

Английский язык

Библиотека в школе

Биология

География

Дошкольное образование

Здоровье детей

Информатика

**Воспитание  
Образование  
Педагогика**

**№23**

Искусство

История

Классное руководство

Литература

Математика

Начальная школа

Немецкий язык

Русский язык

Спорт в школе

Управление школой

Физика

Французский язык

Химия

Школьный психолог

МИХАИЛ ЭПШТЕЙН,  
ВАЛЕРИЙ ПУЗЫРЕВСКИЙ



# Межпредметное интегративное погружение

Как его организовать  
и провести

БИБЛИОТЕЧКА «ПЕРВОГО СЕНТЯБРЯ»  
Серия «Воспитание. Образование. Педагогика»  
Выпуск 23

**Михаил Эпштейн  
Валерий Пузыревский**

# **МЕЖПРЕДМЕТНОЕ ИНТЕГРАТИВНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ**

**Как его организовать и провести**

Москва  
**Чистые пруды**  
2009

## СОДЕРЖАНИЕ

Напутствие читателям .....	4
Введение .....	5
К структуре погружений .....	7
Подготовка к межпредметному интегративному погружению .....	9
Кто готовит и проводит погружение .....	12
Приложение. Межпредметное интегративное погружение «Работа с информацией» .....	13
1. Игровой сюжет .....	14
2. Рекомендации по подготовке погружения .....	15

## НАПУТСТВИЕ ЧИТАТЕЛЯМ

Коллеги, мы хотим предложить вашему вниманию наш частный опыт проведения межпредметных интегративных погружений. Частный потому, что мы в этом тексте пока не претендуем на системное изложение технологии погружения, а лишь говорим о нашем опыте. Частный еще, может быть, и потому, что работаем мы в частной школе, небольшой, но существующей уже более 25 лет.

Несколько раз в год вся школа (практически все дети и большая часть учителей) на целую учебную неделю выезжает на ту или иную загородную базу (или оставаясь в городе в школе) и играет, участь, и учится, играя, выбирая в качестве организационной основы тот или иной игровой сюжет, а в качестве содержательной – то или иное определенное межпредметное понятие и то или иное предметное содержание, связанное с этим понятием и со школьной программой. То есть целую неделю без уроков, классов и звонков мы посвящаем одной теме, одной проблеме. Не одному предмету, а именно одной проблеме, так или иначе представленной в разных предметах (иногда совсем разных, иногда – из одного «предметного блока»).

Мы постараемся рассказать о том, почему мы считаем важным, несмотря на многочисленные сложности, организовывать такие погружения и как мы это делаем.

Затевая «историю с погружениями», мы не изобретали ничего нового. Отчасти повторяя Ньютона, можно сказать, что мы стояли на плечах гигантов. В нашем случае речь может идти об очень многих наших коллегах-предшественниках. Не перечисляя всех, упомянем в первую очередь, конечно, М.П.Щетинина, в книге которого еще в студенческие годы мы прочитали об идее «учиться погружениями». И команду школы «Перспектива» (М.Ю.Кожаринов и др.), участники которой – педагоги и не только – были в свое время среди первопроходцев ролевого движения в стране и были, наверное, первыми, кто начал системно применять идеи и технологии ролевых игр в образовании.

Но, видимо, так в целом происходит и со всей практической педагогикой – совсем новых идей в ней не так много. Главное искусство состоит в том, чтобы разрешить «извечную проблему», применить «старую идею» в новой конкретной ситуации.

*Михаил Эпштейн,  
Валерий Пузыревский*

## Введение

Какие проблемы мы пытались разрешить, начиная заниматься межпредметными интегративными погружениями? Что подвигло нас на такое в общем-то непростое для школы дело?

1. Мы видим, что, к сожалению, у детей отсутствует понимание целостности окружающего мира. На обычных уроках в их предметной разрозненности ребята не схватывают общих для многих наук понятий, методов и способов исследовательской деятельности.

2. Нас беспокоит традиционная для школы проблема несогласованности программ, когда, скажем, векторы по физике начинают изучаться тогда, когда в программе математики до них еще не добрались. В итоге у детей складывается впечатление, что векторы в физике – это одно, а в математике – другое.

3. Нам важно организовать возможность командной работы педагогов-предметников. Получается, что подготовка и проведение погружения чуть ли не единственное время, когда учителя (несмотря на все сложности) работают вместе. И тогда они должны согласовывать смыслы, содержание, формы работы с детьми. В иное время в условиях классно-урочной системы такой необходимости не возникает.

Отдельный эффект, который возникает в процессе подготовки погружения, о котором важно сказать, – совместное учение учителей. Погружаясь в межпредметные связи, надпредметные понятия, поднимаясь до методологических, научных обобщений, учителя часто вступают в зону неизведанного. И открывают для себя новое. Причем часто новое в своих же предметах. Надо видеть глаза учителей в таких ситуациях! Вот оно настоящее учение!

4. Мы хотим помочь детям увязать учебный материал с жизнью, с реальной деятельностью, увидеть пользу, практическое воплощение изучаемого в школе материала.

5. Мы считаем важным научиться оживлять школьные предметы: дать возможность детям прожить, проиграть, пропустить через себя открывающееся новое знание.

6. Одна из задач таких погружений – дать ребятам шанс почувствовать настоящее чудо науки, скрытое от них в будничной школьно-учебной жизни. Важно приподняться над обычной школьной программой, увидеть дальние горизонты науки, это помогает осознать смыслы и более близкие перспективы учебы, на какой-то период получить дополнительный стимул к учебе.

Именно погружения (разовое дело, ограниченное во времени) позволили нам привлечь ученых-специалистов, которые вряд ли могли бы раз

в неделю приходиться в школу на один час ради урока, но готовы раз в год на 4–5 дней погрузиться вместе с детьми (тем более не скучающими, а заинтересованными и «подогретыми» самой атмосферой погружения) в любимую науку.

7. Погружение – очень яркое событие в жизни школы; проведение нескольких погружений в учебном году позволяет создать другой ритм школьной жизни, разрывающий монотонно протекающую предсказуемую учебу.

При подготовке погружения мы стараемся придумать на все 4–5 дней погружения единый игровой сюжет, которым живут эти дни взрослые и дети. Узловые моменты сюжетной линии, основные виды деятельности, возникающие по ходу погружения, позволяют проиграть, проявить, осмыслить надпредметные идеи, понятия, феномены. Внутрь этого сюжета вплетаются те или иные предметные задачи, предметное содержание, связанное с этими надпредметными понятиями, раскрывающими их в конкретном предмете, конкретной сфере деятельности.

Мы считаем, что существует несколько уровней в погружениях, которые важно планировать и отслеживать в процессе их подготовки и проведения.

#### *1-й уровень – сюжетно-игровой*

Сюжет игры должен быть в идеале таким, чтобы он был понятен и взрослым, и детям, чтобы игровые правила задавали достаточно четкие рамки жизни во время погружения и при этом были ясны механизмы их изменения.

В этом смысле погружения позволяют, в частности, в процессе организации учебной деятельности использовать демократические механизмы организации детско-взрослого сообщества, моделировать традиционные ситуации жизни сообщества: работа – досуг, индивидуальная свобода – правила общежития, участие в принятии решений и т.д.

Особенно хорошо удается это смоделировать, когда погружение осуществляется на выезде.

#### *2-й уровень – социально-психологический*

Погружение, а тем более выезд, когда участники погружения живут и действуют бок о бок друг с другом несколько дней подряд, – это очень мощное средство в решении социально-психологических проблем конкретных детей.

Погружение, задающее иной, чем обычно, школьный темп и стиль жизни, – это шанс для двоечника показать свои организационные, коммуникативные и другие позитивные черты, для скромного, стеснительного в обычной классной гонке мальчика – возможность проявить свои таланты в мозговом штурме и т.д.

