

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева»  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Филологический факультет

Кафедра мировой литературы и методики ее преподавания

Вашкевич Татьяна Валерьевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**КВЕСТ В СОВРЕМЕННОЙ ПОДРОСТКОВОЙ ЛИТЕРАТУРЕ И  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

Направление 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями  
подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы Русский язык и  
литература

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой мировой литературы и методики ее преподавания,  
канд. филол. наук, доцент Полуэктова Т.А.

\_\_\_\_\_  
Руководитель канд. пед. наук, доцент Уминова Н.В.

\_\_\_\_\_  
Дата защиты \_\_\_\_\_

Обучающийся Вашкевич Т.В.

\_\_\_\_\_  
Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск 2022

## Содержание

<b>Введение .....</b>	<b>2</b>
<b>Глава 1. Истоки квеста в мировой литературе .....</b>	<b>5</b>
1.1. Квестовые черты в сказочном повествовании .....	5
1.2. Приключенческая литература как основа квеста .....	9
<b>Глава 2. «Гимназия №13» А.В. Жвалевского, Е.Б. Пастернак как роман-квест .....</b>	<b>14</b>
2.1. Особенности сюжетостроения .....	14
2.2. Система персонажей в романе .....	20
<b>Глава 3. Квест в образовательном пространстве .....</b>	<b>27</b>
3.1. Подходы к организации и проведению квеста в учебно-методической литературе .....	27
3.2. Технологическая карта урока внеклассного чтения в 7 классе по роману «Гимназия №13» А.В. Жвалевского, Е.Б. Пастернак .....	37
<b>Заключение .....</b>	<b>49</b>
<b>Список используемых источников .....</b>	<b>52</b>
<b>Приложение 1 .....</b>	<b>56</b>
<b>Приложение 2 .....</b>	<b>57</b>
<b>Приложение 3 .....</b>	<b>58</b>
<b>Приложение 4 .....</b>	<b>59</b>

## Введение

В современном мире детская литература является самостоятельной областью искусства, тесно связана с историческими, социальными условиями разных эпох. Каждая эпоха диктует литературе свои требования: выбор темы, проблематика, особенности поэтики, ценностные ориентиры.

В современной детской литературе возникают жанровые формы, призванные привлечь, заинтересовать подростка, который утрачивает мотивацию к чтению. Такой формой является квест. Из жизни и образовательного пространства, где игра квест является популярной формой, квестовые элементы все активнее проникают в современные литературные тексты. Одним из первых произведений данной жанровой формы в подростковой литературе является текст белорусских авторов, пишущих на русском языке, А. Жвалевского, Е. Пастернак «Гимназия №13». Писатели восемнадцать лет работают в соавторстве и последние годы пишут произведения исключительно для детей и подростков.

Широкую известность Андрею Жвалевскому принесла книга «Порри Гаттер и каменный философ». Искрометный юмор, оригинальный детективный сюжет, интересный даже тем, кто не знаком с оригиналом, – так характеризуют книгу авторы интернет-отзывов. Кроме того, Андрей Жвалевский пишет статьи, посвященные проблемам современной детской литературы, и с 2005 года является членом группы сценаристов, которая создает сценарии для телесериалов.

Евгения Пастернак в своих интервью говорит, что начала писать книги под влиянием Андрея Жвалевского. Первой ее книгой является «Компьютер для женщин», она выдержала несколько переизданий. После первой публикации началось успешное соавторство с Андреем Жвалевским. Были написаны книги серии «М+Ж».

Однако настоящий успех пришел к соавторам, когда они начали писать произведения для детей и подростков: «Правдивая история Деда Мороза», «Время всегда хорошее», «Гимназия № 13», «Москвест», «Шекспиру и не

снилось», «Я хочу в школу», «Смерть мертвым душам», «52 февраля», «Бежим отсюда!», «Пока я на краю» и другие.

Творческим союзом Жвалевский/Пастернак получено множество литературных премий и наград, таких как: «Заветная мечта», «Алиса», «Книгуру», «Алые Паруса». Одна из наград – за роман «Гимназия № 13», который стал финалистом премии имени Крапивина и занял первое место на фестивале «ДАР» (2011).

«Гимназия № 13», текст, вышедший из печати в 2010 году, чаще всего определяется как фантастический роман-сказка. Но современные произведения отличаются синкретизмом жанровых форм. В нашей работе мы рассмотрим квестовые элементы в повествовании и представим возможный вариант обращения к тексту в школьной практике. В литературоведении вопрос о данной жанровой форме остается мало исследованным, как и практически отсутствует методический опыт обращения к произведению в школе. Данные факторы определяют **новизну** выпускной квалификационной работы.

**Актуальность** выпускной квалификационной работы определяется популярностью квеста в окружающей жизни и активным включением квестовых элементов в современную художественную литературу, адресованную подростку.

**Объектом** исследования является квест как игровая форма.

**Предметом** исследования — квест-элементы в произведении А. Жвалевского, Е. Пастернак «Гимназия №13» и в практике преподавания литературы в школе.

**Целью** работы является выявление специфики использования квест-элементов в современной подростковой литературе и образовательном пространстве.

Цель достигается решением следующих **задач**:

1. Определить истоки квеста в мировой литературе.
2. Выявить квестовые элементы на уровне сюжетостроения и

системы персонажей в романе А. Жвалевского, Е. Пастернак «Гимназия №13».

3. Обозначить подходы к организации игры-квест в школьной практике и проиллюстрировать их разработкой урока внеклассного чтения.

**Материалом** для работы послужил роман-квест «Гимназия №13» А.В. Жвалевского, Е.Б. Пастернак.

**Методы** исследования: в работе использовались культурно-исторический, структурный, сравнительно-сопоставительный, экспериментальный (констатирующий и поисковый эксперимент) методы.

**Методологической основой** работы явились труды В.Я. Проппа, А.З. Вулиса, И.А. Книгина, Е. Званцевой, М.А. Черняк, Л. Мошенской, В.П. Дмитричева, Т.О. Бобиной, И.Н. Арзамасцевой, А.Н. Веселовского, М.М. Бахтина, А.Н. Янковского и др.

**Практическая ценность** работы состоит в перспективном использовании ее материалов в курсах детской литературы, методики преподавания литературы в школе, а также в процессе организации внеклассного чтения учащихся.

**Структура** работы традиционная. ВКР включает введение, три главы – теоретическую, практическую и методическую, заключение и список использованных источников.

## **Глава 1. Истоки квеста в мировой литературе**

### **1.1. Квестовые черты в сказочном повествовании**

Многим знакомо слово «квест», но все же этот жанр ассоциируется больше с компьютерными играми, нежели с литературой. Тем не менее именно так можно назвать целый пласт художественных произведений, где, условно говоря, персонаж (персонажи), как правило, перемещаются из точки А в точку Б с какой-то очень важной целью или миссией, встречая на пути различные препятствия, головоломки, трудности, которые надо обязательно преодолеть, чтобы двигаться дальше.

В толковом словаре XXI века значение слова «квест» звучит как «жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама такая задача». [Склярская 2006: 993]

В греческой мифологии и литературе слово «квест» дословно обозначало определенный способ создания сюжета — странствие главного героя к конечной цели, встречая на пути различные сложности и задачи (сюда можно отнести легенду о 12 подвигах Геракла). Как правило, во время этого скитания персонажу приходится попутно выполнять другие задачи и встречать различных персонажей, которые выручают или, наоборот, мешают выполнению заданий. Стимулы для выполнения квеста могут быть разными:

- из личной выгоды;
- определенных условий (когда для выполнения одного квеста нужно выполнить несколько второстепенных);
- решение некоторых квестов связано с принятием выбора (добро и зло).

Стоит отметить, что жанр «квест» непосредственно может иметь черты сказочного повествования. В ходе этого стоит обратиться к понятию «сказка».

«Сказка – это древнейший жанр устного народно-поэтического творчества, эпическое, преимущественно прозаическое, произведение волшебного, авантурного или бытового характера.» [Книгин 2006: 181]

Известно, что, как и все народное искусство, сказка глубоко национальна, но в то же время большинство сказочных сюжетов встречается у многих народов мира. Если подобрать к слову «сказка» однокоренные слова, то в результате возникнет ряд слов, в определенной степени раскрывающий его смысл: сказка – рассказывать – сказывать. По сути, сказка то, что рассказывается, устный рассказ о чем-либо интересном как для исполнителя, так и для слушателя, несмотря на то, что она всегда ориентирована на вымысел, будь то нравоучительные рассказы о животных, волшебные сказки, авантурные повести, сатирические анекдоты.

И. А. Книгин выделяет некоторые разновидности сказок:

Волшебная сказка - ее мораль всегда определяется народными представлениями о добре и зле, то есть представлениями простого народа об идеале, воплощенном в образах положительных героев, неизменно выходящих победителями в непримиримой борьбе со злом и несправедливостью. В русских народных сказках самыми популярными стали сюжеты о трех царствах, о волшебном колечке, об Иване-дураке, о Сивке-бурке, о Василисе Премудрой, о Елене Прекрасной, о Кашее Бессмертном.

Необычайные приключения главного персонажа излагают авантурные сказки. Герои их (солдат, купеческий сын, приказчик, шут) проявляют изобретательный и проницательный ум, невероятную находчивость, необыкновенную ловкость. К авантурным сказкам примыкают исторические, сказки-новеллы о верной жене, о девушке-воине, о судьбе, о счастье.

Самый распространенный вид сказок – сказки о животных, построенные на олицетворении разных зверей, птиц, рыб, несложные по своей композиции и, как правило, тяготеющие к диалогу. Многие русские сказки о животных связаны со смехом, с комическим эффектом.

Еще одна группа сказок, традиционно выделяемая в исследовательских классификациях, – бытовые (социально-бытовые). Эти сказки отражают не чудеса и перевоплощения, а реальную действительность, повседневный народный быт. По своему строению они близки к анекдоту и обычно пронизаны острой социальной направленностью.

