

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 её преподавания

Варанкин Денис Андреевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

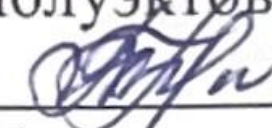
**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ
ЛИТЕРАТУРЕ В 6-Х КЛАССАХ (НА МАТЕРИАЛЕ АНТИЧНОЙ
ЛИТЕРАТУРЫ И РУССКОГО ФОЛЬКЛОР)**

Направление подготовки 44.03.05. Педагогическое образование (с двумя
профилями подготовки)


Направленность (профиль) Русский язык и литература

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав.кафедрой
канд.филол.наук доцент
Полуэктова Т.А.

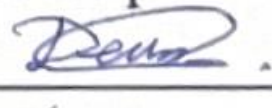
07.05.2026 
(дата, подпись)

Руководитель
канд. филол. наук,
доцент Вальнов Н.А.

03.06.2026 
(дата, подпись)

Дата защиты: 10.06.2026

Обучающийся Варанкин Д.А.

10.06.2026 г. 
(дата, подпись)

Оценка: Отлично

Красноярск, 2026

ОТЗЫВ

научного руководителя

канд. филол. наук, доцента кафедры мировой литературы и методики её преподавания

Вальянова Никиты Александровича

на выпускную квалификационную работу

обучающегося филологического факультета

КГПУ им. В.П. Астафьева

Варанкина Дениса Андреевича

на тему «*Квест-технология как интерактивная форма обучения литературе в 6-х классах (на материале*

античной литературы и русского фольклора)»

Кафедра мировой литературы и методики её преподавания

Направление 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность / Программа

Русский язык и литература

№	Параметры оценивания	высокая	средняя	слабая	отсутствует
1.	Четкость, логичность структуры работы и изложения материала	+			
2.	Знакомство с основными источниками по теме	+			
3.	Способность к самостоятельному анализу, выводам и обобщениям	+			
4.	Степень вхождения в проблематику, владение методологией исследования	+			
5.	Достоверность результатов исследования	+			
6.	Филологическая эрудированность и научный стиль изложения	+			
7.	Количество и качество анализа языкового материала	+			
8.	Глубина раскрытия темы	+			
9.	Личный вклад в раскрытие темы	+			
10.	Ответственность в отношении к работе	+			

Выпускная квалификационная работа *Варанкина Дениса Андреевича* посвящена реализации квест-технологии как актуальной интерактивной формы обучения литературе в 6-х классах. На материале изучения художественных произведений античной литературы и отечественного фольклора прививается ценностное отношение у обучающихся средней школы к памятникам древней словесности в контексте осмысления их идейно-тематической, образной, сюжетно-мотивной составляющей. Проведенный собственный педагогический эксперимент, разработанные формы занятий демонстрируют увлеченность как будущего педагога, так и самих обучающихся квестами как технологии обучения, умение развивать необходимые навыки в свете формирования предметных и метапредметных результатов. Стоит отметить высокий педагогический потенциал выпускника, его эрудированность, начитанность, стремление внедрять интереснейшие традиционные и современные формы обучения. Работа выполнена поэтапно, системно представлены структура и содержание ВКР, стоит отметить прекрасный стиль изложения квалификационной работы, что свидетельствует о высокой степени сформированности филологической культуры студента.

Представленная к защите выпускная квалификационная работа на тему «*Квест-технология как интерактивная форма обучения литературе в 6-х классах (на материале античной литературы и русского фольклора)*» удовлетворяет требованиям, предъявляемым к выпускной квалификационной работе бакалавра, и заслуживает *высокой оценки.*

Рекомендация научного руководителя	Рекомендую допустить ВКР к защите
------------------------------------	-----------------------------------

Вальянов Никита Александрович

канд. филол. наук, доцент кафедры

мировой литературы и методики её преподавания

филологического факультета

КГПУ им. В.П. Астафьева

03.06.2026



СПРАВКА





о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

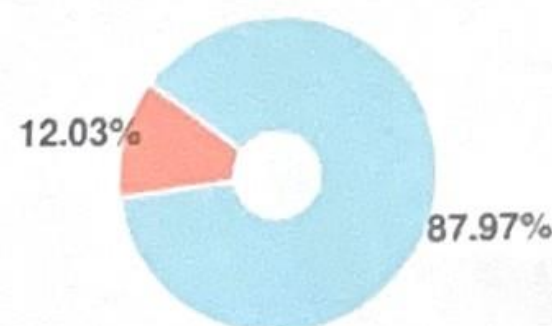
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П.
АСТАФЬЕВА"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Варанкин Денис Андреевич
Самоцитирование
рассчитано для: Варанкин Денис Андреевич
Название работы: Квест-технология как интерактивная форма обучения литературе в 6 классах (на материале античной литературы и русского фольклора))
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Филологический факультет

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ		12.03%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		87.97%
ЦИТИРОВАНИЯ		0%
САМОЦИТИРОВАНИЯ		0%
ИИ-КОНТЕНТ		0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 09.06.2026

Структура документа: Проверенные разделы: основная часть с.14-38, содержание с.2, приложение с.47-82, введение с.3-14, выводы с.39-41
Модули поиска: Переводные заимствования; СМИ России и СНГ; Профессиональная лексика. Медицина; Профессиональная лексика. АПК и биотех; Профессиональная лексика. Юриспруденция; PubMed; ИПС Адилет; Патенты СССР, РФ, СНГ; Публикации eLIBRARY; Сводная коллекция научных работ Беларуси; Медицина; Коллекция НБУ; Перефразирования по базе публикаций открытого доступа PubMed; СПС ГАРАНТ: аналитика; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Публикации РГБ; Переводные заимствования по базе публикаций открытого доступа PubMed; Сводная коллекция ЭБС; Переводные заимствования IEEE; Перефразирования по Коллекции открытых публикаций международных издательств; Переводные заимствования по Коллекции...

Работу проверил: Вальянов Никита Александрович
ФИО проверяющего

Степанов

Дата подписи:

[Handwritten signature]

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

Согласие
на размещение текста выпускной квалификационной работы,
научного доклада об основных результатах подготовленной
научно-квалификационной работы
в ЭБС КГПУ им. В.П. АСТАФЬЕВА

Я, Варанкин Денис Андреевич
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ ИМ. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу, научный доклад об основных результатах подготовленной научно-квалификационной работы (далее ВКР/НКР)
(нужное подчеркнуть)

на тему: Квест-технология как интерактивная форма обучения литературе в 6-х классах (на материале андской литературы и реческого фольклора)

(название работы) (далее - работа) в ЭБС КГПУ им. В.П.АСТАФЬЕВА, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР/НКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на работу.

Я подтверждаю, что работа написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

дата 03.06.2026.

подпись



Содержание

Введение	3
Глава I. Теоретические предпосылки рассмотрения квест-технологии	7
1.1. Понятия «квест», «квест-технология», их история.....	7
1.2.Классификации и структура квестов	10
Глава II. Педагогический потенциал квест-технологии при изучении конкретных произведений на уроках литературы в школе	18
2.1. Специфика изучения фольклорных памятников и античной литературы в 6 классе	18
2.2. Возможности реализации квест-технологии при изучении античной литературы и русского фольклора	21
Глава III. Реализация квест-технологии в рамках уроков литературы и во внеурочной деятельности в школе	24
3.1. Анализ квеста «Древнерусские сказки, какие они есть»	24
3.2. Анализ квеста «Кто такой Илья, и зачем нам Илиада?»	30
Заключение	39
Список источников	42
Приложение А	47
Приложение Б	65

Введение

На современном этапе развития школьного образования сложно представить его без новых технологий и форм взаимодействия учителей и обучающихся. По сей день продолжают появляться новые образовательные технологии, в основе которых лежит активное включение обучающихся в образовательный процесс, что сопровождается востребованностью в интерактивных формах взаимодействия с изучаемым в школе материалом, которые позволяют задействовать и реализовывать творческие способности, формировать множество общих, профессиональных компетенций в различного рода деятельности.

Одной из таких новых технологий является квест-технология, возникшая не так давно, в конце XX века, и пришедшая прямиком из, параллельного педагогике на тот момент, мира компьютерных игр [Чистякова, 2013, с. 20–22].

Однако к настоящему времени понятия «квест» и «квест-технология» многократно расширились и сейчас разносторонне способствуют проведению занятий и организации внеурочной деятельности, реализуют на практике личностно-ориентированный подход, а также активизируют особенно актуальную, согласно ФГОС, самостоятельность обучающихся.

В 6 классе учебный год начинается с изучения античной литературы и фольклора. С этим связаны и некоторые трудности. Во-первых, изучаемые тексты наиболее древние из всех, что встречаются обучающимся за всё время в школе, что вызывает трудности в понимании эпохи. Во-вторых, ключевым в изучении данных произведений является изображение героев, описание сцен войны и мирной жизни, характеров героев и их атрибутов, что без должной наглядности в изучении может вызвать проблемы с запоминанием и пониманием. Следовательно, уроки изучения данных произведений

желательно наполнить наглядностью и интерактивностью в изучении определённых аспектов исходных текстов [Шутан, 2023, с. 24].

Таким образом, **актуальность** выбранной темы заключается в освещении принципов, форм, методов и классификаций квестов, которые могут поспособствовать обучению литературе в школе, а также в методических рекомендациях, направленных на повышение эффективности использования квест-технологии во время урочной и внеурочной деятельности.

Научная новизна работы заключается в исследовании древнейших литературных произведений в контексте адаптации их под сценарий квест-игры для 6-х классов, который можно реализовать не только во время внеурочной деятельности, но и на уроках в школе. В работе также приведены авторские сценарии квест-игр с сопутствующим их анализом.

Объект исследования: квест-технология и возможности её использования на уроках в школе и во внеурочной деятельности.

Предмет исследования: вопросы и взгляды на обучение литературе в средней школе при помощи квест-технологии, реализация квест-технологии в рамках обучения литературе в школе на материале античной литературы и русского фольклора.

Материал работы формируется исследовательской парадигмой из литературных произведений – поэм Гомера «Илиада», «Одиссея», былин «Илья Муромец и Соловей-разбойник» и «Садко» и сценариев квест-игр «Кто такой Илья, и зачем нам Илиада?» и «Древнерусские сказки, какие они есть».

Цель исследования заключается в обосновании эффективности использования квест-технологии в рамках изучения античной литературы и русского фольклора в 6 классе.

Поставленная цель работы позволяет сформулировать следующие **задачи:**

1. Раскрыть понятия «квест-технология» и «квест», рассмотреть классификацию и структуру квестов.
2. Проанализировать специфику изучения русского фольклора и античной литературы на уроках литературы в школе.
3. Проанализировать авторские сценарии квест-игр и охарактеризовать их потенциал в применении в школьной практике.
4. Разработать рекомендации, на основе анализа, которые могут быть использованы для организации образовательных квестов, а также способствовать усвоению древнейших памятников мировой литературы.
5. Разработать методические приёмы для интерактивных квест-игр, посвящённых античной литературе и русскому фольклору.

В качестве ведущих в работе были использованы следующие **методы**: описательный, аналитический, структурный, метод классификации и метод сравнительного анализа, экспериментальный метод.

Теоретическая значимость работы определяется изучением научных работ о квест-технологии, систематизацией взглядов и подходов к её использованию в рамках образовательной деятельности в школе.

Практическая значимость данной работы состоит в том, что материалы ВКР могут послужить основой для организации квест-игр в образовательных учреждениях, а также в предоставлении дидактического материала, благодаря которому можно расширить возможности организации учебного процесса.

Теоретико-методологическая база работы включает труды об истории квест-технологии и классификации квестов (Б. Доджа [Dodge, 2005], Т. Марча [March, 2000], Я. С. Быховского [Быховский, 1999], Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой [Игумнова, 2016], И. И. Петричук [Петричук, 2007] и т.д.) и методические работы, посвящённые способам преподавания античной литературы и фольклора в школе (М. И. Шутана [Шутан, 2020], С. А. Леонова [Леонов, 2022], Л. И. Черемисиновой [Черемисинов, 2016] и др.).

Структура исследования: работа состоит из введения, трёх глав, заключения, списка использованных источников и двух приложений.

Апробация методической части работы прошла 28.10.2025 г. на базе Гимназии № 16, г. Красноярск в 6 «Б» классе [На машине времени в Древнюю Грецию] и 26.11.2023 г. в МБОУ СОШ № 4, г. Дивногорск, среди сборных команд 5-х и 6-х классов [Воскресенье – день активностей].

Кроме того, основные положения работы были представлены на следующих научных мероприятиях:

1. Доклад на XXVII Международном научно-практическом форуме студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» **Тема доклада:** «Педагогический потенциал квест-технологии на уроках литературы в средней школе (на материале изучения античной мифологии)». (Красноярск, КГПУ им. В. П. Астафьева, 15.04. 2026 г.).

Глава I. Теоретические предпосылки рассмотрения квест-технологии

1.1. Понятия «квест», «квест-технология», их история

Само слово «квест» пришло к нам в русский язык из английского, где обозначало процесс поиска чего-либо или сам искомый объект. Кроме того, в рыцарских романах данное слово обозначало отъезд рыцаря на поиски приключений [Адамчик, 1998, с. 781]. В целом, в литературе и мифологии термин «квест» сначала обозначал один из способов построения сюжета и фабулы – трудное путешествие персонажей к определенной цели, которое нередко приобретало символическую или аллегорическую окраску. В литературе квест требует от героя больших усилий, ведь он должен преодолеть много препятствий, а с ними, как правило, много путешествий. Кроме того, в литературном контексте у квеста существует аспект повествования, позволяющий рассказчику демонстрировать необычные места и культуру, в связи с путешествием героев [Панкова, 2012, с. 91].

Более знакомое и современное значение понятие «квест» приобрело в 1969 году, когда на территории Соединённых Штатов Америки появились первые «текстовые квесты» – литературные произведения, представляющие собой **разновидность игры**, требующую от игрока решения умственных задач в целях продвижения по сюжету [Чистякова, 2013, с. 20–22].

К 1970 году данное понятие было позаимствовано разработчиками компьютерных игр, чтобы обозначить игровой жанр, в котором целью игрока было движение по игровому миру к определённой заранее цели. Несколько лет американская компьютерная компания «Sierra» выпускала игры серии «Quest»: «King's Quest», «Space Quest», «Police Quest» и т.п. В этих играх, будучи в предлагаемых обстоятельствах, игрок двигался по определённому сюжету и выполнял различные задачи, над которыми необходимо было подумать, а также суметь проявить умение критически мыслить, например, обезвредить дракона, что тоже можно было сделать различными способами:

усыпить снотворным; победить его, добыв где-то меч и т.д., а это, в свою очередь, показывает ещё один аспект квестов и квест-игр – их сюжет может быть предопределён с самого начала, а может содержать множество исходов, которые будут зависеть от действий игрока [Морозова, 2017].

Именно на волне популярности продуктов компании «Sierra» у подрастающего поколения многие педагоги, осознав, что спрос на такое использование новых технологий растёт, стараются активно включить эти технические достижения в образовательный процесс и использовать их в учебных целях. Результатом этих стараний стало изобретение веб-квестов, особого типа поисковой деятельности, во время которой обучающиеся осуществляли поиск информации с помощью сети Интернет. Веб-квесты были основаны по принципу компьютерных игр, в которых в обязательном порядке устанавливалась цель для обучающихся, а они должны были добиться максимального результата, используя свои умения и знания [Полянина, 2012, с. 38].

