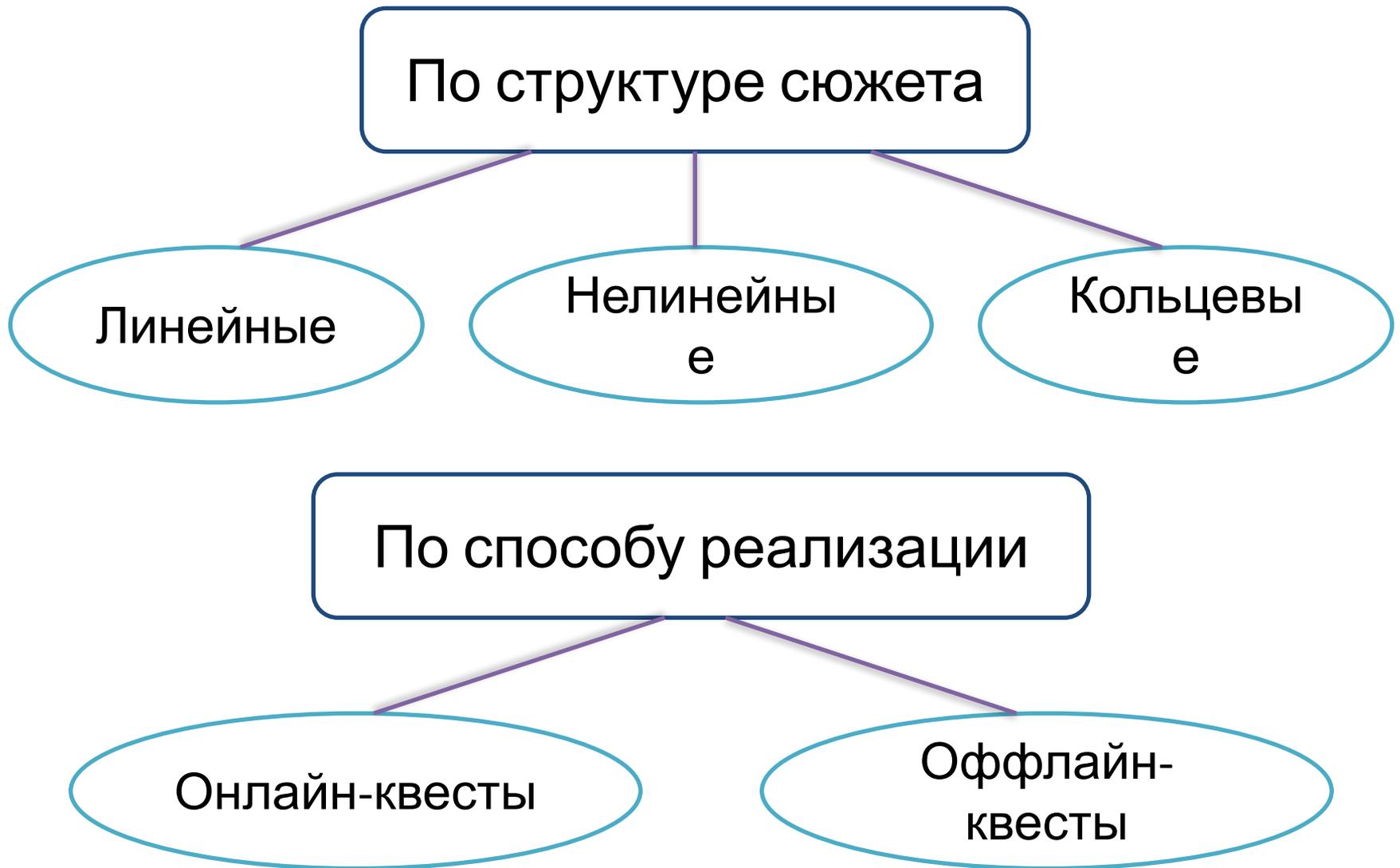


Изучение темы «Легенды и мифы Древней Греции» на уроках литературы с применением квест-технологии

Трушникова Виктория
Николаевна, ФЛ-РЛБ-41
Научный руководитель:
Путило Олег Олегович,
к.ф.н., доцент

Квест – это педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы [Костенко, 2017, с. 45].

Разновидности квестов



Выбранные мифы

1. «Немейский лев»;
2. «Лернейская гидра»;
3. «Пояс Ипполиты»;
4. «Коровы Гериона»;
5. «Яблоки Гесперид».

«Немейский лев»

Персонаж на этапе: Афина.

Награда за этап: шкура Немейского льва.

Имена: Ясон, Посейдон, Зевс, Персей, Аполлон, Гефест, Тесей, Одиссей, Дионис, Орфей, Ахилл, Аид.