Поэтому, размышляя о возможных ролях, задачах, событиях погружения, стоит задуматься: каковы ваши педагогические задачи в развитии коллектива и конкретных детей?

*3-й уровень – предметное содержание*

Предметный уровень принципиально важен для наших погружений.

И потому, что предмет – это та область, в которой учителя чувствуют себя профессионалами.

И потому, что погружение – способ познания окружающего мира, его закономерностей, языков его описаний, а школьные предметы – один из таких способов.

Ну и просто потому, что мы школа и нам важно соответствовать учебным программам. А погружение – одно из средств качественно изучать вместе с ребятами школьные предметы.

*4-й уровень – межпредметный*

Но все же предметный взгляд на жизнь лишь один из возможных. Если жить только с ним, картина мира наших учеников будет не целостной, не системной. Именно поэтому так важно удерживать меж(над)-предметный уровень в погружении (собственно, основной для наших погружений). Именно межпредметные понятия и становятся стержнем погружения, на который уже «наматываются» те или иные предметные знания.

## **К структуре погружений**

Структура конкретного погружения, конечно, зависит от целевого межпредметного понятия, которое мы хотим раскрыть, сюжета, который удаётся придумать... Но при этом можно выделить и инвариантные элементы.

### **1. Введение в погружение**

Перед введением в погружение стоит несколько задач.

1.1. Введение в «технические» правила жизни, если мы приезжаем на новое место (на новую базу).

1.2. Предметно-содержательное введение – о чем, собственно, будет идти речь. В одном из вариантов этому введению могут (и должны) предшествовать серии уроков в рамках обычной классно-урочной жизни. (Особенно если погружение встроено в образовательную программу школы.)

1.3. Введение в игровые правила. Иногда (в случае большой ролевой игры) правила очень подробны, разветвлены, и ребятам требуется время, чтобы в них как следует разобраться, задать вопросы, что-то уточнить, чтобы потом их не нарушать.

1.4. Игровое, иногда театрализованное, введение в игру, чтобы задать игровую атмосферу, провести резкую эмоциональную черту: «Вот сейчас позади осталась обычная жизнь, и теперь мы – в новой!»

Чаще всего мы стремимся придумывать ритуалы, позволяющие эмоционально переключиться и войти в новую роль.

## **2. «Финальный акцент»**

Финал – центральное событие в наших погружениях, на котором собираются все содержательные линии погружения и к которому так или иначе готовятся в течение всего погружения. В какой форме происходит это событие, конечно, зависит от конкретного погружения: это либо фестиваль культур, либо диспут, либо ролевая игра, после которой происходит содержательный анализ произошедшего.

## **3. Блок занятий (мастерских и т.п.)**

Практически в каждом погружении составной частью сюжета оказываются занятия, подготовленные учителями-предметниками. В зависимости от задач погружения это могут быть мастерские, лаборатории, занятия по предметной теме... Этот блок в погружении чаще всего «остров» предметности в беспредметном (игровом) или межпредметном мире погружения. Задачи этого цикла занятий – дать предметный материал для анализа, интеграции, проживания. Например, в случае погружения «Хаос и порядок» на занятиях учителя различных предметов предлагали детям погрузиться в поиск и формулирование законов хаоса и порядка, проявляющихся в конкретном предмете – математике, психологии, истории...

Оставаясь как бы уроками, эти занятия внутри логики погружения приобретают совершенно иной окрас.

## **4. Игра (ролевая, деловая...)**

Игра в межпредметном интегративном погружении может присутствовать и как задающая общую сюжетно-игровую линию, и как элемент общей структуры погружения, общей логики, реализующий свои конкретные цели.

Так, в погружении «Хазарский словарь», ставя перед собой задачу смоделировать военно-политические события обыгрываемой (проживаемой) эпохи, мы разработали игру «Война», в ходе которой «арабы» пытались завоевать окружающие их территории. А для погружения «Хаос и порядок» мы разработали деловую экономическую игру, в ходе которой нам было важно, чтобы дети почувствовали некоторые закономерности экономики рынка.

Как и в случае с большой игрой и с общим сюжетом, в «частных» играх важно все то, что говорилось о введении в игру.



Но не менее важно по итогам игры провести ее обсуждение. Причем и в обсуждении игры мы видим несколько уровней.

На наш взгляд, лучше всего сразу после игры провести обсуждение игровых итогов. Обычно вспоминаются различные значимые моменты игры – веселые и не очень, кто кого не так понял, кто классно сыграл свои роли и т.д.

Сняв эмоциональный накал, можно уже поговорить и о содержательных итогах игры. Какие закономерности увидели? Что нового смогли узнать или почувствовать?

И в конце имеет смысл поговорить с участниками о том, как мы себя чувствовали в этой игре, что помогало игре, что мешало, какие механизмы игры стоит усовершенствовать и т.д.

Отдельно несколько слов о разновозрастном составе наших погружений. В принципе это не обязательно. Но, добавляя, конечно, сложности при подготовке предметных материалов (все-таки разница в программах может сказываться), разновозрастный состав группы несет в себе множество положительных моментов, в первую очередь социально-психологических. Тут и возможность старших почувствовать себя более опытными и встать в позицию организаторов и проявить заботу о младших. И возможность для более младших подростков проявить свои знания, свою логику, свою находчивость, часто опережая старших ребят. И фактически возможность старшим повторить тот или иной учебный материал на новом уровне, а для младших – увидеть некоторую перспективу изучения.

Ну и конечно, с педагогической точки зрения это очень полезно: появится стимул (возможность, повод) вовлечь старших ребят в подготовку погружения, поставить их в педагогическую позицию. (Что, как известно, продуктивно сказывается не только на воспитательных моментах, но и на обучении. Обучая других, учишься сам.)

## **Подготовка к межпредметному интегративному погружению**

В принципе начинать подготовку к погружению можно отталкиваясь от одного из четырех оснований:

- 1) определенного надпредметного понятия, тех или иных межпредметных связей;
- 2) предметных задач, связанных со школьной программой;
- 3) идеи игрового сюжета;
- 4) социально-психологических задач развития коллектива.

В реальности эффективно работает так называемый челночный (или спиральный) метод подготовки погружения.

**1 этап. Определение меж(над)предметного понятия,** вокруг которого будет строиться погружение.

Это может происходить в момент составления плана школы на год – как один из содержательных узлов программы. Или в ходе рабочей встречи группы учителей-предметников, понимающих, что есть задача помочь детям увидеть данное явление в его целостности, а не в предметной раздробленности.

### **2 этап. Определение основного содержания погружения.**

На рабочей встрече организаторов погружения, учителей-предметников может быть составлен список основных тем, методов программно-предметного содержания, которое может быть включено в данное погружение.

Формулирование содержательного заказа: какие специалисты нужны для более полного раскрытия темы, кого нужно привлечь для разработки предметного и надпредметного уровней погружения.

### **3 этап. Подбор предметного содержания.**

Подбор осуществляется основными учителями-предметниками. Проводятся консультации с необходимыми специалистами. Формулируются «заказы» на подбор материала специалистами, не входящими в основной круг разработчиков.

Роль учителей непрофильных для данного погружения предметов может меняться в зависимости от ситуации. Если погружение в большей степени ориентировано, скажем, на естественно-научную сферу, то основными разработчиками будут скорее всего физики-химики, а литераторы – непрофильными специалистами, выполняющими конкретные заказы, разрабатывающими некоторые конкретные занятия... Но! Если у учителя литературы-истории-рисования... есть возможность участвовать в подготовке в активной роли, то и его линия может стать основной! И с точки зрения межпредметности, целостности, качества углубленности в понятие это было бы хорошо!

### **4 этап. Поиск игрового сюжета.**

Возможная форма работы на этом этапе – «мозговой штурм», посвященный поиску игрового сюжета, наиболее соответствующего межпредметному понятию и предметному содержанию, наиболее удобного для изучения, проявления свойств, проживания изучаемого материала.

