названии которых оно встречается (для сравнения, «Война и мир» встречается в 616 названиях, «Вишневый сад» – в 164, а «Евгений Онегин» – в 74). Оказалось, что большая часть найденных групп связана не с произведением Н. В. Гоголя, а с декадентской подростковой эстетикой. В то время как Гоголь смеялся над ничтожностью характеров своих героев и стремился найти спасение для «мёртвых душ», подростки под влиянием возрастных особенностей используют эту метафору для создания страшного, но красивого образа, драматичной инаковости, таким образом, наполняют гоголевскую метафору новым содержанием.

Учащиеся не всегда верно интерпретируют идейное содержание произведений, поскольку склонны к поверхностному чтению и не к творческой переработке художественных образов. Повзрослев, единственное твёрдое знание о «Мёртвых душах», которое мы выносим из школы, – это то, что Гоголь сжёг второй том, плюс пример социальной сатиры, подпитывающий ощущение недовольства обществом. В свою очередь, литература как учебный предмет требует воспитывать способность объективно воспринимать и характеризовать художественный текст как единое целое с учётом специфики его формы и содержания, социокультурного контекста.

Данный образовательный квест направлен на разрешение противоречия, возникающего между задачами уроков литературы и реальной жизненной практикой школьников.

Цель: способствовать постижению учащимися подлинного смысла поэмы «Мертвые души» и ее значения для русской культуры.

Задачи: углубить знания о творчестве Н. В. Гоголя, показать пути влияния литературы на общество и язык; совершенствовать навыки восприятия и анализа произведений искусства; развивать умение эффективно отбирать и представлять информацию в Интернете; формировать навыки работы в коллективе; воспитывать внимательное отношение к искусству слова, стремление к сознательному обучению и самообучению.

Продолжительность – 2 недели. Основную работу над заданиями учащиеся проводят во внеурочное время самостоятельно. В урочное время проходят организационный этап (разделение на группы, разъяснение легенды и заданий) и консультации (особенно для группы, представляющей Гоголя); подведение итогов (в краткой форме).

Возраст учащихся. Квест рассчитан на учеников 9-го класса – в этот период большинство учебных программ предлагает изучение «Мёртвых душ». В 9-м классе происходит плавный переход от изучения отдельных произведений к углублённому изучению творчества писателя на историко-литературной основе. Становится важно показать специфику и новаторство художественного метода автора. Особое значение приобретает связь литературы и истории, литературы и жизни. С 15 до 18 лет ведущей деятельностью старшеклассников является учебно-профессиональная деятельность: у них развиваются профессиональные интересы, способность строить жизненные планы, формируются нравственные и гражданские качества личности и основы мировоззрения. В то же время подростки критично относятся к содержанию школьных уроков, если не видят в них практической пользы и актуальности. Данная разработка учитывает эти особенности.

Наиболее спорным, но в то же время сильным моментом является то, что учащимся предлагается изучить и включить

в свой обзор весьма мрачные подростковые сообщества в Интернете, так или иначе затрагивающие тему смерти. Учителю стоит поручить эту часть задания наиболее эмоционально устойчивым подросткам, а при необходимости и вовсе исключить её. Тем не менее, это ценная возможность провести дискуссию в классе, обсудить духовные ценности, сложности, возникающие в жизни подростков, и способы их преодоления. Психологические особенности подросткового возраста таковы, что для них естественна мрачность, противопоставление себя общепринятым нормам, максимализм в проявлении эмоций. Задача учителя не высмеять это, а дать повод задуматься – какой смысл вкладывается в слова «мёртвые души», действительно ли их использование станет оригинальным ходом, необходимы ли красивые слова ради красивых слов, стоит ли вообще заикливаться на угнетающих мыслях?

Легенда. «Московскому научно-исследовательскому институту удалось разработать машину времени! К сожалению, отправить в прошлое живого человека – задача пока невозможная, поскольку человеческий мозг содержит слишком большое количество информации. Зато можно переслать техническое устройство вроде ноутбука и обмениваться сообщениями с людьми, жившими столетия назад.

Нам выпала возможность пообщаться с Н. В. Гоголем. Для него это большое потрясение, ведь он так много мечтал о будущем России! Он будет очень рад поговорить с нами. Конечно, прежде всего, Николая Васильевича интересует культура нашей страны и судьба его главного труда, поэмы “Мёртвые души”. Наша задача – показать, как образы, фамилии и метафоры из “Мёртвых душ” живут в наше время, и рассказать, как писатель повлиял на наше сознание (язык, искусство, литературную науку)».

Квест-герои:

– «языковеды» изучают использование образов, явлений, фамилий и выражений из «Мёртвых душ» в современной культуре (сообщества в социальных сетях, журналистские статьи, «синдром Плюшкина»). В эту группу рекомендуется

выбирать учащихся, наиболее требовательных к актуальности заданий, интересующихся медиакультурой;

– «*искусствоведы*» изучают разнообразные художественные интерпретации «Мёртвых душ» (кино, театральные постановки, иллюстрации и фотоиллюстрации). В эту группу рекомендуется выбирать учащихся, интересующихся искусством, стремящихся к самореализации в этой сфере;

– «*Литературоведы*»: изучают научные и критические статьи о «Мёртвых душах» (параллели с «Божественной комедией» Данте, с жанром пикарески, проблемы переводов поэмы на другие языки и т. д.). Данное задание требует в основном умения сокращать текст, выделять главную мысль, составлять резюме, но при этом не требует большой гибкости мышления, как во второй группе;

– «*Гоголь*» – в эту группу необходимо выбирать самых сильных учеников, которые будут способны изучить несколько писем и статей Гоголя, выделить особенности его стиля письма, сопоставить сообщения других групп с точкой зрения писателя и соответственно составить ответы. Учитель должен контролировать и консультировать эту группу, при необходимости даже редактировать составленные высказывания.

Тип задания: аналитическая задача (поиск и систематизация информации), творческое задание (создание стилизованных высказываний от лица Гоголя).

Основное задание носит проблемный характер, поскольку неизбежно ставит учащихся перед вопросом верности интерпретации художественных произведений (возможна ли объективная интерпретация, какая интерпретация будет считаться ошибочной, имеет ли читатель право на свободу интерпретации и т. п.).

Продвижение по сюжету. Учащиеся делятся на четыре группы: «языковеды», «искусствоведы», «литературоведы», «Гоголь». Каждой группе предоставляются список источников для обзора, вопросы и инструкции для анализа, критерии оценки результатов. Первые три группы в течение недели готовят цикл сообщений «для Гоголя» (примерно 3–4 сообще-

ния на группу), который размещают на официальной странице своей образовательной организации в Интернете или сайте учителя. После этого четвёртая группа готовит и публикует от лица Гоголя рефлексивные комментарии к сообщениям. Учащиеся могут развивать наиболее удачные ответы и разворачивать дискуссии по спорным вопросам.

Кульминационной точкой сюжета можно назвать момент публикации ответов «Гоголя», поскольку, во-первых, это самая необычная и интригующая часть квеста, во-вторых, учащиеся хотят получить оценку проделанной работы, в-третьих, при этом происходит синтез уже изученного на уроках материала с вновь открытыми знаниями.

Ресурсы квеста. Допускается выборочное использование ресурсов, а также дополнение списка силами самих учащихся. К каждому интернет-ресурсу даётся краткая аннотация (материал представлен в таблице ниже).

Результат квеста. Продуктом квеста является открытая дискуссионная площадка на официальном сайте образовательной организации, которая в дальнейшем может служить образовательным целям (расширение знаний учащихся о поэме, изучение путей влияния литературы на жизнь, образец в совершенствовании навыков написания рецензий и аннотаций).

Данную дискуссионную площадку можно дополнять, например, включением родителей учащихся. Посетители могут задать свои вопросы «Гоголю» и получить ответы. Возможно объединить в более крупный ресурс с образовательными квестами о других писателях, «путешествующих во времени», или междисциплинарными квестами.

Чтобы продемонстрировать предполагаемый результат, мы создали страницу с примерами выполненных заданий (Резим доступа: <https://vk.com/club119514021>).

Критерии оценки:

- количество сообщений;
- логичность и фактическая верность высказываний;
- оформление сообщений;

- доступность и правильность языка;
- наличие собственного мнения;
- оригинальность.

Основными достоинствами квеста «Гоголь путешествует в будущее» являются:

- осознание школьниками литературы как культурного кода, знаковой системы, формирующей наше сознание;
- активное вовлечение метапознания (исследуя и сравнивая чужие интерпретации произведения, школьники развивают своё понимание процесса его анализа);
- увлекательный подход к критическому разбору работ (словно бы сам Гоголь оценивает полноту и занимательность предложенных ему материалов);
- интерактивность образовательного взаимодействия (пока одни учащиеся создают комментарии от лица автора, другие могут вступить с ними (с «Гоголем») в дискуссию);
- возможность создания новых квестов по образцу данной разработки; например, «Ломоносов путешествует во времени», «Жюль Верн путешествует во времени» и т. д.

Дидактический материал

Правила работы для всех

- *Будьте внимательны и вежливы* с каждым членом группы, невзирая на личные предпочтения.
- *Берегите своё время* – не отвлекайтесь на посторонние занятия во время работы над заданием; запланируйте запас времени на случай непредвиденных сложностей.
- *Распределите обязанности в группе, но обязательно обсуждайте результаты все вместе.* Если каждый будет готовить отдельное сообщение, то в нём могут оказаться повторы, ошибки или скучные места. Чтобы всё получилось хорошо, обсудите идеи в начале работы и выразите оценки в конце. Назначьте редактора и оформителя. Работайте в группе!

– *Помните о своём читателе!* Замените все заимствованные слова их русскими аналогами, сложные слова – простыми, чтобы Николай Васильевич мог их понять. Будет ли ему интересно? Удивят ли его Ваши сообщения? А что хотите от него узнать Вы?

– *Оформляйте сообщения красочными иллюстрациями, музыкой и видео, а информацию располагайте удобно для восприятия.* В интернет-текстах рекомендуется использовать не больше 3–4 предложений в абзаце и каждый абзац начинать с самых важных по смыслу слов.

– *Дополняйте список источников, если найдете что-нибудь интересное.*

Подсказки для квест-героев

<i>Квест-герои</i>	<i>Подсказка</i>
<i>«Языковеды»</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. В статьях какой тематики обычно встречаются отсылки к «Мёртвым душам»? 2. Каких персонажей сейчас упоминают чаще всего? А каких – реже? Возможно, вам стоит собрать статистику. 3. Всегда ли к месту журналисты используют отсылки? 4. Есть ли общее настроение у современных песен о «мёртвых душах»? Что вы думаете об этих песнях? 5. Всегда ли упоминание «мёртвых душ» содержит в себе тот же смысл, что и у Гоголя?
<i>«Искусствоведы»</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ваша сила – в наглядности, ведь «лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать». 2. Как строят свои рецензии настоящие театральные и кинокритики? 3. Какая экранизация или постановка ближе всего к книге, а какая – самая необычная? 4. Отличаются ли Ваши впечатления от книги и от её интерпретаций? Сохранилась ли главная идея? 5. Какие иллюстрации используются чаще всего на обложках «Мёртвых душ»?

Окончание табл.