Следует заметить, что единой классификации русских народных сказок по сей день не существует, но об одном уникальном явлении в этой связи невозможно не упомянуть.

Стоит рассмотреть некоторые черты и функции сказки. Известный фольклорист В.Я. Пропп в своей работе писал: «Функции образуют основные элементы сказки, те элементы, на которых строится ход действия. Наряду с этим имеются составные части, которые, хотя и не определяют развития, все же очень важны». [Пропп 1998: 232] Квест также имеет основные элементы, которые определяют ход всего действия, но также составные части являются важными элементами в сюжете, которые нельзя опускать.

Также Пропп выделяет основные черты сказки. В нашем случае они могут присутствовать в жанре «квест»:

1. Постоянными, устойчивыми элементами сказки служат функции действующих лиц, независимо от того, кем и как они выполняются, такие функции образуют основные составные части сказки.

2. Число функций, известных волшебной сказке, ограничено.

Прежде всего возникает вопрос о последовательности. Есть мнение, что эта последовательность случайна. Веселовский говорит: «Выбор и распорядок задач и встреч... предполагает уже известную свободу» [Веселовский 1913:3] Что же касается сказки, то она имеет свои совершенно особые, специфические законы. Последовательность элементов строго

одинакова. Свобода в последовательности ограничена весьма тесными пределами, которые могут быть приведены в точности. Мы получаем третий основной тезис:

3. Последовательность функций всегда одинакова.

Следует оговорить, что указанная закономерность касается только фольклора. Она не есть особенность жанра сказки как таковой. Искусственно созданные сказки ей не подчинены.

Что касается группировки, то прежде всего следует сказать, что далеко не все сказки выполняют все функции. Но это нисколько не меняет закона последовательности. Отсутствие некоторых функций не меняет распорядка остальных. Так мы получаем четвертый основной тезис нашей работы:

4. Все волшебные сказки однотипны по своему строению.

Здесь нужно помнить, что изучение сказки должно вестись строго дедуктивно, т. е. идя от материала к следствию. Но изложение может идти обратным порядком, так как легче следить за развитием его, если общие основания читателю известны вперед.

Следовательно, стоит отметить, что народная сказка оказала заметное воздействие на литературу в целом и в том числе черты авантюрных и волшебных разновидностей сказок наблюдаются в новом жанровом образовании «роман-квест».

## 1.2. Приключенческая литература как основа жанра «квест»

Для доказательства того, что «квест» является подвидом жанра приключенческой литературы, стоит разобраться в том, что же из себя представляет данный жанр.

Для начала следует познакомиться с понятием «приключенческая литература».

«Приключенческая литература» – это художественная проза, где основную задачу повествования составляет занимательное сообщение о реальных или вымышленных происшествиях». Для литературы такого жанра характерны стремительность развития действия, переменчивость и острота фабульных (сюжетных) ситуаций, накал переживаний, мотивы похищения и преследования, тайны и загадки. Также стоит отметить переплетение с детективной литературой, научной фантастикой и путешествием, и в нашем случае с квестом (как литературным жанром). [Современный энциклопедический словарь 1997:291]

Если обратиться к истории приключенческой литературы, то можно заметить, что немаловажную роль в бурном развитии этого жанра литературы сыграло и появление массового читателя, который во многом только начинал приобщаться к литературе в целом. Неприятный вкус требовал несколько облегченной формы, определенности в обрисовке характеров, яркой сюжетности повествования, четкой ориентации симпатий и антипатий автора. Всех тех признаков, которые сегодня справедливо считаются необходимыми для произведений, адресованных юным читателям. Именно приключенческая книга оказалась наиболее доступной для восприятия новым читателем. В силу этих причин приключенческая литература бурно развивается в XIX веке в различных национальных литературах.

При этом приключенческая проза XIX века отличается помещением героя в необычные, экзотические обстоятельства. Как правило, этот эффект

достигался с помощью мотива путешествия, часто морского как наиболее дальнего и опасного, или же с помощью временного смещения – перемещения действия в прошлое. Таким образом, наиболее распространенными формами приключенческой литературы в XIX веке служили историко-приключенческие романы и романы-путешествия.

В начале XX века в связи с техническим прогрессом приключенческая проза видоизменяется. Расширение информационного пространства, связанное с бурным научно-техническим прогрессом, не могло не отразиться на восприятии экзотики путешествий и происшествий.

Вследствие этих факторов происходит существенная трансформация жанровой системы приключенческой литературы. Именно в этот период формируются те основные подвиды приключенческой литературы, которые выделяются всеми современными исследователями: детективы, научная фантастика, авантюрно-утопические произведения; начинает зарождаться детская приключенческая литература.

Отметим, что существует дискуссионный вопрос об отнесении тех или иных жанров и авторов к понятию приключенческой прозы. Не все исследователи согласны, что детективы или фантастические произведения можно рассматривать как принадлежащие к этому явлению. Ключ к решению этой проблемы лежит в понимании жанровой природы приключенческой литературы.

Однако, как известно, сама природа жанра не статична. М.М. Бахтин считает, что понятие «жанр» «отражает наиболее устойчивые, «вековечные» тенденции развития литературы. В жанре всегда сохраняются неумирающие элементы архаики. Правда, эта архаика сохраняется в нем только благодаря постоянному ее обновлению, так сказать, осовремениванию [Бахтин 1975: 465].

Более категорично в этом отношении мнение доктора филологических наук М.Ю. Звягина, который считает, что «из всех уровней организации художественной речи (формы, типы, роды) жанр и жанровые разновидности

остаются самыми подвижными».

В современной литературе понятие «приключенческая литература» тесно связывается с определенным рядом прозаических жанров. В статье Г. Дмитричева приключенческая литература прямо определена как «совокупность нескольких прозаических жанров, отдающих приоритет действию перед характером, случаю перед будничным ходом жизни и динамике перед описательностью» [Дмитричев, 2012].

Нередко можно встретить и отождествление понятия «приключенческая литература» с одним из ее подвидов, например, с детективной литературой или с литературой о путешествиях. Эту проблему также ставит А. Вулис в своей монографии [Вулис 1986: 276]. Отмечая, что приключение часто рассматривается узко, как особый вид жанра со своими правилами и отождествляется с детективом, исследователь возражает против такого подхода. Он придерживается тезиса о том, что в жанровой природе приключения больше «наджанровых» черт. А детектив в этом случае – всего лишь один из видов приключения. Свое мнение автор строит на анализе феномена «тайны» в различных подвидах приключенческой литературы.

Таким образом, наиболее традиционным является выделение следующих четырех подвидов приключенческой прозы: детективная литература, фантастическая литература, историческая и детская приключенческая литература.

Целесообразным, на наш взгляд, является обозначение квеста как подвида приключенческой литературы.

Поэтому разберёмся подробнее с подвидами приключенческой литературы, чтобы более ясно выделить и доказать, что квест имеет право находиться в подвидах приключенческого жанра.

В детективной литературе основой сюжета является расследование какого-либо преступления. В Новом литературном словаре даётся понятие: «Детективная литература» - круг произведений, в которых одной из главных сюжетных линий становится раскрытие того или иного

происшествия, как правило, связанного с криминалистикой, преступными действиями определенных лиц». [Гурьева 2009: 82]

Часто автор создаёт детективные романы и рассказы с одним сквозным персонажем-сыщиком-профессионалом или любителем (Шерлок Холмс). Связь с романом-квестом состоит в том, что за счёт попыток найти преступника - поддерживается интерес читателя. Интерес поддерживается на протяжении всего произведения, так как зачастую имя преступника узнается в самом конце. Хотя бывают и детективы с так называемой «обратной композицией», где читателю тайна преступления известна изначально и динамика сюжета строится на методах и приемах ее раскрытия самими героями.

«Научно-фантастическая литература - вид художественной литературы, изображающей в живой, увлекательной манере перспективы научного и технического прогресса, проникновения человека в тайны природы. Предметом изображения научно-фантастической литературы является научное изобретение, открытие, еще не осуществленное в действительности, но обычно уже подготовленное предыдущим развитием науки и техники. Научная фантастика близка к утопической и приключенческой литературе. От социальных утопий она отличается тем, что обычно изображает борьбу за преобразование природы, а не борьбу за изменение общественных отношений» [БСЭ, т. 29]. Связь с жанром квест состоит в том, что фантастическая приключенческая литература рассказывает о вымышленных существах, их приключениях или о вымышленных событиях, происходящих с людьми. Действие фантастических произведений может быть перенесено на другие планеты, в прошлое или будущее Земли; в них действуют инопланетяне, сказочные существа и т. п. Занимательность фантастической приключенческой литературы основана на изображении необычных существ и механизмов, а также неординарных событий, происходящих с ними.

Историческая приключенческая литература рассказывает о какой-либо удалённой от автора и читателя эпохе, стараясь как можно точнее восстановить детали быта и обстановки. Связь с квестом – в исторических романах обычно действуют вымышленные главные герои, а реальные исторические лица являются эпизодическими героями.

В случае связи квеста с литературой о путешествиях удаленность достигается не столько за счет разницы во времени, сколько за счет пространственной удаленности.

Исходя из вышеперечисленного, можно сделать вывод, что квест можно отнести к подвиду приключенческого жанра литературы по двум причинам: 1. Приключенческая литература не имеет строго очерченных границ. 2. Общие черты с другими подвидами жанра, в большей степени с фантастическими и детективными.

## Глава 2. «Гимназия 13» А.В. Жвалевский, Е.Б. Пастернак как роман-квест

### 2.1. Особенности сюжетостроения

Сюжет романа «Гимназия №13», безусловно, можно определить как роман-квест, так как во многом он развивается по законам компьютерных игр, где целью является возвращение героев.

