

УДК 373.1

DOI: 10.21209/2542-0089-2016-11-5-17-27

**Екатерина Александровна Игумнова<sup>1</sup>,**

*доктор педагогических наук, доцент,  
Забайкальский государственный университет  
(672039, Россия, г. Чита, ул. Александро-Заводская, 30),  
e-mail: igumnova1@mail.ru*

**Ирина Валерьевна Радецкая<sup>2</sup>,**

*кандидат педагогических наук, доцент,  
Забайкальский государственный университет  
(672039, Россия, г. Чита, ул. Александро-Заводская, 30),  
e-mail: Nikolauk2007@yandex.ru*

**Ирина Юрьевна Сорока<sup>3</sup>,**

*аспирант,  
Забайкальский государственный университет  
(672039, Россия, г. Чита, ул. Александро-Заводская, 30),  
e-mail: irina-tigr@mail.ru*

### **Опыт применения квест-технологии в профильном лагере экологической направленности<sup>4</sup>**

В статье анализируется опыт применения квест-технологии как современной образовательной технологии деятельностного типа в условиях профильного лагеря экологической направленности для обучающихся детского объединения – школьного лесничества «Лесная страна» в городском образовательном пространстве (г. Чита, Забайкальский край). Образовательный квест рассматривается как интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и информационно-коммуникационных технологий; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету. Алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей её решения, представления результата и рефлексии. В статье приводится краткое описание апробированного образовательного квеста природоохранной тематики «Охота на браконьера», разработанного на основе авторской технологической карты в соответствии с требованиями к его структуре и содержанию. Анализируются результаты исследования удовлетворённости участников лагерной смены, на основе которых сделан вывод об успешности применения квест-технологии в условиях краткосрочной смены профильного палаточного лагеря экологической направленности, организованной на основе сюжетно-ролевого взаимодействия в «Лесной стране» по трём образовательным модулям: «Лесная школа», «К природе с любовью», «Быть здоровым – жить активно!».

**Ключевые слова:** образовательные технологии, квест-технология, дополнительное образование детей, профильный лагерь

<sup>1</sup> Е. А. Игумнова является координатором исследования, определяет концепцию и выводы коллективного исследования, проектирование технологической карты образовательного квеста, программы профильного лагеря для апробации и образовательного квеста.

<sup>2</sup> И. В. Радецкая – организатор исследования, определяет логику его проведения и анализа, проектирование технологической карты образовательного квеста, программы профильного лагеря для апробации и образовательного квеста.

<sup>3</sup> И. Ю. Сорока является организатором исследования, обрабатывает результаты мониторинга, осуществляет проектирование программы профильного лагеря для апробации и образовательного квеста.

<sup>4</sup> Выполнено при финансовой поддержке Гранта № 205 ГР Совета по научной и инновационной деятельности ФГБОУ ВО «Забайкальский государственный университет».

**Ekaterina A. Igumnova<sup>1</sup>,**  
Doctor of Pedagogy, Associate Professor,  
Transbaikal State University  
(30 Aleksandro-Zavodskaya st., Chita, 672039, Russia),  
e-mail: igumnova1@mail.ru

**Irina V. Radetskaya<sup>2</sup>,**  
Candidate of Pedagogy, Associate Professor,  
Transbaikal State University  
(30 Aleksandro-Zavodskaya st., Chita, 672039, Russia),  
e-mail: Nikolauk2007@yandex.ru

**Irina Yu. Soroka<sup>3</sup>,**  
Postgraduate Student,  
Transbaikal State University  
(30 Aleksandro-Zavodskaya st., Chita, 672039, Russia),  
e-mail: irina-tigr@mail.ru

### Experience of Quest Technology Application in Specialized Ecology-Oriented Camp<sup>4</sup>

The article analyzes the experience of quest technology application as a modern educational technology of the activity type in the conditions of specialized ecology-oriented camp for pupils of children's association – school forestry "Forest country" in the urban educational space (Chita, Zabaikalsky krai). Educational quest is seen as the integrated technology that combines the idea of the project method, problem and game-based teaching, team collaboration, and information and communication technologies; combining targeted searches in the performance of the main problem and a series of ancillary tasks with adventures and (or) the game on a particular subject. Quest algorithm is built in the logic of problem-based teaching technologies – from the problem formulation to the ways of its solution, the result presentation and reflection. The article gives a summary of tested educational quest of environmental subject "Poacher Hunting", developed on the basis of the author's technological card in accordance with the requirements of its structure and content. We analyze the study results of participants' satisfaction of the camp days, which are the basis for our conclusion on the success of the quest-based technologies application in a short-term session of specialized camp of ecological orientation, organized on the basis of subject-role interaction in the "Forest country" according to three educational modules: "Forest School", "To nature with love", "Be healthy, live active!".