<i>Квест-герои</i>	<i>Подсказка</i>
<i>«Литературоведы»</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Чтобы узнать, что нового открыл автор, читайте последний абзац статьи. Чтобы узнать, как он это доказывает, читайте остальную часть статьи. 2. Обязательно указывайте в своих сообщениях имя автора научной статьи и его научную степень – таков этикет науки. 3. Если Вы затрудняетесь в выборе иллюстраций для ваших сообщений, попробуйте ярко выделить самую интересную цитату из статьи. 4. Наука требует точности, поэтому не используйте слова, точное значение которых Вам не известно. Уточняйте значения слов в словаре или используйте более простые формулировки. 5. Готовить обзор всех источников не обязательно, вы можете выбрать самые интересные и понятные Вам
<i>Группа «Гоголь»</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выписывайте или помечайте те фрагменты в письмах Гоголя, которые могут вам пригодиться. 2. Обращайте внимание не только на его стиль письма, но и на идеи, которые он хотел выразить в «Мёртвых душах». 3. Попробуйте вжиться в образ писателя. 4. Добавляйте в свои сообщения факты и имена из писем Гоголя, это поможет сделать их реалистичнее. 5. Используйте своё чувство юмора – ведь многое из того, что происходит с книгами после смерти их автора, можно назвать иронией судьбы. 6. Не забудьте похвалить лучшие сообщения ваших одноклассников

Интернет-источники для изучения

<i>Ресурс</i>	<i>Аннотация</i>
«Языковеды»	
https://snob.ru/selected/entry/51792	Журнал «Сноб» пишет о научных открытиях, связанных с «синдромом Плюшкина»

https://vk.com/audios	Поиск музыкальных композиций ВКонтакте поможет найти современные песни (и их тексты), в которых используется метафора «мёртвые души»
http://www.metronews.ru/novosti/1-aprelja-v-peterburge-klouny-pozdravjat-gogolja-s-dnjom-rozhdenija	Статья «1 апреля: в Петербурге клоуны поздравят Гоголя с Днём рождения»
http://ladno.ru/elections/82.html	«Мёртвые души» упоминаются в статье о выборах
http://www.valentinkataev.ru/content/view/570/475/	Валентин Катаев о влиянии Гоголя на поэтов Серебряного века
https://news.yandex.ru/yandsearch?text	«Маниловщина» упоминается в новостях
http://momenty.org/restaurants/i162819	Гастрономическое шоу по мотивам «Мёртвых душ»
http://maya-milanova.livejournal.com/60920.html	Блогер использует образы «дамы, приятной во всех отношениях», и «просто приятной дамы» в своём тексте
http://www.stihi-rus.ru/1/Kurochkin/6.htm	Поэт-сатирик развивает образ «дамы, приятной во всех отношениях» в своих стихах
http://expert.ru/2014/11/7/1xi--7xi/?ny	Журналист использует образы дяди Миня и дяди Митя
http://www.pravda.ru/economics/finance/money	Отсылка к Чичикову в статье про экономику
https://vk.com/search	Поиск сайта ВКонтакте также поможет найти сообщества, использующие в своем названии образ «мёртвых душ»
«Искусствоведы»	
http://slavutski.ru/project	Персональный сайт Ильи Славущкого. В своём фотопроекте фотограф запечатлел героев поэмы
http://www.marc-chagall.ru/deadsouls.php	Иллюстрирование «Мёртвых душ» Н. В. Гоголя. Иллюстрации Марка Шагала
http://seance.ru/n	В журнале «Сеанс» режиссёры рассуждают о фильмах по произведениям Гоголя
https://www.youtube.com/watch?v	Видеозапись мюзикла «Мёртвые души», поставленного в 2009 г. в Театре музыкальной комедии (г. Екатеринбург)

Окончание табл.

<i>Квест-герои</i>	<i>Подсказка</i>
https://www.vedomosti.ru/newspaper/articles	Газета «Ведомости» пишет о спектакле «Мёртвые души» (режиссёр К. Серебренников)
https://www.youtube.com/watch?v	Видеозапись первой части спектакля «Мёртвые души» (режиссёр С. Арцибашев)
https://www.youtube.com/watch?v	Фильм «Мёртвые души» (1969)
«Литературоведы»	
http://cyberleninka.ru/article/n/kulturno-istoricheskie	Научная статья, в которой рассказывается о сложностях перевода поэмы на немецкий язык
http://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnyy	Научная статья о проблеме перевода на английский язык всех оттенков описаний смеха в поэме
http://cyberleninka.ru/article/n/mifologicheskiiy	Дом Плюшкина с точки зрения мифологической символики
http://cyberleninka.ru/article/n/etapy-dantova	Научная статья, в которой исследуется сходство структуры «Мёртвых душ» и «Божественной комедии» Данте
http://zhukovsky.blogspot.ru/2014/06/9_19.html	Плутовской роман (испанский литературный жанр пикареска) – сходство с «Мёртвыми душами»
http://domgogolya.ru/science/researches/911/	Какие известные писатели могли быть прототипами помещиков?
Группа «Гоголь»	
http://www.aif.ru/culture/book/1454333	Статья в газете «О чём был второй том “Мёртвых душ” и почему Гоголь его сжёг?»
https://ru.wikisource.org/wiki	Выбранные места из переписки Гоголя с друзьями (о «Мёртвых душах»)
http://www.e-reading.club/book.php	В книге представлены письма Гоголя, письма к Гоголю, воспоминания современников о нём. Впечатления читателей и зрителей, просто отзывы о Гоголе. С «Мёртвыми душами» связан раздел «Поэма в рукописи»

2.3. Образовательные квесты в предметной области «Математика и информатика»

Образовательный квест «Дачный вопрос»


Апробация квеста проходила на базе МОБУ «СОШ № 100» г. Сочи.

Технологическая карта образовательного квеста «Дачный вопрос»

<i>Название</i>	<i>«Дачный вопрос»</i>
Направленность квеста	Естественнонаучная и математическая направленность. Квест может быть использован на уроках геометрии, в основной школе и во внеурочной деятельности
Цель	Обобщение и систематизация знаний по теме «Площадь многоугольников»; совершенствование навыков решения задач на вычисление площадей многоугольников
Задачи	<p>1. Содействовать достижению предметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать и находить нестандартные способы решения задач; – моделировать реальные ситуации, исследовать построенные модели, интерпретировать полученный результат; – распознавать на чертежах, моделях и в реальном мире геометрические фигуры; – применение изученных свойств геометрических фигур и формул для решения геометрических задач и задач с практическим содержанием. <p>2. Содействовать достижению метапредметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> – видеть математическую задачу в контексте проблемной ситуации в окружающей жизни; – находить в различных источниках информацию, необходимую для решения математических проблем; – представлять математическую проблему в понятной форме; – принимать решение в условиях неполной и избыточной, точной и вероятностной информации;

Продолжение табл.

Название	«Дачный вопрос»
	<ul style="list-style-type: none"> – понимать и использовать математические средства наглядности для иллюстрации, интерпретации, аргументации; – выдвигать гипотезы при решении учебных задач, понимать необходимость их проверки; – применять индуктивные и дедуктивные способы рассуждений; – видеть различные стратегии решения задач; – самостоятельно ставить цели, выбирать и создавать алгоритмы для решения учебных математических проблем; – планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач исследовательского характера. <p>3. Содействовать достижению личностных результатов, направленных на формирование у учащихся</p> <ul style="list-style-type: none"> – умений ясно, точно, грамотно излагать свои мысли, приводить примеры и контрпримеры; – представлений о математической науке как сфере человеческой деятельности, о её значимости для развития цивилизации; – креативности мышления, инициативы, находчивости, активности при решении математических задач; – умений контролировать процесс и результат учебной математической деятельности; – способности к эмоциональному восприятию математических объектов, задач, решений, рассуждений
Продолжительность	60 мин
Возраст учащихся/ целевая группа	8-й класс
Легенда	Учащиеся в начале занятия информируются о том, что ветераны нашего микрорайона обратились к ним за помощью. Требуется принять участие в ремонте дачи, в процессе которого они не только помогут ветеранам, но и соберут слово, термин которого в переводе обозначает единицу измерения площадей
Квест-герои	Команды: «Архитекторы», «Инженеры», «Дизайнеры», «Строители», «Садовники»

Основное задание/ основная идея	<p>В результате квеста учащиеся должны уметь осуществлять преобразования фигур; описывать реальные ситуации на языке геометрии; решать практические задачи, связанных с нахождением площадей геометрических фигур; работать в команде.</p> <p>Для данного квеста предусмотрено шесть дидактических наборов, соответствующих виду работ и ремонта на даче.</p> <p>Команды формируются перед началом игры с помощью жетонов. Каждая команда получает свой маршрутный лист. На всех этапах квеста по мере выполнения заданий команды в качестве награды получают одну букву, из которых в итоге должны собрать слово и интерпретировать его</p>
Сюжет и продвижение по нему	<p>Команды по заранее определённой траектории продвижения по квесту выполняют задания различного характера, примеры которых приведены в дидактическом материале. На каждый этап отведено одинаковое количество времени, по мере выполнения задания команды переходят от одного этапа к другому. Команда, которая прошла все этапы и собрала слово целиком, считается победителем.</p> <p><i>Этапы квеста:</i> 1) «По дороге с облаками», 2) «Клумба», 3) «На скамейке»; 4) «Гостиная», 5) «Рассада», 6) «Большая грядка».</p> <p>Квест может проходить на открытом воздухе (парк, спортивная площадка, поляна в лесу и др.) или в специально подготовленном помещении</p>
Задания/препятствия	<p>В случае, если команда не справляется с заданием, допускает ошибки или пытается играть нечестно, возможно выполнение дополнительного задания</p>
Навигаторы	<p>Для прохождения по сюжету создан навигатор, позволяющий быстро определиться с местоположением очередного этапа и не пропустить ни одного из них:</p> 

Окончание табл.

Название	«Дачный вопрос»
Ресурсы	Для подготовки к квесту обучающимся предлагается повторить материал учебника по темам: «Многоугольники», «Площадь»
Критерии оценивания деятельности обучающихся	За правильно выполненное задание команда получает карточку с буквой на английском языке
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат квеста соотносится с выполнением основного задания: учащимися оказана помощь ветеранам и собрано слово «SQUARE», термин которого в переводе означает «площадь». Учащиеся демонстрируют свои полученные слова и аргументируют свой перевод

Дидактический материал к проведению квеста

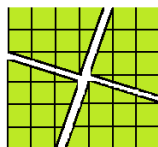
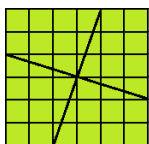
Вариант просьбы-легенды: «Дорогие ребята 8-х классов! К вам обращаются ветераны, проживающие в микрорайоне школы. Нам очень необходима ваша посильная помощь в благоустройстве и ремонте дачи. Будем вам очень благодарны за ваше доброе сердце».

Командная траектория продвижения по этапам квеста «Дачный вопрос!»

Название команд	Этапы					
	«По дороге с облаками»	«Клумба»	«На скамейке»	«Гостиная»	«Рассада»	«Большая грядка»
«Архитекторы»	1	2	3	4	5	6
«Инженеры»	2	3	4	5	6	1
«Дизайнеры»	3	4	5	6	1	2

«Строители»	4	5	6	1	2	3
«Садовники»	5	6	1	2	3	4

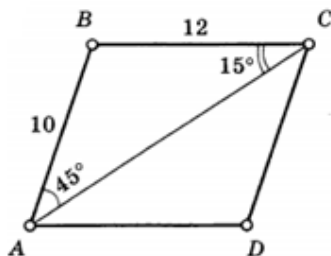
Этап 1. «По дороге с облаками». На данном этапе учащимся предлагается составить равновеликие фигуры из танграма.



Материалы и оборудование: танграм, карандаш, тетрадь.

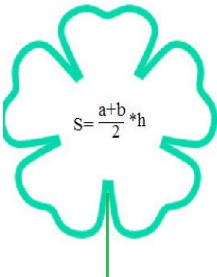
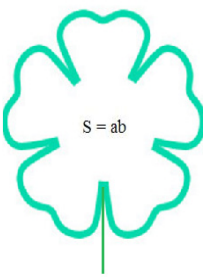
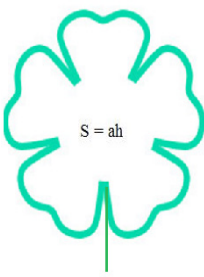
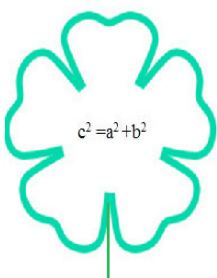
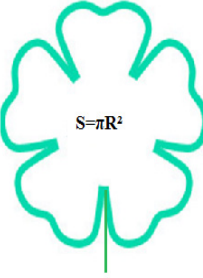
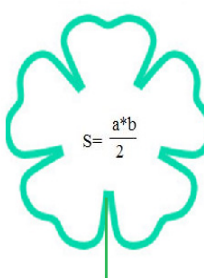
Задание: при погрузке треснула тротуарная плитка, выложите из обломков параллелограмм, трапецию, квадрат с отверстием и прямоугольник с отверстием для того, чтобы украсить ими дорожки. Определите площадь каждой фигуры.

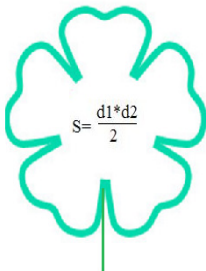
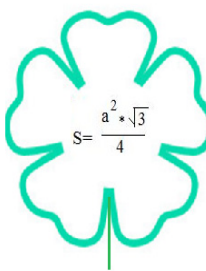
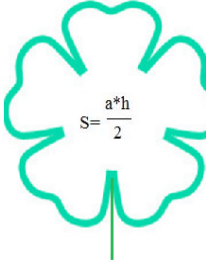
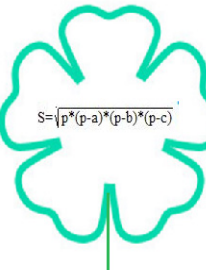
Дополнительное задание: Найдите S_{ABCD} .