### **5 этап. Согласование сюжетной линии и смысловой, содержательной.**

На этом этапе важно всем включенным в подготовку погружения – организаторам, основным учителям-предметникам, приглашенным специалистам – еще раз согласовать:

- основные над(меж)предметные понятия, идеи, явления, с которыми планируется работать на погружении;
- учебные предметы, темы, на которых будут раскрываться эти понятия;
- сюжетно-ролевую линию.

На этом этапе формулируются задания на разработку организационных форм и учебного материала, которые необходимо будет использовать на погружении.

### **6 этап. Подробная разработка всех линий погружений.**

Параллельно:

- учителями-предметниками разрабатывается, подбирается учебный материал,
- ведется проработка сюжетно-ролевой линии (правила, основные события, форматы (блоки) времени, подходы к структуре, расписанию погружения, структуре погружения),
- определяется место проведения погружения,
- начинается подготовка игрового антуража для погружения,
- обсуждаются социально-психологические задачи погружения, распределяются детские группы и их ведущие.

### **7 этап. Согласование структуры погружения.**

На этом этапе – на рабочей встрече всех участников подготовки погружения – проводится окончательное согласование основных блоков, структуры погружения, содержательной и игровой линий; формируется основной вариант расписания погружения.

### **8 этап. Продолжение подготовки.**

Формирование списка необходимых материалов, учебного оборудования, расходных материалов, которые необходимо будет использовать на погружении.

Этот этап завершается контрольной встречей организаторов, на которой фиксируется общая готовность.

### **9 этап. Собственно проведение погружения (выезда).**

**10 этап. Подведение итогов погружения в команде, готовившей погружение.**

## Кто готовит и проводит погружение

Как видно из предыдущего текста, в подготовке и проведении погружения важно участие разных учителей. При этом можно выделить некоторые позиции участников рабочей группы (понятно, что один человек может выступать в нескольких ролях).

1. Организаторы – разработчики погружения, среди которых могут быть: общий координатор, методолог-разработчик, мастер-игровик (который и будет потом вести погружение).

2. Учителя-предметники, несущие основную смысловую нагрузку по разработке содержательной линии погружения и проведению занятий и игр на погружении.

3. Учителя-предметники, привлекаемые для разработки (и проведения) тех или иных содержательных частей погружения.

4. Педагоги, разрабатывающие конкретные игры для погружения (они же могут на погружении вести эти игры).

5. Привлекаемые специалисты-консультанты (могут быть привлечены только на стадии разработки, а могут и участвовать в погружении в качестве экспертов в том или ином моменте погружения).

6. Педагоги, работающие на погружении с группой детей.

7. Специалисты, отвечающие за техническое обеспечение погружения.

Конечно, подготовка и проведение такого погружения требуют сил, времени, эмоционального и интеллектуального напряжения. Но и результат не заставит себя ждать и окупит затраченные усилия. Желаем вам удачных и увлекательных погружений!

В качестве примера предлагаем вам описание погружения «Работа с информацией», проведенного нами в виде деловой игры «Турфирма».

P.S. У нашей команды есть опыт проведения таких погружений:

- для старших и младших подростков – «Время», «Хазарский словарь», «Мифы и легенды», «Хаос и порядок», «Научные открытия»;
- для старших дошкольников, учеников начальной школы и младших подростков (6–11 лет) – цикл из четырех погружений «Повелители стихий»: «Вода», «Земля», «Воздух», «Огонь»; цикл из четырех погружений «Путешествие во времени»: «Древний мир», «Средневековье», «Эпохи Возрождения и Ренессанса», «Новое время».

Мы будем рады помочь вам в проектировании и проведении как этих погружений, так и иных, разработанных специально для вашей школы.

Если это вам интересно и нужно, мы готовы провести обучающий семинар и/или провести погружение на вашей территории.

Пишите – будем рады вашим вопросам, комментариям, дополнениям.

Более подробную информацию можно найти на сайте [www.fondedu.ru/](http://www.fondedu.ru/)

## Приложение

### Межпредметное интегративное погружение «РАБОТА С ИНФОРМАЦИЕЙ»

Материал к публикации подготовлен В.Ю.Пузыревским.

В разработке погружения принимали участие: *Архипов Р.А., Виденкова Г.В., Гордиенко Е.В., Гуревич И.Н., Киско М.А., Кузнецова И.Е., Куницкая В.А., Пузыревский В.Ю., Эпштейн М.М. и др. учителя частной школы «Этишкола».*

*Участники:* учащиеся 1–11 классов.

*Сроки проведения:* 4 дня.

*Место проведения:* пространства для учебных занятий, создания демонстрационно-игровых моделей миров, общих сборов, презентаций и рекламных инсценировок.

#### **Учебно-игровые цели:**

1. Познакомить учащихся с алгоритмом исследовательской работы с информацией, включающим такие компоненты, как: (а) наблюдение и различение; (б) постановка проблемы; (в) выдвижение гипотезы; (г) планирование и разработка действий; (д) сбор данных; (е) анализ и синтез собранных данных; (ж) соотнесение данных и умозаключений; (з) переработка и сохранение информации; (и) передача информации; (к) прогноз по использованию информации; (л) оценка процесса работы.

2. На примерах применения данного алгоритма в разных областях знаний (учебно-игровых «предметных мирах») продемонстрировать его универсальность.

3. Помочь ребятам научиться осознанно использовать данный алгоритм (и производные от него) в простых видах исследовательской работы.

4. Освоить новую информацию по предметам.

5. Познакомить учащихся с основными понятиями и элементами работы в сфере туристического бизнеса.

6. Дать представление о разнице в восприятии людьми информации (в частности, разными по возрасту).

## 1. Игровой сюжет

В данном погружении указанные цели реализуются с помощью организации деловой игры «Турфирма».

Вводными словами в сюжет игры, которые произносятся на общем сборе участников, могут быть следующие:

– *Дамы и господа! Наша замечательная туристическая фирма «Инфотур» предлагает вам пройти стажировку на роль туроператора. Во время стажировки вы познакомитесь с особенностями туристического бизнеса и вашими будущими обязанностями. Руководство будет радо видеть молодых сотрудников в рядах нашей прославленной фирмы. В курс дела вас введет старший менеджер...*

*Уважаемые коллеги! В связи с жесткой конкуренцией на туристическом рынке мы просто обязаны искать новые пути завоевания клиентов. Поэтому руководство фирмы создало экспериментальный отдел. Наши компьютерные гении сумели добыть из виртуального мира легендарный «плац Пилигрима», способный открыть нам пути в «предметные миры». Мы очень надеемся, что прибыль, полученная от освоения этих миров, выведет нашу фирму в число лидеров туристической индустрии.*

*Сначала, разумеется, нужно пройти стажировку. Вы будете распределены по отделам туроператоров и приметесь разрабатывать познавательный тур по некоторым из «предметных миров». А по результатам стажировки мы будем рады поздравить вас с зачислением в экспериментальный отдел. В этом отделе будет существовать три рабочие группы: Э-1, Э-2, Э-3.*

**Важно! Названия и темы миров должны оставаться тайной для участников до тех пор, пока они сами не раскроют их в игровом исследовании.**

Далее следует распределение по группам, где при желании можно выбрать руководителя. Затем будущие туроператоры знакомятся с оформлением загранпаспортов и виз в «предметные миры». После этого проводится инструктаж по исследованию миров. Наконец, группам выдаются маршрутные листы с указанием мест шести миров, три из которых им придется выбрать для своего тура.

Схема выбора может быть, например, такой:

	Мир 1	Мир 2	Мир 3	Мир 4	Мир 5	Мир 6
Э-1	х		х	х		
Э-2		х	х		х	
Э-3				х	х	х

На основе данного выбора затем будет составляться расписание посещения миров туристическими группами.