Таблица

Боги	Герои

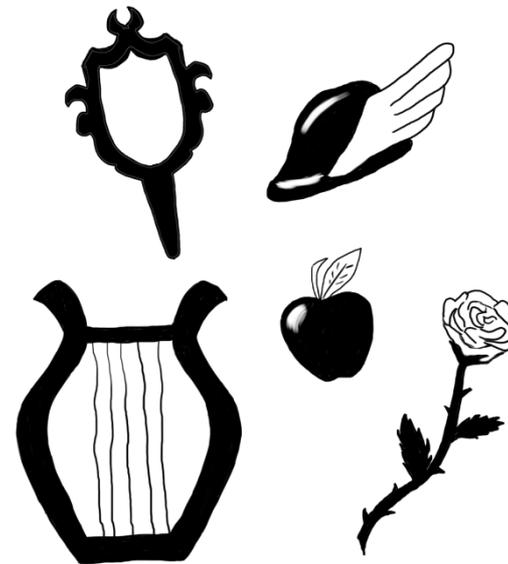
«Лернейская гидра»

Персонаж на этапе: Иолай.

Награда за этап: стрелы с ядом Лернейской гидры.



Изображение Афродиты



Атрибуты богов

«Пояс Ипполиты»

Персонаж на этапе: Ипполита.

Награда за этап: пояс Ипполиты.

Анаграмма:

т а р д и м е а

«Коровы Гериона»

Персонаж на этапе: Герион.

Награда за этап: щит Гериона.



Чернофигурная керамика. Цербер
Циклоп



Grimbro.

«Яблоки Гесперид»

Персонаж на этапе: Атлас.

Награда за этап: три золотых яблока.

Фразеологизмы:

- кануть в Лету;
- яблоко раздора;
- Ахиллесова пята.

Подвиги Геракла

1	Немейский лев
2	Лернейская гидра
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	Пояс Ипполиты
10	Коровы Гериона
11	
12	Яблоки Гесперид

Формируемые УУД

- умение ставить цель деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей;
- умение объединять предметы и явления в группы по определенным признакам;
- умение сопоставлять информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- умение строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности при работе в группах;
- умение организовывать учебное взаимодействие в

Спасибо за внимание!

Источники

1. Grimbro. 13 Nights of Halloween 2013 Cyclops. Октябрь, 2013 г. [Электронный ресурс] URL: <https://www.deviantart.com/grimbro/art/13-Nights-of-Halloween-2013-Cyclops-408215317> (дата обращения: 11.02.2019).
2. Войнова Л.А., Жуков В.П., Молотков А.И., Федоров А.И. Фразеологический словарь русского языка. Свыше 4000 словарных статей. / Под ред. А.И. Молоткова. 2-е изд., стереотип. М.: «Советская энциклопедия», 1968. 543 с.
3. Геракл приводит Цербера, Еврисфей в ужасе прячется в бочке. VI в. до н. э. Чернофигурная керамика. [Электронный ресурс] URL: http://www.litlife.club/BookBinary/250987/1432118446/i_056.jpg (дата обращения: 11.02.2019).

4. Костенко Ю.К., Недогреева Н.Г., Барбашин В.В., Николаев Д.В. Образовательный квест как технология продуктивного сотрудничества обучающихся [Электронный ресурс] // Среднее профессиональное образование. 2017. №11. С. 44-46. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32354563> (дата обращения: 20.12.2018).
5. Кун Н.А. Легенды и мифы Древней Греции. М.: АСТ, 2008. 538 с.
6. Литература. 5-9 классы: рабочая программа / Курдюмова Т.Ф., Демидова Н.А., Колокольцев Е.Н., Леонов С.А., Марьина О.Б., Самойлова Е.А.; под ред. Т.Ф. Курдюмовой. М.: Дрофа, 2017. 115 с.

7. Озеркова И.А. Ролевые игры как технологии самовоспитания [Электронный ресурс] // Школьные технологии. 2000. № 1. URL: <http://sled.narod.ru/archive/text/ozerk.htm> (дата обращения: 23.12.2018).
8. Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 08.04.2015 [Электронный ресурс] // Министерство образования и науки Российской Федерации. URL: <http://минобрнауки.рф/проекты/413/файл/4587/РООР>. (дата обращения: 23.12.2018).

9. Путило О.О., Савина Л.Н. Использование электронных ресурсов в процессе реализации квест-технологии на уроках литературы и во внеурочной деятельности [Электронный ресурс] // «Филологическое образование в условиях электронно-цифровой среды». Сборник научных статей по итогам Всероссийской научно-практической конференции «Филологическое образование в условиях электронно-цифровой среды» г. Москва, 30 мая 2018 года. СПб: ЛЕМА, 2018. С. 81-83. URL:
<http://rusacademedu.ru/wp-content/uploads/2018/08/2sbornik-statej-2018-poslednjaja-redakcija.pdf> (дата обращения: 15.12.2018).
10. Сокол И.Н. Классификация квестов [Электронный ресурс] // Молодой ученый. 2014. №6 (09). С. 138-140. URL:
<http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения: 22.12.2018).