Во-первых, стоит всё-таки отметить связь романа с жанром сказки. В «Гимназии №13» присутствуют интерпретации общеизвестных сказок, таких как: «Кощей Бессмертный», «Скатерть-самобранка», «Василиса Прекрасная» (кот Баюн), «Лихо одноглазое», «Кикимора Болотная», «Иван Царевич и Серый Волк».

Мы можем отметить также сказочные, фантастические черты в произведении:

1. Поэтический вымысел (фантастичность), который, как говорилось выше, присутствует в волшебных сказках, из этого можем сделать вывод, что роман относится также и к данному жанру.

2. В романе появляются фантастические образы: скатерть-самобранка (буфет полный еды); говорящий кот Баюн; холодильник, который работает на вечном двигателе; русалки; живая вода; разрыв-трава; фонарики, работающие без электричества и т.д.

3. Герои переносятся в сказочный мир, который живет по своим законам. (Этот момент мы можем наблюдать после попытки взорвать загадочный дуб.)

4. Назидательность повествования, присутствие морали, победа добра, справедливости, правды. (Герои постоянно сталкиваются с этим после каждого испытания.)

Произведение также отличается своими национальными особенностями. В сюжете читатель погружается в интересный экскурс славянской мифологии. Герои сталкиваются и знакомятся с домовыми, богами

(Перуном, Велесом, Дажьбогом, Ладой, Макошью, Семарглом, Паляндрой) и божествами, русалками, кикиморами, появляются такие персонажи, как «кабинетные», в образе которых чаще всего представляли учителя ребят, кладовые, зальные. Отсюда мы узнаём много интересных фактов о славянах, о домовых. (К домовым нужно относиться вежливо, и тогда они помогут или направят на нужный путь «Домовой- батюшка...».) Также герои открывают для себя древнейший вид письма-руны, целебные свойства разрыв-травы, способы защиты от черных сил - все это погружает в атмосферу языческих времен.

В повествовании присутствуют аллюзии на «Слово о полку Игореве», рассуждение над словом «баян»: в эпизоде, где отличница читает отрывок на древнерусском языке.

Уже в названии книги читается чертовское и таинственное число «13», которое в простонародье считается несчастливым. Так и начинается сюжет после взрыва дуба: загадочно, опасно. Группа семиклассников произвела некое действие и оказалась заперта в магическом пространстве, центром которого являлся старый дуб. У детей появляется трудная миссия, вокруг которой строится вся сюжетная линия в дальнейшем, — это выбраться из школы. Герои находятся в постоянном поиске ответов на «загадки», которые им предоставляет судьба. Все эти головоломки и поиски ответов на них влияли на развитие сюжета, а также на его динамику. Ниже обозначим, какие головоломки приходилось разгадывать и что за подсказки получали ребята в ходе сюжета.

Экспозиционной частью произведения можно считать начало, где читатель знакомится с участниками повествования (учащиеся 7 «Г») и местом (гимназия 13).

Завязкой сюжета будут являться события, связанные с дубом (спор Антона со старшеклассником).

Далее сюжет развивается в «квестовой форме», развитие сюжета, затрагивающее основные события.

После взрыва дуба ребята пытаются разгадать, что с ними произошло. Встреча школьного кота Васьки (принимают решение поймать его и посадить на цепь - отсылка к «Руслану и Людмиле» А.С. Пушкина); битва, о которой предупредил зальный (тут они получают подсказку: «Антоха прислушался. Из зала сначала доносились невнятные голоса и выкрики: «Рун!» и, вроде бы, «Ра!».» (руна). [Жвалевский, Пастернак 368: 216]

Далее происходят события, которые влияют на активное развитие сюжета, герои сталкиваются с целью, которую нужно реализовать: ребята решают искать открытую дверь и натываются на карикатуру директора, который даёт подсказку героям, презентуя это как потерю ключа от сейфа, который разломило на четыре части и разнесло на четыре стороны (ребята связывают эту информацию с четырьмя стихиями — огонь, вода, земля, воздух, и отправляются на поиски частей ключа); первая стихия — вода, решают отправиться в школьный бассейн (по предложению Любы, занимающейся плаванием) — тут же на пути у них возникает препятствие (бассейн наполнен змеями, а на дне виднелся ключ) — решают его достать сначала с помощью заморозки, потом Люба предлагает использовать большой напор воды (стоит заметить, что при решении дальнейших задач ребята сначала обдумывают различные варианты и только потом выбирают наиболее логичный). С помощью Севкиной смекалки и отважности Миши ребятам удаётся достать первый ключ. «Тут главное не тормозить. И не бояться. Так чтоб они не успели твои мысли прочитать. Пришел — взял. А вы слишком подробно думаете. И слишком заранее». [Жвалевский, Пастернак 368: 172] После сна домового в виде сторожа немного приоткрывает завесу ещё одной тайны (рассказ про стороны—чёрные/белые).

Добыча второго ключа с помощью огня (решают пойти в кабинет химии — чтобы удобрить кабинетного «умасливают» петли на дверях, чтобы не скрипели). Но у ребят усложняется задача (Севку забирает кабинетный и велит проходить без него испытание). Девочки с помощью смекалки и долгих поисков (а также после невзначай сказанных слов Маши: «вверх дном»)

увидели на потолке осиное гнездо, покрытое берестой и принимают решение — поджечь его — получают второй ключ; спасение Севы: с помощью Лёлиных знаний о том, чего боятся домовые, им удаётся вытащить Севу из плена кабинетного (Миша свистит, Лёля взяла веник, приговаривая: «Выметаю тебя, чужой, вредный домовый, выгоняю...»). [Жвалевский, Пастернак 368: 116] Опиять возникает трудность, железная коробочка с ключом не открывается.

Где искать третью часть ключа, связанную с землей, подсказывает ребятам Кот Баян. Стоит отметить, что часто в романе мы сталкиваемся с мотивом сна, который предваряет дальнейший сюжет. Герои получают ещё одну подсказку от полуптицы-получеловека, сама она зовет себя русалкой («Русалка на ветвях сидит» — отсылка к А.С. Пушкину). Подсказка звучит так: «Копать вглубь к четвёртому измерению, на уровне великой битвы» [Жвалевский, Пастернак 368: 284] — герои решают обратиться за помощью к кладовому. (Часто герои обращаются за подсказками, но за подсказки тоже нужно «платить», либо отгадывать загадки, либо искать альтернативное решение — помощь кладовому в уборке.) Отправляются в путешествие в подземелье (узнают про разрыв-траву, медальон, который был получен ранее, помогает Леле прийти в себя. После прочищения воздуховода отправляются в подземелье второй раз, но уже все вместе (с помощью столового используют отвар из разрыв-травы, который открывает любые замки и узнают многие интересные вещи: капнув кружочек, замечают свиток с текстом, который Антон фотографирует (пригодится в будущем). Лёля с помощью своих знаний понимает, что обереги клали под порог — находят коробку под порогом.

Для поиска последней воздушной подсказки последнего ключа — решают забраться на крышу. Тут мы замечаем, что сюжет немного видоизменяется: ребят разъединяют, и мы видим сюжет как бы с двух сторон: в каменном зале остаются: Миша, Маша и Люба, а на крыше: Антон, Сева и Лёля. Происходит знакомство с двумя ключевыми героями Перуном и Паляндрой (оба персонажа говорят одну и ту же фразу ребятам: «Я ваш

друг»); Паляндра помогла открыть коробочку, найденную в подземелье, Перун указал ребятам на воздушный ключ. Снова видим поиск ответа на головоломку: «Как достать ключ, висящий в воздухе?». Но с помощью трубочки им это удаётся.

Собрав ключи, герои отправляются к сейфу. В сейфе оказываются 2 больших жёлудя (герои понимают, что это подсказка, но пока что не понимают, к чему именно). Но уже близки к разгадке, так как на одном жёлуде обнаруживают букву «п» (с помощью Машинных знаний узнают, что дуб являлся самым главным деревом языческих верований, считалось, что в нем жил верховный бог Перун — отсюда логическим ответом будет — П-Перун).

После в сюжете романа наступает переломный момент, у ребят происходит перепалка, из-за того что одни из них освободили Кощея. (Принимают решение узнать все о Паляндре); Герои идут добывать смерть кощея (сломать иглу) в сундуке на дубе. Здесь же мы наблюдаем неожиданный поворот в сюжете (внезапное появление Паляндры) — ребята запирают ее, и Лёля рисует магический круг (отсылка к «Вий» Н.В. Гоголя); Антон ломает иглу, но опять же неожиданный поворот: Паляндра осталась жива — она запутала ребят и история с сундуком является выдумкой для получения бессмертия.

Сюжет начинает разворачиваться в другой тематике — перед героями предстают два враждующих лагеря: белые (Перун) — чёрные (Паляндра). Паляндра перетягивает Антона на свою сторону, а Перун-Лёлю (в дальнейшем ребята отказываются враждовать друг с другом).

События продолжают развиваться (Антон решает создать отряд зебра - черно-белые). У ребят стоит главная задача в сюжете произведения — помирить две враждующие стороны — этот момент является кульминационным — решение: посадить два новых дуба. (Тут героям понадобятся жёлуди, ради которых они искали четыре части ключа.)

После примирения двух сторон происходит взрыв, после которого

герои возвращаются в реальное время, что говорит о кольцевой композиции произведения. (С помощью взрыва попали в сказку и с его же помощью вернулись.)

Таким образом, сюжет «Гимназии 13» характеризуется неожиданными поворотами и открытиями.

У героев появляется ключевое препятствие, которое требовало собрать четыре рунических ключа для разгадки всей головоломки, чтобы закончить трудную миссию, а именно примирить враждующие стороны и вернуться в реальный мир.

Произведение интертекстуально. В сюжете мы наблюдаем отсылки к славянской мифологии, к сказкам, большое количество магии и вплетение этой магии в повседневную жизнь. Исходя из этого, можно сказать, что авторы желают привить подрастающему поколению любовь к своей истории, используя занимательную форму.