### **Основной ход игры:**

1. Все туроператоры отправляются в командировку по «предметным мирам» для разработки новых турпакетов.
2. Пользуясь инструкциями, отделы проводят исследования.
3. По итогам исследования каждым отделом выбирается тема тура и проводится его разработка.
4. Проводится презентация тура для руководства и экспертов.
5. Проводятся пробные туры для туристических групп. Опрос мнений.
6. Подведение итогов и торжественное награждение.

## **2. Рекомендации по подготовке погружения**

### **2.1. Основные этапы подготовки погружения**

Как и в других случаях погружений, начать подготовку следует примерно за два месяца до намечаемого срока проведения. При этом особое внимание следует уделить созданию необходимой и достаточной организационно-технической документации деловой игры «Турфирма», а также кадровому, методическому, информационному и оформительскому обеспечению моделируемых в игре «предметных миров». Приступая к подготовке, следует помнить о соблюдении баланса между игровыми, образовательно-исследовательскими и профориентационными компонентами в дидактике по данной теме. Вот основные этапы подготовки:

1. Подбор организационной группы.
2. Первая встреча по знакомству с идеей и сюжетом (сценарием).
3. Встречи по определению направлений подготовки организационного обеспечения и ответственных за это людей (из имеющегося или расширенного состава орггруппы):
  - общая логика игры,
  - стартовый сбор (ведущие),
  - занятия в «Инфотуре» для стажеров (преподаватели),
  - игровые «делопроизводительные», корпоративные отношения (организаторы и оформители),
  - работа туроператорских отделов (кураторы),
  - организация защиты проектов туров (разработчик, ведущий, эксперты),
  - «персонажи», принимающие туристов в «предметных мирах» (учителя),
  - подготовка оргтехники (ответственный за установку и включение),
  - подготовка сюжетной атрибутики (оформители, завхоз и т.п.),

- общее хозяйственное обеспечение (завхоз),
  - организационное соучастие старшеклассников (классный руководитель).
4. Встречи по уточнению хода подготовки с учетом распределенных по направлениям деятельности обязанностей и игровых ролей.
  5. Подбор помещений (при выездном «погружении» достигаются договоренности с принимающей стороной).

## 2.2. Кадровое обеспечение

При общей организации данного погружения, выстраивании сюжетной логики игры «Турфирма» желательно опираться на учителей, имеющих прямое или косвенное отношение к образовательной области «Технология», а также на ведущих профориентационные элективные курсы в профильной школе. Весьма уместным будет и содействие педагогов воспитательного отдела. Для создания образовательной микросреды в «предметных мирах» можно привлекать к участию преподавателей различных учебных дисциплин. Важно, чтобы они проявили творческий подход, широко используя дидактический принцип наглядности при организации своего «предметного мира»: от демонстрации простейших, но познавательно-эвристических лабораторных опытов и комплекса учебных загадок до предметной инсталляции и создания музейно-театральной атмосферы.

## 2.3. Методическое обеспечение

Общая методология данного погружения в основном следует такому подходу, как процессуально-ориентированное обучение. Этот подход сосредоточен на самом способе получения новых знаний, освоения новой информации, процессе учебного исследования. Предлагаемый алгоритм работы с информацией является своеобразным инвариантом тех моделей систематического исследования, что представлены, например, в замечательной книге М.В.Кларина «Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии» (Рига, 1995, с. 68–80). Конечно, строгое следование данному алгоритму весьма проблематично для учащихся со средним и ниже среднего уровнями самостоятельной учебно-исследовательской деятельности. Поэтому предлагаемая структура работы с информацией может быть в той или иной мере облачена в игровую форму, например такую, как деловая игра «Турфирма». Вот эта инвариантная исследовательская модель:

### **«ИНСТРУКЦИЯ В ВОПРОСАХ ДЛЯ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ»**

1. Что ты видишь (и слышишь)? (*Наблюдение и различение.*)
2. Что из этого понятно, а что непонятно? (*Постановка проблемы.*)



3. Чем это непонятное могло бы быть? (*Выдвижение гипотезы.*)
4. Что нужно сделать, чтобы проверить, верно ли твое предположение относительно этого непонятого? (*Планирование и разработка действий.*)
5. Какую необходимую для понимания непонятого информацию ты уже какое-то время собираешь? (*Сбор данных.*)
6. Какие данные удалось собрать? Что из собранных данных можно объединить в различные группы и по каким признакам? (*Анализ и синтез собранных данных.*)
7. Что позволяют понять собранные данные относительно прежде непонятого? (*Соотнесение данных и умозаключений.*)
8. Как можно обозначить и сохранить собранные данные? (*Переработка и сохранение информации.*)
9. Кому и как можно передать собранные данные? (*Передача информации.*)
10. Как в дальнейшем можно использовать то, что теперь стало более понятным благодаря собранным данным? (*Прогноз по использованию информации.*)
11. Чем хорош и чем плох был сам процесс: а) сбора данных, б) их переработки, в) сохранения, г) передачи и д) использования? (*Оценка процесса.*)

Поскольку по сюжету игры «Турфирма» данный алгоритм используется туроператорами для исследования «предметных миров», в которые затем отправятся выбравшие тот или иной тур группы туристов, то он может быть переформулирован в «Инструкцию для начинающего туроператора».

### **ИНСТРУКЦИЯ ПО СОЗДАНИЮ ТУРА**

1. Выберите три любых мира из исследованных вами.
2. Найдите общую тему, которая может объединить эти три мира в один тематический тур.
3. Исходя из темы тура, создайте программу «экскурсии» по каждому из трех миров. Для этого:
  - а) определите, что для будущих туристов в данном мире может оказаться знакомым, понятным (на какие данные, факты можно опираться при создании экскурсии);
  - б) найдите, что для будущих туристов (а они бывают разные) здесь незнакомо, ново, интригующе;
  - с) попробуйте представить – будет ли действительно интересно туристам узнать это новое;

d) определите, какие открытия (и какими способами) в этом месте смогут (с вашей помощью) сделать туристы, какие достопримечательности посетят;

e) создайте текст экскурсии: описание данного мира (лучше по теме тура), на что вы обратите внимание туристов, какие вопросы вы им зададите (а какие – они вам, ведь вы должны знать на них ответы!); описание того, что в этом месте будет происходить с туристами (ход событий);

f) продумайте, как могут измениться ход и содержание экскурсии, исходя из различных категорий туристов, кому и каким образом можно передавать ту информацию, которую вы хотите использовать при проведении экскурсии.

4. Определите, где и в каком виде (форме) у вас будет проходить ленч для туристов.

5. Распределите роли в группе (*консультацию по распределению можно получить у учителей*).

6. Подготовьте презентацию данного тура для экспертов и руководства вашего турагентства.

7. Если ваш тур утвержден, создайте рекламные материалы в компьютерной мастерской и опросный лист для ваших туристов.

8. Сдайте отчет о проделанной работе руководству фирмы.

Для того чтобы участники стремились придерживаться данной инструкции, в нее может быть встроен бланк для фиксации отдельных моментов исследования. Этот заполненный в ходе или по завершении исследования бланк сдается экспертам.

*Образец*

## **ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ТУРОПЕРАТОРА (по исследованию новых миров)**

*По прибытии в незнакомое место группа туроператоров должна совершить следующие действия:*

### **1. Наблюдение и различение**

Осмотреться, послушаться. Составить общее (групповое) мнение о том, что увидели, что услышали, какие объекты попались на глаза, какие звуки, какая речь и о чем она. После совместного обсуждения запишите эти впечатления. \_\_\_\_\_

### **2. Постановка проблемы**

Выяснить (для группы), что из этого (a) понятно, а что (B) непонятно, незнакомо, ново. \_\_\_\_\_

### **3. Выдвижение гипотезы**

Попробовать предположить, чем это непонятное могло бы быть. (Исходя из первых впечатлений и той информации, которая уже у вас есть.)