**Keywords:** educational technologies, quest-technology, supplementary children's education, specialized camp

**Введение.** В современных социокультурных условиях возрастает значимость дополнительного образования детей как открытого вариативного образования, направленного на обеспечение свободного выбора различных видов деятельности, в которых происходит личностное и профессиональное самоопределение детей и подростков, их социализация [6]. В этой связи необходим поиск новых путей развития досуговой деятельности, особенно во время каникул. Массовой формой организации отдыха детей в каникулярный пери-

од является детский оздоровительный лагерь, имеющий свою вековую историю. По мнению В. А. Попова, И. В. Волковой, сеть детских лагерей в Российской Федерации можно считать уникальным социально-педагогическим явлением [8, с. 65–70].

Среди современных тенденций развития системы летнего отдыха и оздоровления детей отмечается значительный рост числа профильных, специализированных и авторских лагерей, берущих своё начало с 70-х гг. прошлого века [7]. Вектором развития профильных лагерей различной

<sup>1</sup> E. A. Igumnova is the study coordinator who has formulated the concept and findings of the collective research, she has designed co-routing of the educational quest, camp programs for testing of the educational quest.

<sup>2</sup> I. V. Radetskaya is the organizer of the study who defines the logic of its implementation and analysis, designs co-routing of the educational quest, programs of camps for testing of the educational quest.

<sup>3</sup> I. Yu. Soroka is the organizer of the study, she processes the results of the monitoring, designs co-program of camps for testing of the educational quest.

<sup>4</sup> The study is supported by the Grant Project no. 205, Research and Innovation Council, Transbaikal State University.

направленности выступают вариативность содержания и форм их реализации, использование современных образовательных технологий, привлечение специалистов и социальных партнёров, что содействует раскрытию творческого потенциала обучающихся.

Авторским коллективом (Е. А. Игунова, И. В. Радецкая, О. Г. Варфоломеева, И. Ю. Сорока, Ж. А. Леснянская) разработана программа профильного палаточного лагеря «Лесная страна» естественнонаучного и природоохранного характера для обучающихся в детском объединении – школьное лесничество в городском образовательном пространстве г. Читы [5, с. 24–32]. Данная программа стала победителем (I место) среди программ летнего отдыха, оздоровления и занятости школьников в лагерях различного типа в г. Чите (2014); заняла I место в III Международном конкурсе работников образования «Вершина мастерства» (2015) в номинации программы дополнительного образования. Программа прошла независимую оценку качества образовательных программ в г. Таганроге и рекомендована к внедрению в учебный процесс. По результатам реализации был разработан инновационный проект «Формирование мотивации школьников к естественнонаучной деятельности средствами современных образовательных технологий в системе дополнительного образования детей», которому присвоен статус «Городская внедренческая площадка 2015–2018 гг.».

*База исследования.* Апробация программы палаточного лагеря проходила 30 июня – 7 июля 2014 г. и 30 июня – 9 июля 2015 г. на территории охотоведческой базы филиала ФГБОУ ВО «Иркутская сельскохозяйственная академия» Забайкальского аграрного института (село Сивяково Забайкальского края). В профильном лагере приняли участие 60 воспитанников детского объединения – школьного лесничества «Лесная страна».