В романе затрагиваются вечные темы дружбы и любви, становления характера, взаимопомощи. Идея романа, на наш взгляд, такова: принимая серьезные решения в жизни, умеете видеть последствия своих действий.

В том, что данное произведение может претендовать на жанр роман-квест, сомнений быть не может. Именно в сюжете произведения очень ярко проявлено квестовое начало: дети попали в сказку, с ними начали происходить чудеса, цель — выбраться наружу и примирить враждующие стороны. Мы наблюдаем динамичный и интригующий сюжет.

Поиск подсказок, нахождение ключей, разгадывание головоломок, однако, несмотря на опасности и препятствия, главных героев в финале романа ждал успех — все это присутствует в «Гимназии 13», а такие элементы характеризуют жанр «квест» и на них строится весь сюжет.

## 2. 2. Система персонажей

Действующие лица «Гимназии №13» можно представить в виде системы персонажей.

Категории персонажей, которые присутствуют в данном романе:

Главные персонажи - герои, которые находятся в центре сюжета, связаны со всеми уровнями содержания сюжета и обладают самостоятельным характером. В «Гимназии 13» шесть главных героев, все они являются гимназистами седьмого класса: Антон Волков, Севка Рогов, Лёля, Мишка Беркин, Машка и Люба Метелкина.

Второстепенные персонажи - этим героям уделяется меньше автономного внимания, но они также довольно активно участвуют в сюжете. Их основная функция – помогать раскрытию образов главных героев. К ним можно отнести следующих: Перун, Паляндра, Дуб, кот Боян.

Эпизодические персонажи - герои, которые появляются в одном-двух эпизодах сюжета и их основная функция – давать в нужный момент толчок сюжетному действию или же оттенять те или иные черты персонажей (главных и второстепенных). К ним мы отнесём кабинетных, домовых, божеств, мифических героев (русалка), Столового, Зального.

Если говорить о положительных и отрицательных персонажах, то стоит отметить, что авторы не рисуют героев однозначно плохими или хорошими, и персонажи (главные) все время приходят к мысли, что нет абсолютно плохих и хороших людей, а есть люди, у которых разные позиции в жизни. В романе мы также замечаем небанальный взгляд на Добро (которое не всегда есть белое) и Зло (не всегда однозначно черное) (Паляндра и Перун).

Известно, что в любом приключенческом романе герой всегда был крайне идеализирован: он отважен и справедлив, служит высшим идеалам чести и добра. Если рассматривать главных героев исследуемого текста, то здесь мы не видим яркой идеализации, но возникает вопрос: «А смогли бы наяву пройти все эти испытания обычные семиклассники?». Отсюда можно

сделать вывод, что всё-таки некая идеализация героев-подростков есть. Также особенностью авантюрного жанра стал «хэппи-энд» как реализация мечты об обязательной победе добра над злом. Экзистенциальные характеристики сохраняются в жанре квест, как и в приключенческом романе, в рискованных ситуациях, на которых и строится сюжет, однако читатель, знакомый с правилами жанра, уверен, что герой всегда найдет выход из самых сложных ловушек и избежит печального исхода.

Обратимся к главным героям, как уже говорилось выше, - это учащиеся гимназии №13, подростки-семиклассники и к тому же одноклассники. Авторы активно используют портретную и речевую характеристики. Каждый из ребят обладал своим неповторимым характером, нравом, но они смогли объединиться в одну команду, у которой была общая цель – сделать всё, что в их силах, и вернуться в свою реальную жизнь. Детям приходилось принимать решения, от которых зависела судьба их друзей. И эти шестеро ребят поняли, что такое настоящая дружба, любовь и борьба противоположностей.

Антон Волков (Антоха, Волк, Волхв) — внешность: невысокий, худой, жилистый, такому только по реям и ползать. А еще вихрастый, несмотря на то что русые волосы подстрижены совсем коротко, «напоминал корсара». Эволюция персонажа: герой предстаёт перед нами очень вспыльчивым и активным мальчиком, является определённым лидером, храбрецом, который очень любит спорить и в некотором смысле относится ко всему легкомысленно («Дать бы тебе в глаз»). Речь упрямого Антона состоит из множества повторов («Да каникулы, каникулы»), в основном употребляемых довольно саркастично, следовательно, его речь является средством характеристики персонажа. На протяжении сюжета мы видим явные изменения в образе героя, которые достаточно трудно он переносит. Антон является лидером и поэтому постоянно чувствует ответственность за ребят («...в раздевалку скомандовал, но вошёл последним во время битвы в спортзале»). Часто герою снились сны, где он являлся в образе волка (здесь

можно заметить связь с употреблением говорящей фамилии «Волков»). Во время сна герой приходит к более устойчивому пониманию о дружбе («А еще слева стоял друг. Не волк, человек, но все равно настоящий друг. Он мог за Антона перегрызть глотку или подставить бок. И Антон за него мог сделать то же самое.»). [Жвалевский, Пастернак 368: 255] Перед тем как сломать иглу, от которой зависела (как думали герои) жизни Паляндры, Антон начал думать, а стоит ли ее убивать, а может, она и вовсе неплохая, что показывает его чутким мальчиком. Также стоит отметить, что герой становится более спокойным, подтверждением служит финальная сцена: «— А насчет пенделя... Который ты мне... типа... должен дать... Тут старшеклассник окончательно стушевался. — Забыли! — протянул ему руку Антоха» [Жвалевский, Пастернак 368: 360] (прежний Антон сделал бы все, чтобы не получить «пендель» самому и чтобы дать его кому-то другому, ради забавы). Любитель споров и славы превращается в спокойного, понимающего и неконфликтного мальчика.

Лёля Солнцева — новенькая ученица в классе. Внешность: «Роста среднего, не толстая и не худая. Белобрысая, ресницы и брови почти не видны, только глаза какие-то странные, сразу и не поймешь, куда они смотрят. Девчонка как девчонка». [Жвалевский, Пастернак 368: 54] Лёля предстаёт перед читателем необычной девочкой, интересной, вежливой и чуткой. Много знает о домовых, как с ними общаться, что они из себя представляют (духи умерших предков). Эволюция персонажа: вначале образ Лёли представлено очень загадочно, на это указывает хотя бы начало произведения, когда она помогает странным способом Антону, отвечающему возле доски. Со временем мы больше узнаём о героине, что ее мама и бабушка многое знают об обрядах, ритуалах и домовых и сама девочка обладала некоторыми способностями (заговоры). Лёля раскрывается перед ребятами как сильная и храбрая девочка, которая всегда поможет и в случае чего утешит. Имя Лёля — в славянской мифологии богиня весны. Ее знания очень часто помогали ребятам проходить испытания (нарисованный круг от нечести, знания о

домовых, заговор воды).

Маша (Машка-зубрилка) — внешность: мелкая и шустрая, с острым носом и темными волосами. Отличница, если даже что-то не понимает, то выучит это наизусть. Эволюция персонажа: вначале кажется немного поверхностной, высокомерной, занудной («Антоха криво усмехнулся: вряд ли остроносая Машка-зубрилка решила его выручить. Просто хотела показать, насколько она умнее»), но это персонаж очень заметно меняется в ходе сюжета, из маленькой плаксивой девочки преобразуется в бесстрашную девочку, готовую всегда помочь своим друзьям. (Сражение Маши с орлом за Лёлю — герои сами не узнают Машку в этот момент; сражение Маши с пауком.) Вначале героиня постоянно плачет и просится домой, к концу мы видим внутренне повзрослевшую Машу. Ещё ее хорошее качество в том, что она всегда хотела и пыталась быть полезной, и это у неё довольно удачно получалось.

Миша Беркин (Мишка, Бер) — от природы очень большой мальчик, часто помогал своей силой в романе (что-то масштабное приносил, кого-то поднимал для прохождения испытаний). Миша добрый, но иногда вспыльчивый мальчик (часто угрожал коту за его бессмысленное говорение). После попадания в сказку Мишка показывает себя с трусливой стороны, часто его голос дрожит («Пппойдемте отттсюда, стттратно», «Тттут никого нет...»). Но ближе к концу Миша начинает меньше бояться всего, его голос уже не дрожит, он достаточно уверенно проходит все испытания и решает головоломки. Героя любят животные, поэтому он очень храбро проходит испытание со змеями в бассейне («Тут главное не тормозить. И не бояться. Так чтоб они не успели твои мысли прочитать. Пришел — взял. А вы слишком подробно думаете. И слишком заранее.»). [Жвалевский, Пастернак 368: 254] Ближе к концу Миша узнаёт, что он Бер — «хозяин леса».

Люба Метелкина (Любка, Берегиня) — девочка с широкими плечами из-за занятий плаваньем («Люба за пять лет занятий плаваньем нарастила такие плечи, что за ней любой старшеклассник мог спрятаться»). Очень ласковая,

бойкая девочка, всегда всех утешает (особенно Машу). В речи эмоциональная Люба часто использует эпитеты и уменьшительно-ласкательные слова («Васенька, умный котик, хороший котик...»; «Васенька, солнышко, ну иди ко мне, я тебя за ушком почешу, сметанки дам, кис-кис-кис...») [Жвалевский, Пастернак 368: 161] Эволюция персонажа: вначале особо никак не раскрывается, просто следует за ребятами, работает на общее дело. Ее настоящее раскрытие происходит в конце, когда она приносит себя в жертву Перуну (за Лёлю), во-первых, показывает себя как хорошая подруга, во-вторых, перевоплощается в Берегиню — хранительницу рек и озёр. Ее это в первую очередь преобразует внешне, даже после возвращения в реальный мир Миша замечает ее «горящие глазки». Образ Берегини помогает Любе стать более уверенной и женственной.