---

### **4. Планирование и разработка действий**

Составить план действий для проверки предположений о том, что же такое это непонятное? \_\_\_\_\_

### **5. Сбор данных**

Собрать сведения для проверки предположений. \_\_\_\_\_

### **6. Анализ и синтез собранных данных**

Какие сведения удалось собрать? Какие из собранных сведений можно объединить в различные группы и по каким признакам? \_\_\_\_\_

### **7. Соотнесение данных и умозаключений**

Выяснить, можно ли, исходя из собранных данных, узнать, что же это такое, и сделать вывод о том, правильно или неправильно ваше предположение. (Если нет, то см. пункт 4.) \_\_\_\_\_

### **8. Переработка и сохранение информации**

Подумать, каким образом (в какой форме и с использованием каких материалов) можно сохранить собранные и полученные данные об этом непонятном, незнакомом месте, которое для вас стало знакомым и понятным. (Обратите особое внимание на те данные, которые помогут вам создать экскурсии по этим местам.) \_\_\_\_\_

## **ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЕРТИЗЕ**

По результатам исследования группы туроператоров (Э-1, Э-2, Э-3) должны будут выбрать три «мира», по содержанию которых нужно будет составить программу тура, его рекламу и провести пробный тур для экспертов, выступающих в роли туристов.

1. Проверить наличие загранпаспортов и виз у всей рабочей группы.
2. Соответствует ли тур теме?
3. Есть ли три мира?
4. Соблюдены ли законы посещения мира?
5. Укладываются ли во времени?

6. Интересно ли будет старшим или младшим?
7. Дикция (громко или тихо, внятно).
8. Всем ли видно (слышно)?
9. Культура экскурсовода (не поворачивается ли спиной, уважительность к экскурсантам).

По результатам экспертизы составляется письменное заключение (отзыв) с рекомендациями по доработке тура.

#### **2.4. Организация «предметных миров»**

Теперь стоит более подробно остановиться на методике организации образовательной микросреды «предметных миров». Поскольку это дело сугубо творческое и какой-то универсальной схемы здесь нет, то предлагаем обратиться к авторским разработкам тех «миров», которые были представлены на погружении, проходившем в учебное время в частной школе «Эпишкола».

##### **Мир «Свет и тень»**

Мир создавался с целью более наглядного знакомства с разделом физики «Оптика». При этом в основном внимание уделялось геометрической оптике. Важно было, чтобы ребята могли самостоятельно разгадать «предметную среду» данного мира и проделать разные эксперименты, которые не всегда – из-за недостатка времени – удается осуществить по учебной программе на обычном уроке. В общем, акцент был сделан на самостоятельной исследовательской деятельности учащихся.

Оформление мира соответствовало стоящим тематическим задачам. В комнате было сделано затемнение. Учительница со своим помощником (учеником 11 класса) пыталась представить ее посетителям в виде некой – похожей на позднесредневековую – физической лаборатории. Стояло три стола, на каждом из которых располагались материалы и инструменты для определенного опыта. *На первом столе* лежало то, что необходимо для получения изображения с помощью линз. *На втором* – средства для работы с теньями. *На третьем* – зеркала.

Ребята подходили к *первому столу*: там лежали линзы, экраны, источник света (в том числе подразумевалось и использование дневного света в окне). Они должны были убедиться в том, что с помощью различных линз можно получить разные (маленькое, увеличенное, перевернутое) изображения.

*За вторым столом* ребята, манипулируя разными источниками света и разными (по величине по сравнению с этими источниками) предметами, должны были убедиться в том, что свет распространяется прямолинейно, что есть области тени и полутени, которые, оказывается, не всегда можно обнаружить в полном виде.

Посетителям демонстрировался фокус с яйцом и цыпленком. То есть можно было сделать якобы рентгеновский снимок яйца и увидеть в нем цыпленка. Бралась вырезанные из бумаги соответствующие фигуры и два источника света. Наложение определенным образом этих компонентов приводило к эффекту рентгеновского снимка.

При работе же с зеркалами и источниками света находящиеся *за третьим столом* ребята должны были увидеть, что угол падения равен углу отражения и что может быть бесконечно многократное отражение и т.п.

Когда посетители входили в мир, то неожиданно для себя становились свидетелями беседы между учительницей и помощником как некими экспериментаторами. Посетители слушали и выясняли, какие проблемы, связанные с постановкой опытов, эти «ученые» хотят решить. То есть перед ними разыгрывался диалог, где обсуждалась некая проблемная ситуация. Ребята должны были к этому как-то отнестись и начать действовать, возможно, используя схему-алгоритм работы с непонятной информацией.

Может оказаться так, что посетители мира будут ждать от его «хозяев» указаний и постоянных подсказок. Несмотря на это «хозяевам» важно выдерживаться и помогать как можно реже и тактичнее, обращая внимание посетителей на имеющуюся у них на руках инструкцию исследовательского поведения в мире.

### **Мир «Мечта учителя, или Места, куда можно было бы совершить путешествие»**

Мир посвящен ознакомлению со странами через простые предметы и символы их материальной и духовной культуры. В нем можно было узнать о климате и культурно-туристической политике этих стран.

В помещении были расставлены четыре стола (без наименований): Север – Юг – Запад – Восток. На них лежали предметы, по которым можно было догадаться, к каким странам и каким частям света они относятся. На каждом столе мог также находиться один «лишний» предмет, на который нужно было указать и сказать, где его «родной» стол.

*Север*: книга «Путешествие Нильса и диких гусей», фигурка викинга, гномик, лыжные палки, шведский флажок.

*Юг*: ракушки, галька, стакан с соленой водой, маска и ласты для подводного плавания, бокал для коктейля «Тропикана».

*Запад*: фортепьяно, швейцарский сыр, модель машины «мерседес», мобильный телефон, пивная кружка, ваза под венецианское стекло, магнитофон, воспроизводящий песню «Ave Maria».

*Восток*: китайские палочки для еды, благовония, статуэтка турецкого торговца, миска с рисом, чай.

Посетителям нужно было осмотреться, посмотреть иллюстрации и расшифровать смысл этих предметов. В центре мира стоял столик, на котором находились карточки с высказываниями: верными и неверными. Они соотносились с той информацией, которая находилась в мире. Нужно было рассортировать эти высказывания на «верные», «неверные», «сомнительные». Ребятам предлагалось выбрать наиболее понравившуюся страну, место, пейзаж и сделать описание этого места по определенному плану, пользуясь атласом, картой времени, а также определить, какую одежду использовать для поездки, какие виды транспорта и маршруты.

### «Мир фразеологизмов»

Данный мир в информационном плане предстает как система учебных заданий с необычным для учащихся ракурсом. Повествование учителя может выглядеть следующим образом:

«Мы часто употребляем устойчивые сочетания слов, которые помогают нам выразить мысли образно, эмоционально, например: *работать засучив рукава, медвежий угол, надуть губы, курам на смех*. Обычно в таких сочетаниях-фразеологизмах слова употребляются в переносном значении, причем одно слово может употребляться в нескольких сочетаниях.

Вспомните слова, которые употребляются в данных ниже сочетаниях. Если вы их правильно определите, то сможете из них составить: I – пословицу и II – крылатое выражение».

#### I.

1. Он может быть *морским, травленным*, может быть *в овечьей шкуре*, им можно *смотреть*, ему *отольются овечьи слезки*.

2. На них можно *подняться, стоять*, в них можно *валяться, кланяться*, на них можно *поставить*, под ними можно *вертеться*, с них можно *валиться*.

3. Действие, которое с *завтраками*, с *обещаниями* связано положительно, а с *хлебом* отрицательно.

#### II.

1. Оно может *идти* или *не идти*, его можно *иметь*, в него можно *пустить*, оно может быть *твоим, моим, наживным, главным, гиблым*.