Ключевую роль во внедрении квестов, а в частности веб-квестов, в образовательный процесс сыграл профессор Государственного Университета Образовательных Технологий Сан-Диего Берни Додж. Являясь родоначальником веб-квестов, Берни Додж вводит понятие **«квест-технологии»**, суть которой заключается в инновационной интеграции Интернет технологий в процесс обучения, а именно в процесс поиска ответов на вопросы обучающихся и решения учебных задач. Стоит отметить, что в понимании Доджа «квест» – это сайт, который содержит в себе некоторое проблемное задание и предполагает самостоятельный поиск информации о нём в сети интернет, а «веб-квест» – сама модель вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения проблемных учебных задач, то есть самих квестов [Dodge B. Some Thoughts About WebQuests].

Основные положения о квест-технологии, выдвинутые Доджем, были опубликованы в его статье 1995 года под названием «Некоторые мысли о WebQuests», которая получила широкую огласку среди педагогов по всему

миру в связи с тем, что автору удалось объединить наиболее эффективные учебные технологии в одну целостную систему деятельности. Именно исходя из этой статьи, к квест-технологии приковалось внимание методистов и педагогов, которые старались расширить это понятие. Одним из них стал Томас Марч, последователь Доджа, который детализировал понятие и, разработав ряд теоретических формулировок, старался глубже проникнуть в суть квест-технологии. В его труде «Мы уже там? Притча об образовательной эффективности технологий» он даёт более глубокое и соответствующее нынешней действительности понятие, где «квест» – это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать обучающихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска информации и её преобразовании в более сложное знание (понимание) [March, 2000]. Под «опорами» Марчем подразумевается помощь учителя работать над планами исследования трудного материала, направлять внимание на самое важное и т.д. Марч также отмечает, что преобразование информации в знание (понимание) достигается таким образом, чтобы обучающиеся смогли понимать тематические связи, легче включаться в процесс обучения и научились размышлять над собственным образовательным процессом посредством интеракции [March, 2000].

Квест-технология как понятие в работах отечественных исследователей появилась впервые в трудах Быховского Ярослава Семёновича, который, оперируя теорией о квест-технологии Берни Доджа, выводит следующее определение образовательного веб-квеста – сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу [Быховский, 1999].

Однако в отечественную педагогику квест-технология и квесты преимущественно проникли не под эгидой интернет-технологий, а как

разновидность игровой технологии без использования ИКТ. Игровая деятельность в рамках образовательного процесса рассматривается как важное средство формирования навыков, необходимых для развития обучающихся, как психофизического, так и личностного. Игра рассматривается как первичная форма приобщения обучающихся к социуму и социальным группам, а также игра формирует ответственность за свои поступки и за действия группы [Петричук, 2007, с. 57–63.]. Например, в работе Светланы Анатольевны Осяк приведено такое описание: «Собственно понятие “квест” (транслит. англ. quest – поиски) и обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету... В образовательном процессе квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам» [Осяк, 2015, с. 3].

Другой оттенок определение приобретает в работе под названием «Квест – творческая интеллектуальная игра», где автор делает акцент на сущности времяпровождения обучающихся во время участия в мероприятии: «Квест – разновидность интеллектуально-логических активных игр, синоним активного отдыха» [Серых, 2016, с. 3].

1.2 Классификации и структура квестов

В настоящий момент существует множество классификаций квестов, разработанных в разное время. Одна из отечественных классификаций образовательных квестов принадлежит Наталье Алексеевне Лёвочкиной. Выделяя разные мотивы для классификации, автор выделяет следующие **типы квестов:**

- по степени реальности: реальные и виртуальные квесты;
- по времени проведения: дневные и ночные квесты;

- по продолжительности: короткие, среднелительные, длительные квесты;
- по уровню сложности: элементарные (для новичков), продвинутые, гиперсложные квесты;
- по возрасту: подростковые, молодёжные, универсальные квесты;
- по тематике и месту проведения: квест-комнаты, квесты на заброшенных территориях (или в парках, по городу) и квесты в школах, музеях, университетах и т.д.;
- по способу прохождения: линейные квесты, нелинейные квесты (по системе матрицы), кольцевые квесты [Лёвочкина, 2016, с. 19–32].

Одна из самых ранних отечественных классификаций квестов принадлежит Ирине Николаевне Сокол. В своей работе она отмечает трудность классификации квестов, так как данное понятие имеет огромное количество определений: сайт, проблема, проблемная задача, метод, технология и т.д. Таким образом, в педагогике отсутствует единое толкование понятия «квест», что не только вызывает проблемы при подготовке учителей, но и затрудняет дальнейшее изучение предмета [Сокол, 2014, с. 138–140]. Однако, опираясь на исследования Дычкивской И.М. удаётся сформировать **характер квест-технологии:**

- по уровню применения – предметная технология;
- по научной концепции усвоения опыта – развивающая технология, то есть основывающаяся на теории развития способностей;
- по отношению к ребёнку – личностно-ориентированная технология;
- по ориентации на личностные структуры – исходя из целей и задач, а также типа квеста, может быть информационной, прикладной, эвристической, операционной, художественной и морально-нравственной технологией, а также технологией саморазвития;

- по типу управления познавательной деятельностью и организации – игровая технология [Дычківська, 2004, с. 72–76].

Ирина Николаевна Сокол в своей работе даёт и собственную классификацию по различным системным и инструментально-значимым признакам, обобщая различные подходы к **классификации квестов**:

1. По форме проведения:

а) компьютерные игры-квесты, где главный герой становится предметом интеракции обучающегося и взаимодействие их происходит посредством сюжета (собственно повествования), обследования мира, решения головоломок и задач, с которыми сталкивается герой;

б) веб-квесты – игры, направленные на поиск и анализ ресурсов в сети Интернет и создание виртуального продукта;

в) QR-квесты, направленные на работу с QR-кодами и активное их использование;

г) медиа-квесты, направленные на активную работу (поиск, анализ, сбор, создание) медиаресурсов, куда могут входить фото / видео квесты;

д) квесты в парках, на улице (квесты на природе);

е) комбинированные.

2. По режиму проведения: квесты в реальном мире, в виртуальном мире и комбинированные.

3. По сроку реализации: краткосрочные (от одного до трёх занятий), целью которых является углубление или получение знаний и их интеграция в образовательный процесс; долгосрочные длинной в семестр или учебный год, целью которых является углубление и преобразование знаний.

4. По форме работы: групповые квесты; индивидуальные квесты.

5. По предметному содержанию: моно-квесты; межпредметные квесты.

6. По структуре сюжетов: линейные квесты; нелинейные квесты; кольцевые квесты.

7. *По информационной образовательной среде*: квесты в виртуальной образовательной среде; квесты в традиционной образовательной среде.

8. *По доминирующей деятельности учащихся*: исследовательский квест; информационный; творческий; поисковый; игровой; ролевой [Сокол, 2014, с. 138 – 140].

Отдельно автором выделяется **классификация квестов** по типу задач, которая была создана основоположником квест-технологии в образовании Берни Доджем:

А) перевод – это демонстрации понимания темы на основе создания нового формата для изученного материала;

Б) планирование и проектирование – это разработка плана или проекта, который базируется на ранее заданных условиях;

В) компиляция – трансформация формата информации, которая была получена из разных источников, например, создание выставки, кулинарной книги и т.д.;

Г) самопознание – исследование обучающимися собственной личности;

Д) оценка – обоснование обучающимися определённой точки зрения;

Е) аналитическая задача – это поиск и систематизация полученной в процессе квеста информацией;

Ж) творческое задание – творческая работа, которая заключается в создании продукта определённого жанра, например, пьесы, стихотворения, видеоролика, сценария и т.д.;

З) детектив (таинственная история, головоломка) – построение выводов на основе противоречивых фактов;

И) убеждение – склонение обучающимися на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц и т.д. [Dodge B. QuestGarden].

Если рассматривать структуру образовательных квестов, то нам следует рассмотреть «технологическую карту образовательного квеста» (см. таблицу 1), которая была разработана с опорой на труды Доджа, Марча и других исследователей, Е.А. Игумновой и И.В. Радецкой, где указаны

требования к разработке квеста, а также элементы структуры квеста [Игумнова, Радецкая, 2016, с. 5].

Таблица 1 – Технологическая карта образовательного квеста

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
Возраст учащихся	Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их

целевая группа	образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.
Основное задание / основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут Вам разнообразить типы заданий.
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени

	как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически (см. «Продолжительность»).
Задания или препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа-презентаций, исследований и др., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся.

Итог квеста – образовательный «продукт».	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д.
--	--

[Игумнова, 2016, с. 6 – 7].

В первой главе нам удалось рассмотреть основные теоретические положения о квест-технологии и выявить следующие положения: существует большое количество трудностей в классификации квестов, однако несмотря на это исследователям удаётся сформулировать и унифицировать структуру квестов, на которую можно ориентироваться и которая отражает эффективность данной технологии и гарантированный результат её использования, что является неотъемлемой характеристикой любой современной технологии образования [Полат, 2001]. Так подтверждается и актуальность использования квест-технологии, ведь помимо результативности, данная технология обладает интерактивной составляющей, эмоциональным вовлечением обучающихся и широким простором для метапредметности, что так необходимо для нынешних стандартов в образовании [Образовательный квест – современная интерактивная технология]. Рабочим определением рекомендуется выбрать определение образовательного квеста Светланы Анатольевны Осяк, так как оно было сформировано позднее других и с опорой на ранее обозначенный контекст, но при этом лишён привязки к интернет-технологиям.

Глава II. Педагогический потенциал квест-технологии при изучении конкретных произведений на уроках литературы в школе

2.1. Специфика изучения фольклорных памятников и античной литературы в 6 классе

В школьном курсе литературы 6 класса изучение античной литературы и русского фольклора открывает раздел «Литература как искусство слова». Эта тема является важнейшим этапом литературного образования: она формирует у учащихся представление об истоках мировой и национальной культуры, закладывает основы для понимания более сложных литературных явлений в будущем. Однако именно этот материал часто вызывает у шестиклассников наибольшие трудности, так как изучаемые письменные тексты наиболее древние из всех, изученных обучающимися ранее. В связи с этим возникает необходимость поиска эффективных педагогических технологий, способных сделать процесс изучения древнейших текстов увлекательным и глубоким [Меркин, 2013, с. 4].

Согласно ФРП по литературе, в 6 классе на изучение фольклорных памятников отводится пять уроков, в рамках которых предлагается разобрать идейно-тематическое содержание былин (на материале не менее двух), особенности их композиции, а также образы. [Федеральная рабочая программа основного общего образования: Литература, 2025, с. 137]. На изучение античной литературы, а именно поэм Гомера «Илиады» и «Одиссеи», отводится 4 занятия, в рамках которых сосредоточить внимание рекомендуется на изучение образов Ахилла, Гектора, Одиссея и на отражении древнегреческих мифов [Федеральная рабочая программа основного общего образования: Литература, 2025, с. 137].

Специфика изучения античной литературы и фольклора в 6 классе определяется двумя ключевыми факторами: особенностями самих текстов и возрастными характеристиками учащихся. Во-первых, как уже было сказано

ранее, эти произведения отделены от современного школьника значительной временной дистанцией. Мифологическое и архаическое сознание, особенности поэтики (повторы, постоянные эпитеты, гиперболизация, синкретизм) требуют расшифровки на язык, понятный современному подростку. Главной идеей современной программы по литературе является изучение литературы от мифов к фольклору, от фольклора к древнерусской литературе. Этот путь позволяет обучающимся проследить эволюцию художественного сознания. Однако на практике учителя сталкиваются с проблемой низкой мотивации обучающихся, которая усугубляется преобладанием стандартных, репродуктивных методов, не способных заинтересовать их [Меркин, 2013, с. 3].

Наиболее востребованные и эффективные приёмы работы с текстами античной литературы и русского фольклора можно разделить на три группы. Первая – приёмы, актуализирующие личностное восприятие обучающихся и их сопереживание героям. Среди таких приёмов встречаются «урок-путешествие» (исторический экскурс и восстановление контекста), словесное рисование и драматизация, как способ сотворчества в виде инсценировок или пересказа текста от лица одного из героев текста, а также постановка проблемного вопроса, с целью осознать значимость тех или иных событий. В эту же группу приёмов входит и создание творческих работ, например, сочинение сказок, песен или историй по мотивам изучаемых на уроках былин [Шутан, 2020, с. 24–28].

Вторая группа приёмов направлена на исследования формальных особенностей текстов. В этот методический корпус входят разнообразные способы работы со средствами художественной выразительности, например, сопоставление гиперболизированного описания подвигов героев с реальными человеческими возможностями (как богатырь «вывертывает корни и камень в борозду валит») или работа с устойчивыми составными эпитетами Гомера (Ахилл быстроногий, шлемоблещущий и т.д.). В эту же группу входит лексическая работа по разбору значений архаизмов и историзмов –

возможен вариант составления словаря. В результате такой работы происходит оформление образов героев и понимание роли деталей и символики. К этому нередко добавляется актуализация и исследование мифов с привлечением проблемных вопросов [Леонов, 2022, с. 54–58].

Третья группа приёмов направлена на установление взаимосвязи древнейших текстов с современностью и мировой культурой в целом. Среди таких приёмов встречается работа с фразеологизмами и их ролью в современном русском языке (например, «Ахиллесова пята, Троянский конь»), осуществляемая с целью доказать их востребованность и актуальность. Наиболее отражающие эту группу – приёмы, отражающие метапредметность и взаимосвязь искусств: привлечение отрывков спектаклей, фильмов или мультипликации, а также сравнение текстового описания подвигов героев с их воплощениями на картинах (например, поединок Ахиллеса с Гектором, образы богатырей у В. Васнецова или К. Васильева). Если говорить об образах античных богов, то наиболее актуальной для обучающихся будет сравнение их репрезентаций в современных компьютерных играх и других продуктах массового искусства [Черемисинова, 2016, с. 77–81].

Приведённые группы приёмов направлены на активное и творческое восприятие материала, но стоит отметить, что все они, хоть и формируются по разнообразным способам изучения литературных текстов, существуют изолированно друг от друга. Задачей методики преподавания античной литературы и русского фольклора становится их объединение в рамках одного или череды уроков, с целью сочетать в себе различные подходы и приёмы. Одним из способов эффективно сочетать в себе игровые, творческие и исследовательские методы становится квест-технология, о потенциале при изучении обозначенного материала которой пойдёт речь в следующем параграфе.

2.2. Возможности реализации квест-технологии при изучении античной литературы и русского фольклора

Квест-технология, изначально зародившаяся в цифровой среде, давно вошла в арсенал средств современного педагога. Существенное отличие игровых технологий на уроках литературы, и квестов в частности, от простых развлекательных пауз заключается в их способности моделировать особый тип познавательной деятельности, где ученик занимает активную позицию исследователя. В контексте темы исследования квест-технология выступает не просто как игра, а как педагогический инструмент, позволяющий интегрировать описанные выше методические приёмы в единую, сюжетно и логически связанную структуру [Хорунжая, 2024].

Квесты вписываются в требования ФГОС, так как направлены не только на предметные, но и на метапредметные результаты. Участники квеста развивают коммуникативные навыки (работа в команде, умение договариваться), регулятивные навыки (планирование маршрута, распределение времени) и познавательные навыки (поиск и анализ информации, решение проблемных задач) [Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, 2021]. И. Н. Ковтун в своём исследовании подчёркивает, что методически грамотно организованная квест-игра представляет собой алгоритмизированный процесс, где каждый этап подчинён общей дидактической цели и следует чёткому плану, сформированному на этапе подготовки сценария мероприятия, но подразумевающий возможные дополнения в ходе действия и проведения такового [Ковтун, 2021, с. 101].

Ключевые возможности квест-технологии при изучении древних текстов соответствуют способам реализации тех приёмов, которые были обозначены в предыдущем параграфе, так как у обучающихся, во-первых, за счёт личного присутствия в предлагаемых сценарием обстоятельствах

происходит погружение в эпоху и действительность, во-вторых, за счёт основы на приключенческом сюжете не теряется динамика в повествовании и использовании разнообразных методических приёмов [Федорец, 2025].

