

Министерство образования, науки и молодёжной политики Краснодарского края
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Краснодарского края
специальная (коррекционная) школа-интернат №3 г. Армавира

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
«СЕКРЕТЫ КРЕПОСТИ ФОРШТАДТ»

Автор: Сердюкова Наталья Владимировна,
учитель истории

Армавир, 2025 год

*Ребенок любит свою
игру не за то, что она легкая,
а за то, что она трудная.*

*Бенджамин Спок,
американский педиатр*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Понятие о квест-игре.

Одним из основных требований федерального государственного стандарта начального общего образования для детей с ограниченными возможностями здоровья является самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Для выполнения этого требования недостаточно использовать только проверенные временем традиционные педагогические технологии. В современных условиях изменившиеся приоритеты образования требуют дополнения этих технологий другими, основанными на слиянии различных форм и методов, быстром доступе к информации, применении Интернет-ресурсов и интерактивного взаимодействия обучающихся.

Одной из технологий, удовлетворяющих современным требованиям, можно назвать технологию квест-игры. В современной образовательной практике она представляет собой модель, в которой целенаправленный поиск сочетается при выполнении задания с приключениями или игрой по определенному сюжету. Это технология, в которой процесс поиска становится формой организации познания мира: обучающиеся в процессе поиска открывают и приобретают новые знания, способы деятельности, учатся быстро решать возникающие проблемы.

Квест-технология в воспитательном и образовательном процессе появилась относительно недавно. Само слово «квест» произошло от английского «quest» – поиск, искомый предмет, поиск приключений. Именно на поиске предмета через решение конкретно поставленной задачи и основаны квест-технологии в образовании. Первоначально название «квест» было использовано в названии некоторых компьютерных игр, имеющих сложный сюжет, множество головоломок и непредсказуемый исход.

Следует обратить внимание на то, что суть квеста близка некоторым известным в педагогической науке играм, в первую очередь, игре по станциям, ориентированию на местности с препятствиями («Следопыты», «Казаки-разбойники», «Поиск клада» и др.).

Квест — это игра, в ходе которой участники решают определенные задачи (логические, занимательные, проблемные), учатся работать с

информационными ресурсами (поиск, обработка, применение). Квест предполагает и прохождение каких-либо испытаний, которые позволяют игрокам выйти на финишную прямую. Можно сказать, что квест — это образовательная деятельность в формате игры, предусматривающая полное «погружение» в эту деятельность. В образовательном процессе, по мнению исследователей С. А. Осяк, Т. В. Захаровой, квест — это «специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся ведут поиск информации по указанным местам, включающий и поиск этих мест или других объектов, людей, заданий и пр.»

Виды квест-технологий:

- линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);
- штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);
- кольцевые (похожи на линейные, только для нескольких команд, стартующих из разных точек).

В современной школе квест-технологию можно использовать в разных вариантах:

1. Квест-игра в виде презентации с гиперссылками, выполненной в программе Microsoft Power Point, которая является элементом урока.
2. Подвижный квест в текстовом формате (задания создаются в текстовом формате, игра проходит на местности).
3. Интерактивный квест (используются ИКТ: флеш-анимация, видео, игровые обучающие платформы, QR-коды, инфографика и т.д.).
4. Веб-квест (используются только Интернет-ресурсы).
5. Ролевой квест (участники играют от лица определённых героев).
6. Нетрадиционные уроки (урок-путешествие, урок-расследование и т.п.).

Во время таких квестов-игр ученикам необходимо искать различные предметы, находить им применение, решать загадки, головоломки и т.д. В игре могут участвовать несколько команд, которые, проходя по определённому маршруту, посещают «станции», выполняют различные познавательные и творческие задания. В ходе игры команды должны посетить все станции. Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию, оценивает не только конечный результат, но и сам процесс деятельности каждого обучающегося в отдельности и команды в целом обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности и т.д.

Адресность продукта.

Данный продукт предназначен для воспитателей и классных руководителей, работающих

- 1) с нормотипичными детьми в Санкт-Петербурге;
- 2) с детьми, имеющими нарушения зрения, в Санкт-Петербурге;
- 3) с детьми, имеющими нарушения зрения и желающими поближе познакомиться с культурным пространством второго по значимости города Российской Федерации.