2. Его можно *тянуть, убить*, а оно может *терпеть, бежать, лететь...*

3. Она может *пойти*, ее можно заменить словами *развлечение, веселье*.

4. Он может быть *битый, звездный, комендантский, мертвый* (или *тихий*).

<b>РУССКИЕ</b>	
<b>I</b>	<b>II</b>
1. Верста	1. Айболит
2. Воин	2. Аника
3. Глазки	3. Анюта
4. Грамота	4. Демьян
5. День	5. Казань
6. Деревня	6. Коломенское
7. Доктор	7. Мамай
8. Кафтан	8. Мономах
9. Побойще	9. Потемкин
10. Сирота	10. Тришка
11. Уха	11. Филька
12. Шапка	12. Юрий
<b>ЗАИМСТВОВАННЫЕ</b>	
<b>I</b>	<b>II</b>
1. Азбука	1. Авгий
2. Близнецы	2. Аладдин
3. Бочка	3. Ариадна
4. Конюшни	4. Ахилл
5. Конь	5. Буридан
6. Лампа	6. Вавилон
7. Ложе	7. Валаам
8. Меч	8. Гомер
9. Муки	9. Гордий
10. Нить	10. Дамокл
11. Огонь	11. Диоген
12. Осел	12. Китай
13. Ослица	13. Лукулл
14. Пир	14. Морзе

В качестве же демонстрации «Мира фразеологизмов» предлагается вниманию такой текст:

*«В одной старинной филькиной грамоте курицыной лапой написано, что мир Фразеологии вырос как на дрожжах после дождичка в четверг, через три года после обещанного.»*

*На седьмом небе там летают вороны в павлиньих перьях, на Кудыкиной горе цветет развесистая клюква, в молочных реках звучат лебединые песни. А на Чертовых Куличках живут в нем три брата, молодцы как на подбор: краше в гроб кладут. Все они родились в рубашках, чтобы до седых волос как сыр в масле кататься, ни в ус не дуть, а только день-деньской по очереди тянуть за хвост любимого своего кота, не всё ему масленица.*

*Но как-то раз, на Емелиной неделе, вдруг рак на горе свистнул, час пробил, и пришлось им голыми руками за ум взяться. Первый брат засучил рукава, потянул взамен хвоста канитель, но ни аза в глаза не увидел и остался с носом. Второй тоже был не семи пядей во лбу, поэтому, подбитый ветерком, только лясы наточил да баклуши побил – вот и оказался у разбитого корыта.*

*Третий же брат с младых ногтей держал ухо остро, а нос по ветру, не откладывая дело в долгий ящик Пандоры, турусы на колесах не разводил и из мухи слона не делал. Стал он мастером на все руки, все у него в них горело. За это его все на руках и носили, предварительно их умыв.*

*Пошел он однажды ни свет ни заря подальше в лес, наломал там дров, заварил хорошую кашу и братьям лапши на уши навешал. «Лучше бы он ахиною принес!» – задним умом подумали братья. Но третий брат и бровью не повел, а только снял камень с души, положил за пазуху, вышел в люди и кинул его в чужой огород. Причем угодил, как всегда, прямо в яблочко, то есть в свинью, подложенную соседом – Иваном, не помнящим родства. Свинья завизжала во всю Ивановскую, потом нашла грязь и ударила в нее лицом.*

*«Вот теперь можно и на лаврах почить!» – сказал третий брат, как отрезал. Отыскал в избе пятый угол, завалился на боковую и заснул богатырским сном. Вот тогда брат, оставшийся с носом, и зарубил себе на нем: «Сделал дело – гуляй смело!»*

*«Золотые слова!» – на лету подхватил брат с корытом, взял решето и отправился за водой.*

*Вот так и живут-поживают, добра наживают в этом веселом мире – мире Фразеологии!»*

### **Мир «Из истории математики»**

Попадая в данный мир, посетители видят, что на разных «столах-островах» под названиями «Архимед», «Пифагор», «Евклид», «Эйлер» лежат тексты об этих ученых и различные материалы, связанные с практическими приложениями некоторых из их достижений (модель кораблика, зеркала, лазерные ручки, комок пластилина, лампочка, поддоны с песком). На стенах висят высказывания великих людей о математике и о науке вообще, а также портреты математиков. Имеется иллюстративный материал



для легенды об Архимеде, а также таблица греческих чисел. На отдельном столе лежит энциклопедия с закладками. На столе «Эйлер» написана формула, в которой специально допущена ошибка.

Имеющиеся предметы должны озадачить, удивить посетителей. Ребятам нужно найти заложенные в этом мире ошибки и разгадать предназначение лежавших на столах предметов.

Например, в одном случае нужно разгадать предметный намек и смоделировать ситуацию того, как могли греческие воины по совету Архимеда отразить нападение римского корабля. Это была модель начищенных щитов (зеркальца), с помощью которых нужно было сфокусировать солнечные лучи на корабле. Это могла бы быть условная модель поджога греками вражеского корабля.

Посетители могут читать тексты и обращаться за консультациями к «хранителям» (учитель и лаборант) мира.

### **«Экологический мир»**

В мире представлено четыре задачи. Из них – две с информационно-практическим уклоном, а две логические. Общая же игровая задача заключается в том, чтобы туроператоры подготовили экологически безопасный тур, подготовили для клиентов нормальные условия проживания с точки зрения экологии. Поэтому пришедшим в мир нужно проанализировать (1) качество воды, (2) качество пищи, (3) состояние промышленной инфраструктуры в условной местности.

Пространство мира оформлено таким образом: стоят четыре стола, за каждым из которых могут работать по два человека из пришедшей группы. Материалы для работы, находящиеся на каждом из столов, соответствуют указанным четырем учебно-предметным задачам.

#### *Задача по анализу воды*

Ребята должны сами исследовать и очистить загрязненную воду. Владея информацией о способах очистки воды и имея в виду наличие материалов (фильтровальная бумага, индикаторная бумага, спиртовка, марганцовка, стакан с чистой водой), им нужно составить план действий по очистке загрязненной песком и солью воды, которая тоже находится в данном мире. Они должны самостоятельно решить практическую задачу по разделению этой смеси, чтобы получить чистую воду. После проведения такой лабораторной работы ребятам нужно сделать вывод: если вода загрязнена, то сотрудникам «Турфирмы» можно какими-то способами ее очистить, дабы создать нормальные условия для проживания туристов. Для этого-то они и работают в данных обстоятельствах мира и с имеющейся в нем информацией.

При правильном подходе к работе с информацией посетители фильтруют грязную воду, чтобы твердые частицы песка остались на поверхности фильтра, а соль с водой ушла в фильтрат. Затем, чтобы отделить соль от воды, им нужно нагреть воду и тем самым выпарить соль. Дальше они вроде бы получают чистую воду. Но опять же нет гарантий, что она не загрязнена какими-либо бактериями. Чтобы решить эту проблему, нужно воспользоваться марганцовкой. В одних группах, пришедших в мир, могут знать, что достаточно лишь несколько кристаллов марганцовки, чтобы обеззаразить воду, другие же могут сыпать от души и, конечно, сталкиваются с другой проблемой: «Как эту воду, насыщенную марганцовкой, использовать?» Возможно, они зададут себе вопрос: «А можно ли пить такую воду?»

#### *Задача по анализу пищи*

Имеются продукты (два вида соков, несколько видов консервов, сгущенное молоко, пряники и сушки, молочные продукты) для установления срока их хранения. То есть, найдя на упаковке дату изготовления, нужно произвести элементарные вычисления по выявлению годности продуктов к употреблению на момент анализа.