Следующим немаловажным аспектом квеста является его сегментированная структура в основной части. Так как обучающиеся в рамках прохождения живого игрового квеста путешествуют по многочисленным локациям, появляется возможность беспрепятственно реализовывать различные типы заданий, дифференцируя их по разным этапам мероприятия: работа с текстом и литературоведческий анализ могут быть включены имплицитно в рамках творческих заданий, а культурологический аспект может реализовываться через знакомство с квест-героями и реалиями эпохи, как на этапах сценического начала, так и непосредственно на самих локациях. Этот же аспект позволяет активно формировать метапредметные компетенции посредством развития коммуникативных навыков, решения проблемных задач, поиска и анализа информации [Осяк, 2015, с. 202].

На мотивационный потенциал в изучении античной литературы и русского фольклора может сказываться и удовлетворяемая форматом квест-игры потребность в самоутверждении и общении, которая свойственна возрастному периоду подростков в 6-м классе. Благодаря возможности проявить себя, самостоятельно вести диалоги с квест-героями, влиять на судьбу команды и показать свои сильные стороны в зависимости от направленности задания на локации обеспечивается повышение уровня мотивации среди обучающихся и решается проблема «сопротивления материалу» [Федорец, 2025].

Подводя итог анализа педагогического потенциала квест-технологии можно утверждать, что она представляет собой эффективный инструмент для решения задач, поставленных в методике преподавания литературы. Квест не просто развлекает, он создаёт условия для глубокого погружения и изучения, повторения и закрепления особенностей художественного мира, позволяет

органично соединить теоретический анализ с творческой деятельностью и обеспечивает высокую учебную мотивацию. Благодаря особенностям формата технология позволяет полностью уйти от репродуктивного воспроизведения материала и создать многомерное образовательное пространство, в котором возможно применение разнообразных приёмов, методов и практик.

Глава III. Реализация квест-технологии в рамках уроков литературы и во внеурочной деятельности в школе

3.1. Анализ квеста «Древнерусские сказки, какие они есть»

Для анализа был выбран сценарий квеста «Древнерусские сказки, какие они есть» (Приложение А), который был проведён 26.11.2023 в МБОУ_СОШ № 4 г. Дивногорск [МБОУ_СОШ № 4 г. Дивногорск]. Основная идея квеста заключается в том, что команды, перемещаясь по секциям (этажам) и выполняя различные задания, повышают уровень своих культурологических знаний и духовно-нравственной культуры посредством изучения русского фольклора и знакомства с героями русских мифов, легенд, сказок и т.д. Процесс игры носит творческий и образовательный характер. Данный квест необходимо организовать в помещении, в зависимости от местонахождения участников и их комфортного восприятия новой информации. Предполагаемое количество участвующих: две команды, количество участников в каждой не ограничено. Участникам предлагается пройти в сумме три этапа, в каждом из которых 3 станции, где необходимо выполнить от одного до двух заданий. Далее анализ сценария будет производиться согласно технологической карте образовательного квеста, разработанной Игумновой Е. А. и Радецкой И. В.

1) **название** «Древнерусские сказки, какие они есть» – достаточно оригинальное и отражающее суть происходящего в квесте – обучающимся предстоит познакомиться с содержанием фольклора и развеять стереотипы о героях русских сказок, узнать их настоящую историю;

2) **направленность квеста.** В приоритет ставятся комплекс воспитательных направлений – эстетическое направление, междисциплинарное, литературоведческое направление, патриотическое (развитие любви к родному языку и культуре);

3) **цель и задачи.** Цель непосредственно прописана в самом сценарии: *«Расширить и углубить познание обучающихся в славянском фольклоре, а также развеять стереотипные восприятия образов мифологических героев и существ из легенд Древней Руси, повысить самостоятельность обучающихся в ведении диалогов и решению конфликтов, поспособствовать формированию логического мышления и развитию речи, а также творческого потенциала обучающихся. Развить любовь к родной культуре и русскому языку».* Данная цель является диагностической и ориентиром выступают образовательные стандарты [Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования];

4) **продолжительность.** Данный квест является краткосрочным, так как его продолжительность ограничивается двумя учебными часами (80 минут), что позволяет провести его в рамках учебного плана по предмету «Литература» в 6 классе или во внеурочное время. Рекомендуется проводить данное мероприятие к концу изучения русского фольклора, используя квест как форму контроля, что будет полезно не только детям, но и учителю-предметнику и классному руководителю, чтобы исследовать особенности и специфику взаимодействия обучающихся шестого класса;

5) **возраст учащихся / целевая группа.** Целевая группа – обучающиеся шестых классов (11 – 12 лет). Личностные качества данной группы можно охарактеризовать следующим образом: непоследовательные в изучении школьного материала, обладающие отсутствием интереса к классическим методам преподавания, эмоционально нестабильные, обладающие высокими притязаниями, слабо мотивированные к изучению фольклора. Такие выводы можно сформировать на основе ответов, данных при прохождении опросника, который будет обсуждён позже. Также нередко данная целевая группа ходит в образовательное учреждение не для учёбы, а для общения со сверстниками;

б) **легенда.** Предшествует событиям игры легенда, которая излагается инструктором перед этапом жеребьёвки: *«Богиня Доля – Небесная Богиня*

счастливой судьбы, счастья и удачи в жизни и созидательных деяниях. Это вечно красивая, молодая Небесная пряжа, которая прядет чудесную нить жизни человеческой. И жизнь человеческая повернулась для самой Доли неожиданным чередом. В её жизни появился великий Князь Дивногорья и сделал ей предложение руки и сердца. Этой неожиданностью и решили воспользоваться тёмные силы во главе с великой и ужасной сестрой Доли, Недолей, или как её ещё называли, Лихом Одноглазым, которая решила напасть на самое дорогое для всех людей - свою сестру». Обучающиеся оказываются в мире Древней Руси, а сами они являются в этом мире удалыми богатырями и богатырками, которые становятся втянуты в междоусобицу между добром и злом, двумя славянскими богинями-сёстрами. Данная легенда идеально подходит для воплощения в квесте, нацеленном на обучающихся пятых классов, так как через славянскую мифологию в рамках квеста появляется возможность изучить русский фольклор глубже, чем на базовом школьном уровне, что являет собой принцип метапредметности. Кроме того, в рамках такой легенды упрощается восприятие изучения русского языка и фольклора, так как атмосфера Древней Руси располагает к этому больше, чем какая-либо другая;

7) **квест-герои.** Все квест-герои (квестодатели) являются персонажами русского фольклора, кроме Князя и Придворного Чародея, так как они являются навигаторами (см. 11 пункт). Сами обучающиеся тоже становятся квест-героями, так как помимо роли богатырей-героев путём жеребьёвки одна половина становится на сторону добра (Доли), а вторая будет являться антигероями (будут на стороне Недоли), что позволяет им, исходя из своих стараний прийти к одному из нескольких возможных исходов данного противостояния;

8) **основное задание / основная идея.** Основным заданием обучающихся в рамках квеста становится поиск сторонников в битве противоборствующих сторон (Доли и Недоли). Поиск осуществляется посредством путешествия по миру Древней Руси и помощи сказочным

героям. Задание носит проблемный характер, так как в процессе поиска союзников перед обучающимися ставятся такие задачи как: суметь грамотно изложить цель своего путешествия сказочным героям, проявлять такие качества как учтивость, умение слушать, апеллировать доводами и т.д.;

9) **сюжет и продвижение по нему.** Сюжет данного квеста имеет все традиционные элементы: *экспозиция* – инструктаж, жеребьёвка и деление на две команды, представление командам их сторонников отдельно друг от друга (встреча антигероев с Недолей и встреча героев с Князем); *завязка* – сценическая часть в актовом зале, свадьба Князя и Доли, последующая кража невесты злодеями и отправление в поход; *развитие действия* – активный этап квеста, само путешествие по миру Древней Руси, знакомство со сказочными героями, поиск союзников; *кульминация* – очная ставка, в процессе которой квест-герои в актовом зале озвучивают, чью сторону они выбрали и почему; *развязка* – открытый финал, где осуществляется один из исходов: победа Доли, победа Недоли или ничья с торжественным примирением богинь;

10) **задания / препятствия.** Во время активного этапа обучающиеся передвигаются по миру квеста, имеющего трёхчастную структуру: три этажа (Княжеские владения, леса и горы, тёмная чаща), на каждом из которых по три станции, где участникам даётся от одного до двух заданий. Такая структура позволяет наиболее грамотно и продуктивно распределить типы заданий и препятствий на пути у обучающихся: на каждом этаже находится от одного до двух заданий, содержащих теоретическую основу, от одного до двух заданий, развивающих творческий потенциал участников и одно задание, направленное на развлечение и привлечение внимания к происходящему у обучающихся, что необходимо исходя из их возрастной категории;

11) **навигаторы.** Навигаторами в данном квесте выступают квест-герои, выдуманные для данного проекта. Князь – навигатор для команды Доли, Чародей – навигатор для команды Недоли. Именно они становятся

ориентирами, организовывающими целенаправленное путешествие обучающихся. На наш взгляд, такое воплощение навигаторов для данной целевой группы наиболее предпочтительно, так как благодаря присутствию квест-героев осуществляется контроль дисциплины в группе обучающихся. Данные квест-герои по сценарию не принимают активного участия в диалогах между другими квест-героями и обучающимися, а лишь несут навигационную, нарративную и контролирующую функции;

12) **ресурсы.** Для прохождения квеста обучающимся для определённого типа заданий предлагаются распечатки, памятки. Использование ИКТ не предусмотрено (кроме использования музыкального сопровождения в актовом зале в начале и конце мероприятия);

13) **критерии оценивания деятельности обучающихся.** В качестве средства для оценки деятельности обучающихся существуют бланки, в которые вносятся «баллы», «время» или «количество правильных ответов» обучающихся в зависимости от типа станции, на которой осуществляется проверка. Благодаря этим же бланкам на этапе кульминации, очной ставки, квест-герои и выбирают из двух команд победителя в противостоянии и встают на его сторону.

14) **итог квеста – образовательный «продукт».** В данном квесте итогом станет не только измеренный результат деятельности обучающихся, но их уровень их вовлеченности в происходящее. Кроме того, этап кульминации и развязки соотносится с выполнением основного задания: обучающимся становится ясно, какая из команд собрала больше сторонников, и какая конкретно область является для конкретной команды проблемной (станции, связанные с теорией, творчеством и т.д.).

В результате сопоставления содержания сценария «Древнерусские сказки, какие они есть» с технологической картой образовательного квеста, нами был сделан вывод, что в данном мероприятии присутствуют все необходимые элементы структуры, а также соблюдены требования к его

разработке, что позволяет охарактеризовать его как методически верно подготовленный.

Стоит охарактеризовать эффективность этого квеста с точки зрения методики преподавания литературы и метапредметности. Во-первых, фабула квеста содержит былинный сюжет о противостоянии сестёр Доли и Недоли, на большинстве станций представлена история образов сказочных существ (Баба Яга, Кощей, Леший), а также воспроизводится пересказ былин «Садко» и «Добрыня и Настасья» [Былины: сказания о богатырях земли русской, 2012, с. 10, 46]. Кроме этого проводится работа по развитию речи в нескольких форматах: написание лирического текста (литературная игра буриме у Садко), создание прозаической истории с использованием ключевых слов (задание Кота Баюна). В данном квесте наблюдается высокий уровень метапредметности с дисциплиной «Русский язык»: осуществляется работа с фразеологизмами и их творческое воплощение, проводится несколько упражнений на орфографию и орфоэпию (станция Кощея), а также лексическая работа и работа со словарём в рамках выполнения задания от Елены Премудрой. Такие задания, согласно ФГОС, способствуют укреплению системного знания и умения пользоваться русским языком [Федеральная рабочая программа основного общего образования : Русский язык, 2025].

Перед проведением мероприятия обучающиеся 6-х классов приняли участие в опросе на знание фольклорных памятников, героев былин и на измерение уровня мотивации в изучении материала. Число респондентов – 53.

В ходе анализа полученных данных (опроса) обучающихся 6-го класса было выявлено, что общая мотивированность обучающихся составляет 60%. Это высокий показатель в соотношении с остаточными и актуальными знаниями фольклора. Верные ответы на теоретические вопросы составили 20%. Этот показатель свидетельствует о недостатке, неимении, потере знаний о устном народном творчестве. В сфере исследования знаний

фольклора, а именно в ходе анализа было выявлено, что в большинстве своём обучающиеся, если и знают, то только имя трёх богатырей Руси. Крайне редки случаи, когда испытуемые знают и другие аспекты фольклора. Это свидетельствует о популярности трёх богатырей в современной культуре. Можно предположить, что актуализирующим фактором является мультипликация или другое средство популяризации знаний в общественном сознании, в данном случае в сознании обучающихся 6-го класса.

После мероприятия был проведён ещё один опрос с целью измерить динамику мотивированности и запоминания изученного и повторённого материала. Результаты опроса показали, что в сфере исследования общей мотивированности обучающихся процентное соотношение возросло до 93%. Этот результат, приближающийся к 100% мотивации, наглядно показывает действенность данного эксперимента (квест-игры) среди обучающихся 6-го класса. В результате эксперимента было выявлено, что процентное соотношение знаний «до» и «после», даже при условии уменьшения выборки (45 респондентов) изменилось. Результатом стал показатель знаний, равный 84%, что свидетельствует как об эффективном усвоении обучающимися предполагаемых знаний, внедрённых в квест-игру, так и об эффективной актуализации остаточных знаний у опрошенных.

3.2. Анализ квеста «Кто такой Илья и зачем нам Илиада?»

Для анализа был выбран сценарий квеста «Кто такой Илья и зачем нам Илиада?» (Приложение Б), проведённый на базе Гимназии № 16, г. Красноярск в 6 «Б» классе [На машине времени в Древнюю Грецию]. Основная идея квеста заключается в том, что команды, представляющие собой отряды атридов, которые, будучи в загробном мире, помогают Орфею восстановить историю Ахиллеса и Патрокла, путешествуя через храмы древнегреческих богов и непосредственно Трои.

Процесс игры носит творческий и образовательный характер. Данный квест необходимо организовать в помещении, в зависимости от местонахождения участников и их комфортного восприятия новой информации. Предполагаемое количество участвующих: две команды, количество участников в каждой не ограничено. Участникам предлагается пройти в сумме три этапа (Морское царство, Троя, гора Олимп), в каждом из которых 3 станции, где необходимо выполнить от одного до двух заданий или стать свидетелями инсценировки. Всё действие предваряется сценическим началом, и оканчивается очной ставкой с выявлением победившей команды и восстановлением хронологии Троянской войны. Далее анализ сценария будет производиться согласно технологической карте образовательного квеста, разработанной Игумновой Е.А. и Радецкой И.В.