Этап 2. «Клумба». На данном этапе участникам необходимо посадить цветы в соответствующие им клумбы. Выбор цветка зависит от формулы, которая позволяет вычислить площадь соответствующей ей фигуры.

Материалы и оборудование: карточки с цветами, карточки с фигурами, ручки, бланк ответов.

Задание: посадите цветы согласно их названию в соответствующие им клумбы. Заполните таблицу соответствия.		
Цветы		
 $S = \frac{a+b}{2} \cdot h$	 $S = ab$	 $S = ah$
 $c^2 = a^2 + b^2$	 $S = \pi R^2$	 $S = \frac{a \cdot b}{2}$
А	В	С
Д	Е	И

 <p>$S = \frac{d1*d2}{2}$</p> <p>К</p>	 <p>$S = \frac{a^2 * \sqrt{3}}{4}$</p> <p>Л</p>	 <p>$S = \frac{a*h}{2}$</p> <p>М</p>
	 <p>$S = \sqrt{p*(p-a)*(p-b)*(p-c)}$</p> <p>Н</p>	




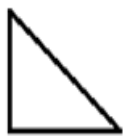






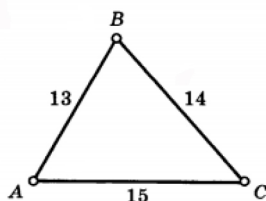
Клумбы				
 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>	 <p>4</p>	 <p>5</p>
 <p>6</p>	 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>

Таблица соответствия: цветок – клумба

№ п/п	Форма клумбы	Формула цветка
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Дополнительное задание: найдите S_{ABC} .



Этап 3. «На скамейке». На данном этапе участникам предлагают немного отдохнуть, присесть на скамейку и разгадать кроссворд.

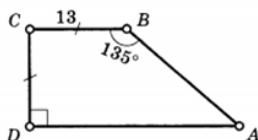
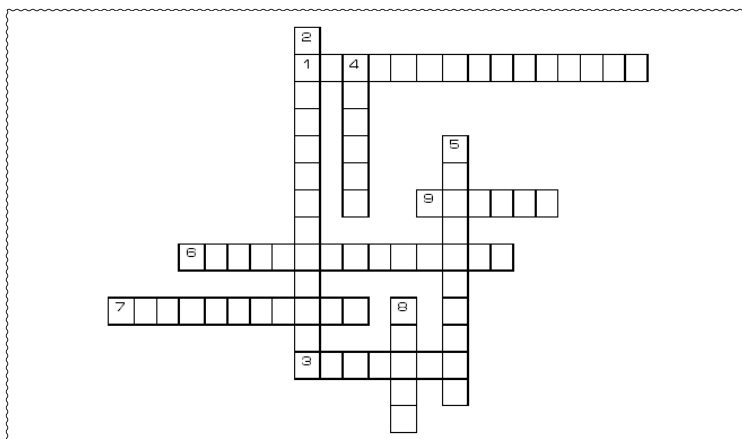
Материалы и оборудование: карточка с кроссвордом, карандаш.

По горизонтали:

1. Многоугольники, имеющие равные площади.
3. Четырёхугольник, площадь которого равна квадрату его стороны.
6. Четырёхугольник, площадь которого равна произведению его основания на высоту.
7. Фигура, площадь которой равна половине произведения основания на высоту.
9. Чему равна длина катета равнобедренного прямоугольного треугольника, площадь которого равна 8 кв. ед.

По вертикали:

2. Четырёхугольник, площадь которого равна произведению его смежных сторон.
4. Длина стороны квадрата, площадь которого равна 64 кв. ед.
5. Чему равен периметр прямоугольника, если его площадь равна 8 кв. ед., а одна сторона в 2 раза больше другой?
8. Площадь параллелограмма, острый угол которого равен 30° , а высоты, проведённые из вершины тупого угла, равны 4 и 5.



Дополнительное задание: Найдите S_{ABCD} .

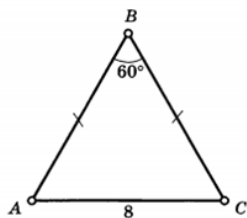
Этап 4. «Гостиная». Команда должна помочь в ремонте гостиной. Необходимо рассчитать, сколько понадобится купить в гостиную линолеума.

леума.

Материалы и оборудование: метр, карточка с планом гостиной, ручка.

Задание: определите, какое количество рулонов линолеума необходимо приобрести для гостиной, если ширина рулона 3,50 м, а длина 2,8 м

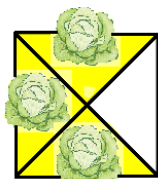
План гостиной	Вычисления



Дополнительное задание: Найдите S_{ABC} .

Этап 5. «Рассада». Участникам предлагается, исходя из известных данных, определить площадь грядки или часть грядки, на которую высадили рассаду.

Материалы и оборудование: карточка с заданием, ручка.



Задание: грядка имеет форму квадрата. Определите, какую площадь занимает вся грядка, если площадь, засаженная на ней капустой, равна 48 см^2 .

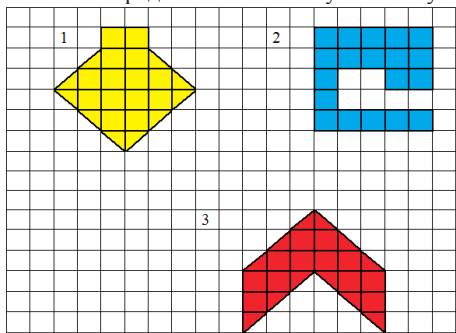


Дополнительное задание: какую площадь занимают томаты, если площадь всей грядки равна 144.

Этап 6. «Большая грядка». На этом этапе необходимо определить самую большую грядку на огороде дачи.

Материалы и оборудование: карточка с заданием, ручка.

Задание: какая из грядок занимает самую большую площадь?



Дополнительное задание:

ВСТАВЬТЕ ПРОПУЩЕННЫЕ СЛОВА В ОПРЕДЕЛЕНИЯХ:

1. Высота треугольника – это _____, опущенный из любой вершины на противоположную сторону.
2. Треугольником называется фигура, которая состоит из трёх точек, не лежащих на одной _____, и трёх отрезков, попарно соединяющих эти точки.
3. Параллелограмм – это четырёхугольник, противоположные _____ попарно параллельны.
4. _____ углы параллелограмма равны.
5. Квадрат диагонали прямоугольника равен _____ квадратов его сторон.
6. Если все стороны параллелограмма равны, то этот параллелограмм называется _____.
7. Диагонали ромба взаимно _____ и делят их углы пополам.
8. Трапеция – это четырёхугольник, у которого две противоположные стороны _____.
9. _____ параллелограмма делятся в точке их пересечения пополам.
10. Любые две противоположные стороны параллелограмма называются его _____, а расстояние между ними – высотой.

Буквы: 1. По дороге с облаками. 2. Клумба. 3. На скамейке. 4. Гостиная. 5. Рассада. 6. Большая грядка.

1. По дороге с облаками 	2. Клумба 	3. На скамейке 
4. Гостиная 	5. Рассада 	6. Большая грядка 

Список литературы

1. Балаян Э. Н. Геометрия: задачи на готовых чертежах для подготовки к ГИА и ЕГЭ. 7–9 классы. Ростов н/Д.: Феникс, 2013. 223 с.
2. Геометрия. 7–9 классы: учебник для общеобразовательных организаций с приложением на электронном носителе / Л. С. Атанасян [и др.]. 3-е изд. М.: Просвещение, 2014. 383 с.
3. Яндекс. Картинки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://yandex.ru/images> (дата обращения: 12.08.2016).

2.4. Образовательные квесты во внеурочной деятельности

Внеурочная деятельность организуется по следующим направлениям развития личности [36]:

- спортивно-оздоровительное;
- духовно-нравственное;
- социальное;
- общеинтеллектуальное;
- общекультурное.

2.4.1. Образовательный квест *«А я иду, шагаю по... , или Изучаем улицы родного города»*

Квест, который приведён ниже, имеет региональный характер и насыщен конкретным материалом, связанным с городом Читой. Данный квест может быть проведён в рамках внеурочной деятельности школьников в процессе изучения, например, интегрированного курса «Забайкаловедение» для 2–4-х классов общеобразовательных организаций Забайкальского края, разработанного авторским коллективом: Е. А. Игумновой, О. В. Корсуном, Н. В. Храмцовой, Е. В. Добрыниной, О. И. Казановой, И. Б. Барахоевой. Авторы отмечают, что учебный курс «Забайкаловедение» играет важную

роль в углублении у учащихся начальной школы знаний об окружающем мире с учётом региональной специфики, расширении кругозора, воспитании патриотических чувств, экологической культуры, развитии их интеллектуального и творческого потенциала, а также ориентирован в большей степени на формирование и развитие метапредметных компетенций. Социализация ребёнка путём приобщения и взращивания любви к «малой Родине» – это ключевая идея в реализации данного интегрированного курса [1].

Учитель может адаптировать идеи квеста с учётом социо-природного окружения образовательной организации. В Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России особо подчёркивается, что «через семью, родственников, друзей, природную среду и социальное окружение наполняются конкретным содержанием такие понятия, как “малая Родина”, “Отечество”, “родная земля”, “родной язык”, “моя семья и род”, “мой дом”» [2, с. 17].

**Технологическая карта квеста «А я иду, шагаю по...,
или Изучаем улицы родного города»**

<i>Элементы структуры квеста</i>	<i>Содержание квеста</i>
Название квеста	«А я иду шагаю по..., или Изучаем улицы родного города»
Направленность квеста	Патриотическая
Цель	Воспитание патриотических чувств посредством изучения истории родного города
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> – Изучение улиц родного города; – обучение ориентированию на местности; – формирование познавательной мотивации; – формирование умения у детей работать в группе (слушать и слышать собеседника, обосновывать свою позицию, высказывать своё мнение); – формирование умения понимать причины успеха/неуспеха в образовательной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха
Продолжительность	90 мин

Продолжение табл.

<i>Элементы структуры квеста</i>	<i>Содержание квеста</i>
Возраст учащихся/ целевая группа	Для учащихся 4-х классов (9–10 лет)
Легенда	Пришельцы с двух разных планет заблудились и приземлились в разных уголках нашего города. Только выполняя поставленные задачи, они смогут найти свои корабли и вернуться назад на свои планеты
Основное задание/ основная идея	Составить маршрут от места пребывания до места своего корабля и собрать из пазлов (которые участники будут получать за каждое выполненное задание) изображение конечной точки маршрута, изучить названия улиц, мест и площадей города, получить представление об истории своего города
Сюжет	Команды, разделившись, выполняют задания: – разгадать зашифрованные улицы; – разгадать даты основания Читы и Забайкальского края, решая математический ребус; – из предоставленных букв собрать название улицы; – по подсказке отгадать название следующей улицы (растопленным воском на листе бумаги написать подсказку – для того, чтобы её прочитать, дети должны закрасить лист цветными карандашами); – участникам выдаётся 4 карточки с изображением – подсказкой, по которым они должны разгадать название следующей улицы; – в большом количестве маленьких разноцветных контейнеров (можно использовать контейнеры от игрушек киндер-сюрприза) спрятаны буквы, из которых нужно составить название улицы. Контейнеров в 2 раза больше, чем букв; – разгадать в зашифрованных ребусах названия рек и озёр Читы и Читинского района; – разгадать большой ребус и узнать такие географические названия, как Яблоновый хребет и Черский хребет; – подсказки с указанием конечной станции маршрута находятся в нарезке из мультфильмов
Задания/ препятствия) для продвижения по сюжету	Если задание не выполнено, то заветный пазл не получен, а значит, будет труднее отгадать, что же изображено на фото