Актуальность продукта.

Д.Б. Эльконин отмечает: «Проблема заключается в том, что современных детей становится все сложнее заинтересовать образовательным процессом, поскольку все большее место в жизни ребенка занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки и т. п. Педагог, учитывая возрастающую конкуренцию со стороны технических средств, вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности».

Не только в общем, но и в коррекционном образовании современный педагог находится постоянно в поиске инновационных методов, приёмов позволяющих заинтересовать ученика, активизировать его познавательную деятельность, сформировать потребность самостоятельно учиться. Поэтому квест-технология рассматривается, как одна из форм формирования личностных умений и навыков.

В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию, творчество и самовыражению. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения слепых и слабовидящих детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

Участие в квест-игре способствует индивидуальному развитию личности ребёнка с нарушением зрения, творческой инициативы, выработке навыков самостоятельности в поиске информации, формированию универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни.

Квест, направленный на знакомство с одной из главных достопримечательностей Санкт-Петербурга, будет также способствовать

- воспитанию у обучающихся чувства патриотизма;
- развитие и углублению знаний об истории и культуре России и родного края;
- развитию способностей осмысливать события и явления действительности во взаимосвязи прошлого, настоящего и будущего;
- формированию осознанного отношения к Отечеству, его прошлому, настоящему и будущему на основе исторических ценностей и роли России в судьбах мира;
- формированию у обучающихся чувства гордости за прошлое своей Родины.

Инновационность продукта.

В современном информационном образовательном пространстве существует множество подготовленных к использованию педагогами квест-игр, но среди них нет таких, которые были бы адаптированы для реализации в воспитательном процессе с детьми со зрительной депривацией и решали бы не только воспитательные, но и коррекционные задачи.

Предлагаемый продукт восполняет существующий в области дидактического обеспечения пробел и успешно может использоваться в современной школе.

Планируемые результаты применения продукта.

Использование квест-игры «Секреты Петропавловской крепости» в практике работы школ слабовидящих и слепых может привести к достижению следующих результатов:

- развитие познавательного интереса к истории и культуре города Санкт-Петербург;
- развитие чувства ответственности и гордости за страну;
- развитие интереса к обучению, раскрытие своих способностей;
- воспитание командного духа и личной ответственности;
- развитие интеллектуальных способностей, критического мышления, способности устанавливать логические связи;

Методические рекомендации по использованию продукта.

Организовывая квест-игры при работе со слепыми и слабовидящими обучающимися, не надо бояться экспериментировать. Практика показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания новой информации.

Планируя проведение квеста, стоит учитывать особенности слепых и слабовидящих детей, в числе которых низкая познавательная активность, нарушения эмоционально-волевой сферы, бедность представлений об окружающих предметах и явлениях, недоразвитие речи и т.д. В начале квеста дети могут быть скованны, но после прохождения первого этапа их поведение изменяется. Педагогу нужно постараться поддержать возникший интерес к игре, «втягивать» детей в квест, при этом стараясь не переусердствовать с опекой и помощью.

При проведении квеста нужно соблюдать несколько основных условий:

- во время выполнения заданий должна соблюдаться техника безопасности;
- возраст и уровень развития участников должен соответствовать предлагаемым заданиям;
- квест должен сопровождаться неравнодушным педагогом, который может создать правильную эмоциональную обстановку во время прохождения маршрута;
- необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы дети не устали и сохраняли интерес к игре.

Предлагаемая квест-игра используется на выездных занятиях или в свободное время воспитанников в соответствии с правилами игры. В игре могут принимать участие от 3 до 6 игроков.

Материалы могут быть распечатаны из прилагаемых файлов. Для работы со слепыми обучающимися педагог может воспользоваться принтером для печати рельефно-точечным шрифтом Брайля («брайлевским» принтером). Для работы принтера его необходимо подключить к компьютеру или ноутбуку через usb-порт, установить драйвер, который идет в комплекте, и программное обеспечение для преобразования текста и печати. Для подготовки к печати на Брайлевском принтере используются специализированные программы, которые позволяют конвертировать обычный текст в рельефно-точечный шрифт.