Сева Рогов (Севка) — очень умный мальчик («Если кто и мог удивить математичку, то только он»), верный и покладистый друг. Внешность: «Длинный, нескладный, ни капли мускулов, голова как у инопланетянина, да еще очки эти несуразные...И еще худой, как изголодавшаяся щепка. Даже на фоне суховатого Антохи Севка казался колоском на ветру». [Жвалевский, Пастернак 368: 78]. В своей речи часто употребляет ряды однородных членов и риторические фигуры («Ой да мы да с Лёлей, ой да посидели, ой да посидели и придумали! Что если ой да в этом мире второй закон термодинамики не работает, то ой да почему бы первый тоже не забыть!»). [Жвалевский, Пастернак 368: 96] Сева — настоящий вундеркинд, его знания всегда помогали в решении головоломок. Эволюция персонажа: вначале Сева представлен как недотепа, часто витает в облаках, что-то придумывая, вычисляя и решая. Ближе к концу становится более внимательным ко всему, его начинают волновать не только законы и задачки, он начинает больше общаться и при этом более раскрываться как личность.

В произведении очень хорошо раскрыта тема взаимоотношений подростков, а также мотивация их поступков. Мы можем заметить также линии симпатий героев. Три девочки и три мальчики, которые образуют пары,

которые постоянно переживают друг за друга или боятся показать свою симпатию: Антон и Лёля («Антон остался один на один с Лёлей. Ему очень захотелось крепко обнять ее и не отпускать, пока не успокоится. Но он представил, как это будет выглядеть со стороны, и сдержался»); Сева и Маша («Очки... — прохрипел он. — Фигушки тебе очки! — всхлипнула Маша. — Будешь на русалок пялиться, глаза скотчем заклею, понятно!..») [Жвалевский, Пастернак 368: 359]; Миша и Люба («Мишка сидел и смотрел, как по Любиным волосам стекает вода, и понимал, что это — самое прекрасное из всего, что он видел в жизни» [Жвалевский, Пастернак 368: 260]; «Мишка с Любой за последней партой уткнулись каждый в свою тетрадь, но руки под партой не разнимали» [Жвалевский, Пастернак 368: 365]. Стоит отметить, что герои в парах похожи и внешне, и внутренне: два лидера — Лёля и Антон; два умных ребенка, посинел стремящихся за знаниями — Сева и Маша; крепкие и добрые — Миша и Люба.

Героям предстоит соотносить руны, которые получили в испытаниях. Ребята поняли, что руны раскрылись по ходу раскрытия самих персонажей: «— Странно, — спросила Маша у Севки, — а почему моя Крада мне не сразу открылась? — Почему-почему? — наморщил лоб Севка. — А! Ну так и ты ведь не сразу раскрылась! Когда перестала занудничать и стала шпагой размахивать, то и руна поняла — тот человек!» [Жвалевский, Пастернак 368: 284]. Они понимают, что у каждого есть предназначение.

Стоит полагать, что этот роман о взрослении. Так раскрываются личности, ведь героям примерно лет 13-14, они как бы находятся на границе детства и взрослости, и приходит пора инициации. Во время заточения в школе герои проходят этапы, которые предваряют их взросление как личностей, опять же это можно сравнить с квестовым жанром. Персонажи бьются за лидерство (Антон и Лёля), расставляют приоритеты, формируют отношение к прошлому, находят в себе неожиданные источники героизма, проявляют интерес к учебе, формируют полезные качества, и наконец, происходит кульминация романа, а именно герои определяются с отношением

к добру и ко злу. (Принятие решения посадить два дуба вместо старого, чтобы в одном жили сторонники Перуна, в другом – поклонники Паляндры.)

По возвращении домой мы видим героев внутренне повзрослевшими, ведь подростки получили бесценный опыт в разных жизненных ситуациях.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что роман «Гимназия № 13» как современное произведение отличается жанровым синкретизмом (так как в нем мы можем наблюдать черты фантастики, сказки, приключенческой литературы) и интертекстуальностью. Также мы проследили достаточно явное присутствие квестовых элементов в тексте. Они проявлены прежде всего в сюжетостроении и системе персонажей, которые в процессе поиска ответа на главную разгадку проходят путь внутренней эволюции.

## Глава 3. Квест в образовательном пространстве

### 3.1. Подходы к организации и проведению квеста в учебно-методической литературе

В данном разделе рассматриваются образовательные возможности квестов как интерактивной педагогической технологии.

Распространившиеся в последнее время популярные игры – квесты в наиболее общем виде означают игру, требующую от игрока или команды решения умственных задач для продвижения по сюжету. Игра же наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению Г.К. Селевко, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [Селевко 2005: 345]

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность может использоваться в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы.

Подчеркнем, что в современном обществе квест предстает, прежде всего, как социокультурный феномен, он возник, отвечая на определенную потребность общества в новых формах освоения окружающего мира, и существует, оказывая все большее воздействие на различные сферы общественной жизни, в том числе, на образование.

Можем также выделить существенные особенности, свойственные квесту как социально-педагогической, образовательной технологии.

Во-первых, квест – это разновидность интерактивной игры, в которой принимают участие группы обучающихся, от успешного взаимодействия внутри которых зависит результат деятельности. Исходя из этого, стоит отметить, что данная форма тесно связана с соревновательным методом. Участники игры должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях.

Во-вторых, эта игра представляет собой движение по этапам, преодоление цепочки препятствий, испытаний для достижения конечной цели. Квест связан с поиском и обнаружением информации, для решения проблемных заданий используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы. С этим обстоятельством связан тот факт, что для проведения квеста необходимо специальное организованное (виртуальное или реальное) пространство.

Третья существенная черта квеста состоит в том, что это сюжетная игра, построенная вокруг какого-либо литературного произведения. Изучение школьных предметов, например, литературы, посредством квестов превращается в приключение, расследование, детектив, а сам процесс обучающей игры наполняется эмоциями и переживаниями.

И, наконец, четвертая особенность квеста как педагогической технологии – это его интеллектуальный, исследовательский характер. Квест требует от участников решения мыслительных задач, головоломок, он должен развивать самостоятельное логическое, критическое и творческое мышление, эрудицию. С образовательной точки зрения важно понимать, что квест – это не проверка знаний по предмету, а увлекательный процесс его поиска. В процессе прохождения квеста обучающиеся активно взаимодействуют со средой и ее

предметами, ищут и изучают их, иногда достаточно подробно, и, таким образом, овладевают новыми знаниями.

Особо стоит заметить, что интерактивность, сюжетность и исследовательский характер технологии учебного квеста (особенно по гуманитарным предметам) являются важными предпосылками для ее активного использования в духовно-нравственном и гражданско-патриотическом воспитании школьников. В процессе прохождения или проектирования квеста школьники знакомятся с историческими сюжетами, которые могут носить гражданско-патриотический характер, поступками литературных героев, основанными на нравственном выборе.

Анализируя сложившуюся социальную и педагогическую ситуацию и место в ней квестов, можно выделить их функции, такие как:

1. обучающая (получение новых знаний, умений),
2. воспитательная (воспитание личностных качеств, гражданственности и патриотизма),
3. функция социализации, т. е. приобщения к нормам и ценностям общества, а также адаптирующая функция, поскольку участники вынуждены находиться в новом пространстве и времени, брать на себя новые роли.

Исходя из определенных нами выше существенных признаков и функций квеста, можем установить сопряженные с ними образовательные возможности. Фактически это весь спектр личностных и метапредметных, а также значительная часть предметных результатов обучения. Учебные квесты, как интерактивная педагогическая технология, позволяют реализовать системно-деятельностный подход в образовании, вырабатывать у учеников весь комплекс коммуникативных универсальных учебных действий, описанный в примерных основных образовательных программах основного и среднего общего образования от умений использовать информационные технологии и речевые

средства в соответствии с задачей коммуникации до организации работы в группе в различных ролях, в том числе и в роли лидера. В силу исследовательского характера учебной деятельности в процессе проектирования и прохождения квеста у учеников развиваются и познавательные универсальные учебные действия, которые связаны с основными мыслительными операциями.

Важнейшим образовательным результатом квестов считаем формирование познавательного интереса школьников к изучению предметов, что является большой проблемой современного школьного образования.

В вопросе о классификации квестов обратимся к работе И.Н. Сокол [Сокол 2014: 138]. Автор предлагает следующие классификации: виртуальные (веб-квесты) и реальные (живые).

Виртуальные квесты чаще всего представлены в виде набора проблемных заданий или проекта, который необходимо выполнить, используя ресурсы сети Интернет.

Реальные, или «живые» квесты проводятся в действительном пространстве, иногда специально-организованном для этой игры. Сегодня существуют специальные сайты, например, «Квест гуру» или «Мир квестов», где собрана информация о различных развлекательных квестах. На основе их информации можно выделить несколько разновидностей квестов в реальности. Это может быть, например, так называемый эскейп-рум (или эскейп-комната), т. е. специально оборудованная запертая комната (индустрией развлечений используются красочные декорации и реалистичная бутафория, которые позволяют в полной мере прочувствовать погружение в процесс игры), из которой надо выбраться за определенное время, разгадывая логические и поисковые задачи, головоломки, ища подсказки и вспомогательные средства. В

образовательном пространстве школы это может быть школьный класс или музей.

Другой разновидностью таких квестов является собственно квест в реальности, где, как в хорошем детективе, будет важна сюжетная линия, и на большом пространстве (школа и школьная территория, музей, район, город) участникам предстоит решить ряд заданий определенных сюжетом. В отличие от классического эскейпа, здесь не обязательно искать выход, игроки могут, например, разыгрывать литературный сюжет. Главное, выполняя задания, прожить ситуацию максимально близко к сценарию.

Также бывают «живые» квесты, в которых игроки выступают актерами в общей игре и каждый играет свою роль. Такие квесты чем-то похожи на игру «мафия».

Бывают еще пешеходные квесты, организованные на местности (в пространстве города, района). Они могут быть с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (GPS).

Встречается классификация квестов по структуре сюжета. В рамках этой классификации выделяют:

- линейные квесты, в которых игра построена по цепочке (разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут);
- кольцевые, которые представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг (команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными);
- штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач.