Квест-герои	<p>Деление на команды будет проходить следующим образом:</p> <ul style="list-style-type: none"> – в любую ёмкость (например, платяной мешочек) кладутся разноцветные карточки в соответствии с числом участников; – каждый участник по очереди подходит к ёмкости и вытягивает свою собственную карточку, подходит к «косе», берётся за край атласной ленты того цвета, какого цвета карточку он вытянул; – после того как «косу» из лент расплетут, будет ясно, кто в какой команде; – участники игры будут именоваться «инопланетянами» из двух галактик: Сомбреро и Фейерверк; – команде «Сомбреро» выдаются эмблемы с изображением планеты Сатурн, по количеству участников; – команде «Фейерверк» выдаются эмблемы с изображением планеты Нептун, по количеству участников
Навигаторы	Карта того места города, где проходит игра (без названий улиц дети должны самостоятельно проставить их названия)
Ресурсы квеста	<ol style="list-style-type: none"> 1. Цветная бумага (количество цветов должно соответствовать количеству участников квеста). 2. Цветные ленты (количество цветов должно соответствовать количеству участников квеста). 3. Эмблемы для команд. 4. 20 листов белой бумаги (для выполнения заданий). 5. Контейнеры от киндер-сюрприза (32 шт.). 6. Мультимедиапроектор для просмотра новостного ролика. 7. Планшет или ноутбук с закаченной нарезкой мультфильмов (2 шт.). 8. Карта места проведения игры, где выделены улицы, по которым будут двигаться участники квеста (названий улиц на карте быть не должно). 9. Фотография конечной точки маршрута, разрезанная на пазлы. 10. Ручки, акварельные краски, кисти, стаканы-непроливайки для воды
Итог квеста/ результат	Участники квеста составили маршрутную карту, собрали изображение конечной точки маршрута из пазлов, познакомились с историей города и изучили названия городских улиц. Каждый участник получил общекомандную фотографию

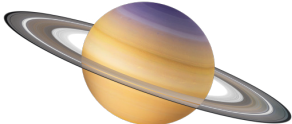
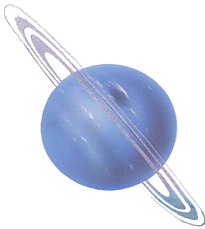
Дидактический материал к проведению квеста

Вариант легенды: «Друзья, приветствуем вас в нашей дружественной галактике Млечный Путь! *(Держится за ухо, прислушивается к чему-то)*. Мне только что сообщили – у нас прямая связь с новостным центром нашей Галактики. Прямое включение. Посмотрим, что нам хотят сообщить...» *Видеоролик (выпуск новостей – изображена карта Забайкальского края, 2 космических корабля, в записи речь диктора):* «Здравствуйте! В эфире специальный выпуск новостей. Сегодня в 03:15 по местному времени вблизи орбиты Земли спутниками NASA была зафиксирована некая энергетическая активность, станцией МКС была осуществлена фотосъемка входа в атмосферу нашей планеты двух светящихся объектов, предположительно космических кораблей *(здесь может быть показан момент входа в атмосферу космических объектов – отрывок из мульт- или кинофильма)*. Объекты спустились на территорию Забайкальского края (52°02'00 северной широты, 113°30'00 восточной долготы). Это географические координаты столицы Забайкальского края, г. Читы.

Пока гости из космоса никак себя не проявили, цель их посещения нашей планеты неизвестна. Устанавливается контакт». *Учитель «выключает» пультom экран или телевизор, обращается к командам:* «Дорогие гости, приносим вам свои извинения за доставленные неудобства и благодарим вас за проявленный интерес к нашей планете, краю и городу. Для нас это большая честь. Теперь мы знаем, что вы заблудились, и потому были вынуждены посетить нас.

Ваши корабли ждут вас в намеченных местах. Чтобы добраться до них, вам придётся выполнить несколько наших заданий – пройти ряд препятствий. Пройденные этапы позволят вам составить карту вашего маршрута от указанного места до своего корабля. После каждого успешно пройденного испытания командам будет выдаваться пазл. Выполнив все задания и соединив полученные детали вместе, вы получите изображение того места, где находится ваш корабль. Успехов вам!»

Эмблемы команд

Эмблема команды «Сомбреро»	Эмблема команды «Фейерверк»
	

Задание 1. В зашифрованных словах скрывается название того места, с которого и начинается Ваше приключение, разгадав его, Вы, сможете начать путешествие, отметив место на карте, а поможет Вам разгадать волшебный шифр клавиатура компьютера. Участникам выдаётся лист бумаги с шифром и лист бумаги с напечатанной клавиатурой компьютера (Лист 1. GkjoiflmLtrf,hbcnjd / площадь Декабристов. Лист 2. Gkjoiflm-Ktybyf / площадь Ленина).

Команда, первая справившаяся с заданием, получает один пазл.

Задание 2. Разгадав следующий математический ребус, Вы узнаете, в каком году:

- 1) был основан город Чита (ответ: 1653 год);
- 2) был образован Забайкальский край (ответ: 2008 год).

4000	:	4
	:	
	:	100
×	147	+
2		
+		
237	×	3

7	:	7000
:		
2		
+	257	×
		2
		-
3	×	845
-	1	

Задание 3. Собрав в правильном порядке буквы, Вы получите название улицы, по которой продолжите свой маршрут. Участникам выдаются наборы из букв, используя которые, они должны составить названия улиц (Набор 1: ул. Островского. Набор 2: ул. Лермонтова).

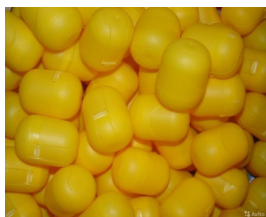
<i>Набор 1</i>	<i>Набор 2</i>
г р с О	м Л е н
т о с в	о т о р
о к о	а в

Задание 4. На листе бумаги написана воском подсказка (часть названия улицы), закрасьте её акварельной краской, чтобы подсказка стала видна. *Надпись на листе:* Амур (Амурская); Ленинград (Ленинградская).

Задание 5. Каждой команде выданы 4 карточки с изображениями – подсказками, все эти изображения говорят о людях, в честь которых названы улицы, по которым продолжается маршрут.

<i>Карточки для первой команды</i>	<i>Карточки для второй команды</i>
	

	 <p>1898–1974</p>
<p>1907–1939</p>	<p>Теория функциональных систем</p>



Задание 6. В ёмкостях лежат контейнеры от киндер-сюрприза, в каждом контейнере спрятана буква, сначала нужно отыскать все буквы, а потом сложить из них название улиц (ул. Петровская и Бутина), проблема в том, что половина контейнеров пустые.

Задание 7. Постарайтесь разгадать небольшие ребусы, чтобы узнать названия рек и озёр Читы и Читинского района:

- 1) город Чита, озеро Арахлей, озеро Тасей;
- 2) река Ингода, озеро Кенон, озеро Иван.

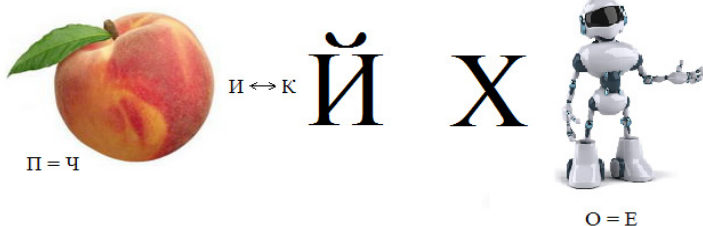
Ребусы для первой команды	Ребусы для второй команды
 Б = Ч	 Р = Д
 Б = Й	 Н
 К	 Т = Н

Задание 8. Потренировались? А теперь я предлагаю Вам разгадать большие и очень сложные ребусы, в которых спрятались названия возвышенностей нашего края (Яблоневый хребет, Черский хребет).

Для первой команды:



Для второй команды:



Задание 9. На планшете (ноутбуке) Вам представлены отрывки мультфильмов на одну и ту же тему, которая является подсказкой. С её помощью Вы узнаете конечную точку своего маршрута. Участникам показываются отрывки из мультфильмов, в которых есть указание на железнодорожный вокзал: для первой команды мультфильм «Чевостик» серия «Железнодорожный вокзал» и «Паравозик из Ромашково». Для второй команды мультфильм «Шапокляк» и «Мадагаскар».

После того как участники соберут все кусочки пазла в один фрагмент, у них должен собраться вокзал – место, где заканчивается маршрут квеста.

«Нам осталось лишь пожелать Вам счастливого пути, дорогие гости! С Вами было очень приятно сотрудничать! До новых встреч!»

В завершении квеста фото с командами на память.

Список литературы

1. Данилюк А. Я., Кондаков А. М., Тишков В. А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. М.: Просвещение, 2013. 42 с.

2. Забайкаловедение: образовательная программа интегрированного курса для 3–4 классов общеобразовательной школы (программа интегрированного курса) / Е. А. Игумнова [и др.]. Чита: ЧИПКРО, 2008. 29 с.

2.4.2. Образовательный квест «Охота на браконьера»

Технологическая карта квеста «Охота на браконьера»

<i>Элементы структуры</i>	<i>Содержание квеста</i>
Название	«Охота на браконьера»
Направленность квеста	Естественнонаучная и экологическая направленность; междисциплинарный и комплексный характер квеста
Цель	Воспитание активной гражданской позиции в деле сохранения редких видов животных Забайкальского края, профилактика правонарушений в области охраны природы, развитие познавательной мотивации и умения работать в команде
Задачи	<p>1. Содействовать достижению предметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> – характеризовать взаимоотношения в системе «организм – среда» (на примере видов, встречающихся на территории Забайкальского края); <p>– анализировать влияние антропогенных факторов среды на животный мир;</p> <ul style="list-style-type: none"> – характеризовать роль сохранения биологического разнообразия на всех уровнях; – приводить примеры видов флоры и фауны Забайкальского края и характеризовать необходимые меры по их сохранению; – применять правила поведения человека в природе. <p>2. Содействовать достижению метапредметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> – вести диалог и сотрудничать в процессе выполнения познавательных заданий и поиска решения экологических проблем; – формулировать различные типы вопросов, используя конструктор вопросов; – проводить рефлексию своей деятельности в квесте. <p>3. Содействовать достижению личностных результатов, направленных на формирование у учащихся:</p> <ul style="list-style-type: none"> – познавательной мотивации к изучению природы родного края; – основ экологической культуры
Продолжительность	18 ч (9 дней по 2 ч)

Возраст учащихся/ целевая группа	Учащиеся основной школы 11–13 лет
Легенда	На территории «Лесной страны» установлен факт браконьерства – обнаружены орудия лова животных, но личность браконьера не известна. Для того чтобы предотвратить серьёзные экологические последствия, необходимо найти и обезвредить браконьера
Квест-герои	<p>Мэр – координатор игры.</p> <p>Главный полицейский – возглавляет поиски браконьера, даёт «оперативные задания» разыскным отрядам, собирает отчёты о выполнении заданий, совместно с мэром проводит совещания разыскных групп.</p> <p>Разыскные группы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – начальник группы отвечает за выполнение «оперативного задания», готовит и сдаёт отчёты главному полицейскому; – журналист группы описывает ход выполнения «оперативного задания», собирает впечатления, проводит рефлексию; – фотограф группы фотографирует выполнение «оперативного задания», составляет фотоотчёт; – оперативники выполняют «оперативное задание». <p>Браконьер предпринимает различные попытки и уловки, чтобы его было трудно узнать</p>
Основное задание/ основная идея	<p>В результате квеста учащиеся должны собрать информацию о личности браконьера и разоблачить его.</p> <p>Игра «Охота на браконьера» выстроена в логике традиционной структуры расследования и содержит три этапа, в соответствии с которыми разработаны оперативные задания – игровые задания квеста.</p> <p>I этап – сбор, фиксация доказательств, выдвижение следственных версий. На данном этапе оперативные задания направлены на то, чтобы участники игры определили мотивы и цели охоты, материальный ущерб от браконьерства и его экологические последствия, собрали улики.</p> <p>II этап – выявление подозреваемого. Оперативные задания направлены на совершение следующих следственных действий: допрос подозреваемого, проведение обыска на месте проживания подозреваемого.</p>

Продолжение табл.