Duxbury Braille Translator (DBT) — это программа, которая осуществляет двунаправленный перевод: обыкновенный шрифт переводится в азбуку Брайля и обратно. DBT также является полнофункциональным текстовым редактором, при помощи которого можно подготовить любой документ к печати по Брайлю на нескольких десятках языков в самых разнообразных кодировках. Программа позволяет импортировать файлы в формате MS Word, WordPerfect, HTML. Текст также можно создавать непосредственно в редакторе DBT. Вводить его можно как обычным

способом, так и азбукой Брайля. DBT поддерживает практически все существующие модели брайлевских принтеров.

С помощью брайлевского принтера можно печатать не только тактильный текст, но и изображения. Для этого используются специальные программы, позволяющие конвертировать обычное изображение в тактильное ElPicsPrint, TactileView. С помощью этих программ можно подготовить любые рисунки для незрячих и слабовидящих людей, в том числе иллюстрации, графики функций, планы местности.

Но более полезной для быстрой подготовки дидактического материала квеста будет тепловая машина, требующая подготовки плоскочечного чёрно-белого изображения. В процессе рельефного копирования контуры и точки, нарисованные чёрным, становятся выпуклыми.

Дополнительно педагог должен подобрать четыре монеты разных размеров, колокольчик и шкатулку.

Структура продукта.

Предлагаемый продукт состоит из пояснительной записки, сценария и двух комплектов дидактического материала для проведения квест-игры.

Дидактический материал

для слабовидящих	для слепых
• файл в формате MP3 со звуковым письмом	
• презентация в формате PPT для проведения стартовой беседы в школе и печати изображений и текстов с заданиями	• презентация в формате PPT для печати на тепловой машине изображений и текстов с заданиями
• четыре буквы, напечатанные плоским шрифтом и наклеенные на монеты: «д», «в», «о», «р».	• четыре буквы, напечатанные рельефно-точечным шрифтом и наклеенные на монеты: «д», «в», «о», «р». • файлы для 3D печати на принтере объёмных изображений.

КВЕСТ-ИГРА «СЕКРЕТЫ КРЕПОСТИ ФОРТШТАДТ»

Сценарий

Место	Деятельность воспитателя	Деятельность обучающихся
Школа.	- Ребята, отгадайте загадку: Люблю поле и березки, И скамейку под окном, Заскучаю — вытру слезки, Вспоминая о родном. Никуда я не уеду, Буду здесь работать, жить,	

	Сердцу место дорогое, Буду я всегда любить! Место это знаю я, А вы знаете, друзья?... - Какую отгадку вы назовёте? - Какое место или какие места вы можете назвать своей родиной? - В каком городе вы живёте и учитесь? - Верно, Армавир — это ваша малая Родина. Вы любите свой город? Любите гулять? Какие места в Армавире вы уже посещали? Что вам запомнилось больше всего? - Ребята, на электронную почту школы пришло звуковое письмо. Я его прослушала, и мне показалось, что вас может заинтересовать его содержание. Послушайте. - Что вы узнали из письма? - Готовы ли вы отправиться на поиски клада?	- Родина. - Родина - это то место, где мы родились, где мы живем, учимся... - В Армавире. - Центральная площадь. Парк 30-лет Победы, краеведческий музей Обучающиеся слушают письмо: «В самой старой крепости нашего города найдена записка, и в ней указано место, где нужно искать, но записка зашифрована. А чтобы ее расшифровать, придется пройти всю крепость из одного конца в другой, выполнить задания! Вперед! На поиски клада! Вот это письмо - первая подсказка. Я в лето уезжала на три дня, Там светит ласковое солнце. И розы, ароматами пьяня, Заглядывали к нам в оконце. Там многоводная Кубань-река Стремительно волной играет, Несясь по горным скалам свысока, В далёком благодатном крае. Октябрь густой листвы меняет цвет С завидной ловкостью факира.- Фортштадт – и крепость, и поклонный крест Стоят на страже ... В крепости спрятан клад, его можно найти, если пройти квест. - Готовы.
	- Назовите крепость, в которую мы с вами поедem. - Чем знаменита эта крепость? - Что вы знаете об этой крепости? -	- Мы поедem в крепость Фортштадт - Это крепость, которую построил Петр I. - Ее построили в конце XVIII века у берегов реки Кубань и назвали Прочный Окоп, недалеко от которого образовалось поселение солдат, слобода. Солдатская слобода пережила саму крепость, от которой остались лишь валы, и