*Описание инновационного опыта.* Отличительной особенностью авторской программы «Лесная страна» является то, что в основе краткосрочной лагерной сме-

ны лежит социальная сюжетно-ролевая игра в «Лесной стране», которая поддерживается педагогическим коллективом на протяжении всей смены, в рамках которой выстраиваются следующие три модуля:

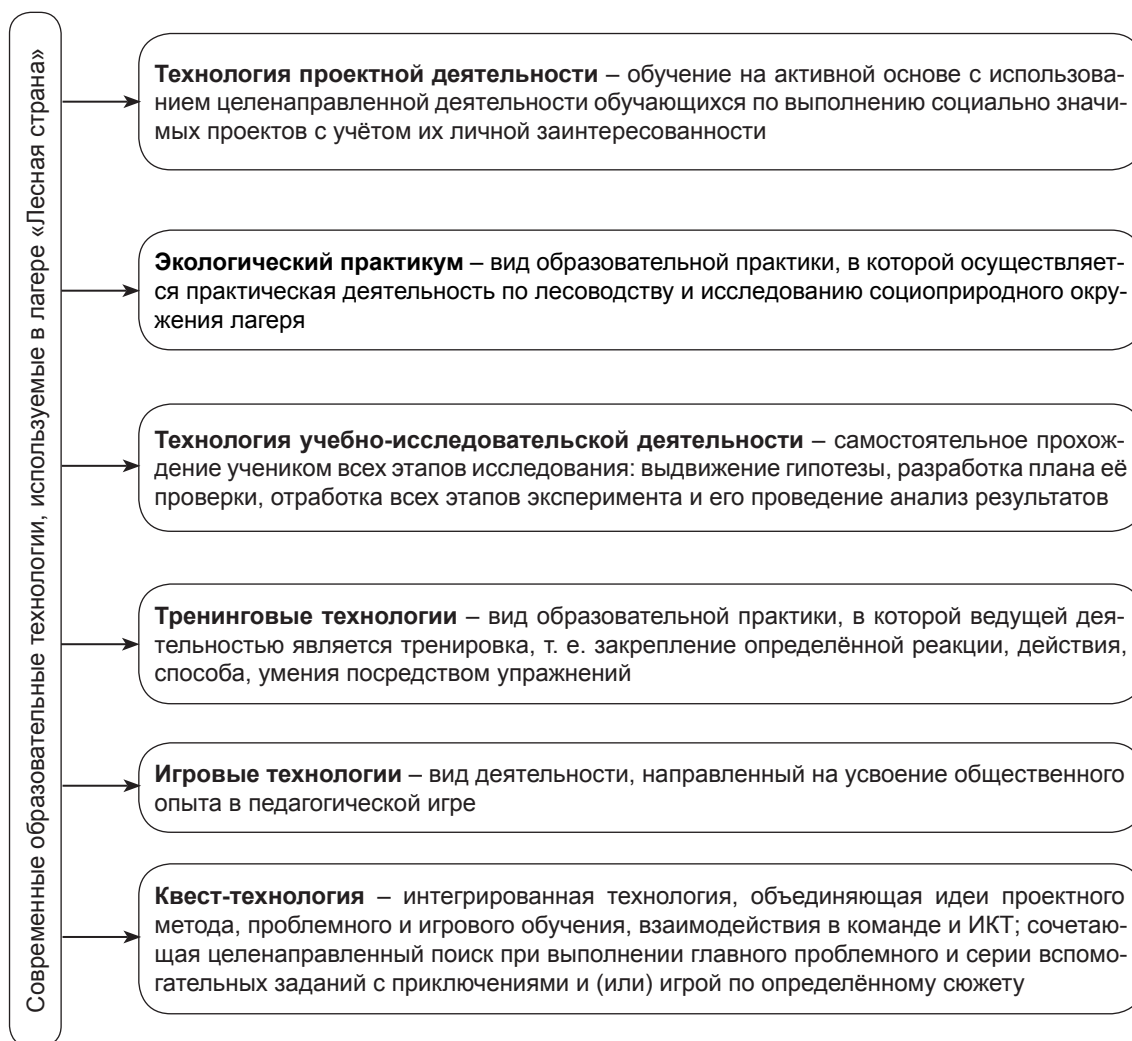
– образовательный модуль «Лесная школа», ключевой идеей которого является практическая отработка знаний, умений и навыков в области лесного хозяйства и практической природоохранной деятельности с участием специалистов и социальных партнёров [10];

– образовательный модуль «К природе с любовью», содействующий развитию эмоционально-чувственной сферы обучающихся посредством активного общения с природой (эколого-психологический тренинг «В согласии с природой и людьми» [1]), а также коммуникативному взаимодействию участников лагеря (образовательный квест «Охота на браконьера» [3]);

– образовательный модуль по здоровьесберегающей деятельности «Быть здоровым – жить активно!».

