

УДК 372.882

В.Н. ТРУШНИКОВА

(trushnikova.viktoria@yandex.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

ИЗУЧЕНИЕ ТЕМЫ «ЛЕГЕНДЫ И МИФЫ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ» НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ*

Рассматриваются различные виды квестов, возможности их применения на уроках литературы. Описывается авторская разработка образовательного линейного оффлайн-квеста по теме «Легенды и мифы Древней Греции», которая может быть полезна учителям литературы.

Ключевые слова: методика обучения литературе, инновационные технологии, квест-технология, образовательный квест, линейный квест, оффлайн-квест, мифы Древней Греции.

У современных школьников часто отсутствует мотивация к получению образования, к саморазвитию. Они не заинтересованы в изучении литературы, многие произведения находят неактуальными, отказываясь их читать. На наш взгляд, исправить ситуацию могут современные образовательные технологии, среди которых наибольший интерес представляет ролевая игра – «процесс создания игрового мира с погружением в него игрока как самостоятельной личности» [6, с. 183]. С ее помощью можно разнообразить уроки, вызвать у учащихся желание самостоятельно читать.

Одной из разновидностей ролевой игры является квест – «педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы» [3, с. 45]. Среди обязательных элементов образовательного квеста можно выделить наличие определенной роли или ролей у участников квеста, проблемных заданий, которые преподносятся участникам в игровой форме, использование материальных и интеллектуальных ресурсов для их решения.

Существует несколько классификаций образовательных квестов. По структуре сюжета И.Н. Сокол описывает линейные, нелинейные и кольцевые квесты [9, с. 139]. О.О. Путило и Л.Н. Савина разделяют их по способу реализации, выделяя онлайн-квесты и оффлайн-квесты [8, с. 82].

Для создания собственного квеста мы выбрали форму линейного оффлайн-квеста. Линейный квест подразумевает заранее определенный порядок прохождения этапов, что наиболее уместно в рамках изучения произведений с последовательным сюжетом. Формат оффлайн-квеста не требует подключения к сети Интернет, в этом случае можно заранее подготовить необходимые материалы на бумажных носителях или разработать наглядные электронные ресурсы в программе “Power Point” или в специализированных оболочках для создания текстовых квестов “AXMA Story Maker”, “INSTEAD” [Там же].

Материалом для нашего квеста стали древнегреческие мифы о двенадцати подвигах Геракла, изучаемые в 5 или 6-м классе средней школы. В них Геракл посещает разных персонажей, которые помогают или, наоборот, мешают ему совершать героические действия, чтобы освободиться от службы у царя Эврисфея. В случае, если квест планируется в рамках урока литературы, достаточно взять пять подвигов. Ограниченное время занятий не позволяет рассмотреть нам все мифы, но интересная форма урока мотивирует учеников самостоятельно ознакомиться с оставшимися сюжетами. Для квеста, проводимого во внеурочное время, можно разработать все двенадцать этапов.

Если ученики остаются в классе, то самый удобный вариант – использование мультимедийной презентации и раздаточных материалов. Если квест выносится за пределы одной аудитории, то на каждом этапе можно разместить QR-коды с заданиями. При этом в каждой группе должен быть мобильный телефон с возможностью считывания кода. Как вариант, на каждом этапе можно поставить учеников в костюмах персонажей из древнегреческих мифов, которые будут выдавать проходящим ученикам материалы с заданиями, засекают время, следить за выполнением и ставить баллы в маршрутный лист.

* Работа выполнена под руководством Путило О.О., кандидата филологических наук, доцента кафедры литературы и методики ее преподавания ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

Рассмотрим подробнее алгоритм реализации квеста. В самом начале учитель сообщает участникам, что Геракл служит Эврисфею по приказу Геры, и, чтобы освободиться, ему необходимо совершить двенадцать подвигов [4, с. 180]. Ученики переносятся в Древнюю Грецию, чтобы помочь герою с некоторыми из них. Для этапов мы выбрали следующие мифы: «Немейский лев», «Лернейская гидра», «Пояс Ипполиты», «Коровы Гериона», «Яблоки Гесперид», за успешное прохождение каждого испытания ученики получают награду. У каждой команды будет изображение Геракла, на которое они будут наклеивать полученные предметы, приближающие героя к освобождению от службы у Эврисфея [Там же, с. 181]. Чем больше атрибутов соберут ученики, тем проще им будет пройти финальное испытание и помочь Гераклу.

На первом этапе ученики попадают в Немею, где их встречает Афина – покровительница и помощница героя. Она дает ученикам лист с именами, которые необходимо распределить по двум категориям «Герои» и «Боги»: Ясон, Посейдон, Зевс, Персей, Аполлон, Гефест, Тесей, Одиссей, Дионис, Орфей, Ахилл, Аид. Успешное прохождение приносит команде шкуру Немецкого льва, которая защищает Геракла от стрел. Если команда допускает более трех ошибок, она следует дальше без награды.

Следующим на пути оказывается город Лерн, где учеников встречает Иолай. Гераклу не справиться одному с гидрой, у которой слишком много голов. Иолай предлагает свою помощь, если команда сможет правильно соотнести предметы с богами, которым те принадлежат. Ученики получают раздаточный материал с изображениями богов (см. рис. 1) и их атрибутов (см. рис. 2). Если команда совершает две и более ошибки, то Геракл не получает стрелы с ядом гидры.