1) **название.** «Кто такой Илья и зачем нам Илиада?» – название, в основе которого каламбур, привлекает внимание школьников и вызывает интерес в связи с расхождением с содержанием (логично предположить, что Ильи в древнегреческом тексте не было). Оно также краткое и оригинальное;

2) **направленность квеста** – комплексный квест, включающий образовательный аспект в контексте литературы (рамка квеста, герои, образы), творческий аспект (рисование, лепка), воспитательный – умение вести себя, формулировать речь и собственные цели (при первой встрече с квест-героями);

3) **цель и задачи:** цель непосредственно прописана в самом сценарии: *«Расширить и углубить познание обучающихся об античной литературе и мифологии, а также закрепить восприятие образов мифологических героев, богов и хтонических созданий из мифов Древней Греции, повысить самостоятельность обучающихся в ведении диалогов и решению конфликтов, поспособствовать формированию логического мышления и развитию речи, а также творческого потенциала обучающихся, развить любовь к мировой культуре».* Данная цель является диагностической и

ориентиром выступают образовательные стандарты [Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования];

4) **продолжительность** – квест разработан на 80 – 90 минут, подразумевает возможность проведения на сдвоенных уроках в школе, следовательно, он является краткосрочным. Рекомендуется проводить данное мероприятие во время второго и третьего часа изучения темы «античная литература» во внеурочное время или же во внеурочное, что будет полезно не только детям, но и учителю-предметнику и классному руководителю, чтобы исследовать особенности и специфику взаимодействия обучающихся шестого класса и создать мостик к закреплению темы;

5) **целевая группа** – обучающиеся 6 классов (11-12 лет). Стоит отметить, что мероприятие подходит и для классов старше. Личностные качества данной группы можно охарактеризовать следующим образом: непоследовательные в изучении школьного материала, обладающие отсутствием интереса к классическим методам преподавания, эмоционально нестабильные, обладающие высокими притязаниями, немотивированные к изучению античной литературы. Такие выводы можно сформировать на основе ответов, данных при прохождении опросника, который будет обсуждён позже. Также нередко данная целевая группа ходит в образовательное учреждение не для учёбы, а, в первую очередь, для общения со сверстниками;

6) **легенда** предшествует событиям игры. Она излагается сначала инструкторами (Аидом и Персефоной) перед этапом жеребьёвки, а затем в рамках сценического начала, где обозначается первичная сюжетная рамка квеста (пир в Подземном царстве и появление Орфея) и вторичная (песнь об Ахилле и Патрокле, события Троянской войны), в которую обучающиеся погружаются, будучи в ролях членов отрядов обозначенных героев;

7) **квест-герои**. В сценарии представлены не только герои поэмы Гомера «Илиада» (Ахиллес, Патрокл, Гектор, Афина, Аполлон и т.д.), но и сам автор оригинального текста, а также ряд богов и хтонических существ,

не появлявшихся на страницах книги (Медуза Горгона, Дионис, Аид, Персефона, Орфей и др.). Сделано это с целью актуализации знаний об античной мифологии и разнообразия персонажей;

8) **основное задание** заключается в том, что, с одной стороны, обучающиеся должны вернуть на пир к Аиду гостей, заслужив их доверие во время прохождения их станций, а, с другой – пройти путь Ахиллеса и Патрокла во время Троянской войны, чтобы этих героев встретить и стать свидетелями событий поэмы. После успешного выполнения заданий на станциях участники получают от квест-героев обрывки текста «Илиады», которые необходимо будет сложить воедино и выразительно прочесть, таким образом завершая историю Ахиллеса и Патрокла.

Задание носит проблемный характер, так как в процессе примерения гостей, общения с богами и героями перед обучающимися ставятся такие задачи как: суметь грамотно изложить цель своего путешествия богам и героям, проявлять такие качества как учтивость, умение слушать, апеллировать доводами и т.д.;

9) **сюжет и продвижение по нему.** *Экспозиция* рассказывается Аидом и Персефой на этапе жеребьёвки до сценического начала. Обучающимся объявляют их роли и описывают их дальнейший путь в тронный зал. Таким образом обозначается рамка композиции (пир в Подземном царстве).

Завязка проходит во время сценического начала, причём сразу на двух уровнях: на празднике богов происходит ссора, а затем появляется Орфей, помогая которому обучающиеся должны будут принять участие в его песне. Начиная исполнять свою песню, Орфей приглашает Ахиллеса и Патрокла для представления и знакомства с командами. Далее Ахиллес даёт наставление Патроклу, опираясь на оригинальный текст поэмы Гомера и команды отправляются в путь, чтобы пережить приключения героев.

Развитие действия – сами станции. По мере их продвижения Ахиллес и Патрокл больше делятся своей историей, рассказывают о том, что росли, как братья, повествуют о причинах Троянской войны. Важнейшим этапом

развития действия становится срединная точка мероприятия, где обе команды встречаются, чтобы стать свидетелями инсценировки (Бой Гектора и Патрокла). Помимо наглядного представления, во время схватки и оплакивания Патрокла Ахиллесом, появившись из соседнего помещения, Орфей выразительно читает вслух аналогичные отрывки из поэмы. После этого Орфей становится навигатором (см. пункт 11) и продолжает путешествие вместе с командой, ранее курируемой Патроком.

Кульминация проходит в месте, откуда началось путешествие обучающихся. Теперь снова квест-герои на пиру, и финальным заданием становится необходимость восстановить текст поэмы Гомера из отрывков, полученных каждой командой после успешного прохождения локаций. Когда исходный текст будет завершён происходит последняя схватка Ахиллеса и Гектора.

Развязка – очная ставка. Из двух команд определяется лучшая. Каждый квест-герой, опираясь на результаты из бланков отдаёт один голос за тот отряд, который лучше (быстрее, с меньшим количеством ошибок или просто учтивее) справился с его заданием. На чьей стороне больше голос – та и считается победительницей. После этого завершается и история Орфея, которому Аид обещает вернуть Эвридику, но только согласно определённым условиям, которые они обсудят чуть позже;

10) **задания или препятствия** разнообразны. Присутствуют творческие задания (лепка из воздушного пластилина, рисование щита Ахиллеса), задания по литературе и знанию мифологии («заполни пропуски» у Гомера, сопоставление монстров и чудищ у Афины, работа с описанием деталей у Фетиды), развлекательные задания («дегустация» Диониса, «громкий вопрос» Наяды), задание на внимательность и смекалку (лекарства у Аполлона, поиски Персефоны, поиски золотого руна), а также задания, направленные на физическую активность (стрельба из лука у Аполлона, физ.подготовка от Ахиллеса и Патрокла, проводимая в случае расхождений во времени с другой командой; «управление ветрами» Эола);

11) **навигаторы** – Ахиллес и Патрокл (позже по сценарию – Орфей). Роль навигаторов в этом квесте шире, чем простое сопровождение: они такие же полноправные участники сценического начала и театрализованного пролога (Ахиллес даёт наставление Патроклу перед тем, как тот отправится в путь со своей командой), герои рассказывают свои художественные биографии и истории друг друга во время путешествий с командами от станции к станции, оба становятся участниками инсценировке в середине мероприятия (гибель Патрокла от рук Гектора), а также принимают участие в финале (месть Ахиллеса Гектору);

12) **ресурсы.** Для прохождения квеста обучающимся для определённого типа заданий предлагаются распечатки, памятки. Использование ИКТ не предусмотрено (кроме использования музыкального сопровождения в актовом зале в начале и конце мероприятия). В качестве локаций рекомендуется использовать учебные классы, так как за столами удобно организовать работу с памятками и раздаточным материалом. На усмотрение актёров, исполняющих роли квест-героев, на локациях тоже может быть музыкальное сопровождение. Для станции с Медузой Горгоной требуется по одной упаковки воздушного пластилина на команду. Остальные материалы готовятся на индивидуальное усмотрение актёров в ролях квест-героев;

13) **критерии оценивания деятельности обучающихся.** В качестве средства для оценки деятельности обучающихся существуют бланки (их конкретное содержание обговаривается индивидуально с актёрами, исполняющими роли квест-героев), в которые вносятся «баллы», «время» или «количество правильных ответов» обучающихся в зависимости от типа станции, на которой осуществляется проверка. Благодаря этим же бланкам на этапе кульминации, очной ставки, квест-герои и выбирают из двух команд лучшую и встают на её сторону.

14) **итог квеста** – образовательный «продукт». «Продуктом» деятельности обучающихся становится составленный в хронологической

последовательности аналог текста поэмы Гомера «Илиады». Основой для создания становятся пережитые школьниками события и отрывки текста, которые они слышали и изучали во время своего путешествия.

Кроме того, итогом выступает и выявление победителя среди двух команд, которое происходит в формате «очной ставки», когда квест-герои, на основе баллов, проставленных в бланках, выбирают тот отряд атридов, который успешнее справился с их заданием. Конечный результат зависит от количества таких квест-героев на сторонах одной и другой команд.

В результате сопоставления содержания сценария «Кто такой Илья и зачем нам Илиада?» с технологической картой образовательного квеста, нами был сделан вывод, что в данном мероприятии присутствуют все необходимые элементы структуры, а также соблюдены требования к его разработке, что позволяет охарактеризовать его как методически верно подготовленный.

Стоит охарактеризовать эффективность этого квеста с точки зрения методики преподавания литературы. В квесте отображены ключевые элементы сюжета поэмы Гомера «Илиада», а также на станции с Эолом (его предыстория) и в одном из отрывков текста актуализируется образ Одиссея. В рамках мероприятия неоднократно осуществляется работа с текстом художественного произведения в разнообразных форматах: восстановление хронологии событий, пересказ, заполнение пропусков с ключевыми словами из оригинального текста, использование описания героев и деталей при выполнении творческих заданий (рисование щита Ахиллеса), а также обучающиеся стали свидетелями инсценировки гибели Патрокла и Гектора.

Перед проведением мероприятия обучающиеся 6-х классов приняли участие в опросе на знание поэм Гомера, мифов Древней Греции и на измерение уровня мотивации в изучении материала. В корпус вопросов, выявляющих уровень мотивированности, входили вопросы «Интересно ли Вам изучать мифы Древней Греции?», «Интересно ли Вам изучать литературу о Троянской войне?», ответ на которые подразумевал

односложный утвердительный или отрицательный ответ. В корпусе вопросов на знание текстов были предложены следующие: «Кто такой Ахиллес и что Вы помните о нём?», «Каких героев поэмы «Илиада» Вы помните?», «Каких Вы помните Олимпийских богов?», «Какие мифы Древней Греции Вы помните?», «Кто такой Одиссей, и чем он занимался?».

Результаты опроса показали, что уровень мотивации в изучении античной литературы составил 63% от всего класса (участие в опросе приняли 24 человека). Правильность ответов на теоретические вопросы составила 15% (вспомнили Ахилла и несколько фразеологизмов, таких как «Троянский конь», «Ахиллесова пята», среди богов несколько обучающихся вспомнили Ареса, Артемиду, Афродиту, Зевса и Посейдона).

После мероприятия был проведён ещё один опрос с целью измерить динамику мотивированности и запоминания изученного и повторённого материала. Спустя неделю после квест-игры уровень мотивации в изучении античной литературы составил 94% (участие приняли 20 респондентов)

Правильность ответов на теоретические вопросы составила 82% (вспомнили автора поэм, описали щит Ахиллеса, главных героев Илиады (Ахиллеса, Патрокла, Гектора), причины Троянской войны и т.д. Среди Богов вспомнили всех, кто был представлен среди квест-героев, но отнесли к ним несколько лишних, например, Фетиду и морскую нимфу).

Результаты опроса показали, что квест-игра благоприятно повлияла на уровень теоретической подготовки. Кроме того, возрос интерес к изучению античной литературы, что служит предпосылкой к созданию последнего, согласно учебному плану, урока на закрепление темы «Античная литература».

В результате анализа сценариев квест-игр и ответов респондентов в предлагаемых опросах было выявлено, что такой формат актуализации и изучения материала способствует повышению мотивации к изучению литературы и росту теоретической подготовки обучающихся в рамках работы с важнейшими для истории русской и мировой литературы текстами.

В случае создания мероприятия, соответствующего технологической карте образовательного квеста наблюдается динамика повышения показателей мотивированности обучающихся в изучении русского фольклора и античной литературы.

Заключение

Изучение античной литературы и русского фольклора в 6 классе сопряжено с рядом трудностей: значительная временная дистанция, архаичность языка, особая поэтика, а также низкая мотивация школьников, вызванная отсутствием наглядности и эмоциональной вовлечённости. В связи с этим потребовался поиск такой педагогической технологии, которая смогла бы интегрировать разнообразные методические приёмы в единую, сюжетно и логически организованную структуру.

В первой главе работы были рассмотрены теоретические предпосылки квест-технологии. На основе анализа научной литературы (труды Б. Доджа, Т. Марча, Я. С. Быховского, Е. А. Игумновой, И. В. Радецкой, И. Н. Сокол и других исследователей) было уточнено понятие «квест-технология» как особой формы организации образовательного процесса, сочетающей игровую, исследовательскую и проектную деятельность. Выявлено, что ключевая особенность квест-технологии заключается в её способности моделировать активную познавательную позицию ученика, который перестаёт быть пассивным получателем информации и становится участником приключенческого сюжета, решающим проблемные задания на разных этапах. Существующие классификации квестов были систематизированы и соотнесены с задачами школьного литературного образования. Особое внимание было уделено технологической карте образовательного квеста, разработанной Игумновой и Радецкой, которая задаёт чёткие требования к разработке мероприятия. Это позволило использовать данную разработку как инструмент для анализа авторских сценариев.

Во второй главе был проанализирован педагогический потенциал квест-технологии при изучении конкретных произведений. На основе работ М. И. Шутана, С. А. Леонова, Л. И. Черемисиновой и др. были выделены три

группы эффективных приёмов работы с древними текстами. Установлено, что квест-технология позволяет интегрировать перечисленные приёмы в единый контекст, обеспечивая эффект погружения в эпоху, удовлетворяя возрастные потребности шестиклассников, а также формируя метапредметные компетенции (коммуникативные, регулятивные, познавательные). Квест достигает предметных, личностных и метапредметных результатов обучения.

В третьей главе был представлен анализ двух авторских квест-игр – «Древнерусские сказки, какие они есть» (на материале русского фольклора) и «Кто такой Илья и зачем нам Илиада?» (на материале поэм Гомера). Оба сценария были проанализированы в соответствии с технологической картой образовательного квеста; выявлено, что они содержат все необходимые структурные элементы. Важнейшим результатом стало экспериментальное подтверждение эффективности квест-технологии. На примере квеста по русскому фольклору было зафиксировано повышение мотивации обучающихся с 60% до 93%, а также увеличение уровня теоретических знаний с 20% до 84% после участия в игре. Аналогичные результаты были получены при анализе квеста по античной литературе: мотивация выросла с 63% до 94%, правильность ответов на теоретические вопросы – с 15% до 82%. Эти данные наглядно демонстрируют, что квест-технология способствует не только актуализации остаточных знаний, но и глубокому, осмысленному усвоению нового материала.

Раскрыты понятия «квест» и «квест-технология», рассмотрены классификации и структура квестов. Проанализирована специфика изучения русского фольклора и античной литературы в 6 классе. Проведён анализ авторских сценариев квест-игр, охарактеризован их педагогический потенциал. Разработаны практические рекомендации по организации образовательных квестов, которые могут быть использованы учителями литературы в урочной и внеурочной деятельности. Предложены методические приёмы, интегрированные в сценарии квестов (работа с

фразеологизмами, архаизмами, буримэ, лепка, рисование, инсценировки, решение орфографических и орфоэпических задач и др.).

В итоге результаты проведённого исследования подтверждают, что квест-технология является полноценным, методически обоснованным эффективным инструментом, способным решать задачу литературного образования – сделать древние тексты живыми, понятными и лично значимыми для современного школьника. Апробация авторских сценариев доказала их действенность, что позволяет рекомендовать их к использованию в школьной практике.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Список литературных источников

1. Былины: сказания о богатырях земли русской / [пересказ А. Н. Нечаева]; худож. О. Подвилова. – Москва: Самовар, 2012. – 96 с.: цв. ил. – (Школьная библиотека). – ISBN 978-5-9781-0342-7.
2. Кун, Н. А. Мифы и легенды Древней Греции / Н. А. Кун. – Москва : АСТ; Санкт-Петербург : Полигон, 2006. – 479 с. : ил. – ISBN 5-17-022750-7.
3. Гомер. Илиада ; Одиссея / Гомер ; пер. с древнегреч. Н. И. Гнедича, В. А. Жуковского ; коммент. С. Ошерова. – Москва : Слово / Slovo, 2010. – 780 с.