Программа профильного палаточного лагеря «Лесная страна» предполагает включение обучающихся в различные виды деятельности: образовательную, учебно-исследовательскую; учебно-практическую; природоохранную посредством современных образовательных технологий деятельностного типа (рис. 1).

В деятельности профильного лагеря проходила апробация квест-технологии на основе авторской технологической карты, разработанной творческой лабораторией кафедры педагогики «ЗабГУ» [4]. В сотрудничестве с преподавателями и студентами, учителями, педагогами дополнительного образования города Читы и Забайкальского края, МОБУ «Средняя образовательная школа №100» г. Сочи были разработаны и апробированы различные образовательные квесты: монопредметные, междисциплинарные, досуговые и другие, например: «Динокурица», «Мистическая территория», «Охота на браконьера», «Птица года», «Путешествие по родному городу», «Заповедные символы Забайкалья», «Дачный вопрос» и др.



**Рис. 1.** Современные образовательные технологии в профильном лагере экологической направленности «Лесная страна»

Раскроем некоторые теоретические аспекты квест-технологии, истоком которой является веб-квест. Она была открыта более двадцати лет назад зарубежными исследователями (Bernie Dodge, T. March, J. A. Farreny) [11–13], в российском же образовательном пространстве её распространение началось приблизительно десять лет назад. Анализ диссертационных исследований и психолого-педагогической литературы позволил сделать следующие выводы:

– образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного

и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии;

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

– образовательные «продукты», получаемые индивидуально или в группе в результате выполнения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиапрезентаций, роликов, сайтов, буклетов и др. В этом смысле образовательные квесты взаимосвязаны

с идеями «инструментальной» педагогики и методом проектов Д. Дьюи (США) конца XIX века;

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

– использование специальных компьютерных программ, информационных

возможностей сети Интернет как в ходе выполнения, так и в представлении результата квеста и обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную [2].

В профильном палаточном лагере нами был апробирован образовательный квест «Охота на браконьера», который представим в таблице в формате авторской технологической карты.

**Технологическая карта образовательного квеста «Охота на браконьера»**

<b>Элементы структуры</b>	<b>Требования к разработке квеста</b>	<b>Содержание квеста</b>
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным	«Охота на браконьера»
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или т. д. (моно-квест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест)	Естественнонаучная и экологическая направленность; междисциплинарный и комплексный характер квеста
Цель и задачи	Цель носит обобщённый характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты	<p>Воспитание активной гражданской позиции в деле сохранения редких видов животных Забайкальского края, профилактика правонарушений в области охраны природы, развитие познавательной мотивации и умения работать в команде:</p> <p>1) содействовать достижению предметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– характеризовать взаимоотношения в системе «организм – среда» (на примере видов, встречающихся на территории Забайкальского края);</li> <li>– анализировать влияние антропогенных факторов среды на животный мир;</li> <li>– характеризовать роль сохранения биологического разнообразия на всех уровнях;</li> <li>– приводить примеры видов флоры и фауны Забайкальского края и характеризовать необходимые меры по их сохранению;</li> <li>– применять правила поведения человека в природе;</li> </ul> <p>2) содействовать достижению метапредметных результатов, направленных на формирование у учащихся умений:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– вести диалог и сотрудничать в процессе выполнения познавательных заданий и поиска решения экологических проблем;</li> <li>– формулировать различные типы вопросов, используя конструктор вопросов;</li> <li>– проводить рефлексию своей деятельности в квесте;</li> </ul>



Продолжение табл.