	В каком году была заложена крепость? - Сколько столетий стоит крепость Фортштадт?	стала зваться Фортштадтом (на немецкий манер - слобода). - В 1784 году. - Три.
	- Кто был в крепости Фортштадт? Расскажите, как она выглядит. - Какие здания и сооружения есть на территории крепости?	- Это небольшое пространство, окружённое высокими крепостными стенами из камня. - В настоящее время на горе расположен 15-метровый позолоченный поклонный крест, недостроенные кельи, как-будто уходящие под землю; смотровая площадка с панорамным видом на Армавир; военная техника; часовня в честь Александра Невского, у основания которой перезахоронены останки четырех неизвестных воинов.
	- Кто раньше жил в крепости? - Живёт ли сейчас кто-то в крепости?	- У крепости были свой гарнизон, комендант. Солдаты и офицеры постепенно обживались, заводили семьи. - Нет, это крепость-музей.
	- Рассмотрите план крепости. Какой она формы? Почему? - Покажите вход в крепость. Как в неё попадают? - Какие основные метки отмечены на плане?	- Почти прямоугольной формы с выступающими острыми «уголками», чтобы защищаться от неприятеля. - Вверх по Стрижибкиной горе. - Стрижибкина гора, Прочноокопская крепость. 
	- Теперь пора отправляться в крепость. Какая у нас цель? - Чем ещё может быть для нас интересна поездка туда?	- Найти клад. - С крепостью познакомятся те ребята, которые в ней ещё не были.
Стрижибкина гора	- Где мы стоим, ребята? Где находится крепость? - В 30-ые годы XIX века возвышенность получила свое название - Стрижибкина гора, в честь казака, который вышел из	- Мы стоим у подножия Стрижибкиной горы.

крепости на проверку и наткнулся на разведчиков. При себе у служивого были ружье и кинжал, но противников было восемь человек, и, приняв неравный бой, Стрижибкин пал, но звуки перестрелки слышали в крепости и прибежали на помощь. Разведчиков поймали в плен, а в честь павшего друга назвали гору.



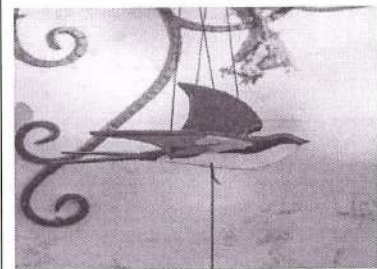
- Мы приехали с вами за кладом. Как мы его найдем? Нам нужна подсказка. На краю возвышающегося на 100 метров над широкой поймой Кубани уступа оборудована смотровая площадка, в которую вмонтирована большая фигурка подковы, что сулит гостям этого места счастье и удачу.

-Что еще можно увидеть на смотровой площадке?

Обращенная на юг ограда представляет собой массивную цепь между металлическими столбиками. На ней закреплена фигурка летящей ласточки.

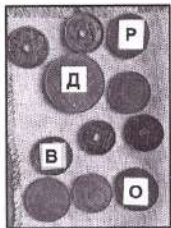
-Как вы думаете, что может символизировать фигурка ласточки?

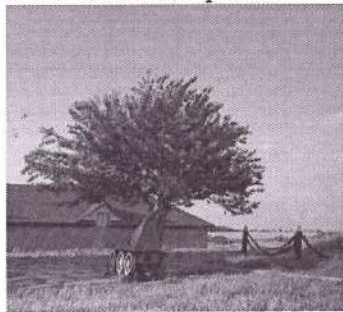
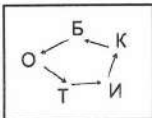
Историческое прошлое Форштадта, Прочного Окопа и одноименной станицы было тесно связано с событиями Кавказской войны. Практически все взрослые мужчины солдатской слободки принимали участие в боевых действиях. Местное население часто страдало от набегов «немирных» горцев. Поэтому в надежде на скорое прекращение



-Надежду?

На опорах ограды можно видеть два кулака, крепко сжимающие шашки с обломанными клинками.