Квесты можно классифицировать также и по предметному содержанию. В этом случае выделяют моноквест (ориентированный на

освоение знаний в рамках одного предмета) и межпредметный квест, требующий привлечения знаний разных школьных предметов. Например, литература и история, литература и искусство, литература и русский язык, синтезировать можно и три предмета.

Рассматривая квест как интерактивную педагогическую технологию, хотелось бы отметить, что он может выступать как формой проведения учебного или внеучебного занятия, и в этом случае школьники принимают участие в игре, подготовленной для них другими участниками образовательного процесса (учителями).

Однако важно отметить, что большим образовательным потенциалом обладает процесс проектирования учебных квестов самими учащимися. [Николаева: 2002] В этом случае квест приобретает форму познавательного задания (проекта) на разработку игры (ее сюжета, сценарного плана, процедуры, этапов, технических заданий). Для такого процесса в педагогической литературе встречается особый термин – «квест-проектная деятельность».

Исследования показывают, что наиболее эффективным с точки зрения освоения знаний и новых компетенций обучающимися является не решение или прохождение готового квеста, а процесс его создания. Такая деятельность воспитывает личную ответственность, уважение к культурным традициям, истории, краеведению, формирует культуру межличностных отношений и толерантность, стремление к самореализации и самосовершенствованию, навыки конструирования социальной реальности, создания сюжетов, проектирование заданий и условий их выполнения. Данная работа способствует эмоциональной вовлеченности. Обучающиеся не просто осваивают значительный объем учебного материала, но и решают нестандартные задачи.

Если говорить о проблемах, которые возникают при проектировании образовательных квестов, то они касаются, прежде всего, ресурсных и инфраструктурных ограничений, связанных с

отсутствием специально оборудованных помещений, реквизита, декораций и т. п., а также существенных затрат времени на разработку игры.

В ходе исследования темы стоит представить обзор квестов по литературе, представленных учителями-практиками. Обратимся к отдельным разработкам, чтобы показать разнообразие и метапредметные возможности данной игровой технологии.

Богомазова О.А. представляет просветительский проект квест-игра «Литературный квест» для 9 класса.

Суть квеста состоит в том, что формируется команда в количестве 6 человек. В школе заранее выбираются места, куда по запискам-«отправлялкам» будут приходить команды. Здесь команды ожидают заранее подготовленные люди (учителя, родители) с очередным для команды заданием – «отправлялкой», за ответ команды здесь же выставляются заработанные баллы в виде смайликов, и команда направляется дальше, до следующего пункта назначения, пока не придёт к финишу.

Каждой команде выдается маршрутный лист с заданиями. Маршрутные листы игры-поиска составляются так, чтобы ученики могли вспомнить сюжеты художественных произведений, прочитанных по программе с 5 по 9 классы, их события и героев. Для правильного прохождения маршрута командам можно предложить презентацию или просто повторить список художественных произведений, которые могут встретиться на маршруте. В конце игры руководители игры подсчитывают баллы и объявляют команду-победителя.

Дети передвигаются по станциям с интересными названиями: «Книжный бум», «Вопросы на засыпку», «Цифры в литературе» и т.д. (всего станций 10).

Автор данного проекта полагает, что урок такой формы направлен на формирование читательской активности, положительного

психологического климата, стремление к саморазвитию, успешной социализации и стрессоустойчивости у детей разных возрастных категорий, в том числе и детей с ОВЗ в условиях современного общеобразовательного учреждения.

Педагог из Екатеринбурга Ю.А. Христолюбова предлагает квест для 5 классов на тему «Памятник литературному герою».

Урок проводится в форме путешествия, с использованием интерактивных технологий. Дети делятся на две команды и выбирают капитанов. Учащимся предлагается выбрать одно из трех направлений (налево пойдешь, направо пойдешь, прямо пойдешь). Каждое направление содержит в себе определенное количество заданий, связанных с разными героями русской и зарубежной литературы. Некоторые задания выполняются с помощью интерактивной доски, например, решение ребусов.

Учащиеся будто бы путешествуют по разным странам, таким как: Финляндия, Германия, Россия (г. Геленджик, г. Санкт-Петербург, г. Сочи), и их задача – отгадать в каждой стране, какому литературному герою посвящен памятник и в какой стране он находится. Первая часть урока проводится в виде соревнования, какая команда отгадает больше памятников, а также стран и городов, где они находятся.

Стоит отметить, что данный урок является крайне познавательным и имеет межпредметность с такими дисциплинами, как география и английский язык.

Вторая же часть такого урока, рассчитанного на два академических часа, проводится в форме защиты проектных работ. Ребята демонстрируют свой проект и зачитывают защитное слово. На подготовку проектов детям отводится 3-4 недели. Оценивание проектов происходит с помощью так называемых оценочных листов, которые выдаются каждому в классе.

Данный урок-квест в виде путешествия формирует умение видеть связь литературного произведения и реальной жизни, формирует учебно-исследовательские умения, воспитывает осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку в ходе работы в команде.

Рассмотрим еще одну разработку Н.В. Кашиной. Педагог предлагает технологию веб-квеста. Работа над квестом такого типа включает несколько этапов. На начальном этапе обучающиеся знакомятся с основными понятиями по теме (в данном случае это лирика Сергея Есенина), распределяют роли в команде (группе). На ролевом этапе идёт индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются презентационными материалами для достижения общей цели. На заключительном этапе по результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс (презентация) выполненных работ, анализ работы с вопросами, дискуссией.

Главное отличие веб-квеста в том, что он проходит с использованием информационных ресурсов интернета, которые заранее подготавливает учитель. Такой квест учащиеся могут проходить из своих смартфонов и это является явным преимуществом для современных подростков, которое мотивирует обучающихся к изучению нового материала или актуализации ранее изученного. Таким образом, веб-квест поможет организовать активную самостоятельную или групповую поисковую деятельность, способствует развитию творческого мышления и навыков решения проблем, и безусловно, даст возможность осуществить индивидуальный подход.

Таким образом, в данном параграфе нам удалось выявить существенные черты квеста как технологии в образовательном пространстве, рассмотреть различные его классификации, представить обзор опыта учителей-практиков и таким образом проследить образовательный потенциал квеста как технологии и квест-проектной деятельности школьников.

В ходе данных наблюдений можно сделать вывод, что квест представляет собой интересный социальный и педагогический феномен, востребованный в современном обществе и системе образования.

Данная форма как интерактивная педагогическая технология обладает значительным потенциалом в решении важнейших образовательных задач, стоящих перед сегодняшней школой, и должен занять в учебном процессе свое место.

### **3.2. Технологическая карта урока внеклассного чтения в 7 классе по роману «Гимназия №13» А.В. Жвалевского, Е.Б. Пастернак**

Данный урок рассчитан на 2 академических часа.

**Учитель русского языка и литературы (студент):** Вашкевич Т. В.

**Тема урока:** «Урок внеклассного чтения «Гимназия №13» А. Жвалевский, Е. Пастернак»

**Класс:** 7

**Тип урока:** Урок систематизации знаний

**Форма урока:** Урок-квест

**УМК:** Учащиеся в классе занимаются по УМК В.Я. Коровиной.

**Цели урока:**

- Активизация познавательного интереса ученика к художественному произведению;
- Актуализация знаний ранее пройденного материала;
- Знакомство с новым жанровым образованием;
- Формирование вкуса к качественной отечественной литературе.

**Задачи обучения:**

1) образовательные:

- продолжить формирование у обучающихся навыков анализа текста.
- актуализировать знания по ранее изученному материалу: сказки, пословицы и поговорки, славянская мифология;
- обеспечить в ходе урока повторение понятий: эпитет, метафора, фразеологизм, сравнение.

2) развивающие:

- развивать творческие способности учащихся, их речь и художественное воображение, умение слушать собеседника.

3) воспитательные:

- формировать интерес к литературе.

- создать условия для воспитания нравственных качеств детей.
- содействовать воспитанию уважительного и внимательного отношения к людям (работа в группе).

**Планируемые результаты обучения:**

**Предметные:** познакомиться с романом «Гимназия №13» и новым жанровым образованием в литературе - квестом.

**Метапредметные:** отвечать на вопросы учителя; делать выводы; обобщать; работать с фрагментами из текста.

**Регулятивные:** оценивать свои достижения на уроке; установить связи литературы с историей, русским языком.

**Коммуникативные:** участвовать в коллективном обсуждении, проявлять готовность вести диалог.

**Личностные:** понимать роль литературы в развитии интеллектуальных, творческих способностей и моральных качеств личности.

**Формы работы:** коллективная, групповая.

**Оборудование:** проектор, фрагменты из текста, раздаточный материал, карандаши, фломастеры, листы А4, презентация, карточки с буквами (К В Е С Т), распечатанный ключ.

**Методические приемы:** рассказ учителя, аналитическая беседа, практические задания, прием прогнозирования, работа в группах.

### Ход урока:

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Принципы деятельности педагогического подхода, формируемые УУД	Время
Организационный момент	Проверяет готовность класса к уроку.	Приветствуют учителя.	Принцип педагогической комфортности УУД: личностные, коммуникативные.	2 мин.
Мотивационный – целевой (стадия вызова)	- Здравствуйте, ребята! Мне приятно видеть ваши лица. Я думаю, что сегодняшний наш урок принесёт вам радость общения, познания нового.	Записывают в тетрадь дату и тему урока «Урок внеклассного чтения «Гимназия №13» А. Жвалевский, Е. Пастернак.	Принцип деятельности УУД: познавательные	2 мин.
	- Ребята, как вы уже успели заметить сегодня у нас будет	Отвечают на вопросы учителя.	Регулятивные: высказывать предположения	7 мин.