Элементы структуры	Требования к разработке квеста	Содержание квеста
		3) содействовать достижению личностных результатов, направленных на формирование у учащихся: – познавательной мотивации к изучению природы родного края; – основ экологической культуры
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный)	В течение краткосрочной профильной смены – 18 ч (9 дней по 2 ч)
Возраст учащихся/целевая группа	Учёт возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодёжи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья	Учащиеся основной школы 11–13 лет
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету	На территории «Лесной страны» установлен факт браконьерства – обнаружены орудия лова животных, но личность браконьера неизвестна. Для того чтобы предотвратить серьёзные экологические последствия, необходимо найти и обезвредить браконьера
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьёвка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста	<i>Мэр</i> – координатор игры; <i>главный полицейский</i> возглавляет поиски браконьера, даёт «оперативные задания» разыскным отрядам, собирает отчёты о выполнении заданий, совместно с мэром проводит совещания <i>разыскных групп</i> ; разыскные группы: – <i>начальник группы</i> отвечает за выполнение «оперативного задания», готовит и сдаёт отчёты главному полицейскому; – <i>журналист группы</i> описывает ход выполнения «оперативного задания», собирает впечатления, проводит рефлексию; – <i>фотограф группы</i> фотографирует выполнение «оперативного задания», составляет фотоотчёт; оперативники выполняют «оперативное задание»; – <i>браконьер</i> предпринимает различные попытки и уловки, чтобы его было трудно узнать
Основное задание/основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Феррени. Творческий подход и вдохновение помогут Вам разнообразить типы заданий	В результате квеста учащиеся должны собрать информацию о личности браконьера и разоблачить его. Игра «Охота на браконьера» выстроена в логике традиционной структуры расследования и содержит три этапа, в соответствии с которыми разработаны оперативные задания – игровые задания квеста: <b>I этап</b> – сбор, фиксация доказательств, выдвижение следственных версий: оперативные задания направ-

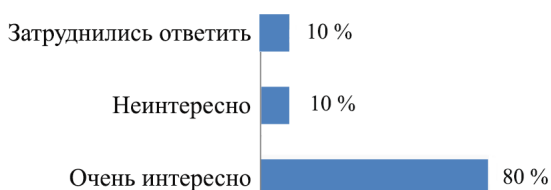
		<p>лены на то, чтобы участники игры определили мотивы и цели охоты, материальный ущерб от браконьерства и его экологические последствия, собрали улики;</p> <p><b>II этап</b> – выявление подозреваемого: оперативные задания направлены на совершение следующих следственных действий: допрос подозреваемого, проведение обыска на месте проживания подозреваемого;</p> <p><b>III этап</b> – подведение итогов расследования: оперативные задания направлены на формулировку и предъявление обвинения подозреваемому</p>
Сюжет и продвижение по нему	<p>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</p>	<p>Участники игры делятся на «разыскные группы», которые, выполняя оперативные задания, ведут расследование по поиску браконьера. Последовательное выполнение оперативных заданий и сбор улик выводит разыскные группы на браконьера. На выполнение каждого оперативного задания разыскным отрядам отводится время 1,5–2 ч.</p> <p>Оперативные задания квеста:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск места преступления.</li> <li>2. Досье на зверя.</li> <li>3. Мотив преступления.</li> <li>4. Операция спасения.</li> <li>5. Допрос «подозреваемого».</li> <li>6. Операция «Разоблачение».</li> <li>7. Завершение расследования.</li> </ol> <p>Квест может проходить на открытом воздухе (парк, спортивная площадка, поляна в лесу и др.).</p> <p>Конверты дидактического набора оперативных заданий для каждого разыскного отряда имеют «свой» цвет: для разыскного отряда № 1 – синий, разыскного отряда № 2 – красный, разыскного отряда № 3 – оранжевый. Данное цветовое решение помогает куратору игры определить задание, которое выполнял тот или иной разыскной отряд</p>
Задания/препятствия	<p>Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные</p>	<p>Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разработаны дополнительные задания различного характера: поиск места происшествия по фотонавигатору; разгадка слова по азбуке Морзе, игра «Лопни шарик», игра «Камни», разгадка шифра, лазерная сигнализация</p>
Навигаторы	<p>Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий</p>	<p>Для каждого этапа квеста была выбрана определённая «улика» (чёрная заколка, подвеска, лак для ногтей, зелёный носок и др.), которую должен найти каждый разыскной отряд, правильно выполнив оперативное задание</p>
Ресурсы	<p>Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники; образовательные сайты; мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.</p>	<p>Для выполнения квеста участниками используются: фотоаппараты, планшеты, сотовые телефоны, реквизит для заданий-препятствий, раздаточный материал</p>

Окончание табл.