Список научных источников

4. Адамчик, Н. В. Большой англо-русский словарь / авт.-сост. Н. В. Адамчик – Мн.: Литература, 1998. – 1168 с.
5. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам : Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004. – С. 90 – 95.
6. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". [Электронный ресурс]. URL: <http://ito.bitpro.ru/1999> (дата обращения: 02.06.2026).
7. Дычкивская, И. М. Инновационные педагогические технологии : науч. пособие. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.

8. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита : Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 184 с.
9. Ковтун, И. Н. Технология организации квест-игр на уроках литературы в основной школе // Гуманитарная парадигма. 2021. № 1 (16). С. 99 – 105.
10. Коровина В. Я. Литература. 8 класс: учебник для общеобразовательных организаций: в 2 ч. / В. Я. Коровина, В. П. Журавлев, В. И. Коровин. 12-е изд., перераб. – М.: Просвещение, 2023. – Ч. 1. – 415 с.
11. Леонов, С. А. Литература : методические рекомендации : 6 класс / С. А. Леонов. – Москва : Дрофа, 2022. – 286 с.
12. Лёвочкина, Н. А. Молодёжный квест как средство воспитания и культурного общения // СИСП. – 2016. – № 9 (65). – С. 19 – 32.
13. МБОУ_СОШ№4 г. Дивногорск // Воскресенье – день активностей [Электронный ресурс]. URL: https://vk.com/div_school4?w=wall-198357611_2132 (Дата обращения 11.05.2026).
14. Меркин, Г. С. Программа по литературе для 5–9 классов (авторы-составители Г. С. Меркин, С. А. Зинин, В. А. Чалмаев) : [фрагмент] / Г. С. Меркин, С. А. Зинин, В. А. Чалмаев. – Текст : непосредственный // Литература : 5 класс : учебник для общеобразовательных организаций : в 2 ч. / Г. С. Меркин. – 2-е изд. – Москва : Русское слово – учебник, 2013. – Ч. 1. – С. 3.
15. Морозова, Е. В. Квест, как педагогическая технология [Электронный ресурс]. URL : <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-52kvest-kak-pedagogicheskaya-tehnologiya-3469674.html> (дата обращения: 11.05.2026).
16. На машине времени в Древнюю Грецию [Электронный ресурс]. URL: https://vk.com/gimnazy_16_agvdnz?w=wall-216235046_3094_r0 (дата обращения 14.04.2026).
17. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //

Вопросы Интернет-образования. – 2002. – № 7 [Электронный ресурс]. – URL: http://vio.fio.ru/vio_07 (дата обращения 11.05.2026).

18. Образовательный квест – обучение как приключение [Электронный ресурс]. – URL: <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-obrazovatelnyy-kvest-obuchenie-kak-priklyuchenie-1084158.html> (дата обращения 11.05.2026).

19. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения 11.05.2026).

20. Осяк, С. А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова, Е. Н. Яковлева, О. Б. Лобанова, Е. М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. – С. 202 – 209.

21. Панкова, Т. В. Web-quest – технология формирования медиакомпетентности будущего учителя иностранного языка // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2012. – №14. – С. 90 – 95.

22. Петричук, И. И. Еще раз об игре // Педагогика. – 2007. – № 7. – С. 57– 63.

23. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров ; под ред. Е. С. Полат. – Москва : Академия, 2001. – 272 с.

24. Полянина, М. М. Технология WEBQUEST на уроках немецкого языка / М. М. Полянина // Иностранные языки в школе. 2012. № 2. С. 38.

25. Русский язык: 6-й класс: учебник: в 2 частях / Т. А. Ладыженская, М. Т. Баранов, Л. А. Тростенцова [и др.]. – 5-е изд., перераб. – Москва : Просвещение, 2023. – Ч. 1. – 191 с.

26. Серых, Л. В. Квест – творческая интеллектуально-логическая игра // Universum: психология и образование. – 2016. – № 5 (23). – С. 3-6.

27. Сокол, И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6. С. 138 – 140.
28. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс] : утвержден Приказом Минпросвещения России от 31 мая 2021 г. № 287 (ред. от 18.06.2025). – URL : <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/> (дата обращения 22.05.2026).
29. Федеральная рабочая программа основного общего образования : Литература : для 5 – 9 классов образовательных учреждений / Ин-т содержания и методов обучения им. В.С. Леднева Минпросвещения России. – Москва, 2025. – 192 с.
30. Федеральная рабочая программа основного общего образования : Русский язык : для 5-9 классов образовательных учреждений / Ин-т содержания и методов обучения им. В. С. Леднева Минпросвещения России. – Москва, 2025. – 252 с.
31. Федорец, А. С. Литературные игры и квесты на уроках литературы: дидактический потенциал и методика интеграции / А. С. Федорец. [Электронный ресурс] // Альманах педагога. – 2025. URL : <https://almanahpedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=87496&date=08.12.2025> (дата обращения: 01.06.2026).
32. Хорунжая, А. К. Квест-технология как эффективный инструмент в повседневной педагогической практике / А. К. Хорунжая. – [Электронный ресурс] // Teacher Journal. – 2024. – URL : <https://www.teacherjournal.ru/categories/24/articles/15577> (дата обращения: 01.06.2026).
33. Черемисинова, Л. И. Диалог искусств на уроках литературного чтения / Л. И. Черемисинова. – Текст : непосредственный // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Акмеология образования. Психология развития. – 2016. – Т. 5, вып. 1 (17). – С. 77 – 81.

34. Чистякова, К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян // Работы молодых ученых – победителей конкурса. – 2013. – С. 20 – 22.
35. Шутан, М. И. Изучение античной литературы в школе / М. И. Шутан. – Текст : непосредственный // Литература в школе. – 2020. – № 3. – С. 24 – 28.
36. Шмідт, В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей/ Шмідт В. В. // Академия наук. – 2010.
37. Dodge, B. Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс]. – URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата обращения: 11.04.2026).
38. Dodge, B. QuestGarden – 2005 [Электронный ресурс]. – URL: <https://questgarden.com/> (дата обращения: 11.04.2026).
39. Dodge, B. What is a WebQuest? [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.createwebquest.com/what-webquest-0> (дата обращения 14.04.2026).
40. March, T. Are We There Yet? A Parable on the Educational Effectiveness of Technology // Multimedia Schools Magazine. – 2000. – № 3 [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.questia.com/magazine/1P3-52776598/are-we-thereyet-a-parable-onthe-educational-effectiveness> (дата обращения: 11.04.2026).
41. March, T. The Learning Power of WebQuests // Educational Leadership. – 2004 [Электронный ресурс]. – URL: <https://tommmarch.com/writings/ascdwebquests/> (дата обращения: 14.04.2026).

**Сценарный ход интерактивной квест-игры
«Древнерусские сказки, какие они есть».**

Цель игры: Расширить и углубить познание обучающихся в славянском фольклоре, а также развеять стереотипные восприятия образов мифологических героев и существ из легенд Древней Руси, повысить самостоятельность обучающихся в ведении диалогов и решению конфликтов, поспособствовать формированию логического мышления и развитию речи, а также творческого потенциала обучающихся. Развить любовь к родной культуре и русскому языку.

Целевая аудитория: Обучающиеся 6 классов.

Список персонажей:

1. Доля – в славянской мифологии олицетворение счастливой судьбы, удачи.
2. Недоля (Лихо Одноглазое) – в восточнославянской мифологии персонифицированное воплощение злой доли (лихой, несчастливой судьбы).
3. Добрыня Никитич – *богатырь старорусский*.
4. Настасья Микулишна, *женщина-богатырь*.
5. Баба Яга – живущая в лесу старуха-чародейка, нередко людоедка.
6. Кот Баюн – волшебный говорящий кот, обладающий чарующим и/или усыпляющим голосом. Рассказывает или заставляет рассказывать путников истории. Если она ему не понравится, то ест неудачливых рассказчиков.

7. Кощей Бессмертный – старый злой омерзительный колдун, обитающий на краю света.
8. Садко – купец, обладающий талантом замечательно петь и играть на гуслях.
9. Чернавушка, будущая жена Садко
10. Змей Горыныч – трехглавый дракон, враг Добрыни Никитича.
11. Мара Богиня Зимы, жатвы, плодородия и покровительница колдовства и справедливости.
12. Князь Дивногорья.
13. Леший – дух леса, его защитник, оберегающий целостность и сохранность дикой природы.
14. Царевна Несмеяна.
15. Елена Премудрая.
16. Чародей на службе у Князя.

Путеводный лист для поводырей:

Команда Князя (добро): **актовый зал (введение) – 3 этаж – Кот Баюн!** - (Мара, Яга, Кощей, Яга) – **1 этаж** (Добрыня и Настасья, Елена и Царица, Леший), – **2 этаж** (Садко и Чернавушка, Горыныч, Доля/Недоля) – **актовый зал.**

Команда Чародея (зло): – **актовый зал (введение) – 1 этаж** (Добрыня и Настасья, *Кот Баюн!* Елена и Царица, Леший) – **2 этаж** (Садко и Чернавушка, Горыныч, Доля/Недоля) – **3 (Мара, Яга, Кощей, Яга) этаж – актовый зал (истории для Баюна + финал).**

Кот Баюнъ – персонаж переходящий. В путеводных листах указана только первая встреча с ним, остальные встречи – случайны. В первую встречу Кот им выдаёт задание, которые представить ему должны в конце квеста (см. рис. 7).

Финал, как всегда открытый: все герои постанционно выбирают команду, которая лучше (быстрее, качественнее, с меньшим количеством ошибок справилась с их заданием) и встают на их сторону. У кого больше сторонников, та сторона (добра или зла) победила. Тут импровизация: Доля, Недоля, Князь, Чародей, придумывают, какой речью будут праздновать победу.

Сценарный ход

дети собираются близ гардеробов в ожидании прибытия всех одноклассников. После того, как соберутся все дети, инструктор читает инструкцию в виде свёртка

И: Здравствуйте, здравствуйте, дорогие гости. Сегодня вы отправитесь в увлекательное путешествие по сказочному миру фантазии и фольклора, где от вас будет требоваться максимальное погружение в атмосферу. Для этого вам нужно будет на этот вечер забыть о существовании современного мира и отправиться в мир Древней Руси. И для начала нужно будет провести ритуал! РИТУАЛ СДАЧИ ТЕЛЕФОНОВ КЛАССНОМУ РУКОВОДИТЕЛЮ!

Отлично. Теперь пришло время услышать историю нашего мира. Богиня Доля – Небесная Богиня счастливой судьбы, счастья и удачи в жизни и созидательных деяниях. Это вечно красивая, молодая Небесная пряжа, которая прядет чудесную нить жизни человеческой. И жизнь человеческая

повернулась для самой Доли неожиданным чередом. В её жизни появился великий Князь Дивногорья и сделал ей предложение руки и сердца. Этой неожиданностью и решили воспользоваться тёмные силы во главе с великой и ужасной сестрой Доли, Недолей, или как её ещё называли, Лихом Одноглазым, которая решила напасть на самое дорогое для всех людей - свою сестру.

И перед тем, как мы начнём, путём жребия, мы разделим Вас на две равные команды: **делятся на 2 команды**

**Одна команда отправляется в коридор перед актовым залом, где их встречает*
Князь,
другая команда отправляется в кабинет женских трудов, где их встречает
*Недоля, Кощей, Мара и Чернокнижник-предатель**

Вербовка Недоли (КОМАНДА ЗЛА):

НеДоля: Ага! Добро пожаловать, мои маленькие прихвостни!

Я – Недоля* (*предствляется*) * Жребий рассудил, что вы станете моими компаньонами, которые помогут мне захватить всё княжество Дивногорское! В наших, с моими прихвостнями, планах - выкрасть мою добрейшую сестру прямо с её свадьбы, как в старых-добрых традициях! Ох, как сильно Князь горевать будет, загляденье! А ваша же задача – сойти за своих, претворяйтесь, что вы ему искренне хотите помочь! Путешествуйте так, как он говорит, и вербуйте всех сказочных персонажей на вашу сторону! А наш план раскроем только к самому концу! Поэтому ступайте на свадьбу к Князю и прикидывайтесь его дружинниками, никто не должен вас заподозрить, и знайте, мы с вами ещё встретимся;)

Вербовка Князя (КОМАНДА ДОБРА):

Князь: Добро пожаловать, моя многоуважаемая дружина! Я - величайший и высочайший князь Дивногорской земли! Благороднейший и князей, и

добрейший из правителей! Как же я добился такого величия? Всё благодаря моей любви и поклонению, нашей величайшей покровительнице – богине Доле! Эта богиня повелевает удачей и всеми счастливыми судьбами всего нашего народа! А также она покровительствует всеми талантами людей и помогает их развивать! Поскольку я Князь очень талантливый и был очень добр и учтив к своим слугам, вот даже ВАС, выбрал своей дружиной! Сегодня, вы будете моими почётными гостями на моей свадьбой с богиней Долей!

Прошу Вас, дорожащие дружинники в банкетный зал! Располагайтесь на свободных местах и получайте удовольствие от процесса бракосочетания!

Сценическая часть в актовом зале после того, как обе команды собрались! (Князь, Доля, Чародей, Недоля, Кощей, Мара):

играет музыка

Влад: Добро пожаловать на свадьбу меня, Князя Дивногорского, со всеми любимой и прекрасной богиней Долей! Под ваши бурные аплодисменты, встречайте мою невесту!

выходит Доля

Доля: Здравствуйте, дорогие гости! Здравствуй, дорогой жених! Как же я Рада! Рада видеть Вас всех здесь в мире и согласии! Как вы уже могли узнать – Я богиня творчества, удачи и всего-всего самого хорошего! За его хорошую службу сегодня я наконец-то готова скрепить свои отношения с Князем узами брака!

Князь: Попрошу моего придворного чародея, Никиту Бесогона, помочь нам в церемонии! **Никита встаёт из зала и встаёт по центру между Долей и Князем**

Никита: Дорогие Доля и Князь Дивногорский Владислав! Готовы ли вы скрепить свои любовные узы брачными?

Хором: ДА!

Никита: Есть ли у кого-то из вас возражения?

Недоля (из-за кулис) кричит: ДА, У МЕНЯ ЕСТЬ ВОЗРАЖЕНИЯ!

Недоля, Кощей и Мара выбегают из-за кулис: Недоля выходит на центр, а КОЩЕЙ И МАРА обступают Долю с двух сторон

Недоля :Я – забытая и никому ненужная сестра вашей так называемой богини! Недоля или как вы, людишки, прозвал меня - Лихо Одноглазое! Я всегда хотела всего лишь, чтобы мне поклонялись, как сестре, но кому нужно поклоняться богине несчастий и неудач, когда выгоднее желать обратного! Поэтому, я решила избавить вас от этого выбора: мы пришли украсть вашу Долю ненаглядную, чтобы вы поклонялись только мне!

Кощей хватает Долю за руки, Мара за ноги и начинают её уносить; Доля кричит!

Недоля: А что же касается тебя Князь, то я тебя не боюсь, без дружины ты никто! Поэтому хоть из кожи вон лезь, но жёнушку тебе не забрать!

Доля уходит. Князь и Чародей встают ближе к центру, ближе к детям, напротив своих команд

Князь: Это просто мрак и ужас! Нам срочно нужно отправляться в поход! Дружина, одну половину в поход поведу я, а вторую половину я отдаю под чуткое руководство моего придворного чародея. Наша общая задача, найти помощников и соратников, которые помогут нам в битве с Недолей! Однако прошу вас: всех, с кем вы будете говорить – воспринимать серьёзно и почтительно общаться с ними! А не то, у них есть все права вас прогнать и проигнорировать, и тогда история у вас продолжаться не будет.