Элементы структуры	Содержание квеста									
Основное задание/ основная идея	III этап – подведение итогов расследования. Оперативные задания направлены на формулировку и предъявление обвинения подозреваемому									
Сюжет и продвижение по нему	Участники игры делятся на «разыскные группы», которые, выполняя оперативные задания, ведут расследование по поиску браконьера. Последовательное выполнение оперативных заданий и сбор улик выводит разыскные группы на браконьера. На выполнение каждого оперативного задания разыскным отрядам отводится время 1,5–2 ч.									
	Оперативные задания квеста: 1. Поиск места преступления. 2. Досье на зверя. 3. Мотив преступления. 4. Операция спасения. 5. Допрос «подозреваемого». 6. Операция «Разоблачение». 7. Завершение расследования. Квест может проходить на открытом воздухе (парк, спортивная площадка, поляна в лесу и др.). Конверты дидактического набора оперативных заданий для каждого разыскного отряда имеют «свой» цвет, например для разыскного отряда № 1 – синий, разыскного отряда № 2 – красный, разыскного отряда № 3 – оранжевый. Данное цветовое решение помогает куратору игры определить задание, которое выполнял тот или иной разыскной отряд									
Задания/препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разработаны дополнительные задания различного характера: поиск места происшествия по фотонавигатору; разгадка слова по азбуке Морзе; игра «Лопни шарик»; игра «Камни»; разгадка шифра; лазерная сигнализация									
Навигаторы	Для каждого этапа квеста была выбрана определённая «улика», которую должен найти каждый разыскной отряд, правильно выполнив оперативное задание. <table><tr><td>Разыскной отряд № 1</td><td>Разыскной отряд № 2</td><td>Разыскной отряд № 3</td></tr><tr><td>Чёрная заколка</td><td>Зелёный носок</td><td>Лак для ногтей</td></tr><tr><td>Подвеска</td><td>Чёрная заколка</td><td>Зелёный носок</td></tr></table>	Разыскной отряд № 1	Разыскной отряд № 2	Разыскной отряд № 3	Чёрная заколка	Зелёный носок	Лак для ногтей	Подвеска	Чёрная заколка	Зелёный носок
Разыскной отряд № 1	Разыскной отряд № 2	Разыскной отряд № 3								
Чёрная заколка	Зелёный носок	Лак для ногтей								
Подвеска	Чёрная заколка	Зелёный носок								

	Лак для ногтей	Подвеска	Чёрная заколка
	Зелёный носок	Лак для ногтей	Подвеска
	Характеристика	Характеристика	Характеристика
	Ориентировка	Ориентировка	Ориентировка
	Фото	Фото	Фото
Ресурсы	Для выполнения квеста участниками используются: фотоаппараты, планшеты, сотовые телефоны, реквизит для заданий-препятствий, раздаточный материал		
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Папка с документами, содержащая материалы расследования («оперативные задания», «улики», «протокол допроса», «протокол обыска», «сформулированное обвинение»). Фотоотчёт, выполненный в программе Microsoft PowerPoint		
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат квест-игры соотносится с выполнением основного задания – найден браконьер. Рефлексия участников игры организуется в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.) по ходу проведения квест-игры		

Дидактический материал к проведению квеста

Введение в игру: на территории «Лесной страны» установлен факт браконьерства – обнаружены орудия лова животных, но личность браконьера не известна. Для того чтобы предотвратить серьёзные экологические последствия, необходимо найти и обезвредить браконьера. Погружение школьников в квест-игру организовано во время их заезда в лагерь, на территории которого заранее разве-

ВНИМАНИЕ! РОЗЫСК!



**РАЗЫСКИВАЕТСЯ
БРАКОНЬЕР!!!**

*Вознаграждение за любую
информацию!!!*

шены объявления о розыске браконьера. Данная информация воспринимается учащимися как реальный факт, и они «загораются» желанием поймать браконьера и получить вознаграждение.

Вариант обращения мэра к жителям «Лесной страны»: «Дорогие жители “Лесной страны”! Я рад видеть вас всех! На эти десять дней наша “Лесная страна” станет нашим с вами государством, со своими законами и традициями, нашим общим домом! Наша смена начинается с сенсационного, вопиющего объявления о браконьерстве в “Лесной стране”. Наша общая задача как активных, неравнодушных граждан – найти и обезвредить браконьера, спасти наших братьев меньших! Я призываю вас всех, дорогие жители “Лесной страны”, не оставаться в стороне и принять активное участие в поиске браконьера!»

Участники игры формируют три розыскных отряда и выбирают цветовой жетон для последующей ориентации в игре. Каждый отряд выдвигает свою кандидатуру на пост главного полицейского, после проведения предвыборной кампании проходят выборы, по результатам которых определяется главный полицейский, который будет возглавлять поиски браконьера.

Оперативное задание 1. Поиск места преступления

Розыскным группам необходимо произвести осмотр места происшествия, где были обнаружены орудия лова животных, и составить «протокол осмотра места происшествия». На месте происшествия розыскные отряды должны найти вырезку из журнала моды и улику.

ПРОТОКОЛ осмотра места происшествия	
_____	« ____ » _____ 20__ г.
(Место составления)	
Осмотр начал: в _____ ч _____ мин	
Осмотр окончен: в _____ ч _____ мин	

Начальник разыскной группы № ____		
		(Фамилия, имя)
Состав разыскной группы № ____		
1	Журналист	(Фамилия, имя)
2	Фотограф	(Фамилия, имя)
3	Оперативник	(Фамилия, имя)
4	Оперативник	(Фамилия, имя)
5	Оперативник	(Фамилия, имя)

Получив задание

(от кого, о чём)

Осмотр
места происшествия
производился в условиях

(погода, освещённость)

Осмотром места происшествия установлено:

1. Координаты
места происшествия
(относительно корпуса 1)

2. Ландшафтные
особенности
места происшествия

3. На месте
происшествия
растут деревья
и кустарники

4. На месте происшествия растут травы и цветы	_____	_____
5. На месте происшествия обнаружены следы жизнедеятельности животных	_____	_____
6. На месте происшествия обитают птицы	_____	_____
7. На месте происшествия обнаружено	_____	_____
В ходе осмотра проводилась _____ (фотосъёмка, видео-, аудиозапись и т. п.)		

Оперативник	_____	_____
	(подпись)	(фамилия, инициалы)
Начальник разыскной группы № ____	_____	_____
	(подпись)	(фамилия, инициалы)

Мода

Выпуск 1

22 июня 2015 год

Стоимость шкурки

Цена указана
за 1 шкуру

Примерные размеры шкур:

40-50 см длина
8-11 см ширина

Степень седины
с 1 до 5

- 1 степень седины -
от 15000 до 20000 рублей
- 2 степень седины -
от 20000 до 30000 рублей
- 3 степень седины -
30000 до 60000 рублей
- 4 степень седины -
от 60000 до 80000 рублей
- 5 степень седины
от 80000 до 150000 рублей



Мир меха

Из-за красивого, прочного, отлично удерживающего тепло и дорогого меха его называют царем дикой пушнины.

Этот мех – гордость российских меховщиков и является символом роскоши и богатства.

Натуральный мех удивляет своей красотой и переливами, поэтому используется в неизменном виде. Это единственный мех, который дизайнеры в его естественном виде - без окрашивания. Цена меха зависит от цвета и степени седины.

Шкурка одного животного стоит в среднем 50-70 тыс. руб. За самую скромную шубку придется выложить примерно 2 млн. рублей, в то время как манто из этого меха обойдется в среднем в 9 млн. рублей.

С мехом работают: Дома высокой моды Fendi, Gianfranco Ferre, Chanel. Западные меховые дизайнеры Giuliana Teso, Vinicio Pajaro, Fabio Gavazzi.

Классикой стали меховые пальто Tsoukas Bros & Sons. Королевой в работе с этим мехом считается российский дизайнер Елена Ярмач (Helen Yarmak). Этот зверь представлен в коллекциях Ирины Тантуриной (IT), Второго Мехового, «Екатерины» и «Сэльваджик».

Особым шиком считается носить изделия из этого меха с абсолютным безразличием, или как говорили «беззаботно носить на себе деньги». И по сей день подобная манера носить дорогой мех является неписанным правилом элегантности.



Что касается фасонов и моделей - им нет числа сумочки, платья, костюмы, накидки, жабо, галстуки-шарфы и т.п.

Молодежный полушубок и куртка модели «Автоледи» - 35 шкурок. Френч или шубы своро длины (чуть выше или до середины колена) - 40-45 шкурок. Классическая шуба, свингер, манто, шуба моделей «колокольчик», «Клеопатра» расклешенного силуэта нужно около 90 шкурок.

Царь дикой пушнины

Средняя длина его тела около 50 см, масса 1-1,5 кг. Основное место обитания - глухая и темная тайга с преобладанием кедр, ели и пихты.

Самые лучшие особи с темным и шелковистым мехом обитают в центре

Сибири, Забайкалья и Уссурийском крае.

В дневное время этот зверь плохо видит и держится неуверенно, зато ночью обнаруживает большую ловкость. Вследствие хищнического истребления числен-

ность катастрофически упала и ему грозит полное исчезновение в природе. В первые годы Советской власти был принят ряд эффективных мер к восстановлению поголовья этого ценного пушного зверя.

Оперативное задание 2. Досье на зверя

Разыскным отрядам необходимо установить вид животного, на которого охотится браконьер, и составить его досье.

Дополнительное задание. Перед тем как приступить к выполнению данного оперативного задания, разыскные отряды проходят задание-препятствие «Лопни шарик». Суть задания заключается в том, чтобы за одну минуту с помощью дротика лопнуть шесть шариков, в одном из шариков находится подсказка в виде слова, зашифрованного символами азбуки Морзе (для усложнения задания «Азбука Морзе» дана на английском языке) и примерные координаты места на территории лагеря, где нужно найти ключ к расшифровке символов азбуки Морзе. Используя имеющиеся средства, разыскные группы переводят слово с английского языка на русский. После того как участники игры разгадали, на какое животное охотится браконьер, они оформили на него досье.

Соболь								
М	a	r	t	e	s			
— —	• —	• — •	—	•	...			
z	i	b	e	l	l	i	n	a
— — •	••	— ...	•	• — ...	• — ...	••	— •	• —

MORSE CODE

A • —	J • — — —	S • • •
B — • • •	K — • —	T —
C — • — •	L • — • •	U • • —
D — • •	M — —	V • • • —
E •	N — •	W • — —
F • • — •	O — — —	X — • • —
G — — •	P • — — •	Y — • — —
H • • • •	Q — — • —	Z — — •
I • •	R • — •	

ДОСЬЕ НА ЗВЕРЯ

«__» _____ 20__ г.

Латинское название животного: _____

Название животного: _____

Научная классификация:

Царство: _____

Тип: _____

Класс: _____

Отряд: _____

Семейство: _____

Род: _____

Вид: _____

Описание животного:

Длина тела: _____

Масса: _____

Окраска: _____

Образ жизни: _____

Питание: _____

Размножение: _____

Распространение: _____

Охранный статус: _____

Оперативник

(подпись)

(фамилия, инициалы)

Начальник разыскной группы №

(подпись)

(фамилия, инициалы)

Оперативное задание 3. Мотив преступления

Разыскным отрядам на основе материалов, собранных в ходе следственных действий, необходимо сформулировать мотив преступления, подсчитать произведённый ущерб и выявить экологические последствия от деятельности браконьера.

Главный полицейский доводит до отрядов следующую информацию от Центрального банка «Лесной страны»:

ОАО «СБЕРБАНК РОССИИ»	
19 8600	
ЧИТА, УЛ. 3-Я ЗАБАЙКАЛЬСКАЯ, 2	
(800) 5555550	
ТЕЛЕФОН СЛУЖБЫ ПОМОЩИ КЛИЕНТАМ:	
8 495 500 00 05	
8 800 555 55 50	
ПЕРЕВОД СРЕДСТВ	
27.06.15	09:33:17
НОМЕР ОПЕРАЦИИ:	0294
БАНКОМАТ:	747891
КАРТА: XXXXXXXXXXXX4779 2	
ПОЛУЧАТЕЛЬ	
NO КАРТЫ:	6761*****6119
СУММА:	4 000 000,00 RUB
КОМИССИЯ*: 0,00 RUB	
КОД АВТОРИЗАЦИИ: 455131	
ДОСТУПНЫЙ РАСЧЁДНЫЙ	
ЛИМИТ ПО КАРТЕ	
16 300 000 RUB	
*ИНФОРМАЦИЯ О КОМИССИИ ПО КАРТАМ	
СТОРОННИХ БАНКОВ НЕОБХОДИМО	
УТОЧНЯТЬ В БАНКЕ	
ВЫПУСТИВШЕМ КАРТУ.	
ПО КРЕДИТНЫМ КАРТАМ КОМИССИЯ ВЗИМАЕТСЯ В	
СООТВЕТСТВИИ С ТАРИФАМИ	
СПАСИБО!	

«Накануне вечером был совершён подозрительный перевод на крупную сумму денег, но в связи с тем, что была взломана электронная система банка, обнаружить счета, совершившие сделку, невозможно, но был напечатан чек с указанной суммой денег, который необходимо найти». Место, где можно обнаружить чек, сфотографировано. Каждому отряду даётся ровно одна минута, чтобы посмотреть на фото-

графию и запомнить место. Далее они отправляются на поиск этого места. В процессе поиска чека разыскные отряды обнаруживают ещё одну улику и дополнительные материалы по делу. На основе собранных в ходе разыскных мероприятий материалов и Приказа МПР РФ от 28.04.2008 г. № 107 «Об утверждении Методики исчисления размера вреда, причинённого объектам животного мира, занесённым в Красную книгу Российской Федерации, а также иным объектам животного мира, не относящимся к объектам охоты и рыболовства и среде их обитания», ребята заполняют «Протокол следственных действий», в котором указывают мотив преступления, размер материального ущерба, количество пострадавших зверей, а также формулируют вывод об экологических последствиях незаконного истребления животных.