Элементы структуры	Требования к разработке квеста	Содержание квеста
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются педагогом в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиапрезентаций, исследований и т. д., в литературе можно найти требования и заранее познакомить с ними обучающихся	Папка с документами, содержащая материалы исследования («оперативные задания», «улики», «протокол допроса», «протокол обыска», «сформулированное обвинение»). Фотоотчёт, выполненный в программе Microsoft PowerPoint
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д. Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах и с использованием разнообразных приёмов. Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста	Результат квест-игры соотносится с выполнением основного задания – найден браконьер. Рефлексия участников игры организуется в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.) по ходу проведения квест-игры

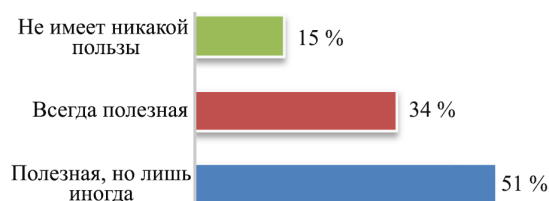
*Результаты исследования и их обсуждение.* С целью определения эффективности организации деятельности обучающихся в профильном лагере экологической направленности на основе современных образовательных технологий нами была изучена степень удовлетворённости воспитанников участием в лагере. Для проведения исследования была разработана анкета, включающая пять вопросов.

По результатам ответов на первый вопрос анкеты отмечалось, что профильный лагерь «Лесная страна» вызывает несомненный интерес и положительные отклики у 80 % воспитанников, затруднились ответить 10 % и посчитали занятия своё участие в лагере неинтересным 10 % (рис. 2).



**Рис. 2.** Степень удовлетворённости подростков участием в профильном лагере

Следующий вопрос предполагал выявление отношения подростков к получаемой информации в лагере (рис. 3).



**Рис. 3.** Отношение воспитанников к получаемой информации в лагере

Большинство воспитанников считают информацию, получаемую на занятиях, полезной, но лишь иногда (51 %), т. е. можно сделать вывод о том, что её применение связано с каким-либо конкретным случаем в жизни ребёнка. Лишь некоторые подростки определяют полученную информацию как полезную и очень полезную (по 17 % соответственно), а 15 % наших воспитанников совсем не считают её полезной. Данные ответы, вероятнее всего, свидетельствуют о том, что не все наши воспитанники связывают свою дальнейшую деятельность с естественнонаучным или эколого-биологическим направлениями.



В третьем вопросе ребятам предлагалось оценить своё эмоциональное состояние в ходе участия в лагере (рис. 4).

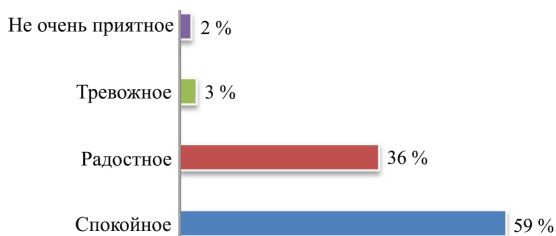


Рис. 4. Эмоциональное состояние подростков в лагере

Результаты опроса показали, что большинство воспитанников оценивают своё эмоциональное состояние в лагере как спокойное (59 %), чуть меньше оценили его как радостное (36 %), а также часть респондентов оценили своё эмоциональное состояние как тревожное (3 %), а также не очень приятное (2 %). На вопрос «Какие из форм работы в лагере Вам понравились больше всего?» мы получили следующие ответы (рис. 5).



Рис. 5. Рейтинг форм работы в лагере

Самой интересной формой подростки считают квест-игру (41 %), на втором месте природоохранные акции (36 %), далее эколого-психологический тренинг (10 %), практическая работа в лесном питомнике (9 %). Затруднились ответить на этот вопрос 4 % респондентов. Таким образом, разнообразие форм работы предусматривает вовлечение детей в разные виды деятельности, объединённые единой темой, с целью самореализации большего количества школьников.