А теперь, ни пуха, ни пера, я отправляюсь со своей командой сразу из места в карьер в Тёмный–тёмный Лес, а вторая команда с Никитой Бесогоном отправляйтесь собирать союзников в ближайших сёлах и деревнях! Удачи!

1 этаж: Деревни, Посёлки, Дороги и Леса (Добрыня и Настасья, Леший, Елена Премудрая, Царевна Несмеяна).

Поле боя богатырское! (Добрыня и Настасья):

как только дети заходят в помещение, они должны застать, как Святогор и Марья сражаются на мечах! Как только дети приближаются, битва приостанавливается на острой ноте и переходит к диалогу

Добрыня: А вы ещё кто такие, и с чем пришли? Не видите, тут битва богатырская гремит, что громом по небу раздаётся, а вы тут пришли под ногами мешаться! Так что вам надобно, пришельцы?

дети пытаются объяснить

Настасья: Да, совсем уже сила нечистая распоясалась. Надо это дело исправлять и в руки свои брать. Но в какие же руки? В ваши что ли? Вы сравните себя с нами!

Добрыня: Меня вот Добрыня не даром кличут! Здравствуйтесь, честной народ! Я – Добрыня Никитич, сын рязанского воеводы, и хоть многие знают меня как богатыря, что победил Змея Горыныча, но главная моя сила – не в кулаках, а в дипломатии да в умении найти подход к любому, будь то хан заморский или сосед-обидчик.

Настасья: Да и я не лыком шита! Я крайне сильная богатырша! Настолько сильная, что меня не могут победить даже самые сильные воины! Поэтому я даже решила сделать так: Кто победит меня, тот сможет меня в жёны! Вот и решил Добрыня себя испробовать!

Добрыня: И сражаемся мы здесь уже не первый день и не первую ночь, однако никто не хочет из нас сдаваться и дать слабину!

Настасья: Но придётся окончить нашу баталию, дабы Вас подготовить к грядущей битве.

Добрыня: Сейчас мы научим Вас сражаться на мечах былинных: а то какие из вас дружинники-то, а? И смотря, как вы справитесь, так мы и подумаем – присоединиться к вам в поход али нет!

обучают драться на мечах, дети борются по очереди 10 минут

Добрыня: Ладно, доказали вы, что обучаемы, но я бы хотел проверить, насколько вы ещё и думать самостоятельно умеете! В нашем деле богатырском, необходимо знать, с кем ты дерёшься, поэтому, вот вам ребусы. Среди этих картинок запряваны чудища, а вы, полагаясь на свою сноровку должны их отыскать, иначе не победить вам их! (см. рис. 1– 4)

Рис. 1 «Леший, Домовой».



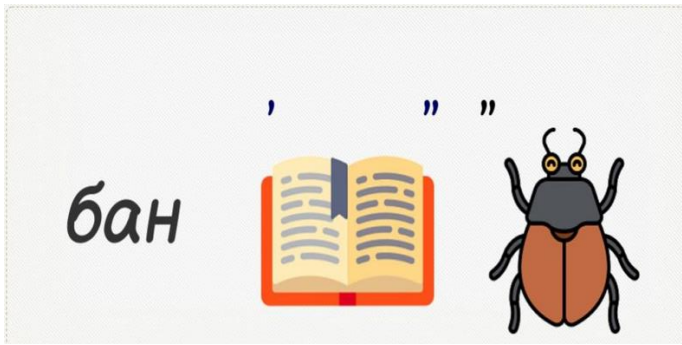


Рис. 2 «Баньщик».

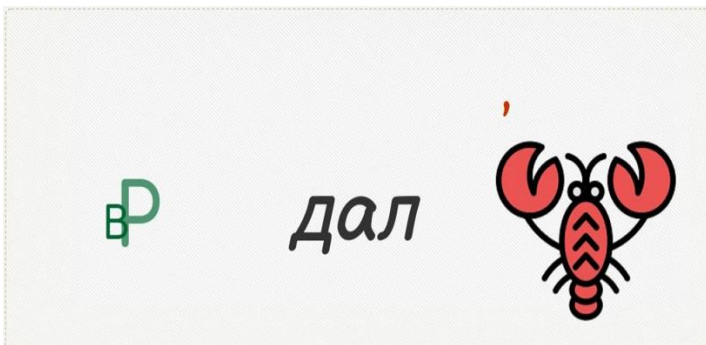


Рис. 3. «Вурдалак».

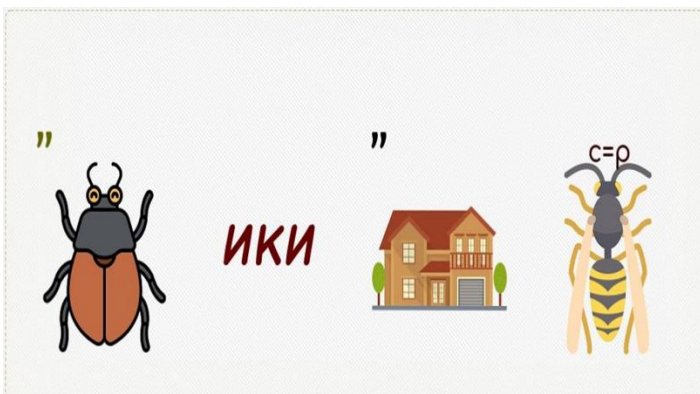


Рис. 4. «Кикимора». и т.д.

А теперь можете идти с миром! Как раз кажется, в соседнем Царстве, у Царевны Несмеяны проблемы, птица донесла. Скоро свидимся, дружина, а у нас же есть ещё с Марьей дела богатырские, ступайте, и до встречи!

Царства Несмеяны и Елены Премудрой:

Елена: Здравствуйте, юные дружинники, узнала я вас, ворон мой сообщил, как вы путешествуете по нашим землям. Я – Елена Премудрая, волшебница-

царевна, обладающая магической книгой знаний. Мудрая руководительница, которая знает историю и тактику. Очень ценный союзник. А это не менее мудрая моя покровительница: Царевна Несмеяна.

Царевна Несмеяна: Здравствуйте, дорогие гости, Рада вас видеть! Однако же, расскажите, кто вы и в чём цель нашего визита?

дети пытаются объяснить

Царевна: Хорошо, я вас поняла. Однако, мне покою не даёт то, что дало мне имя моё. Как вы поняли, не зря, меня Несмеяной кличут, давно лицо моё улыбки не видало. Если вы сможете меня как-нибудь заставить улыбнуться, так и быть, я подумаю о том, чтобы мы с Еленой к вам присоединились!

** ещё раз говорит уже простым языком «попробуйте рассмешить меня» **

Царевна: Ладно, вы молодцы, не у многих получалось увидеть мою благосклонную улыбку!

Елена Премудрая: Что ж, мы уже убедились, что скоморохи вы неплохие, однако теперь пришло время проверить, как много вы знаете, сможете ли вы соответствовать моей мудрости? Знаю я, что есть слова, вышедшие из активного повседневного употребления, называются **устаревшими**. Некоторые такие слова выходят из употребления, вытесняясь современными синонимами: *ветрило* (парус), *чело* (лоб), *рыбарь* (рыбак), *зеница* (глаз) и т. д. Такие устаревшие слова называются **архаизмами**.

Сейчас я вам выдам вырезки из своей книги мудрости. В одной половине находятся слова устаревшие, которыми пользуемся мы и ваши предки, а в другой современные вам их же значения. Чем больше вы сопоставите верно, тем больше моего расположения вы получите.

сопоставляют слова из этой таблицы

Таблица 1. Слова Елены Премудрой. .

Агнец	Ягнёнок
Ведать	Знать
Внимать	Слушать
Врата	Ворота
Глас	Голос
Длань	Ладонь
Днесь	Сегодня
Дщерь	Дочь
Зело	Очень
Зреть	Смотреть

Елена Прекрасная: Ладно, то, как вы справились с моим испытанием, о многом говорит! Что ж, мы с Царевной подумаем о том, чтобы к вам присоединиться. Однако, перед тем, как вы отправитесь, я порекомендую вам отправиться в наши леса. Там ходит грустный леший, который никого в лес и не пускает, однако может быть вам удастся задобрить этого духа леса. Ступайте!

Леса Лешего (Леший):

Леший, выпрыгивая из-за угла: Стой, кто идёт по моим владениям лесным! Признавайтесь, что вы тут забыли, а не то навлечёте на себя беду!

дети представляются

Леший: А, так что ж вы мне сразу не сказали, что вы дружинники Княжеские. (если добро, да и князя я сам что-то не признал, помотала тебя

нелёгкая). Совсем уже нечисть в последнее время распоясалась. Многие меня тоже по-глупости, приписывают к этим злодеям, хотя я обычно добрый! Если вы не знали, я просто-напросто дух самого леса! Самой природы! Я стерегу деревья и животных от всяких обидчиков и злюсь только тогда, когда к моему дому неуважительно относятся и грабят. Но вы же не из таких, а?)

Слушайте, раз вы ребята, хорошие, толковые, то помогите-ка мне, а то я что-то совсем старый из ума выжил. Недавно у меня путников так много через лес ходят и несут всякую чепуху, я ничего из их речи, сидя на дереве, так и не разобрал, разделись на маленькие группы возьмите карандашики, которые мне путники подарили и помогите мне понять, как выглядят эти непонятные вещи, о которых они так много говорят! Отдельно буду благодарен, если вы ещё и объясните, что же это всё значит!

**(дети делятся на 6 микрогрупп (можно даже пар, если их немного), получают фразеологизм и рисуют его, а затем по очереди должны объяснить тебе, что они значат, попутно представляя рисунок*)*

Без сучка, без задоринки.

Выйти сухим из воды.

Волосы становятся дыбом.

Кошки скребут на душе.

Зарубить себе на носу!

Обвести вокруг пальца.

Леший: Ура! Теперь-то стало всё понятнее, спасибо, дружинники! Так и быть, постараюсь, за вашу доброту оказать вам помощь со стороны лесов наших могучих! Удачного вам путешествия!

2 этаж: Побережье, Пещеры, Чаща (Садко и Чернавушка, Горыныч, Доля и Недоля).

Покои Садко у Побережья (Садко и Чернавушка):

Чернавушка выходит навстречу из учительской к героям и приветствует их с распротёртыми объятиями

Чернавшука: Проходите гости дорогие, у нас тут горе!

Провожает их внутрь, где сидит и ГОРЮЕТ Садко, прям плачет! Плохо ему

Чернавушка: Это наш герой, купец, обладавший великим песенным талантом! В своё время, Он спустился в море, к моему дядюшке Морскому Царю и поразил его своей игрой на гуслих и пением! После чего породнился с ним, взяв меня в жёны! Однако, как нечисть появилось - случилась ужасная напасть, они украли его гусли и его же певческий талант, который исчез вместе с Богиней Долей, ведь она олицетворяет таланты человеческие!

Садко: Да, тяжко судьба играет со мной. Благо, что моя любимая жена мне помогает, пытается научить меня вновь играть на музыкальных инструментах, ведь она из морского царства и на неё не действуют законы нашего земного мира. Может быть и вы, путники, поможете нам? Представьте, кто вы для начала и с чем к нам пожаловали?

представляются **Чернавушка:** Что ж тогда поможете нам? Сейчас вы будете учиться составлять лирический текст благодаря одной уникальной технике стихосложения!

проводят буримэ

Садко: Что ж, спасибо, друзья, кажется благодаря вам я чувствую необыкновенный прилив бодрости духа и вдохновения! Спасибо, думаю, что вы можете надеяться на нашу помощь!

Черनावушка: А ещё, мне проточные воды подземные донесли весть страшную. Говорят, что недалеко в пещерах, засел Злодей окоянный, Змей Горынович, огнём пышет со злости и всё выжигает. Отправляйтесь туда и обуздайте его, может быть даже себе союзника обретёте нежданного!

Пещеры Горыныча (Змей Горыныч):

покуда дети идут к Горынычу, он сидит спиной и оборачивается с криком

Горыныч: Кто это такой смелый, что пожаловал ко мне в пещеру? Вы хоть знаете, кто я такой? Я дракон, Горынов Сын, он же Змей! А вы кто ещё такие? Зачем вы вообще зашли в мою пещеру? **объясняют** Ха! Ну, вы и выдумщики! Думаете, я вам помогу? Я сражался самими богатырями на равных, с самим Добрыней! Правда эти-то мне богатыре две другие головы и отрубили...

Но вы себя, конечно, даже с мной одноголовым, не сравнивайте! Раньше я даже ел за троих! А вы сможете меня одного хотя бы объесть?? Сомневаюсь... Спорим, что вы за минуту! За минуту съедите буханку всей командой дружинской, тогда, может быть, я вас зауважаю! Ну-ка, навались! И помните, главное запивайте!

едят хлеб на скорость

Горыныч: Ладно-ладно, проглоты, хватит с вас. Повеселили вы меня жёстко! Мне тут орёл поведал, что на опушке леса с вами кое-кто хочет повидаться! Так и быть идите с миром, может быть ещё встретимся, а я дальше дрыхнуть...

Чаша Недоли (Доля и Недоля):

**Доля и недоля сидят за двумя столами в центре зала, где пытаются играть в Кости (правила объясню вживую) и ругаются **

НеДоля: Естественно, ты выигрываешь, ты же богиня Удачи! Она только тебе и светит, сестра!

Доля **ехидно**: а ты же, вроде бы, богиня неудачи? Разве не хочешь ты навлечь её на меня и победить?)

НеДоля: Это нечестно! Мы хоть тебя и украли, но всё-таки не просто так! Ты мне выхода не оставила! О! А вот и наши герои! Вы пришли вернуть свою Богиню?! Как бы не так! Я наложила на неё заклятье, поэтому она не может уйти отсюда!

Доля: Вообще-то я просто не хочу, всё-таки мы давно не виделись, было бы здорово провести время вместе!

Недоля: Молчать! Ты даже меня на свадьбу не пригласила! Но если вы уж пришли, то присоединяйтесь к нашей игре (вот правила, но мы поясним, если что). Может быть, вы сможете обыграть Богиню удачи и провала!

играют

Доля: Хах, кто бы мог подумать, что меня (можно/нельзя) обыграть!

Недоля: Ладно, пора вам уходить, а то уж мы даже пообщаться не успели!

Доля: не бойтесь, всё будет хорошо, меня тут не обижают, хотя от чая я ещё не отказалась бы!

уходят

3 этаж – Запретный Лес: Лихолесье Мары, Избушка Бабы Яги, Тронный зал Кощея и ещё раз Избушка (Мара, Яга, Кощей).

Лихолесье Мары (Мара): **встречает, спрашивает дружину, даёт им задания с нитями жизни, выполняют**

Мара: Ладно, вы попытались меня впечатлить, но вот удалось ли? Эту тайну я сохраню до часа нужного. А сейчас попрошу вас отправиться в другую половину тёмной чаши. Там обитает Кощей Бессмертный, тот, кто считает, что может укрыться от моей напасти, но как бы не так! Ему не всё позволено, коли он Бессмертный! Поди-те же и докажите ему!

Избушка Яги: Баба Яга сворует одного ребёнка и загадывает ему загадки внутри избушки (кабинета), однако поводырь (Князь, Чародей) должен заставить идти детей дальше.

Тронный зал Кощей (Кощей Бессмертный):

Кощей сидит в центре рекреации на «троне» в окружении перевёрнутых парт стульев, и т.д.