### **«Мир Бонавентуры»**

Данный мир моделирует фрагмент духовной и интеллектуальной атмосферы Западной Европы середины XIII века. За образец декорирования обстановки взят сюжет мозаичной плакетки «Св. Бонавентура», выполненной в XVII в. во Флоренции (ныне хранится в Государственном Эрмитаже). При входе в мир посетители видят сидящего за столом человека в средневековом костюме кардинала. Стол покрыт красным сукном. На столе стоит чернильница с пером, лежат старинная книга в кожаном переплете и небольшой тубус для рукописей, стоит старинный графин. Играет медленная средневековая музыка (магнитофон спрятан). За человеком – декорация красивого стрельчатого окна, выполненного в стиле готических витражей. Человек в роли Бонавентуры вслух читает на латинском языке фрагмент начала главы II книги «Путеводитель души к Богу» (См. Бонавентура. Путеводитель души к Богу. М., 1993, с. 68–70). При входе на стенах висят листки с небольшими текстами на русском языке, выполненные готическим шрифтом, об основных вехах биографии Бонавентуры без указания его имени, а также главный вопрос: «Кто это такой?» На столе у входа лежат школьные учебники по истории средних веков, а также латино-русский словарь. Словарь нужен, чтобы перевести главную подсказку, висящую на стене: «*Doctoris seraphici S. Bonaventurae S.R.E. Episcopi Cardinalis*», а также чтобы расшифровать несколько предложений на латыни из «Путеводителя души к Богу».

### *Образцы настенной информации*

...iste mundus, qui dicitur *macrocosmus*, intrat ad animam nostram, quae dicitur *minor mundus*, per portas quinque sensuum, secundum ipsum sensibilibium *apprehensionem, oblectationem et diiudicationem*.

#### **Per vestigium**

«Нет науки без любви, понимания без смирения, открытия без благодати, интуиции без мудрости от Бога».

По мнению Б --- вен --- ы, мир природы представляет собой театр знаков — осколков, слепков, образов и подобий Бога.

«Среди философов язык мудрости пусть будет отдан Платону; Аристотелю, безусловно, — язык науки; однако и тот и другой, а именно язык и мудрости и науки, пусть отдадут Августину».

Родился близ Боньярен около 1217 года; в 1236–1238 годах учился в Парижском университете; последователь Франциска Ассизского; написал 65 сочинений, из которых 45 изданы.

Персонаж данного мира весьма скуп на подсказки, хотя и может вкратце изъясняться на ломаном русском языке. Поэтому, следуя инструкции, туроператоры должны самостоятельно исследовать этот мир, исходя из предлагаемой мизансцены.

Конечно, далеко не все «предметные миры» из опыта погружения частной школы «Эпишкола» были выдержаны в духе «нераскрытой данности», модели явления, представленного «как оно есть», без наводящих учительских комментариев и подсказок. Однако во всех случаях была загадка, требующая от участников игры «Турфирма» эмоционального включения и самостоятельной исследовательской расшифровки. Трудно от ребят ожидать стопроцентной самостоятельности, и поэтому после прохождения миров туроператорами «хранителям», «хозяевам» миров необходимо проанализировать с ними результаты, провести работу над ошибками. Лишь после этого туроператоры начинают сдавать экзамен по проведению тура и получают сертификат.

#### **2.4. Оформительское обеспечение**

В отличие от иных тематических погружений здесь при общем оформлении не требуется какого-то особого изыска. «Турфирма» по стилю должна соответствовать деловому центру, где развешано много различных инструкций, справочной информации и рекламных плакатов о разнообразных предлагаемых клиентам турах.

Помимо основных терминов туристического бизнеса в настенном оформлении могут быть использованы такие советы туристам.

#### *Рекомендации туристам*

Как лучше общаться с местными жителями во время путешествия:

1. Говорите с людьми, не забывая поприветствовать их.
2. Улыбка – одно из проявлений вашей доброжелательности во время разговора.
3. Если возможно, называйте людей по именам.
4. Будьте внимательны к чувствам других, старайтесь замечать настроение вашего собеседника и учитывать это в общении с ним.
5. Хорошо, если вы знаете местные обычаи и сумеете проявить к ним уважение.

#### *Обязанности туриста во время путешествия*

Турист обязан:

- Соблюдать законодательство страны временного пребывания, уважать ее социальное устройство, обычаи, традиции, религиозные верования.
- Сохранять окружающую природную среду, бережно относиться к памятникам природы, истории и культуры в странах пребывания.
- Соблюдать правила въезда, выезда и пребывания в данных странах.
- Соблюдать во время путешествия правила личной безопасности.

Большую часть оформления, без сомнения, составят рекламные плакаты, созданные творческой фантазией сотрудников отделов «Турфирмы». Неплохим деловым антуражем могут оказаться и специальные бейджи, указывающие на роли в данной игре.

Что же касается оформления «предметных миров», то здесь все должно работать на эффект эмоционального и интеллектуального погружения, но при этом не быть информационно и эстетически перенасыщенным. Мир должен быть не похож на обычный школьный класс, а его «хранитель» – на обычного учителя. Учить должна сама дидактическая среда, комплекс вещей и текстов, которые организуют смысловое пространство того или иного мира. Мир должен не столько объяснять, сколько вызывать к пониманию через интригу своей загадочной, озадачивающей данности.

Элементами, так сказать, внутреннего оформления игры на этапе подготовки и проведения туров являются и опросные листы, составляемые группами туроператоров по своему усмотрению, но следуя рекомендациям руководителей «Турфирмы». Эти вопросники являются средствами обрат-

ной связи, получаемой от туристов, и могут засвидетельствовать впечатления от экскурсии по тому или иному «предметному миру».

### Опросник группы Э-1

1. *Кого вы повстречали?* \_\_\_\_\_

*Что вы делали у Архимеда и Евклида?* \_\_\_\_\_

*Что вам больше всего запомнилось у Ньютона и Галилея?* \_\_\_\_\_

*Что вам больше всего запомнилось у пиратов?* \_\_\_\_\_

2. *Как вы относитесь к пиратам?* \_\_\_\_\_

*Как вы относитесь к Ньютону и Архимеду?* \_\_\_\_\_

3. *Хотели бы вы в дальнейшем путешествовать на машине времени?*  
\_\_\_\_\_

4. *Кто вы: пол, возраст, профессия, семейное положение?*  
\_\_\_\_\_

## 2.5. Техническое обеспечение

Как и в оформлении, в общем ходе данного погружения не требуется какого-то изыска в техническом обеспечении. Копировальный аппарат для тиражирования инструкций, маршрутных и опросных листов, аудио- и видеотехника для сопровождения некоторых «предметных миров» и пунктов общественного питания, компьютеры для создания рекламных материалов и различной игровой документации – вот то основное, что нужно для погружения.

Если же всерьез заняться организацией питания для «туристов», оформляя это в виде кафе, баров и ресторанов, то, конечно, понадобится и специальное кухонное оборудование (микроволновые печи, миксеры и т.п.). Естественно, их использование участниками должно проходить под контролем взрослых.