Последний вопрос анкеты «Чем отличаются занятия в профильном лагере от занятий в школе?» предполагал развернутый ответ школьников (рис. 6).

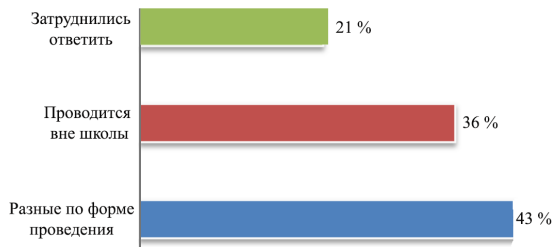


Рис. 6. Отличие занятий в профильном лагере от занятий в школе

Большинство опрошенных подростков среди отличий выделили: разные по форме проведения (43 %); указали в качестве отличительной особенности в лагере то, что они проводятся вне школы (36 %), некоторые школьники затруднились ответить на этот вопрос (21 %). Таким образом, мы рассматриваем в качестве отличия занятий в профильном лагере от занятий по другим предметам возможность для наших воспитанников принять участие в альтернативной от традиционной учебной деятельности форме организации занятий.

**Выводы.** Анализ организации деятельности краткосрочной смены профильного палаточного лагеря экологической направленности «Лесная страна», организованной на основе сюжетно-ролевого взаимодействия обучающихся с применением комплекса современных образовательных технологий, включая квест-технологии, позволил сделать следующие выводы:

- большинство подростков считают профильный лагерь «Лесная страна» активной, интересной и насыщенной формой организации их деятельности [9, с. 361–367];

- благоприятный психологический климат является важным элементом при организации деятельности обучающихся в лагере, оказывает большое влияние на результативность их деятельности;

- квест-технология выступает наиболее интересной формой организации занятий, отличающейся от организации обучения в школе, что было отмечено обучающимися;

- участие в летнем палаточном лагере особенно важно для городских детей,

ограниченных в движении, вынужденных жить в отдалении от природы и склонных к пассивному отдыху (кино, компьютерные игры, телевидение и т. п.);

– обучение школьников в профильном лагере – эффективный способ получить практический опыт творческой, исследовательской, проектной деятельности и по-

полнить свои знания в определённой предметной области в зависимости от профиля;

– летние экологические лагеря занимают особое место в системе дополнительного образования и обладают большим потенциалом для воспитания экологической культуры, формирования гуманистических ценностей подростков и их личностного развития.

#### Список литературы

1. Игумнова Е. А., Леснянская Ж. А. В согласии с природой и людьми: эколого-психологический тренинг: учеб. пособие. Чита: Экспресс-изд-во, 2013. 128 с.
2. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016.
3. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в образовании: учеб. пособие для студ. высш. и средних учеб. заведений. Чита: ЗабГУ, 2016.
4. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) // Биология в школе. 2016. № 6.
5. Игумнова Е. А., Радецкая И. В., Варфоломеева О. Г., Сорока И. Ю. Реализация практико-ориентированного подхода в дополнительном образовании детей // Образовательная среда сегодня: стратегии развития: материалы III Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 4 окт. 2015 г.) / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. Чебоксары: Интерактив плюс, 2015. № 2.
6. Концепция развития дополнительного образования детей: утв. распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р.
7. Лепешкина Е. М. Педагогические условия формирования воспитательной системы профильного лагеря: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Смоленск, 2005. 174 с.
8. Попов В. А., Волков И. В. Воспитательное пространство профильного лагеря // Воспитание школьников. 2012. № 7.
9. Радецкая И. В., Варфоломеева О. Г., Сорока И. Ю. Инновационные тенденции в проведении массовых экологических мероприятий для школьников в городском образовательном пространстве // Проблемы современного педагогического образования. 2016. № 51.
10. Радецкая И. В., Сорока И. Ю., Варфоломеева О. Г. Организация летней оздоровительной кампании школьников в системе дополнительного образования города Читы // Образование и наука в современных условиях: материалы IV Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 10 июля 2015 г.) / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. Чебоксары: Интерактив плюс, 2015. № 3. С. 139–142.
11. Bernie Dodge. QuestGarden [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.questgarden.com> (дата обращения: 24.04.2016).
12. Farreny J. A. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.apac.es/publications/documents/Webquest\\_weblog\\_paper.pdf](http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf) (дата обращения: 22.04.2016).
13. March T. Web-Quests for Learning. 1998 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (дата обращения: 24.04.2016).