	<p>урок внеклассного чтения, знаете ли вы чем такой урок отличается от обычного?</p> <p><b>Рассказ учителя:</b> Знакомство детей с авторами и произведением в целом (делается акцент, что герои произведения являются также 7-классниками)</p> <p><b>Важно!</b> Жанр произведения остается в тайне, это будет наш ключ.</p> <p>- Дети, заметили ли вы, Что, рассказывая о «Гимназии №13», я н разу не упомянула жанр этого произведения?»</p>		<p>на основе наблюдений.</p>	
<p>Формирование групп</p>	<p>- Сегодня я предлагаю вам пройти несколько испытаний, чтобы почувствовать себя на месте героев</p>	<p>Самостоятельно о делятся на три команды.</p>	<p>Коммуникативное: самостоятельное деление на группы</p>	<p>3 мин.</p>

	«Гимназии №13». Команда, которая успешнее всех справляется с заданием, получает карточку с буквой.			
Задание №1 «Угадай мифологическ ого героя». Актуализация знаний.	- С первым заданием вы, думаю, справитесь успешно, т.к. с данным материалом вы сталкивались не только на уроках литературы, но и истории. Задание основывается на знании славянской мифологии. Используется презентация. Делается акцент на том, что героям гимназии 13 часто приходилось сталкиваться со славянской мифологией. На слайде появляется картинка героя с описанием, на следующем слайде	Команды посоветовавши сь, по очереди отвечают — всего 3 круга.	Коммуникативн ые: умение работать в группах, строить осознанное речевое высказывание; способность действовать с учётом позиций других.	10 мин.

	ответ.			
Задание №2 «Сказочные связи». Актуализация знаний.	Учитель напоминает, что герои попали в сказочное пространство. Далее на слайд выводится понятие сказки и ее виды Каждой команде выдается карточка (Приложение 1)	Актуализирую т знания по сказкам. Выполнение задания на карточке, где дописывают название сказки, героя или сказочного атрибута.	Коммуникативные личностные: самодисциплинирование Регулятивные: умение оценивать свою работу и работу всей группы, коррекция.	10 мин.
Задание №3 «Пословицы и поговорки». Актуализация знаний.	Учитель делает акцент на том, что в тексте часто встречались пословицы и поговорки в речи героев. - Актуализируем знание об отличиях пословиц от поговорок. Используется слайд презентации, где представлены пословицы и поговорки.	Вспоминают отличия пословиц от поговорок. Команды выбирают 2 цифры от 1-6, задача учащихся объяснить пословицы и поговорки под выбранными цифрами, предварительно посоветовавшись командой.	Коммуникативные Регулятивные	10 мин.

Перерыв. Конец первого урока.				
Задание №4 «Работа со средствами художественн ой выразительно сти». Актуализация знаний	Переход к словарной работе, учитель раздает карточки. На них обозначены текстовые фрагменты из текста произведения. Каждая карточка выдаётся на команду (Приложение 2)	Учащиеся в команде должны подписать, использованны е в тексте средства художественно й выразительнос ти.	Коммуникативн ые Регулятивные	10 мин.
Задание №5 «Нарисуй персонажа»	Учитель раздает карточка с фрагментом из текста, где дано описание героя (Приложение 3) По прохождении всех заданий учащиеся собирают 5 букв.	Учащимся предлагается нарисовать персонажа по данным описаниям. Каждой команде выдается по два героя.	Личностные: умение выполнять задание творческого характера, уважительно выслушивать мнение товарища по группе.	15 мин.

<p>Подведение итогов</p>	<p>Учитель подводит итоги испытаний, подсчитывает количество набранных букв и объявляет победившую команду (получают 5): «Вы успешно справились со всеми испытаниями и совместными усилиями каждой команды получаете ключ» - детям выдаётся распечатанный ключ (Приложение 4)</p>	<p>Внимательно слушают учителя.</p>	<p>Личностные: самооопределение.</p>	<p>5 мин.</p>
<p>Открытие нового знания</p>	<p>- «Чтобы понять, к какому новому знанию откроет дверь этот ключ, вам необходимо сложить слово из букв, которые вы все вместе собрали» - Далее возвращаем детей к началу квеста, а именно к нашей загадке «К</p>	<p>Ученики складывают слово «КВЕСТ» и приклеивают его на распечатанный ключ. Ответы на вопросы учителя. Знакомство с</p>	<p>Регулятивные</p>	<p>9 мин.</p>

	<p>какому жанру относится Гимназия 13?»</p> <p>- тут же происходит Объяснение учителем, что данное произведение можно отнести к достаточно новому, малоизвестному жанру «квест».</p> <p>- Знаете ли вы, что такое квест? Когда-нибудь вам приходилось с ним сталкиваться? Что он из себя представляет? Тут же учитель называет черты квеста в произведении: дети попали в сказку, с ними начали происходить чудеса, цель — выбраться наружу и примирить враждующие стороны. Мы наблюдаем динамичный и интригующий сюжет.</p>	<p>новым литературным жанром.</p>		
--	--	-----------------------------------	--	--

	<p>Поиск подсказок, нахождение ключей, разгадывание головоломок, однако, несмотря на опасности и препятствия, главных героев в финале романа ждал успех</p> <p>- Дети, сегодня вы тоже прошли своего рода квест, справились с испытаниями, подобными, что были у героев гимназии 13, и получили ключ к новому знанию.</p>			
Рефлексия	<p>Вопросы для рефлексии можно использовать следующие:</p> <p>- Что нового вам сегодня удалось узнать?</p> <p>- Увидели ли вы некоторые пробелы в своих знаниях, если да, то какие?</p>	<p>Ответы на вопросы учителя</p>	Личностные	6 мин.

	<p>- Появилось ли у вас желание поближе познакомиться с Гимназией 13 или творчеством авторов А. Жвалевского и Е. Пастернак?</p> <p>- Было ли вам интересно работать на уроке литературы в форме квеста?</p>			
--	---	--	--	--

В ходе педагогической практики нам удалось провести апробацию данного урока по внеклассному чтению. Специфика занятия заключалась в том, что информацию о квесте в литературе подростки осваивали с помощью квеста как игровой формы урока.

Экспериментальный урок проводился в двух образовательных учреждениях г. Красноярска: в средней школе №89 и в гимназии №7 с учащимися 7 классов. Апробация имела два варианта: в гимназии №7 детям было дано задание заранее ознакомиться с текстом, в школе №89 такая задача отсутствовала, то есть знакомство с произведением произошло исключительно на уроке. По итогу данного эксперимента считаем целесообразным второй вариант проведения, так как основной целью урока считается заинтересовать текстом подростков. Кроме того, прочитанный текст разрушает интригу урока, связанную с получением нового знания о жанре «квест» в литературе.

Задания были удачно подобраны на основе текста «Гимназии №13» и также актуализировали материал, ранее изученный семиклассниками на уроках литературы в первой четверти (сказки, пословицы и поговорки).

Делая вывод по апробации данной разработки, стоит отметить, что урок прошёл достаточно успешно, нам удалось достичь поставленные цели и получить запланированные результаты. Проведение урока в квестовой форме оказалось хорошим опытом для учителя и для детей, т.к., познакомившись с новой и интересной формой проведения урока литературы, все дети были вовлечены в процесс и с интересом выполняли задания. Поэтому данную форму проведения можно считать плодотворной и применять ее в качестве уроков внеклассного чтения.

## Заключение

Настоящая работа посвящена изучению жанровой формы квест и исследованию квеста как игровой формы в практике преподавания литературы в школе (на примере произведения «Гимназия №13» А.В. Жвалевский, Е.Б. Пастернак).

Цель данной работы заключалась в выявлении специфики использования квест-элементов в современной подростковой литературе и образовательном пространстве.

В ходе работы над теоретической частью были изучены основные исследования, посвященные квестовым чертам в сказочном повествовании, а также рассмотрены различные точки зрения, связанные с приключенческой литературой как основой жанра «квест». Мы пришли к выводу, что сказочное повествование и приключенческая литература оказали заметное воздействие на жанровую форму квест: черты волшебных сказок и авантурных романов наблюдаются в этом новом жанровом образовании.

В рамках работы над исследовательской частью были определены особенности сюжетостроения романа-квеста «Гимназия №13» – выделены сказочные и фантастические черты в романе, такие как: поэтический вымысел, появление фантастических образов, перенос героев в сказочное пространство, назидательность повествования и влияние этих черт на сюжет. Также была исследована композиция произведения, где подробно были рассмотрены сюжет, испытания и их прохождение героями. Исходя из этого, делаем вывод, что весь сюжет строится на поиске ключей главными героями. Целесообразным было рассмотреть мотивы и темы произведения. В романе затрагиваются вечные темы дружбы и любви, становления характера, взаимопомощи товарищей. Была выявлена также такая особенность романа, как интертекстуальность. В сюжете мы наблюдали отсылки к славянской мифологии, сказкам, большое количество магии и вплетение этой магии в повседневную жизнь. Кроме того, стоит отметить аллюзии к «Вий» Н.В. Гоголя, «Слову о полку Игореве», «Руслану и Людмиле» А.С. Пушкина.

Согласно системе персонажей, в которой мы выявили — главных, второстепенных и эпизодических персонажей, была рассмотрена внутренняя эволюция главных персонажей, их мотивы, отношения между собой. Всем главным героям в повествовании была отведена своя роль — без чьих-то знаний и умений было бы сложно получить заветные ключи. Внутренняя эволюция персонажей была связана со всеми пройденными испытаниями, головоломками и препятствиями, герои внутренне взрослеют и получают бесценный опыт во многих сферах: дружба, понимание добра и зла, отношение друг к другу, культуре, старшим, истории, учебе и к себе.