Наряд-заказ «Срочный ремонт и пошив одежды»

Срочный ремонт и пошив одежды			
ИНН 7730026623123	ОГРН 311774607300531		
НАРЯД-ЗАКАЗ №	Серия АА		
Заказчик _____ _____ Телефон _____		Дата приёма	
		I примерка	
		II примерка	
		Дата выполнения	

Наименование материалов	Кол-во	Цена	Стоимость материала	
			заказчика	ателье
ИТОГО				

Наименование работ и доплат	Номер позиции по прейскуранту	Стоимость
1. Цена пошива при минимальной сложности		
2. Усложняющие элементы		
3. Надбавка (скидка) за		
4. Срочность %		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13. Стоимость услуги всего		
14. Общая стоимость заказа		

получено при приёме заказа (сумма прописью)	
_____	_____
(заказчик)	(приёмщик)

получено при выдаче заказа (сумма прописью)	
_____	_____
(заказчик)	(приёмщик)

Протокол следственных действий

« ____ » _____ 20 ____ г.

Название животного: _____

Мотив преступления: _____

Размер материального ущерба: _____

Количество пострадавших зверей: _____

Экологические последствия истребления животных: _____

Оперативник

(подпись)

(фамилия, инициалы)

Начальник

разыскной группы № ____

(подпись)

(фамилия, инициалы)

Оперативное задание 4. Операция спасения

Участникам игры необходимо обнаружить место содержания отловленных животных и спасти их. Главный полицейский передаёт разыскным отрядам информацию о том, что, обнаружив накануне чек и зафиксировав большой перевод денег, служба безопасности банка, восстановив электронную систему, «заморозила» операцию по переводу денежных средств. Так как денежная операция была сорвана, существует вероятность того, что зверей, отловленных браконьером, можно спасти. Отряды получают задание спасти животных.

Для спасения животных предусмотрено задание-препятствие. На территории лагеря для каждого разыскного отряда были разбросаны камни с цветными цифрами (от 1 до 10), соответствующими цвету жетона группы, необходимо было найти тот камень, под меткой которого скрыт код. Расшифровка кода указывала на место нахождения зверей, отловленных браконьером. Найдя место, отряды спасают зверей и находят новую улику.

		к	о	р	п	у	с			н	о	м	е	р		д	в	а		к	о	м	н	а	т	а		д	в	а
Т	9	4	5	6	5	6	6	0	5	5	5	3	6	0	3	2	2	0	4	5	5	5	2	6	2	0	3	2	2	

Оперативное задание 5. Допрос «подозреваемого»

Участникам игры необходимо определить круг подозреваемых в браконьерстве и провести их допрос. Главный полицейский собрал отряды и сказал о том, что спасение животных – большое и нужное дело, но браконьер так и не был обнаружен, а поэтому не исключено, что подобное преступление может повториться. Таким образом, необходимо продолжить поиски браконьера. «Главный полицейский» располагает информацией о том, что есть место, где можно обнаружить материалы, касающиеся личности браконьера. На заранее определённом месте из верёвок и под-



вешенных на них колокольчиков сооружена паутина, которая получила условное название «лазерная сигнализация». Все участники игры должны пройти через «лазерную сигнализацию», т. е. пройти через паутину, не задев верёвку, и добыть информацию о личности браконьера. Удачно преодолев «лазерную сигнализацию», отряды, осуществляющие розыск, получают документ с характеристикой личности браконьера. Ознакомившись с характеристикой, они определяют круг подозреваемых и проводят допрос.

Варианты характеристик личности:

– «этот человек отличается умением стойко выдерживать испытания: физическую боль, бедность, насмешки и т. п., так как он глубоко уверен в своей победе, способности всё преодолеть. Это героическая личность. Он знает себе цену, и ничто не изменит его мнения о себе. Умеет контролировать свой характер»;

– «может производить впечатление мягкого и наивного человека. Оскорбления на него не действуют, к похвалам он равнодушен, по крайней мере, внешне»;

– «ему не нужно слышать чьё-то мнение о своих недостатках от других. Он сам всё знает. Умеет пробраться в вашу душу, оставаясь при этом неузнанным. Он никогда не льстит»;

– «он преданный друг. Ради друга может пойти на многое. Он никогда не забудет вашу доброту или подарок, но точно так же хорошо запомнит и нанесённое оскорбление или обиду. И, как правило, тщательно спланируют свою месть»;

– «он не любит тяжёлого физического труда, но обладает поразительной способностью сосредоточиваться, живым воображением, смелостью и предприимчивостью – качествами, которые обычно приводят к успеху. Он весьма практичен в финансовых делах, в том, что касается денег, его не проведёшь»;

– «недостаток его заключается в том, что он мгновенно хватается за проблему, а потом забывает о ней. Из-за этого нередко она остаётся не решённой до конца».

Протокол допроса подозреваемого

(Место составления)

« ____ » _____ 20__ г.

Осмотр начат: в ____ ч ____ мин

Осмотр окончен: в ____ ч ____ мин

Перерыв с ____ ч ____ мин до ____ ч ____ мин

(должность, классный чин или звание, фамилия, инициалы)

в помещении _____
(в каком именно)

в соответствии со ст. 173, 174 и 189 УПК РФ допросил по уголовному делу
№ _____

В качестве обвиняемого _____

1. Фамилия, имя, отчество _____

2. Дата рождения _____

3. Место рождения _____

4. Место жительства и (или) регистрации _____

5. Гражданство _____

6. Образование _____

7. Семейное положение, состав семьи _____

8. Место работы или учёбы _____

9. Отношение к воинской обязанности _____

Обвиняемый _____ (подпись)

Перед началом первого допроса обвиняемому _____
(Фамилия, инициалы)

разъяснены права, предусмотренные ст. 47 УПК РФ. Кроме того, ему разъяснено, что в соответствии со ст. 51 Конституции Российской Федерации он не обязан свидетельствовать против самого себя, своего супруга (своей супруги) и других близких родственников, круг которых определён п. 4 ст. 5 УПК РФ.

Обвиняемый _____ (подпись)

Согласно ст. 18 УПК РФ мне разъяснено право давать показания на родном языке или на том языке, которым я владею, а также пользоваться помощью переводчика бесплатно.

Обвиняемый _____ (подпись)

Сущность предъявленного мне обвинения в совершении преступления, предусмотренного _____ УК РФ.

Виновным себя в совершении преступлен __, предусмотрен __ УК РФ

(признаю, не признаю, признаю частично)

Давать показания _____	(желая, не желая)
Обвиняемый _____	(подпись)
При согласии дать показания я предупреждён о том, что мои показания могут быть использованы в качестве доказательств по уголовному делу, в том числе и в случае моего последующего отказа от этих показаний, за исключением случая, предусмотренного пунктом 1 части второй ст. 75 УПК РФ.	
Обвиняемый _____	(подпись)
По существу предъявленного обвинения обвиняемый показал следующее: _____	
Обвиняемый _____	(подпись)
Протокол прочитан _____ (лично, по просьбе обвиняемого вслух следователем – дознавателем)	
Обвиняемый _____	(подпись)
Начальник разыскной группы № _____	(подпись)

Оперативное задание 6. Операция «Разоблачение»

Участники игры продолжают собирать информацию о личности браконьера. Главный полицейский даёт оперативное задание по поиску материала о браконьере. На телефон начальников разыскных отрядов от главного полицейского приходит перехваченное SMS-сообщение с указанием места, где должна пройти встреча предполагаемых участников преступления. Отряды прибегают на место, где обнаруживают чемодан с кодовым замком. К чемодану привязана записка с указанием, что код есть в материалах дела. Отгадав код, участники открывают чемодан, в котором находится ориентировка на браконьера и Уголовный кодекс РФ. По описанию в ориентировке разыскные отряды должны вычислить браконьера, составить обвинительное заключение и провести допрос обвиняемого, провести обыск в месте проживания обвиняемого. На месте обыска участники игры обнаруживают все улики, которые были найдены ими в ходе расследования.

Вариант ориентировки	
Пол	женский
Возраст	20–25 лет
Национальность (тип лица)	славянский
Анатомические признаки: – фигура в целом	а) рост: средний (161–175 см)
	б) телосложение: среднее
	в) особенности нет
– лицо	а) форма: овальное
	б) цвет: бледное
	в) тип: европейское
	г) особенности: выступающие скулы
– лоб	а) высота: средний
	б) ширина: средний
– брови	а) форма: прямые
	б) по ширине: узкие
	в) высота (относительно глаз): средние
	г) цвет: светлые
– глаза	а) по размеру: большие
	б) цвет: голубые
– нос	а) по высоте: средний
	б) особенности: раздвоенность кончика
– рот	величина: средний
– губы	толщина: средние
– зубы	а) величина: средние
	б) особенности: неровные
– подбородок	размер: средний
– уши	а) величина: средние
	б) форма: овальные
	в) оттопыренность: общая
	г) особенности: наличие прокола в мочке
– волосы	а) форма: прямые
	б) размер (по длине): средней длины
	в) цвет: светло-русые
Функциональные признаки:	
– походка	быстрая, стремительная
– поведение	легко входит в доверие

– мимика	обильна; шурится; кривой рот; дёргается щека; дёргается глаз; дёргается голова и т. д.
– речь	невнятная, картавая, шепелявит, заикается, употребляет характерные слова, глухонемой, тембр голоса, голос звонкий, глухой, сиплый, гнусавый
– производит впечатление	спортсмена, интеллигента, ответственного работника, уголовного элемента, алкоголика, больного, бродяги, проститутки, студента и т. п.
– жестикуляция	движения рук для усиления выразительности речи
– привычки	держат руки по швам, в карманах, за спиной, за бортом одежды; класть ногу на ногу; грызть ногти; сплёвывать и т. д.
– особые приметы	ампутации (конечности, частей тела); шрамы, рубцы, ожоги; родинки, бородавки, родимые пятна; татуировка (указывается примета и место расположения)

Протокол обыска (выемки)

(Место составления)

« ____ » _____ 20__ г.

Обыск (выемка) начал: в ____ ч ____ мин

Обыск (выемка) окончен: в ____ ч ____ мин

(должность следователя, классный чин или звание, фамилия, инициалы)

на основании постановления от « ____ » _____ 20__ г. и в соответствии с частями 4–16 ст. 182, частями 3 и 5 ст. 183 УПК РФ произвёл обыск (выемку)

(где именно)

в целях отыскания и изъятия _____

(каких именно предметов, документов, ценностей, имеющих значение для уголовного дела)

Перед началом обыска (выемки) участвующим лицам разъяснены их права, ответственность, а также порядок производства обыска (выемки). Лица, участвующие в следственном действии, были заранее предупреждены о применении технических средств _____ (каких именно)

Участники обыска

(подпись)

<p>Перед началом обыска (выемки) следователем было предъявлено постановление о производстве обыска (выемки) от « ____ » _____ 20 ____ г. после чего, _____</p> <p>_____</p> <p style="text-align: center;">(кому именно)</p> <p>Было предложено выдать _____</p> <p style="text-align: center;">(указать, какие именно предметы, документы, ценности, имеющие значение для уголовного дела)</p> <p>Указанные предметы, документы и ценности _____</p> <p style="text-align: center;">(выданы добровольно, либо изъяты принудительно)</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>В ходе обыска (выемки) изъято: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Начальник разыскной группы № _____</p> <p style="text-align: right;">_____</p> <p style="text-align: right;">(подпись)</p>

2.4.3. Образовательный квест «Мистическая территория»

Экскурсия разработана в форме образовательного квеста на основе региональной специфики. Предложенный квест проводится в окрестностях города Читы – Красной горке. Это место представляет собой геологическое обнажение, где на поверхность земли выходит порода, называемая песчаниками, в которой сохранились отпечатки водной и околородной флоры и фауны юрского периода (около 165 млн лет назад). Данное геологическое обнажение не имеет аналогов в мире, где встречалось бы такое разнообразие вымерших гинговых и беннеттитовых растений, хвощей, папоротников, а также рыб ликоптер, иринихтесов времён мезозойской эры [Юргенсон Г. А., Сеница С. М., Вильмова Е. С. Маршрутом Палласа. Чита: Поиск, 2011. 144 с].