Кощей: Ха-ха! Я знал, что вы ко мне придёте! Устал я тут чахнуть и притом отнюдь не над золотом из сказок, как вы видите! Устал я оттого, что вечно живу, и вечно меня все побеждают... А злодеи покрупнее этим пользуются. Долю то я украл, а она её сестра куда-то утащила и даже спасибо не сказала! А я, между прочим, во всех историях всегда ворую невест, ну такой вот я! Ничего не поделаешь! Да и вообще, не нравится мне быть бессмертным. Думал, может каким-то колдовским образом себя избавить от бессмертия, но там так всё хитро, что я и позабыл. Смерть моя в иголке заточенная, а игла в яйце. И вот его то я найти и не могу? Если вы мне поможете, то и я вам добрую службу понесу. Смотрите-ка: **конкурс на орфографию и пропущенные буквы (см. рис. 5)**

Кощей: Ура, яйцо мы разбили, осталось найти иглу. Только вот и она меж других затерялась. Так не пойдёт. Вот видите, эти палки над словами, ударениями их, кажется, кличут. Так вот, какие-то ударения из этих неправильные, а это и есть моя игла! Поможете найти?

конкурс на орфоэпию, найди неверное ударение (см. рис. 6)

Кощей: Ну, слава Роду, наконец-то я спасён, и мы можем нормально посотрудничать. Можете ступать дальше, а я вас, догоню, если что, всегда буду приглядывать. Бегите, спасайте своего друга, пока его Яга старая не съела.

Избушка Яги на обратном пути: сделает им химические загадки – из имеющихся цветов (отваров) – обучающиеся должны сварить зелье необходимого цвета. (оранжевый, зелёный, фиолетовый).

Рис. 5. Яйца Кощея.



Рис. 6. Иглы Кощея.

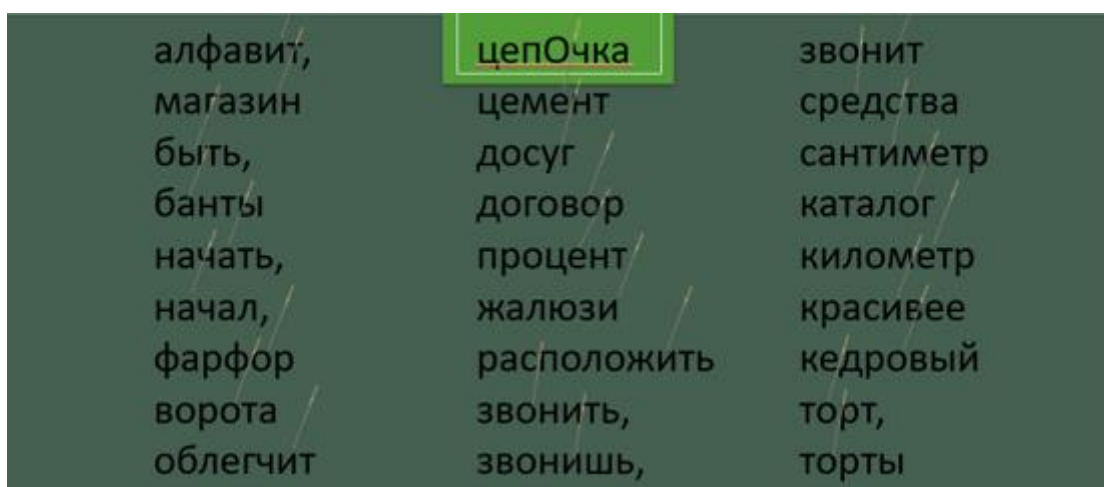


Рис. 7.



Сценарный ход на квест-игру «кто такой Илья, и зачем нам Илиада?».

Цель мероприятия: расширить и углубить познание обучающихся об античной литературе и мифологии, а также закрепить восприятие образов мифологических героев, богов и хтонических созданий из мифов Древней Греции, повысить самостоятельность обучающихся в ведении диалогов и решению конфликтов, поспособствовать формированию логического мышления и развитию речи, а также творческого потенциала обучающихся, развить любовь к мировой культуре.

Действующие лица:

1. Ахиллес – сын Пелея, один из главных героев квеста.
2. Патрокл – верный собрат Ахиллеса.
3. Гектор – воин Трои, убийца.
4. Орфей – аргонавт, певец с величайшими вокальными данными.
5. Аид – владыка Царства Мёртвых.
6. Персефона – богиня весны, плодородия, жена Аида.
7. Эол – полубог, укротитель ветров.
8. Наяда / Нимфа – морское чудище, чарующее пением.
9. Фетида – мать Ахиллеса, морская нимфа.
10. Гомер – античный поэт, создатель поэм «Илиады» и «Одиссеи».
11. Афина – богиня мудрости, справедливости.
12. Аполлон – бог искусств, медицины, военного дела.
13. Медуза Горгона – девушка, ставшая монстром из-за богов.
14. Дионис – бог виноделия, плодородия, праздника.

Введение до начала мероприятия: обучающиеся собираются на первом этаже, где к времени начала их спускаются и встречают Аид и Персефона и рассказывают им; делят на два равных отряда случайным образом, озвучивают важные положения, такие как:

- Сегодня Вы (Дети) – теперь два отряда Атридов (рассказать, кто такие Атриды)
- За мглой минувших лет Боги решили почтить истории друг друга и собраться на пир, организованный подземным царством!
- Вы (дети) тоже приглашены на этот пир, как и великие герои древней Греции, и поможете вспомнить древние истории, конца которым нет!
- На вашем сегодняшнем пути вам встретятся множество персонажей, однако вам нужно помнить, что, как и настоящим героям, ко всем и каждому вам нужно относиться с почтением и уважением, иначе, в случае, грубости, с вами просто не захотят общаться!
- Ни пуха ни пера, удачи!

Сценическое начало. Подземное царство: (Актный зал)

**Все герои присутствуют в сценическом начале! в сценическом начале! И сидят за столом на сцене (кроме Орфея, Патрокла, Ахиллеса и Гектора) Гомер сидит на музыке.*

*На фоне мрачный Асфодель, играет «Lament of Orpheus»**

Аид: Всем добро пожаловать на пир! Наконец-то, спустя столько веков я рад видеть всех, кто откликнулся на мой зов в Подземное Царство мёртвых! И сегодня, я Аид и моя драгоценная Персефона очень рады видеть вас нашими гостями и объявляем начало торжеству!

аплодисменты

Персефона: Я очень рада видеть здесь всех, и давно почивших героев древней Греции, и горячо любимых мной магический созданий, и, как всегда, величественных, олимпийских богов. Очень жаль, что не все откликнулись на приглашение...

Дионис *из-за стола*: а хочешь знать почему? Старшие боги, как и твоя мать Деметра, терпеть не могут, когда ты на половину года спускаешься с

Олимпа сюда! Им противно, что ты тут находишься, Бог пойми где, да ещё и с тем, кто тебя выкрал от нас!

Персефона: не смейте оскорблять моего мужа и его царство! И не смейте считать его вором! Я сама вернулась сюда и буду возвращаться, потому что мне здесь нравится! Всё-таки вы сами отправили Аида властвовать именно сюда, так что не смейте жаловаться, коль пришли!

Аполлон: А мы ещё как будем! Где же это видано, чтобы нам Богам пристало сидеть на пиру со всякими хтонческими созданиями!

Наяда: Можно подумать, что мы в восторге... От вашего пустого трёпа о себе божественных, у нас уже жабры вянут...

Аид: Друзья! Я вас прошу, пока что ещё прошу, будьте благоразумнее и постарайтесь насладиться, коль не компанией, так хоть яствами!

Дионис: Ну, и тут я, как бог пиршеств и виноделия протестую!

Аид: ХВАТИТ! Если кому-то из вас что-то не нравится – прошу, вы не мёртвые души, посему для вас врата Подземного царства всегда открыты! Уходите, если пожелаете!

**Все, кто сидел за столом (Афина, Аполлон, Дионис, Наяда, Фетида, Эол, Медуза) встают из-за стола и уходят.*

*Аид и Персефона остаются одни, Аид садится посреди сцены и в серой задумчивости. Персефона подходит к нему, гладит за плечо**

Персефона: Каждый раз в две тысячи лет одно и то же... Бессмертные существа, а ведут себя как дети.

Аид: Плевать на них. Жалею я, что мы не смогли обеспечить вам **обращаясь к детям** должный приём и торжественный пир в нашем Царстве.

музыка громче, из-за кулис выходит Орфей, музыка тише

Аид: Кто ты, и что надобно тебе смертный в царстве моём? Не видишь, я печален!

Орфей: О, могучий владыка Аид, всех нас, смертных, принимаешь ты в свое царство, когда кончаются дни нашей жизни. Моё имя – Орфей, я певец из мира живых, и пришел сюда молить я тебя отпустить назад на землю мою

возлюбленную Эвридику. Верни ее назад к жизни; ты видишь, как я страдаю по ней! Подумай, владыка, если бы отняли у тебя жену твою Персефону, ведь и ты страдал бы. О, дай Эвридике испытать радости жизни, ведь она сошла в твое царство такой юной!

Аид: Печальны, но красноречивы песни твои Орфей! Но выполни же условие моё. Печальна доля наша ныне, поэтому изволь исполнить дивную песнь о героях лет минувших, чтобы могли наши последние оставшиеся гости насладиться тем, что было далеко до них.

Персефона: Да песнь такую, чтобы наши герои и души царства мёртвых помочь могли тебе! О давней Войне Троянской, например!

Орфей: Конечно, о великие владыки! Знаю песнь я трагичную и дивную о героях славных: Ахиллесе и Патрокле.

из-за кулис выходят Ахиллес и Патрокл, встают по обе стороны от Орфея, напротив их будущих команд

Орфей: Да начнётся великая история о героях Древней Греции! Сегодня, Ахилл Быстроногий, сын царя Пелея и верный соратник его Храбрый Патрокл, сын аргонавта Менетия, отправитесь вы снова проживать время вашей славы, и проведёте сквозь эпоху ваших юных сподвижников атридов! Каждому из вас снаряжаем небольшой, но верный и сильный отряд, чтобы отправились вы покорять Троию и вернуться с честью и победой!

Аид: Но будьте же внимательны, юные герои, на вашем пути встретятся и те, кто покинул с позором наше царство мёртвых. Среди них и грозные Боги олимпийские, от которых выбраться вам получится, лишь заполучив их благословение. А главной вашей задачей будет вернуть всех на мой пир! Может быть, тогда, я посчитаю задачу Орфея выполненной, и мы сможем завершить пир! А теперь выбирайте, кто первый в путь отправится из вас, Ахилл или Патрокл?

Патрокл: О мудрый мой наставник и верный друг Ахилл, будь благоразумен и позволь мне, заручившись твоим благословением, первым в путь отправиться!

Ахиллес: Скрипя сердце дарю тебе благословение, Патрокл, ведь знаешь ты, что вместе с детства мы воспитаны и дружим... Не переживу потери я твоей, так что будь осторожен и не лезь в само сражение слёту!

Патрокл: да будет так! Спасибо, Ахиллес, а мы, друзья отправимся!

1. **команда Патрокла выдвигается.*
2. *На выходе из царства останавливает их Гомер и поручает собрать золотое руно*
3. *Команда Ахиллеса в это время знакомится, Ахиллес рассказывает байку/придумывают клич, затем тоже отправляются в путь*
4. *Гомер ловит их и даёт то же задание*
5. *Далее передвижение продолжается согласно маршрутным листам**

Квест:

«Одиссея» /Морское царство (2 этаж)

Храм Бога ветров Эола, (2 – 19):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает станционер

Эол: О, наконец-то попутные ветры занесли вас ко мне! Если вам ещё не известно, я – Эол, полубог, властитель над морскими ветрами, филантроп и просто хороший мужик! Именно я, в своё время, помог великому Одиссею преодолеть часть его сурового пути, подарив ему мешочек с моими ветрами! Да-да, не удивляйтесь, видел я вас, юных героев, на пиру у мрачного Аида! Скука не правда ли? Я люблю больше динамики, действия, а они даже драку не смогли осуществить! Так утомило меня пребывание там, что я решил себе взять сегодня выходной и переложить обязанности управления ветрами на кого-нибудь другого. Например, на вас! Если что, я помогаю не только великим героям, но и обычным морякам! Так что ваша задача будет помочь ветрам направить моряков в их конечную точку назначения на этой морской

глади! Но будьте аккуратны, переборщите с ветрами, и корабли канут в морской пучине, удачи!

обучающиеся поочерёдно проходят несколько трасс, составленных из столов, на которых расположены бумажные кораблики и препятствия. К корабликам прикасаться руками нельзя - можно только дуть ртом

Эол: Ладно, гляжу вы потрудились на славу! Потопили даже меньше кораблей, чем я в свой первый день, ха-ха! Так и быть, своей подработкой укротителями ветра, вы заслужили моё благословение и можете отправляться дальше! Однако перед этим, гляньте, что надуло мне шальными ветрами, кажется - это ваше;)

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста

Воды Наяды, (2 – 09):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает станционщик

Наяда **вздыхая:** Ах, вот и явились вы, очередные герои ;(Что же вам не сидится на месте никак, зачем вы сюда явились? Горю нашему нет предела, так ещё и вы бороздите наши морские просторы без конца! Мы, древние морские существа Наяды, уже устали постоянно проверять на прочность таких, как вы, да так, что аж наши голоса, которыми мы околдовывали моряков, совсем сели! Поэтому, вам предстоит слушать не меня, а поработать в команде, как это в своё время сделала команда одиссея, прикрепив его к матче, а друг другу уши заложив воском ☹ Посмотрим, сможете ли вы понять друг друга в подобных обстоятельствах?

**команда компанией из 2/3 человек должны выполнить определённое задание, когда один из них будет с завязанными глазами, другой с руками, а третий/второй будет не слышать остальных **

Наяда: Ладно, так и быть, вы смогли меня немного повеселить, я дам вам возможность плыть дальше. И более того, вы заслужили получить то, что к моим берегам принесли морские волны, кажется, то ваше!

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста

Храм Фетиды, (2 – 10А):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает станционщик

**в случае если приходит команды Патрокла: Фетида холодно и отчуждённо встречает их без рукоплесканий:*

Фетида: Здравствуйте, герои... Я ожидала, конечно, увидеть здесь сына своего, Ахиллеса, но что имеем, то имеем. Я Фетида, морская нифма. Не повезло вам, что наставник ваш Патрокл. Всегда я думала, что нахождение сына моего с ним до добра и славы не доведёт! Например, знаете ли вы, где легендарный щит моего сына? Сейчас тогда мы и разберёмся, что же это за легендарный артефакт!

**в случае если приходит команда Ахиллеса: Фетида радостно приветствует команду сына:*

Фетида: Ну, здравствуйте, дорогие мои воины! Здравствуй, славный Ахиллес, как я рада тебя видеть! Если твои воины ещё не знают – я Фетида, нимфа морская, мать Ахиллеса! Вижу, что ваше путешествие уже подходит к концу, однако не могу заметить, что Ахилл, без щита легендарного ты путешествуешь! Уж не потерял ли ты его часом? Чтобы вспомнить о нём, предлагаю в достать его из самых закровов дум великих!

работают с описанием щита Ахиллеса и в итоге рисуют его

Фетида: Хорошо, так и быть, я удовлетворена вашим рвением воскресить историю! Можете отправляться в путь вновь и теперь с моим благословением. Но стойте, вот вам древний текст, который я хранила как пророчество ещё с самого рождения Ахилла.

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста

Гора Олимп (3 этаж)

Храм Аполлона (3 – 19):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает станционщик. Аполлон может полудрёжа сидеть на парте, чтобы в таком положении встретить команды

Аполлон: Ну, здравствуйте, юные герои! Вам повезло лицезреть меня во всей красе! Перед вашим взором я - Аполлон, бог света и красоты, покровитель искусств, предводитель и покровитель муз, предсказатель будущего, бог-врачеватель и много кто ещё! Если вы сюда пришли за моим благословением (за чем же ещё?) – уж извольте потрудиться мне во славу! Мне мало доказать, что вы сильны или мудры, я должен понимать, что вы разносторонне развиты! Поэтому одной половине я предложу посостязаться в искусстве войны, помогая при этом другим, тем, кто захочет себя проявить на поприще врачевания и травничества!