#### References

1. Igumnova E. A., Lesnyanskaya Zh. A. V soglasii s prirodoy i lyud'mi: ekologo-psikhologicheskii trening: ucheb. posobie. Chita: Ekspress-izd-vo, 2013. 128 s.
2. Igumnova E. A., Radetskaya I. V. Kvest-tekhnologiya v kontekste trebovaniy FGOS obshchego obrazovaniya // Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya. 2016.
3. Igumnova E. A., Radetskaya I. V. Kvest-tekhnologiya v obrazovanii: ucheb. posobie dlya stud. vyssh. i srednikh ucheb. zavedenii. Chita: ZabGU, 2016.
4. Igumnova E. A., Radetskaya I. V. Proektirovanie obrazovatel'nogo kvesta na osnove tekhnologicheskoy karty (na primere uroka biologii) // Biologiya v shkole. 2016. № 6.
5. Igumnova E. A., Radetskaya I. V., Varfolomeeva O. G., Soroka I. Yu. Realizatsiya praktiko-orientirovannogo podkhoda v dopolnitel'nom obrazovanii detei // Obrazovatel'naya sreda segodnya: strategii razvitiya: materialy III Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. (Cheboksary, 4 okt. 2015 g.) / redkol.: O. N. Shirokov [i dr.]. Cheboksary: Interaktiv plus, 2015. № 2.
6. Kontseptsiya razvitiya dopolnitel'nogo obrazovaniya detei: utv. rasporyazheniem Pravitel'stva RF ot 04.09.2014 g. № 1726-r.

7. Lepeshkina E. M. Pedagogicheskie usloviya formirovaniya vospitatel'noi sistemy profil'nogo lagerya: dis. ... kand. ped. nauk: 13.00.01. Smolensk, 2005. 174 s.
8. Popov V. A., Volkov I. V. Vospitatel'noe prostranstvo profil'nogo lagerya // Vospitanie shkol'nikov. 2012. № 7.
9. Radetskaya I. V., Varfolomeeva O. G., Soroka I. Yu. Innovatsionnye tendentsii v provedenii massovykh ekologicheskikh meropriyatii dlya shkol'nikov v gorodskom obrazovatel'nom prostranstve // Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya. 2016. № 51.
10. Radetskaya I. V., Soroka I. Yu., Varfolomeeva O. G. Organizatsiya letnei ozdorovitel'noi kampanii shkol'nikov v sisteme dopolnitel'nogo obrazovaniya goroda Chity // Obrazovanie i nauka v sovremennykh usloviyakh: materialy IV Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. (Cheboksary, 10 iyulya 2015 g.) / redkol.: O. N. Shirokov [i dr.]. Cheboksary: Interaktiv plus, 2015. № 3. S. 139–142.
11. Bernie Dodge. QuestGarden [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.questgarden.com> (дата обращения: 24.04.2016).
12. Farreny J. A. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.apac.es/publications/documents/Webquest\\_weblog\\_paper.pdf](http://www.apac.es/publications/documents/Webquest_weblog_paper.pdf) (дата обращения: 22.04.2016).
13. March T. Web-Quests for Learning. 1998 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ozline.com/webquests/intro.html> (дата обращения: 24.04.2016).

---

***Библиографическое описание статьи***

Игумнова Е. А., Радецкая И. В., Сорока И. Ю. Опыт применения квест-технологии в профильном лагере экологической направленности // Ученые записки ЗабГУ. 2016. Т. 11, № 5. С. 17–27. (Сер. Педагогические науки). DOI: 10.21209/2542-0089-2016-11-5-17-27.

***Reference to the article***

Igumnova E. A., Radetskaya I. V., Soroka I. Yu. Experience of Quest Technology Application in Specialized Ecology-Oriented Camp // Scholarly Notes of Transbaikal State University. Series Pedagogical Sciences. 2016. Vol. 11, No. 5. PP. 17–27. DOI: 10.21209/2542-0089-2016-11-5-17-27.

***Статья поступила в редакцию 29.05.2016***