В настоящее время Красная горка не является официальным памятником природы, и, чтобы привлечь внимание насе-

ления к проблеме сохранения уникального места, нами проводятся экскурсии по её территории не только для детей, но и для взрослого населения. Апробация проведения экскурсии в форме квеста показала, что возрастает активность участников экскурсии, они сами «добывают» знания в процессе выполнения заданий.

**Технологическая карта экскурсии-квеста
«Мистическая территория»**

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Название	Экскурсия-квест «Мистическая территория»
Направленность квеста	Экологическая направленность
Цель и задачи	Изучение материалов об открытиях на Красной горке, принятие мер для сохранения этого уникального геологического памятника
Продолжительность	Краткосрочный (45 мин)
Возраст учащихся/ целевая группа	Учащиеся основной школы (квест возможно адаптировать для учащихся начальной и старшей школы, молодёжи, педагогов и т. д.)
Легенда	По прибытии участников на место экскурсии, согласно сценарию, включается аудиозапись, на которой таинственный голос доктора «Х» сообщает: «Спешу сообщить Вам, что в районе Красной горки происходят мистические события. Срочно нужна Ваша помощь. Внимательно следуйте всем указаниям. Искренне Ваш, доктор Х»
Квест-герои	После прослушивания аудиозаписи все делятся на две группы путём жеребьёвки. Участники вытягивают жёлтые и зеленые полоски клейкой ленты, которые наклеиваются для опознавания на рукав одежды. Команды состоят из восьми человек, в каждой выбирается командир, который руководит своей группой и получает необходимые листы с заданиями туров

Основное задание/ основная идея	Каждый участник должен ответить на вопрос: «Красная горка: Геологический памятник или месторождение строительного материала?»
Сюжет и продвижение по нему	Квест состоит из трёх туров: – теоретический тур «Привет из прошлого» (время выполнения – 10 мин); – практический тур «По тропам юрского леса» (время выполнения – 25 мин); – фотоохота «Профессия репортёр» (время выполнения – 10 мин)
Задания/ препятствия	Первым указанием для работы будет разбиться на группы, выбрать командира, придумать название команды, получить обходной лист и перейти к выполнению туров. Во время выполнения тура «Фотоохота» участникам необходимо создать презентацию из пяти слайдов, добавив 5 фотографий с места нахождения, в программе PowerPoint и придумать свою загадочную историю о том, что же мистического происходит на территории Красной горки или какие события могли происходить на данном месте 165 млн лет назад
Навигаторы	Для выполнения практического тура каждому участнику команды выдаётся геологический молоток и справочник наиболее часто встречающихся отпечатков данной местности, что необходимо для нахождения представителей мезозойской флоры
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др. Ноутбук, геологические молотки, справочник. Рекомендуемая литература 1. Корсун О. В. Забайкалье великолепно 2002–2016 [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.nature.chita.ru (дата обращения: 11.04.2016). 2. Юргенсон Г. А., Синица С. М., Вильмова Е. С. Маршрутом Палласа. Чита: Поиск, 2011. 144 с.

Окончание табл.

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Критерии оценивания	За каждый правильный ответ в теоретическом туре и за нахождение всех отпечатков группе присваивается определённое количество баллов. Группа, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем. Выполнение каждого этапа игры ограничивалось временными рамками, за несоблюдение которых команды могли потерять баллы
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Образовательным «продуктом» становится коллекция древних окаменелостей и презентация, в которой каждая группа представляет своё видение «объекта» Красная горка. Рефлексия организуется с использованием самооценки работы. Важным результатом проведения данного квеста станет личностный результат каждого участника – его умение сотрудничать с одноклассниками в команде и работать на совместный результат

Дидактический материал к проведению квеста

Теоретический тур «Привет из прошлого» включал в себя вопросы и их оценку, которые приведены в таблице.


Оценивание теоретического тура «Привет из прошлого»

<i>№ п/п</i>	<i>Вопрос</i>	<i>Ответ</i>	<i>Балл</i>
1	Отгадайте представителя юрского периода: «Я головоногий моллюск, последние мои братья жили 165 млн лет назад, до ваших дней дожили лишь мои потомки наутилусы»	Аммонит	5
2	Назовите место нахождения останков динозавров в Забайкальском крае	Чернышевский район, падь Кулинда	5

3	Назовите реликтовое растение, которое является живым ископаемым реликтовым видом, естественное место его произрастания на территории Китая, плоды считаются священными, а листья используют в целебных практиках для улучшения умственной способности и памяти. В юрский период данное растение произрастало вокруг окрестностей г. Читы	Гинкго	3
4	К какой эре относится кембрийский период (500 млн лет назад)?	Палеозойская	5
5	Верно ли утверждение о том, что динозавры имели перьевой покров?	Да	5
6	Является ли палеонтологическое обнажение Красная горка официальным памятником природы?	Нет	3
7	Назовите знаменитый фильм Стивена Спилберга про динозавров	Парк юрского периода	3
8	Назовите современных потомков динозавров, но не крокодилов	Птицы	3
9	Вставьте пропущенное слово – в каменноугольном периоде активно происходили процессы углеобразования, который образован..., спрессовавшимися за многие миллионы лет	Остатками растений	3

Практический тур «По тропам юрского леса»

Краткий справочник для определения образцов с Красной горки

№ n/n	Отпечаток	Фото образцов с отпечатками древней флоры	Балл
1	Отпечаток древнего предка гинкго билоба – гинкгоитеса		5

Окончание табл.

№ п/п	Отпечаток	Фото образцов с отпечатками древней флоры	Балл
2	Отпечаток окаменевшей шишки беннеттитовых		5
3	Отпечаток древних хвойных растений (хвоя)		5
4	Отпечаток папоротника кониоптериса		5
5	Отпечаток фрагмента коры		5

Задание к разделу 2

Изучив теорию о квест-технологии в образовании и рекомендации по проектированию образовательных квестов, ознакомившись с вариантами авторских квестов, разработанных преподавателями, учителями, педагогами дополнительного образования и студентами, перед Вами стоит творческая задача – найти идею сюжета для разработки Вашего квеста. Разработайте образовательный квест для урочной или внеурочной деятельности на основе технологической карты (см. табл. 8) и методических рекомендаций по проектированию квеста (см. табл. 9–11), а также алгоритма для составления вопросов, влияющих на развитие мышления на высоком уровне (см. табл. 17).

Таблица 17

**Алгоритм для учащихся «Учусь задавать вопросы»
(по Е. А. Игумновой, И. Б. Барахоевой)**

<i>Виды вопросов</i>	<i>Слова-помощники</i>	<i>Формируемый уровень мышления (по Б. Блуму)</i>
Вопросы-описания	Какая окраска...? Какова форма и размер...? Где находится...? Как используется...?	1-й уровень (знание)
Вопросы-объяснения	Почему...? Зачем...? Для чего...? Как ты понимаешь...?	2-й уровень (понимание)
Вопросы-причины	В чём причина...? Что является причиной...? Каковы последствия...? Почему это произошло...?	
Вопросы-действия	Как применить для решения проблемы...? Как поступить, чтобы...? Как сделать...?	3-й уровень (применение)
Вопросы-классификации	На какие группы можно разделить...? Как можно объединить...?	4-й уровень (анализ)
Вопросы-сравнения	Чем отличается...? В чём состоит отличие...? Отличаются ли...? Чем похожи...?	

Виды вопросов	Слова-помощники	Формируемый уровень мышления (по Б. Блуму)
Вопросы- обобщения	Какой вывод можно сделать...? К какому выводу можно прийти...?	5-й уровень (синтез)
Вопросы-оценки	Что ты думаешь о...? Как ты относишься к...? Почему ты считаешь, что...? Ты согласен с утверждением, что ...? С чем ты не согласен?	6-й уровень (оценка и обоснование)
Вопросы- прогнозы	Что произойдёт, если ...? Каким образом события будут развиваться дальше, если...? Что делать, если ...?	
Вопросы- доказательства	Чем ты можешь доказать, что ...? Как ты можешь доказать, что ...? Согласен ли ты, что ...? Можно ли считать, что...?	
Вопросы- ассоциации	Что ты представляешь, когда слышишь...? На что похоже...? Что напоминает...?	Особый тип вопро- сов относится к эмоциональной сфере психики
Рефлексивные вопросы	Что я узнал(а) нового? Какую тайну открыл(а)? Что меня удивило? Что особенно мне понравилось? Что было трудно? За что я могу похвалить себя? Чему я научился? Что вызвало сегодня у меня чувство радости, огорчения или др.?	Вопросы к самому себе для осмысле- ния своей деятель- ности и отношения к ней

Заключение

Авторы надеются, что учебное пособие помогло Вам как будущим педагогам познакомиться с современными образовательными технологиями и овладеть более глубоко одной из них – технологией образовательных квестов.

Мы считаем, что, квест-технология (технология образовательных квестов) *можно считать самостоятельной технологией*, так как она отвечает методологическим конструктам технологичности (см. табл. 1).

Образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённом сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии.

В основе концепции данной технологии лежит идея организации самостоятельной деятельности обучающихся с целью их личностного развития в команде при решении главной проблемы квеста (центрального задания), выполнении дополнительных заданий и продвижения по сюжету с использованием навигаторов, подсказок, информационных ресурсов сети Интернет. При реализации технологии как на уроках, так и во внеурочной деятельности необходимо создавать дружескую атмосферу, стимулировать обучающихся к самостоятельному поиску и творчеству.

Технология образовательных квестов содержит инвариантную часть наряду с вариативной, что предполагается в каждой педагогической технологии. Нами раскрыта её инвариантная часть, которая строится с учётом технологической карты, разработанной авторами учебного пособия. Системность технологии обеспечивается учётом в технологической карте как основе проектирования образовательного квеста современных требований к образовательному процессу в рамках системно-деятельностного подхода и опыта зарубежных и отечественных исследователей веб-технологии.

Благодаря технологической карте как пошаговой инструкции по разработке квеста технология может быть успешно применена педагогами, т. е. носит воспроизводимый характер.

Рекомендации, которые помогут Вам успешно проектировать образовательные квесты на основе технологической карты (см. табл. 8), которая поэтапно представляет структуру квеста и описывает требования к содержательному наполнению квеста с учётом современных образовательных стандартов к организации познавательной деятельности обучающихся, начиная от цели и шагая к рефлексии:

1. Опора на системно-деятельностный подход при проектировании образовательного квеста позволит определить цели и задачи квеста с учётом предметных, метапредметных и личностных результатов, заданных в ФГОС, и успешно реализовать на практике его дидактические принципы: деятельности, непрерывности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности, творчества, а также принцип человекообразности А. Хуторского.

2. Помните о классическом принципе природосообразности: учитывайте «законы природы», «законы природы человека» и «законы природы самого воспитания» (по Я. А. Коменскому). Знание возрастной психологии поможет Вам разработать увлекательный квест, который будет интересен Вашим воспитанникам.

3. При поиске интриги для квеста и разработке легенды, его образного названия используйте сюжеты художественных книг и фильмов, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, предложенные Дж. Э. Фэррени (компиляция, переосмысление, убеждение, журналистское расследование, аналитическое исследование, разгадка тайны, творческое исследование, поиск истины, научное исследование и др.).

4. На основе Вашего сюжета определите тип квеста по содержанию (моно- или полипредметный), структуре (линейный, штурмовой, кольцевой), времени проведения (краткосрочный, долгосрочный).

5. При разработке как сюжета образовательного квеста, так и заданий для продвижения по сюжету и проведения рефлексии важно, чтобы применяемые приёмы, методы и формы как *основного («центрального») задания проблемного характера*, так и дополнительных заданий проектировались с учётом видологии знаний О. Н. Крыловой (информационные, процедурные, оценочные, рефлексивные (личностные) знания) (см. табл. 5), различных типов вопросов (Е. А. Игумновой, И. Б. Барахоевой и др.) (см. табл. 17) и пирамиды эффективности усвоения учебной информации (по Дж. Мартину) (см. рис. 6).

6. От Вас потребуется чёткость и краткость в формулировании заданий и критериев их оценки, креативность в создании легенды и распределении ролей, разработке навигаторов, подсказок и антуража (дизайна окружающей обстановки).

7. Тщательно и обоснованно подбирайте образовательные ресурсы сети Интернет, предлагаемые для обучающихся.

8. Органично включайте в проведение квеста электронные гаджеты обучающихся, ведь школьникам нравится их использовать, давайте предоставим учащимся больше возможностей применения гаджетов в образовательном процессе.