Делитесь не заставляйте меня долго ждать!

одни стреляют из лука, другие пытаются по запаху угадать содержимое склянок

Аполлон: Ладно, так и быть, вы заслужили моё благословение, вы довольно способные герои, хоть и против Трои, которую поддерживаю я! Можете отправляться в путь, но подождите. Один из гонцов принёс мне это: не знаю, зачем это мне, поэтому дарю вам в дар, ибо людям обрывки бумаги явно поважнее!

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста

Сады Медузы Горгоны (3 – 06):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает станционщик

Медуза: Стоять, кто идёт? Стоит мне только задержать взгляд на одном из вас, вы тут же превратитесь в камень? Или вы не знаете, кто я? Я Медуза Горгона некогда прекрасная, но теперь, по воле Афины и Аполлона, ставшая ужасным монстром! А вы кто такие? Ах. Скучаю я по временам, когда была прекрасной... Единственной отрадой стало моё новое увлечение – как ни странно, скульптура! Очень интересно творить на камне, выходящем из

зловредных охотников на приключения. Но вы, я вижу, ничего, так что предлагаю скрасить моё одиночество и составить компанию в этом занятии. Иначе, вам не уйти живыми!

лепят змеек/сказочных существ из воздушного пластилина

Медуза: Ладно, вы действительно, достойные греки, в ладах с искусством. Так и быть отпускаю вас. А ещё возьмите это, одна из змей принесла это с намёком, что это ваше!

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста

Храм Диониса (3 – 12):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает станционщик

Дионис: Ага, добро пожаловать в мою нескучную обитель! Наконец-то вы пришли! Только я увидел вас на пиру – понял, что с вы ребята весёлые и с вами можно устроить пиршество на зависть всем Богам! Если вы ещё не поняли, я – Дионис, бог плодородия, виноделия и празднеств! В отличие от других мои родственников олимпийцев, я привык видеться с вами, смертными гораздо чаще и по миролюбивым поводам, а не только, чтобы встать на сторону какому-нибудь полководцу! Так что и сегодняшний день не станет исключением - докажите же, что чествуете меня! Во-первых, покажите, что у вас есть вкус! А, во-вторых, что голод ваш, хоть и не такой же ненасытный, как у меня, но всё ж под стать!

проводят дегустацию изысканных напитков и поедают на скорость хлебобулочные изделия

Дионис: Ха! Ладно, не так вы слабы желудком, как я думал! Ваши животы теперь достойны Олимпийских, ха-ха! Можете отправляться дальше в свою путешествие, считайте вы заслужили моё благословение своим аппетитом. Ах да! Пока вы не ушли, держите, кажется, это что-то из мира смертных; нашёл в одной из винных бочек!

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста

Троянская война (1 этаж)

Храм Афины Паллады (1 – 08):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает стационащик. Афина может встретить их на пороге, не позволяя пройти дальше «первых парт»

Афина: Стой, кто идёт! Для начала представьтесь и изъясните ваши намерения попасть в мой храм! Убедили, юные герои, проходите, Я – Афина Паллада, богиня военной тактики и мудрости. Сегодня вам повезло заполучить моё благословение, но сделать это не так уж и просто, учтите. Вам необходимо будет доказать, что не одной силой вы способны выйти из любой ситуации победителями!

проходят лабиринт с закрытыми глазами и отгадывают загадки в его конце

Афина: Хорошо, юные герои. Вы убедили меня в своей мудрости и смекалке. Я дарю вам своё благословение, а также то, что я нашла в одной из своих любимых книг.

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста/ и разговаривает с ними (можно поговорить об их любимых книгах, мультиках, играх! Или дать ещё задание) пока не услышат **крик Патрокла из рекреации**

Троя / Смерть Патрокла (рекреация между 1 – 08 и 1 – 05):

сценка начинается с того, что на **крик Патрокла стационащики (Афина и Гомер) выводят обучающихся и строят подле себя, чтобы лицезреть сценку**

Гектор и Патрокл недолго сражаются (Патрокл может лишиться оружия, после чего отвернётся бежать, а Гектор прикончит его в спину

**Гектор убегает в кабинет, а Ахиллес припадает к Патроклу и горько кричит «НННННТ» **

из того же кабинета выходит Орфей, чтобы рассказать во всеуслышание, что произошло

***Орфей** озвучивает вслух событие, свидетелями которого стали обучающиеся, а **Ахилл** в это время уносит **Патрокла** в кабинет. *

**После этого, хмурый Ахиллес ведёт детей на следующую станцию, а Орфей встаёт в предводительство команды без поводыря, знакомится и уводит и их. **

Античный амфитеатр Гомера (1 – 05):

обучающиеся входят в кабинет, их встречает станционщик

Гомер: Ага! Вот вы и добрались до меня, поздравляю! Как дела с руно? Отлично, как раз я хотел использовать его для достоверного описания! А кто же я? Ха! Неужели вы не узнали великого и ужасного Гомера? Я тот, благодаря которому вы путешествуете с великими героями Греции! Я автор таких произведений как «Иллиада» и «Одиссея», по событиям которых вы сегодня живёте целый день! И не удивляйтесь! На сегодня я ожил, как и остальные, потому что навечно вписал себя в историю! Хотите также? Тогда сейчас научу! Для начала, вам нужно понимать, с чего начать:

читают древние тексты знакомятся с лором античности, затем сопоставляют прозвища Богов, героев с их именами

Гомер: Ладно, с теорией вы ознакомились, так и быть, довольно. Вот вам то, что я недавно написал, вдруг пригодится, а сейчас приступим к практике! Чтобы прослыть таким же великим, как и я, вам мало понимать – важно читать вслух то, что вы понимаете!

выдаёт обучающимся ключевой фрагмент текста/ и разговаривает с ними (даёт ещё задание на выразительное чтение текста пока не услышат крик Патрокла из рекреации)

Побочные задания:

Могут появиться только после половины квеста (смерти Патрокла), т.к. за это время поводыри уже расскажут лор и обучающиеся смогут найти какое-то количество кусков золотого руна.

1. Драка (Ахиллес)/словесная перепалка (Орфей) с Гектором

2. Помощь Персефоне: передать цветочную диадему Аиду, которого они могут встретить в случайный момент.

Финал / Подземное царство Аида:

предварительно вместе с командами, все станционщики возвращаются в подземное царство и ждут начала конца

Аид: Ну, что ж, вот ваше путешествие и подошло к концу. Однако мне стало известно, что вы получили весточки из мира живых. Предлагаю вместе вам объединиться и собрать воедино всё то, что смогли вы получить. И прочесть нам великий эпос, свидетелями которого вы стали.

Обе команды объединяются, чтобы сложить текст и прочесть его. На сцене же, когда доходит до этого момента, Гектор и Ахиллес отыгрывают решающую схватку, в результате которой Гектор погибает

Аид: Вы прекрасно справились юные герои, но всё же, нужно выяснить, кто из справился лучше! Сейчас мы будем вызывать сюда тех, чьё благословение вы старались заполучить в ходе ваших путешествий.

**Аид и Персефона по очереди называют станционщиков. Каждый станционщик встаёт на одну из сторон (в зависимости от того, кто справился лучше) и определяется победитель. Аид доволен, история Орфея завершается. Доп.балл за руно! **

Маршрутный лист команды Патрокла (в будущем Орфея):

Подземное царство Аида (А3)	
2 эт.	Храм Бога ветров Эола, 2-19
	Воды Наяды, 2-09
	Храм Фетиды, 2-10А
1 эт.	Храм Афины Паллады, 1-08
	Троя
	Античный амфитеатр Гомера, 1-05
3 эт.	Храм Аполлона, 3-19.
	Сады Медузы Горгоны, 3-06
	Храм Диониса, 3-12
Подземное царство Аида (А3)	

Маршрутный лист команды Ахиллеса:

Подземное царство Аида (А3)	
3 эт.	Храм Аполлона, 3-19.
	Сады Медузы Горгоны, 3-06
	Храм Диониса, 3-12
1 эт.	Античный амфитеатр Гомера, 1-05
	Троя
	Храм Афины Паллады, 1-08
2 эт.	Храм Бога ветров Эола, 2-19
	Воды Наяды, 2-09
	Храм Фетиды, 2-10А
Подземное царство Аида (А3)	

Различные варианты фрагментов «Илиады» для финального задания
(восстановление хронологии)

Текст 3.

Снарядили посланников к Ахиллесу, главным из которых был Одиссея Лаэртид. Они застали героя в то время, когда он играл на лире. Обрадованный гостями, Ахиллес посадил их на пир, на котором прислуживал Патрокл. Хитроумный Одиссея завёл речь к герою, побуждая его прийти под стены Трои. Ахиллес отказывается, и говорит о том, что его мать, Фетида, начертала ему двоякий жребий – или оказать у Трои и погибнуть, стяжая большую славу, или удалиться домой, во Фтию, и провести долголетнюю, но бесславную жизнь. Среди посланников был также Феникс, старый наставник Ахиллеса. И он повёл речь к герою, однако тоже не смог склонить его на свою сторону. Последним среди посланников к Пелиду обратился Аякс Теламонид. Он, в отличие от остальных, попробовал уязвить Ахиллеса за бесчувственность, на что герой ответил, что появится в битве не раньше, чем когда Гектор окажется у самых его палат. Посланники вернулись к Агамемнону ни с чем.

Текст 6.

**Он (1) же, и бога (2) ударом, и мужа копьем укрощенный,
Вспять к мирмидонцам-друзьям отступал, избегающий смерти.
Гектор, едва усмотрел Менетида, высокого духом,
С боя идущего вспять, пораженного острою медью,
Прянул к нему сквозь ряды и копьем, упредивши, ударил
В пах под живот; глубоко во внутренность медь погрузилась;
Пал Менетид и в уныние страшное ввергнул данаев.**

1. Патрокл.
2. Аполлон.

Текст 1.

...Не забыла Фетида (1)

Сына молений; рано возникла из пенного моря,

С ранним туманом взошла на великое небо, к Олимпу;

Там, одного восседающего, молний метателя Зевса

Видит на самой вершине горы многоверхой, Олимпа;

Близко пред ним восседает и, быстро обнявши колена

Левой рукою, а правой подборадия (2) тихо касаясь,

Так говорит, умоляя отца и владыку бессмертных:

«Если когда я, отец наш, тебе от бессмертных угодна

Словом была или делом (3), исполни одно мне моленье!

Сына отмсти мне, о Зевс! кратковечнее всех он данаев;

Но его Агамемнон, властитель мужей, обесславил:

Сам у него и похитил награду (4), и властвует ею.

Но отомсти его ты, промыслитель небесный, Кронион!

Ратям троянским даруй одоленье, доколе ахейцы (5)

Сына почтить не предстанут и чести его не возвысят».

1. Мать Ахиллеса, морская нимфа.

2. Подбородка.

3. Когда боги (скорее всего, Аполлон, Посейдон и Гера) замыслили заговор против Зевса, именно Фетида помогла ему предотвратить его.

4. Брисеиду, пленницу Ахиллеса, взамен на Хризеиду, которую Агамемнон вернул отцу, Хризу, дабы умиловать Аполлона.

5. Ахейцы, данаи, аргивяне – так называли греков по городам, из которых они прибыли. Все они выступали на стороне Менелая, спартанского царя, который и замыслил поход против Трои.

Текст 8.

С наступлением утра Ахиллес вышел к Агамемнону и отрёкся от гнева на него. Агамемнон сослался на то, что в той злополучной распре о прекрасной деве его ум смутили боги. Вместе воины решили устроить пир, чтобы восстановить силы воинов.

Текст 2.

Ей отвечал знаменитый, шоломом сверкающий Гектор (1):

«Всё и меня то, супруга, не меньше тревожит; но страшный
Стыд мне пред каждым троянцем и длинноодежной троянкой,
Если, как робкий, останусь я здесь, удаляясь от боя.
Сердце мне то запретит; научился быть я бесстрашным,
Храбро всегда меж троянами первыми биться на битвах,
Славы доброй отцу и себе самому добывая!
Твердо я ведаю сам, убеждаясь и мыслью и сердцем,
Будет некогда день, **и погибнет священная Троя,**
С нею погибнет Приам и народ копьеносца Приама.
Но не столько меня сокрушает грядущее горе
Трои, Приама родителя, матери дряхлой, Гекубы,
Горе тех братьев возлюбленных, юношей многих и храбрых,
Кои полягут во прах под руками врагов разъяренных,
Сколько твое, о супруга! тебя меднолатный ахеец (2),
Слезы лиющую, в плен повлечет и похитит свободу!..».

1. Сын Приама, царя Трои, и брат Париса, виновника Троянской войны.
2. Ахейцы – греки вообще, в данном случае – противники троян.

Текст 7.

Рек, – и Пелида (1) покрыло мрачное облако скорби.
Быстро в обе́ он руки схвативши нечистого пепла,
Голову всю им осыпал и лик осквернил свой прекрасный;
Риза (2) его благовонная вся почернела под пеплом.
Сам он, великий, пространство покрывши великое, в прахе
Молча простерся и волосы рвал, безобразно терзая.
Жены молодые, которых и он и Патрокл полонили,
В грусти глубокой завопили громко и, быстро из сени
Все к Ахиллесу великому выбежав, руки ломали,
Билися в перси, доколе у всех подломилися ноги. (1. Ахиллес. 2. Одежда)

Текст 5.

Взяли б в сей день аргивяне высокую башнями Трою
С сыном Менетия, – так впереди он свирепствовал пикой, –
**Если бы Феб Аполлон не стоял на возвышенной башне,
Гибель ему замышляя и Трои сынам поборая.**
Трижды Менетеев сын взбегал на высокую стену,
Дерзко-отважный, и трижды его отражал стреловец,
Дланью своею бессмертной в блистательный щит ударяя;
Но когда он, как демон, в четвертый раз устремился, –
Голосом грознопретительным Феб стреловец воскликнул:
“Храбрый Патрокл, отступи! Не тебе предназначено свыше
Град крепкодушных троян копием разорить; ни Пелиду,
Сыну богини, который тебя несравненно сильнейший!”
Рек, – и далеко назад Менетид отступил, избегая
Гнева могущего бога, стрелами разящего Феба.

Текст 4.

Тяжко вздохнувши, ответствовал ты, Менетид конеборец:

«О Пелейон, браноносец храбрейший ахейский, прости мне

Слезы мои! Величайшее горе постигло ахеян!

Все между ими, которые в рати храбрейшими слыли,

В стане лежат, иль в стрельбе, или в битве пронзенные медью...

Если тебя устрашает какой-либо грозный оракул,

Если тебе от Кронида поведала что-либо мать,

В бой отпусти ты меня и вверь мне своих мирмидонян:

Может быть, с помощью их для данаев светом я буду.

Дай рамена (1) облачить мне твоим оружием славным:

Может быть, в брани меня за тебя принимая, трояне

Бой прекратят; а данайские воины в поле отдохнут,

Боем уже изнуренные; отдых в сражениях краток.

1. Плечи.

Текст 9.

Но у героя (1) все тело доспех покрывал медноковный,

Пышный, который похитил он, мощь одолевши Патрокла.

Там лишь, где выю (2) ключи с раменами (3) связуют, гортани

Часть обнажалася, место, где гибель душе неизбежна:

Там, налетевши, копьем Ахиллес поразил Приамида;

Прямо сквозь белую выю прошло смертоносное жало;

Только гортани ему не рассек сокрушительный ясень

Вовсе, чтоб мог, умирающий, несколько слов он промолвить;

1. Гектор.

2. Шею.

3. Плечи.