В методическом разделе исследовался квест как технология в образовательном пространстве. Были рассмотрены разработки учителей-практиков, проводивших уроки в формате квеста. Таким образом, удалось выявить существенные черты квеста, рассмотреть различные его классификации, а также проследить образовательный потенциал квест-проектной деятельности школьников. Учебные квесты, как интерактивная педагогическая технология, позволяют реализовать системно-деятельностный подход в образовании, вырабатывать у учеников весь комплекс коммуникативных универсальных учебных действий: от умений использовать информационные технологии и речевые средства в соответствии с задачей коммуникации до организации работы в группе в различных ролях, в том числе и в роли лидера. В силу исследовательского характера учебной деятельности в процессе проектирования и прохождения квеста у учеников развиваются и познавательные универсальные учебные действия, которые связаны с основными мыслительными операциями.

Важнейшим образовательным результатом квестов считаем формирование познавательного интереса школьников к изучению предметов, что является большой проблемой современного школьного образования.

Нами представлен в виде технологической карты и апробирован урок внеклассного чтения в 7 классе по роману «Гимназия №13» А.В. Жвалевского, Е.Б. Пастернак. Специфика занятия заключалась в том, что информацию о

квесте в литературе подростки осваивали с помощью квеста как игровой формы урока. Стоит отметить, что урок прошёл достаточно успешно, нам удалось выполнить поставленные цели и получить запланированные результаты, а именно: активизация познавательного интереса ученика к художественному произведению, актуализация знаний ранее пройденного материала, знакомство с новым жанровым образованием, формирование вкуса к качественной отечественной литературе.

## Список используемой литературы

1. Арзамасцева И.Н. Детская литература : учебник / И. Н. Арзамасцева, С. А. Николаева. – Москва: Академия, 2012. – 576 с.
2. Бахтин М.М. Бахтин М. Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет. – М.: Худож. лит., 1975. – с. 447-483.
3. Бобина Т.О. Фактор моды в жанровых предпочтениях детских авторов рубежа веков / Т. О. Бобина // Мода в книжной культуре: границы дозволенного: сб. науч. ст. / Челябинск, 2010. – С. 99-113.
4. Богомазова О.А. Литературный квест. Проект. [Электронный ресурс] / О. А. Богомазова // Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2020/03/17/literaturnyy-kvest>.
5. Большая Советская энциклопедия [Электронный ресурс] / гл. ред. О. Ю. Шмидт. – Москва: Бука, 2010. – Режим доступа: <https://bse.slovaronline.com>.
6. Булычева В.П. Приключенческая литература: история изучения и жанровая природа / В. П. Булычева // Фундаментальные исследования. – 2014. - № 8. – С. 998.1002.
7. Веселовский А.Н. Поэтика сюжетов // Веселовский А.Н. Историческая поэтика. М., 1989. С.300-307.
8. Вулис А.З. В мире приключений: Поэтика жанра / А. З. Вулис – Москва : Советский писатель, 1986 г. – 384 с.
9. Гурьева Т.Н. Новый литературный словарь / Т.Н. Гурьева. – Ростов н/Д, Феникс, 2009, с. 82.
10. Дмитричев Г.В. Приключенческая литература [Электронный ресурс] / Г. В. Дмитричев // Режим доступа: <https://proza.ru/2012/06/18/1723>.
11. Енукова Т.А. Современная приключенческая литература для подростков и юношества на уроках в школе / Т. А. Енукова, Н. Е. Кутейникова // Русская словесность. - 2008. - № 1. - С. 36-42.

12. Жвалевский А.В. Гимназия № 13 / А. В. Жвалевский, Е. Б. Пастернак. – Москва: Время, 2020. – 368 с.
13. Званцев, Е. Так что же такое научная фантастика? / Е. Званцева // О литературе для детей. – Вып. 10. – С. 147-155.
14. Исакова Е.П. Роман-игра как разновидность жанровых трансформаций современной массовой культуры / Е. П. Исакова // Пушкинские чтения. – 2013. - № XVIII. - С. 72-79.
15. Кашина Н.В. Веб-квест на уроках литературы как способ активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся [Электронный ресурс] / Н. В. Кашина // Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/articles/683303>.
16. Книгин И.А. Словарь литературоведческих терминов / И. А. Книгин. – Сарато : Лицей, 2006. – 270 с.
17. Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании (современные образовательные технологии)» URL: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html>.
18. Минералов Ю.И. История русской литературы. 1800-1830-е годы : учебник / Ю. И. Минералов. – Москва : Издательство Юрайт, 2018. – 392 с.
19. Морозов Д.Д. Использование квест-технологий на уроке литературы [Электронный ресурс] / Д. Д. Морозов // Режим доступа: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/14575/1/ufvdr-2020-03-13.pdf>.
20. Мошенская Л. Мир приключений и литература / Л. Мошенская // Вопросы литературы. – 1982. - № 9. – С. 170-202.
21. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности у учащихся // Вопросы Интернет-образования. - 2002. - №7.
22. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5. URL: <http://PDF/28PDMN516.pdf>.

23. Образовательный квест – современная интерактивная технология//  
Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.  
URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>.
24. Окунев А.А Спасибо за урок, дети: - М : Просвещение, 1988.
25. Пропп В.Я. Морфология «волшебной» сказки / В. Я. Пропп. –  
Москва: Лабиринт, 1998. – 512 с.
26. Ромашина Н.Ф. Литература. 9-11 классы: викторины / Н. Ф.  
Ромашина.–Волгоград: Учитель, 2008.– 204с.
27. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий / Г.К.  
Селевко. – Москва: Народное образование, 2005. – 556 с.
28. Система персонажей. Литературоведение и теория литературы  
[Электронный ресурс] // Режим доступа:  
<https://myfilology.ru/137/1292>.
29. Современный энциклопедический словарь [Электронный ресурс] /  
Москва: Большая российская энциклопедия, 1997. – 1264с.  
// Режим доступа: [https://royallib.com/book/sovremenniy\\_entsiklopedicheskiy\\_slovar.html](https://royallib.com/book/sovremenniy_entsiklopedicheskiy_slovar.html).
30. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодий вчений. - 2014. -  
№6 (09). - С. 138-140. - [Электронный ресурс]. - Режим  
доступа: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>.
31. Толковый словарь русского языка начала XXI века. Актуальная  
лексика / под ред. Г. Н. Складчиковой. – Москва: ЭКСМО, 2006. – 1136  
с.
32. Христолюбова Ю.А. Урок-квест в 5 классе. Памятник  
литературному герою [Электронный ресурс] / Ю. А. Христолюбова //  
Режим доступа:  
[https://урок.рф/library/urokkvest\\_po\\_literature\\_v\\_5\\_klasse\\_142051.html](https://урок.рф/library/urokkvest_po_literature_v_5_klasse_142051.html).

33. Черняк М.А. «Библиотравелог» в новейшей прозе для подростков: к вопросу о жанровой трансгрессии в современной литературе / М. А. Черняк // Уральский филологический вестник. Серия: Русская литература XX-XXI веков: направления и течения. – 2014. - № 4. – С. 91-105.
34. Черняк М.А. Новейшая литература и вызовы массовой культуры: к вопросу о синтезе «Высоких» и «Низких» жанров / М. А. Черняк // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2014. - № 2. – С. 340-346.
35. Янковский А.Н. Игра «квест» как синтез литературных и кинематографических традиций / А. Н. Янковский // Культура и искусство. – 2018. - № 9. – С. 50-58/

## Приложение 1

\_\_\_\_\_ Бессмертный

Скатерть-\_\_\_\_\_

Василиса \_\_\_\_\_

Живая \_\_\_\_\_

Лихо \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ трава

Иван Царевич и \_\_\_\_\_

## Приложение 2

«Ты сам разуй глаза и погляди!» -

«Да каникулы, каникулы...Вам лишь бы только каникулы» -

«Васенька, умный котик, хороший котик...» -

«Дуб этот был совсем как живой» -

«Хотя стоит признать, что у нашей учительницы по химии железные нервы» -

«Темнота подкралась, и мы теперь совсем ничего не видели» -

### Приложение 3

**Антон Волков (Антоха, Волк)** — внешность: невысокий, худой, жилистый, «такому только по реям и ползать». А еще вихрастый, несмотря на то, что русые волосы подстрижены совсем коротко, «напоминал корсара». Герой предстаёт перед нами очень вспыльчивым и активным мальчиком, является определённым лидером, храбрецом, который очень любит спорить и в некотором смысле относится ко всему легкомысленно.

**Лёля Солнцева** — новенькая ученица в классе. Внешность: «Роста среднего, не толстая и не худая. Белобрысая, ресницы и брови почти не видны, только глаза какие-то странные, сразу и не поймешь, куда они смотрят. Девчонка как девчонка». Лёля предстаёт перед читателем необычной девочкой, интересной, вежливой и чуткой. Много знает о домовых, как с ними общаться, что они из себя представляют.

**Маша (Машка-зубрилка)** — внешность: мелкая и шустрая, с острым носом и темными волосами. Отличница, если даже что-то не понимает, то выучит это наизусть. Вначале кажется немного поверхностной, высокомерной, занудной, но это персонаж очень заметно меняется в ходе сюжета, из маленькой плаксивой девочки преобразуется в бесстрашную девочку, готовую всегда помочь своим друзьям.

**Люба Метелкина (Любка)** — девочка с широкими плечами из-за занятий плаваньем («Люба за пять лет занятий плаваньем нарастила такие плечи, что за ней любой старшеклассник мог спрятаться»), у Любы красивые длинные темные волосы. Очень ласковая, бойкая девочка, всегда всех утешает.

**Сева Рогов (Севка)** — очень умный мальчик («Если кто и мог удивить математичку, то только он»), верный и покладистый друг. Внешность: «Длинный, нескладный, ни капли мускулов, голова как у инопланетянина, да еще очки эти несуразные.. И еще худой, как изголодавшаяся щепка»

**Миша Беркин (Мишка, Бер)** — от природы очень большой мальчик, часто помогал своей силой в романе (что-то масштабное приносил, кого-то поднимал для прохождения испытаний). Миша добрый, но иногда вспыльчивый мальчик.

Приложение 4