Рис. 1. Изображение Афродиты

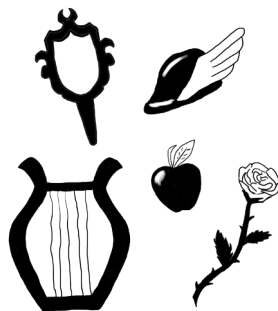


Рис. 2. Атрибуты богов

На следующем этапе ребята прибывают в город амазонок Фемискиру, где их встречает царица Ипполита. Чтобы получить ее пояс, команде необходимо решить анаграмму. Мы предлагаем зашифровать имя богини Артемиды, покровительницы амазонок. Например: «тардимае».

Дальше путь Геракла и его помощников лежит через остров под названием Эрифейя, где живет великан Герион с тремя туловищами, тремя головами, шестью руками и шестью ногами [4, с. 177]. (Гериона могут изображать три ученика). Чтобы победить великана, Геракл должен поразить стрелами каждую из трех голов. Ученики получают карточки с изображениями мифических существ. Это могут быть рисунки на древнегреческих вазах (см. рис. 3) или работы современных художников (см. рис. 4). Главное, чтобы существа легко узнавались. Если помощники Геракла правильно пишут название существа, то одна стрела попадает в цель. Таким образом, чтобы победить великана, ученикам необходимо назвать трех существ. В награду Геракл получает один из щитов Гериона.



Рис. 3. Чернофигурная керамика. Цербер



Рис. 4. Grimbro. Циклоп

На предпоследнем этапе команды подходят к садам Гесперид, где встречают атланта по имени Атлас, который держит небосвод. Он соглашается принести три золотых яблока, но только если ученики смогут объяснить ему значение фразеологизмов, связанных с мифологическими сюжетами: «кануть в Лету», «яблоко раздора» и «Ахиллесова пята» [1]. Список фразеологизмов может быть шире, тогда команда должна будет выбрать и объяснить только три фразы. За каждый правильный ответ ученики получают по яблоку. Испытание пройдено успешно, если собрано три яблока.

Когда Геракл пройдет все этапы, ему предстоит отправиться к царю Эврисфею в Микены, чтобы получить свободу. У Эврисфея ученикам остается выполнить последнее задание – расставить подвиги Геракла в правильном порядке. Чем больше предметов получила команда за предыдущие этапы, тем больше строк уже будет заполнено. Соответственно, если ученики успешно прошли все пять этапов, им останется распределить только семь подвигов из двенадцати. На своих местах окажутся первый подвиг – «Немейский лев», второй – «Лернейская гидра», девятый – «Пояс Ипполиты», десятый – «Коровы Гериона» и двенадцатый – «Яблоки Гесперид». Если ученики правильно расставят оставшиеся подвиги, они освобождают Геракла от службы.

Предложенный нами формат работы способствует формированию у учеников следующих универсальных учебных действий (УУД): умения ставить цель деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей (успешно пройти все испытания, чтобы собрать предметы и освободить Геракла), умения объединять предметы и явления в группы по определенным признакам (распределение персонажей в соответствии с их принадлежностью к героям или богам), умения сопоставлять информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах (при сопоставлении атрибутов с богами, которым они принадлежат), умения строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности при работе в группах, умения организовывать учебное взаимодействие в группе при прохождении этапов [7].

Литература

1. Войнова Л.А., Жуков В.П., Молотков А.И. [и др.] Фразеологический словарь русского языка / под ред. А.И. Молоткова. 2-е изд. М.: Советская энциклопедия, 1968.
2. Геракл приводит Цербера, Еврисфей в ужасе прячется в бочке. VI в. до н. э. Чернофигурная керамика. [Электронный ресурс] URL: http://www.litlife.club/BookBinary/250987/1432118446/i_056.jpg (дата обращения: 11.02.2019).
3. Костенко Ю.К., Недогреева Н.Г., Барбашин В.В. [др.] Образовательный квест как технология продуктивного сотрудничества обучающихся // Среднее профессиональное образование. 2017. № 11. С. 44–46.
4. Кун Н.А. Легенды и мифы Древней Греции. М.: АСТ, 2008.
5. Литература. 5–9 классы: рабочая программа / Курдюмова Т.Ф., Демидова Н.А., Колокольцев Е.Н. [и др.]; под ред. Т.Ф. Курдюмовой. М.: Дрофа, 2017.
6. Озеркова И.А. Ролевые игры как технологии самовоспитания // Школьные технологии. 2000. № 1. С. 182–189.
7. Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 08.04.2015 г. [Электронный ресурс]. URL: <http://минобрнауки.рф/проекты/413/файл/4587/POOP> (дата обращения: 23.12.2018).
8. Путило О.О., Савина Л.Н. Использование электронных ресурсов в процессе реализации квест-технологии на уроках литературы и во внеурочной деятельности // Филологическое образование в условиях электронно-цифровой среды: сб. науч. ст. Всерос. науч.-практ. конф. (г. Москва, 30 мая 2018 г.). СПб: ЛЕМА, 2018. С. 81–83.
9. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6(09). С. 138–140.
10. Grimbro. 13 Nights of Halloween 2013 Cyclops. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.deviantart.com/grimbro/art/13-Nights-of-Halloween-2013-Cyclops-408215317> (дата обращения: 11.02.2019).

VIKTORIYA TRUSHNIKOVA

Volgograd State Socio-Pedagogical University

LEARNING OF THE THEME “GREEK MYTHOLOGY” WHILE LITERATURE LESSONS WITH THE USE OF QUEST-TECHNOLOGIES

The article deals with the different kinds of quest and the possibilities of their usage while Literature lessons. There is described the author's study manual of educational linear offline-quest of the theme “Greek mythology”, that can help the teachers of Literature.

Key words: teaching methods of Literature, innovative technologies, quest-technologies, educational quest, linear quest, offline-quest, Greek mythology.