	войны и была сделана фигурка летящей ласточки. - Может быть, это и есть первая подсказка. Давайте проверим это предположение и пойдем фигурке.	
Смотровая площадка	- Мы сейчас стоим у фигурки ласточки. Давайте поищем подсказку. - Прочитайте, что в записке. - Кто это? - Колокольчик и ангел. Куда нам нужно идти?	Дети находят у фигурки шкатулку, в которой лежат колокольчик и записка. - Там загадка: Крылья как у птицы, Круг над головой, Живёт над нашей крышей, Хранит он нас с тобой! - Ангел. - К часовне в честь А. Невского, там есть изображение ангела.
Часовня в честь Александра Невского	- Наши новые подсказки привели нас к часовне в честь Александра Невского. А что ещё вы знаете о ней? - Поднимите голову и посмотрите вверх. Ангел высоко-высоко. Как же он выглядит? Чтобы ответить на мой вопрос, рассмотрите его изображение. - А где же колокольня? Откуда раздаётся звон колоколов? - А что ещё, кроме колоколов, есть на колокольне? - Где же подсказки, которые помогут нам дальше? Осмотритесь. - Зачем они здесь лежат? Может это подсказки? Давайте соберем их и разложим по размеру: от самой большой к самой маленькой. На монеты наклеены буквы. Не можем ли мы сложить из них слово? - У нас получилось слово «двор», и	 - Ангел – изображение . Он указывает направление ветра. Он представляет собой женскую фигуру с крыльями за спиной. Правой рукой ангел держится за основание креста, а левой указывает на небо. Сама фигура ангела вылита из металла и покрыта золотой краской.  - Она сбоку от часовни. - Часы. Дети находят шкатулку, в которой теперь лежат монеты.  - Двор.

	в руках монеты. Что же это может быть за подсказка? - Согласно, идем к уцелевшему зданию такого двора.	- В крепости были дома служивых людей и их семей, и они назывались дворами. 
Подворье.	- Мы стоим у уцелевшего подворья. На основании межевания, произведенного 10 июня 1886 г., форштадтский надел официально входил в число войсковых запасных земель Кубанского казачьего войска, Общая площадь земельного участка слободки равнялась 635 десятин 485 квадратных сажений, из которого на годную к хлебопашеству и к сенокосению степь приходилось 500 дес. Неудобья составляли 135 дес. 485 кв. саж., в том числе: под поселением находилось 22 дес. 1200 кв. саж.; под лесом — 7 дес. 1330 кв. саж. и под каменистым грунтом — 114 дес. 1270 кв. саж. Давайте осмотримся и найдем подсказки. - Какие ответы на задания вы дадите? - Знаете ли вы, что такое «ботик»? - Куда мы с вами направимся?	- Мы нашли шкатулку, а в ней две записки с заданиями: • «Расшифруй, как назывался небольшой кораблик» • «Прочитай буквы по стрелке и узнаешь, как называется небольшое гребное парусное судно»  - Ботик. - Это маленький кораблик. - К реке Кубань.
Река Кубань.	- Здесь находится топоним «телячий брод», как называлось старое обмелевшее русло Кубани (канал Неволька) на восточной окраине современного поселка Прикубанский у склонов Ставропольской возвышенности. Старожилы рассказывали, что однажды среди бела дня в этом месте черкесам удалось незаметно пробраться к форштадтскому выгону, где паслись телята. Улучив момент, когда молодые пастушки улеглись в тени деревьев и уснули, горцы легко перегнали стадо через	

	мелководье и скрылись в густом лесу поймы Кубани. С тех пор это место стало называться «телячьим бродом», а прочноокопские казаки еще долго посмеивались над форштадтцами. Смотрите, рядом с поаленным деревом что-то есть. Что это? - Давайте решим пример, может, это очередная подсказка? Какой ответ у вас получился? - Вспомните, с какой достопримечательностью крепости связана цифра 15? - Правильно, отправляемся к поклонному кресту.	- Шкатулка, в ней опять задания. - $84 : 5,6 = ?$ - Ответ: 15 - Высота поклонного креста.
Поклонный крест.	- Ребята, кто скажет, когда был установлен поклонный крест? - Посмотрите, он установлен сваренный из круглых металлических труб 15-ти метровый поклонный православный крест. На постаменте креста можно прочесть следующие строки: «Склони голову! Помолись Богу за упокой души православных казаков-линейцев, отдавших свои жизни Родине на войнах XIX и XX столетий, погибших от репрессий и голода. Пусть земля им будет пухом». Осмотрите вокруг, нет ли здесь клада? - Сколько в коробке медалей? - Как вы думаете, как нужно поступить с этим кладом?	- 17 сентября 1994 года на вершине Стрижибкиной горы, в честь приближающегося 300-летнего юбилея Кубанского казачьего войска.  Обучающиеся осматриваются и находят клад - коробочку с медалями, посвященными различным событиям в истории казачьего войска. - Раздать каждому по одной медали на память о квесте.
	- Пришло время подводить итоги нашего квеста. Понравился ли он вам? Что нового вы для себя узнали? - Как вы думаете, почему прошлое так тщательно сохраняется? Почему я захотела вас с ним познакомить?	- Мы узнали, что в крепости есть много интересного: и часовня, и подворье, и поклонный крест. - Это наша история, её нужно знать.

РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие «Секреты крепости Форштадт»,
разработанное и апробированное учителем истории
ГБОУ школы-интерната №3 г. Армавира
СЕРДЮКОВОЙ НАТАЛЬЕЙ ВЛАДИМИРОВНОЙ

В методическом пособии рассматривается возможность применения квест-игры для развития учебных и познавательных интересов обучающихся с нарушением зрения. В современной образовательной практике она представляет собой модель, в которой целенаправленный поиск сочетается при выполнении задания с приключениями или игрой по определенному сюжету. Это технология, в которой процесс поиска становится формой организации познания мира: обучающиеся в процессе поиска открывают и приобретают новые знания, способы деятельности, учатся быстро решать возникающие проблемы.

Актуальность темы методического пособия заключается в том, что современных детей становится все сложнее заинтересовать образовательным процессом, поскольку все большее место в жизни ребенка занимают компьютер, игровые приставки, электронные игрушки и т. п. Педагог, учитывая возрастающую конкуренцию со стороны технических средств, вынужден идти в ногу со временем и применять в своей работе современные средства обучения и развития, новые педагогические методики и технологии, оригинальные формы проведения образовательной деятельности.

Обучающая роль данного пособия состоит в том, что в квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию, творчество и самовыражению. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения слепых и слабовидящих детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Участие в квест-игре способствует индивидуальному развитию личности ребёнка с нарушением зрения, творческой инициативы, выработке навыков самостоятельности в поиске информации, формированию универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни. При этом учитываются особенности слепых и слабовидящих детей, в числе которых низкая познавательная активность, нарушения эмоционально-волевой сферы, бедность представлений об окружающих предметах и явлениях, недоразвитие речи и т.д.

Методическое пособие состоит из двух частей:

- теоретический материал, в котором излагаются приемы и методы квест-игры, основные условия и планируемые результаты, два сценария, составленные отдельно для слепых и отдельно для слабовидящих обучающихся;

- дидактического материала, состоящего из двух комплектов дидактического материала для проведения квест-игры.

Методическое пособие отвечает следующим требованиям: научность содержания, соответствие учебной программе, доступность изложения, удобство пользования, использование наглядных пособий для слепых и слабовидящих обучающихся.

Рецензируемое методическое пособие рекомендуется к использованию учителями специальных (коррекционных) образовательных учреждений для обучающихся с нарушением зрения.

Рецензент

к.и.н., доцент кафедры
отечественной и всеобщей
истории ФГБОУ ВО «АГПУ»



О.Г. Карпук

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Министерство образования, науки и молодежной политики
Краснодарского края

Некоммерческое партнерство
«Лабинский центр профориентации»

*Удостоверение является документом
установленного образца о повышении квалификации*

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

Настоящее удостоверение подтверждает, что Сердюкова
Наталья Владимировна

с «22» августа 2022 г. по «06» сентября 2022 г.
прошел(а) обучение в Некоммерческом партнерстве
«Лабинский центр профориентации»
по дополнительной профессиональной программе
повышения квалификации «Организация работы с
обучающимися с ограниченными возможностями здоровья
(ОВЗ) в контексте реализации обновленных ФГОС ООО»
в объеме 72 час.

Регистрационный номер 3070

231201338777



Директор

М.Х.Шебухова

М.Х.Шебухова

Секретарь

Е.В.Симакова

Е.В.Симакова

Город Лабинск Дата выдачи 06.09.2022 г.