9. При разработке и проведении образовательных квестов осуществляйте творческий поиск совместно с обучающимися как проектировщиками для их сверстников, а также своими коллегами.

Творческих Вам успехов и уникальных находок!

Библиографический список

1. Авраменко, А. П. Модель интеграции мобильных технологий в преподавание иностранных языков для развития устных видов речевой деятельности: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / А. П. Авраменко. – Москва, 2013. – 23 с.
2. Асмолов, А. Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения / А. Г. Асмолов // Педагогика. – 2009. – № 4.
3. Багузина, Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Е. И. Багузина. – Москва, 2011. – 238 с.
4. Бершадский, М. Е. Дидактические и психологические основания образовательной технологии / М. Е. Бершадский, В. В. Гузеев. – Москва: Пед. поиск, 2003. – 256 с.
5. Бершадский, М. Е. Понимание как педагогическая категория (мониторинг когнитивной сферы: понимает ли ученик то, что изучает?) / М. Е. Бершадский. – Москва: Пед. поиск, 2004. – 176 с.
6. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько. – Москва: Педагогика, 1989. – 190 с.
7. Битюкова, О. А. Формирование рефлексивной компетенции учащихся / О. А. Битюкова // Биология в школе. – 2011. – № 11. – С. 20–25.
8. Бордовская, Н. В. Педагогика: учебник для вузов / Н. В. Бордовская, А. А. Реан. – Санкт-Петербург: Питер, 2000. – 304 с. – (Сер. Учебник нового века).
9. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] / Я. С. Быховский // Информационные технологии в образовании-99. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> (дата обращения: 12.07.2016).
10. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/веб> (дата обращения: 14.03.2016).

11. Википедия. Свободная энциклопедия. Квест [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест> (дата обращения: 14.03.2016).
12. Волкова, О. В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / О. В. Волкова. – Белгород, 2010. – 217 с.
13. Воробьёв, Г. А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Г. А. Воробьёв. – Пятигорск, 2004. – 220 с.
14. Гайсин, И. Т. Педагогический процесс и проблема его технологизации / И. Т. Гайсин, А. Р. Камалеева // Образование и саморазвитие. – 2009. – № 3. – С. 63–68.
15. Гин, А. Школа-фабрика умрёт. А что дальше? (Образование на смене цивилизаций) [Электронный ресурс] / А. Гин // ТРИЗ + педагогика. – 2001. – № 6. – Режим доступа: <http://www.trizminsk.org/e/26005.htm> (дата обращения: 15.06.2016).
16. Гуманитарные технологии и компетентностная модель современного педагога: метод. материалы для проведения тренингов руководителей образовательных учреждений / И. С. Батракова, Е. В. Люликова, А. В. Тряпицын, Т. В. Щербова; под ред. И. С. Батраковой. – Санкт-Петербург: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2007. – 103 с.
17. Дроботенко, Ю. Б. Организация самостоятельной работы студентов в вузе при изучении педагогических дисциплин: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Ю. Б. Дроботенко. – Омск, 2006. – 215 с.
18. Дьюи, Дж. Демократия и образование / Дж. Дьюи. – Москва: Педагогика-Пресс, 2000. – 384 с.
19. Жук, Л. Г. Интернет-технологии как средство организации самостоятельной работы студентов технических вузов: на материале обучения иностранному языку: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Л. Г. Жук. – Санкт-Петербург, 2006. – 265 с.
20. Зинченко, В. П. Аффект и интеллект в образовании / В. П. Зинченко. – Москва: Тривола, 1995.

21. Ибрагимова, Е. В. Некоторые возможные приёмы организации рефлексии на уроке [Электронный ресурс] / Е. В. Ибрагимова. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/library> (дата обращения: 14.07.2016).

22. Игумнова, Е. А. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Биология в школе. – 2016. – № 6.

23. Исакова, Г. С. Формирование организационной культуры обучающихся колледжа с использованием электронных ресурсов: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Г. С. Исакова. – Москва, 2014. – 24 с.

24. Камалеева, А. Р. Методологические конструкты технологического обеспечения педагогического процесса / А. Р. Камалеева, Л. Ю. Мухаметзянова // Actualscience. – 2016. – Т. 2, № 2. – С. 21–22.

25. Катержина, С. Ф. Развитие познавательной самостоятельности студентов технического вуза при обучении математике с использованием веб-технологий: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / С. Ф. Катержина. – Ярославль, 2010. – 174 с.

26. Кларин, М. В. Педагогическая технология в учебном процессе. (Анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин. – Москва: Знание, 1989. – 402 с.

27. Коменский, Я. А. Избранные педагогические произведения / Я. А. Коменский; под ред. А. А. Красновского. – Москва: Учпедгиз, 1955. – 650 с.

28. Кононец, Н. В. Веб-квест як педагогічна технологія ресурсно-орієнтованого навчання інформатики / Н. В. Кононец // Moderní vymoženosti vědy-2013: Materiály IX Mezinárodní vědecko-praktické konference. Díl 33. Pedagogika: Praha, 2013.

29. Конфуций. Луньей. Изречения / Конфуций. – Москва: Эксмо, 2008. – 464 с.

30. Крылова, О. Н. Знаниевая традиция современного содержания школьного образования: новые дидактические смыслы / О. Н. Крылова // Человек и образование. – 2012. – № 1. – С. 28–31.

31. Кузнецова, Т. А. Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда / Т. А. Кузнецова // ИТО-Иваново-2011. Секция 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html> (дата обращения: 15.07.2016).

32. Кумарин, В. В. Дайте школе Коменского, и она станет домом радости / В. В. Кумарин // Народное образование. – 1998. – № 6.

33. Логвинова, И. М. Конструирование технологической карты урока в соответствии с требованиями ФГОС / И. М. Логвинова, Г. Л. Копотева // Управление начальной школой. – 2011. – № 12.

34. Медаль Яна Амоса Коменского [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1388104> (дата обращения: 15.06.2016).

35. Министерство образования и науки Российской Федерации. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/documents/922> (дата обращения: 24.07.2016).

36. Министерство образования и науки Российской Федерации. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/documents/938> (дата обращения: 24.12.2015).

37. Министерство образования и науки Российской Федерации. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/documents/2365> (дата обращения: 24.06.2016).

38. Мороз, Н. Я. Конструирование технологической карты урока: науч.-метод. пособие / Н. Я. Мороз. – Витебск: ВОГ ИПК и ПРР и СО, 2006.

39. Напалков, С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / С. В. Напалков. – Саранск, 2013. – 25 с.

40. Николаюк, И. В. Содействие адаптации студентов младших курсов педагогического вуза к учебной деятельности посредством технологии проектного обучения: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / И. В. Николаюк. – Чита, 2009. – 245 с.

41. Образовательная галактика Intel [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edugalaxy.intel.ru/index.php?automodule> (дата обращения: 24.06.2016).

42. Образовательная технология XXI века: деятельность, ценности, успех / В. В. Гузеев, А. Н. Дахин, Н. В. Кульбеда, Н. В. Новожилова. – Москва: Пед. поиск, 2004. – 96 с.

43. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс] / С. А. Осяк [и др.] // Современные проблемы науки и образования. 2015. – № 1–2. Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 04.07.2016).

44. Орлова, Е. Лучшие мировые системы образования [Электронный ресурс] / Е. Орлова. – Режим доступа: <http://www.profile.ru/obshchestvo/obrazovanie> (дата обращения: 15.06.2016).

45. Педагогический поиск / сост. И. Н. Баженова. – Москва: Педагогика, 1987. – 544 с.

46. Питюков, В. Ю. Основы педагогической технологии: учеб.-метод. пособие / В. Ю. Питюков. – Москва: Гном и Д, 2001. – 192 с.

47. Радецкая, И. В. Contemporary educational technologies in additional education of children / И. В. Радецкая, И. Ю. Сорока, О. Г. Варфоломеева // Пед. журн. Башкортостана. – 2015. – № 5. – С. 84–90.

48. Роджерс, К. Вопросы, которые я бы себе задал, если бы был учителем: учеб. пособие для студ. [Электронный ресурс] / К. Роджерс; сост. и вступ. очерки А. Красило, А. Новгородцевой. – Москва: Междунар. пед. академия, 1995. – С. 276–283. – Режим доступа: <http://psychlib.ru/mgppu/hre/hre-276.htm> (дата обращения: 14.07.2016).

49. Самостоятельная работа студентов в современном вузе / Л. А. Бордонская [и др.]; под ред. Л. А. Бордонской. – Чита: ЗабГГПУ, 2015. – 358 с.

50. Селевко Герман Константинович [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.selevko.net/bio.php> (дата обращения: 12.03.2016).

51. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с.

52. Сементинев, Е. В. О проблеме исследования возможностей технологии «веб-квест» по развитию познавательного интереса и активности учащихся / Е. В. Сементинев, А. А. Ахаян // Письма в Эмиссия. Офлайн: электрон. науч. журн. – 2014. – № 5.

53. Система и структура учебной деятельности в контексте современной методологии / Л. Г. Петерсон, Ю. В. Агапов, М. А. Кубышева, В. А. Петерсон. – Москва, 2006.

54. Советский энциклопедический словарь / гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – Москва: Сов. энцикл., 1985. – 1600 с.

55. Толмачева, Е. В. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Е. В. Толмачева. – Москва, 2015. – 25 с.

56. Хуторской, А. В. Методика личностно-ориентированного обучения. Как обучать всех по-разному: пособие для учителя / А. В. Хуторской. – Москва: Владос-Пресс, 2005. – 383 с.

57. Хуторской, А. В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся [Электронный ресурс] /

А. В. Хуторской // Эйдос. – 2012. – № 2. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0329-10.htm> (дата обращения: 17.04.2016).

58. Шмідт, В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студенті внемовних спеціальностей [Електронний ресурс] / В. В. Шмідт. – Режим доступа: <http://winner.seua.net/page26/1/10/> (дата обращения: 15.07.2016).

59. Шульгина, Е. М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Е. М. Шульгина. – Томск, 2014. – 25 с.

60. Щуркова, Н. Е. Педагогическая технология / Н. Е. Щуркова. – Москва: Пед. о-во России, 2002. – 224 с.

61. Эльконин, Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. вузов / Д. Б. Эльконин; под ред. Б. Д. Эльконина. – 4-е изд., стер. – Москва: Академия, 2007. – 384 с.

62. Юдин, В. В. Технологическое проектирование педагогического процесса: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01 / В. В. Юдин. – Москва, 2009. – 365 с.

63. Яковенко, А. В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании [Электронный ресурс] / А. В. Яковенко. – Режим доступа: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm (дата обращения: 24.04.2016).

64. Bernie Dodge, QuestGarden [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.questgarden.com> (дата обращения: 24.04.2016).

65. Farreny, J. A. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching [Электронный ресурс] / J. A. Farreny. – Режим доступа: http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf (дата обращения: 22.06.2016).

66. March, T. Web-Quests for Learning. 1998 [Электронный ресурс] / T. March. – Режим доступа: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (дата обращения: 24.04.2016).

67. March, T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995-2001 [Электронный ре-

сурс] / T. March. – Режим доступа: <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html> (дата обращения: 24.04.2016).

68. March, T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. 1997– 2001 [Электронный ресурс] / T. March. – Режим доступа: <http://www.ozline.com/learning/theory.html> (дата обращения: 24.04.2016).

69. MERLOT II. Multimedia Educational Resource for Learning and Onlain Teaching [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.merlot.org/merlot/index.htm> (дата обращения: 24.04.2016).

70. Pearson: рейтинг эффективности национальных систем образования 2014 года [Электронный ресурс] // Центр гуманитарных технологий. – Режим доступа: <http://gtmarket.ru/news/2014/06/09/6795> (дата обращения: 15.06.2016).

71. Time for Woman [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://timeforwoman.ru/pd/stories/pritcha_pro_drovoseka.html (дата обращения: 12.06.2016).

72. vc.ru. Крупнейшая в рунете площадка для предпринимателей нового поколения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/p/exit-games-interview> (дата обращения: 12.06.2016).

Учебное издание

Игумнова Екатерина Александровна
Радецкая Ирина Валерьевна

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ
В ОБРАЗОВАНИИ**

Редактор О. Ю. Гапченко
Вёрстка Н. Ю. Добрецкой

Подписано в печать 31.10.2016.

Формат 60×84/16.

Бумага офсетная. Способ печати цифровой.

Усл. печ. л. 9,9. Уч.-изд. л. 6,3.

Заказ № 16272. Тираж 500 экз. (1-й з-д 1–100 экз.)

ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет»
672039, г. Чита, ул. Александро-Заводская, 30