### Расписание

Вот как может выглядеть общее расписание погружения (мы проводили данное погружение в стенах школы и в рамках традиционного учебного времени – с 9.00 до 14.00):

**Расписание погружения «Работа с информацией»**

<b>Время</b>	<b>Группа Э-1 (5–6 классы)</b>	<b>Группа Э-2 (7 класс)</b>	<b>Группа Э-3 (8–9 классы)</b>
9.00	<b>Стартовый сбор</b>		
9.30	<b>1. Что такое турфирма и как она работает</b>		
	<b>2. Запуск «предметных миров»</b>		
11.40	<i>Завтрак 5–9 классы</i>		
12.00	13 каб. <b>Мир 1</b>	5 каб. <b>Мир 2</b>	6 каб. <b>Мир 3</b>
	<i>Перерыв</i>		
13.05	5 каб. <b>Мир 2</b>	6 каб. <b>Мир 3</b>	9 каб. <b>Мир 1</b>
9.00	<b>Вводная на новый день</b>		
9.20 – 10.20	6 каб. <b>Мир 3</b>	9 каб. <b>Мир 1</b>	13 каб. <b>Мир 2</b>
10.25 – 11.25	9 каб. <b>Мир 4</b>	13 каб. <b>Мир 5</b>	5 каб. <b>Мир 6</b>
11.30 – 12.00	<i>Завтрак</i>		
12.00 – 13.00	13 каб. <b>Мир 5</b>	5 каб. <b>Мир 6</b>	15 каб. <b>Мир 4</b>
13.05 – 14.05	5 каб. <b>Мир 6</b>	15 каб. <b>Мир 4</b>	10 каб. <b>Мир 5</b>
14.20 – 15.00	<b>Завершение дня. Планы на завтра</b>		
9.00 – 9.15	<b>Вводная на новый день</b>		
9.15 – 10.15	<b>Старт разработки туров</b>		
10.15 – 10.35	<i>Завтрак</i>		
10.35 – 11.35	<b>Подготовка туров, рекламных материалов, опросного листа</b>		
11.45 – 14.10	<b>Экспертиза, пробный «прогон» туров по расписанию для каждой группы, а также продолжение подготовки рекламных материалов и опросных листов</b>		

9.00 – 9.15	<b>Вводная на новый день</b>
9.15 – 9.30	<b>Прием туристов</b>
9:30 – 11.30	<b>Проведение туров</b>
11.30 – 12.00	<b>Завтрак как часть тура</b> <i>(вначале для туристов, а затем для сотрудников «Турфирмы»)</i>
12.00 – 12.30	<i>Уборка, сдача опросов, подготовка помещений</i>
12.30 – 13.30	<b>Подведение содержательных итогов деловой игры «Турфирма»</b>
13.30 – 14.30	<b>Обмен впечатлениями</b>

После прохода группами туроператоров всех миров и выбора трех из них, которые будут основой программы тура, начинается разработка самих туров, а также рекламной кампании по набору туристов.

### **Общие рекомендации по ведению основных мероприятий**

Поскольку, согласно методике данного погружения, «предметные миры» должны говорить – или скорее молчать – сами за себя, то роли говорящих о правилах и планах действий достаются педагогам. Деловая игра «Турфирма» представляет собой последовательность коллективных действий, которые требуют не только самостоятельной работы учащихся, но и четкого внешнего руководства. Многоэтапность игры (см. *Расписание*) подразумевает как внятное и доступное озвучивание инструкций по логике предстоящих действий, так и соблюдение временного регламента. Деловитость должна будет стать характерным стилем «Турфирмы».

### **3. Основные термины**

**Туризм** – временное перемещение людей с места своего постоянного проживания в другую страну или другую местность в пределах своей страны в свободное время в целях получения удовольствия и отдыха, оздоровительных, лечебных, гостевых, познавательных, религиозных или в профессионально-деловых целях, но без занятия оплачиваемой работой.

**Турист** – человек, который пребывает в другой стране не менее одной ночи и не более одного года, и при этом не зарабатывает денег.

**Туроператор** – предприятие, выполняющее работы по созданию, продаже и реализации туристического продукта (например, турпоездки). Создание тура предполагает составление упорядоченной и взаимоувязанной по срокам программы путешествия, а также заключение договоров на пре-

доставление необходимых услуг (транспорт, питание, проживание, культурная или другая программа, страхование и пр.). Созданный тур проходит сертификацию – его проверяют специалисты, оценивающие качество и продуманность тура. Работники такого предприятия *также называются туроператорами*.

**Турагентство** – предприятие, выполняющее функцию розничной продажи единичных туристских услуг и туров потребителю. На практике среди предприятий сферы туризма количество туроператоров не более 5%, а турагентств – 95%. Продаются путевки чаще турагентства, а реализуют туры только туроператоры.

**Туристская услуга** – совокупность целенаправленных действий в сфере обслуживания, ориентированных на обеспечение и удовлетворение потребностей туриста или экскурсанта, отвечающих целям туризма, характеру и направленности туристской услуги, тура, туристского продукта, не противоречащих общечеловеческим принципам морали и доброго порядка. В состав туристских услуг входят: бронирование услуг, включая перевозку и размещение, оформление разрешительных документов и части других формальностей, все виды перевозок, встречи, проводы и трансфер, размещение, питание, экскурсии и развлечения, медицинское сопровождение и страховка, услуги гидов-переводчиков и иное обеспечение. Перечень услуг каждого тура различен и определяется программой, причем каждый из видов этих услуг содержит в себе множество входящих элементов.

**Турпакет** – комплект туристских услуг, например: бронирование, перевозка, размещение, питание, развлечения. В зависимости от вида туризма доля этих составляющих может быть различна или даже не существовать вовсе. Элементы тура должны отвечать единой цели, гармонично взаимно дополнять друг друга и быть точно увязанными по времени, то есть следовать один за другим по этапам исполнения программы.

**Познавательный тур** – посещение туристских центров с познавательными целями. Основа познавательного тура – богатая экскурсионная программа осмотра города и его достопримечательностей, архитектурных ансамблей, храмов и культовых объектов, музеев, а также уникальных природных объектов и явлений и так далее.

**Программа тура.** Насколько хороша и продуманна программа до минут пребывания в том или ином месте, включая и свободное время, используемое туристом по его личному усмотрению, настолько хорош и популярен тур. Программа должна учитывать физические возможности туристов по возрастным критериям и иным признакам, изменения часовых поясов, приспособляемость организма к климатическим изменениям, насыщению и возможности восприятия информации и др.



УДК 371  
ББК 74.200  
Э70

Общая редакция серии «Воспитание. Образование. Педагогика»: *М.Н. Сартан*

Авторы: *Михаил Эпштейн*, кандидат педагогических наук, директор образовательного центра «Участие». *Валерий Пузыревский*, кандидат философских наук, координатор программ Института альтернативного образования имени Я.Корчака.

**Эпштейн М.**

Э70 Межпредметное интегративное погружение : Как его организовать и провести / Михаил Эпштейн, Валерий Пузыревский. – М. : Чистые пруды, 2009. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Воспитание. Образование. Педагогика». Вып. 23).

ISBN 978-5-9667-0619-7

В брошюре представлен опыт педагогов образовательного центра «Участие», не-большой частной школы из Санкт-Петербурга, по организации и проведению межпредметных интегративных погружений. Межпредметное интегративное погружение может быть как методом освоения общеобразовательной программы школы, так и одним из элективных курсов, и вариантом организации внешкольной программы. Брошюра будет интересна педагогам, методистам, организаторам образовательных программ, как ищущим пути модернизации учебного процесса общеобразовательной школы, так и реализующим каникулярные программы для подростков.

**УДК 371  
ББК 74.200**

*Учебное издание*

ЭПШТЕЙН Михаил  
ПУЗЫРЕВСКИЙ Валерий

## **МЕЖПРЕДМЕТНОЕ ИНТЕГРАТИВНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ**

### **Как его организовать и провести**

Редактор *Е.Г. Куценко*  
Корректоры *Е.М. Литвиненко, Т.В. Козлова*  
Компьютерная верстка *Е.В. Князева*

Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77–19078 от 08.12.2004 г.

Подписано в печать 26.06.2009.

Формат 60x90/16. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная. Печ. л. 2,0.

Тираж экз. Заказ №

ООО «Чистые пруды», ул. Киевская, д. 24, Москва, 121165  
Тел. (495) 249-28-77, <http://www.1september.ru>

Отпечатано с готовых диапозитивов в филиале ГУП МО «КТ» «Раменская типография»  
Сафоновский пр., д. 1, г. Раменское, МО, 140100  
Тел. (495) 377-07-83. E-mail: [ramentip@mail.ru](mailto:ramentip@mail.ru)

**ISBN 978-5-9667-0619-7**

© ООО «Чистые пруды», 2009