



Алла НОГОТКОВА,
ведущий методист

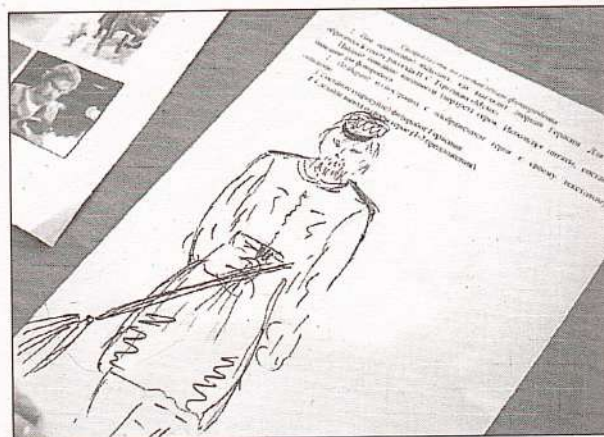
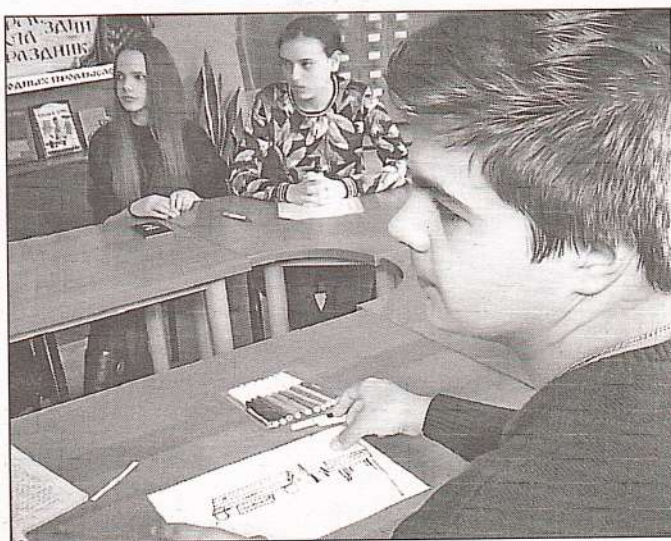
● **ОТКРЫВАЕМ НОВЫЕ ГРАНИ КЛАССИКИ**



ДЕВЯТЬ КОМАНД — ДЕВЯТЬ ЗАДАЧ

Понадобятся:

- ☒ девять экземпляров издания с произведением (по одному — на каждую группу);
- ☒ иллюстрации из книги с изображением главного героя;
- ☒ фломастеры и карандаши;
- ☒ ватман;
- ☒ клей-карандаш;
- ☒ двусторонний скотч.



■ Ребята внимательно изучают рассказ «Муму», чтобы, точно следуя описаниям, изобразить скромное жилище Герасима и самого героя

■ Художники

Ребята создают портрет Герасима, опираясь исключительно на авторское описание героя. Для этого им следует тщательно проанализировать произведение и найти в тексте упоминания о внешности персонажа — росте, комплекции, чертах лица, одежде.

При выполнении задания игроки используют распечатанные картинки. Школьники оценивают, насколько точно иллюстрации соответствуют замыслу писателя, и выделяют различия в том, как трактует образ И.С. Тургенев и изображает художник. Собрав всю доступную информацию, дети рисуют портрет Герасима и представляют краткое описание его облика, объясняя своё творческое решение. К примеру, одна из команд на мероприятии высказалась так: «На основе анализа текста и найденных рисунков мы изобразили его как сильного, крепкого крестьянина с простыми чертами лица».

■ Биографы

Команда прослеживает жизненный путь героя до момента его появления в доме барыни. Для этого игроки изучают произведение, обращая особое внимание на упоминания о прошлом Герасима, и составляют хронологический перечень всех событий, включая в него цитаты из книги. Завершив работу, школьники рассказывают, как пережитое повлияло на характер и поступки персонажа.

■ Психологи

Игроки анализируют поведение главного героя, его взаимоотношения с окружающими: барыней, Татьяной, Капитоном и другими дворовыми людьми, а также крестьянами. Подробно изучив текст, участники составляют таблицу реакций Герасима в разных ситуациях, в том чис-

ле при взаимодействии с другими людьми. В ней школьники отмечают невербальные средства выражения чувств и эмоций: жесты, гримасы, взгляды и пр. В заключение дети рассказывают о сильных и слабых сторонах героя, озвучивая свои предположения относительно причины его замкнутости и сдержанности.

■ Дизайнеры

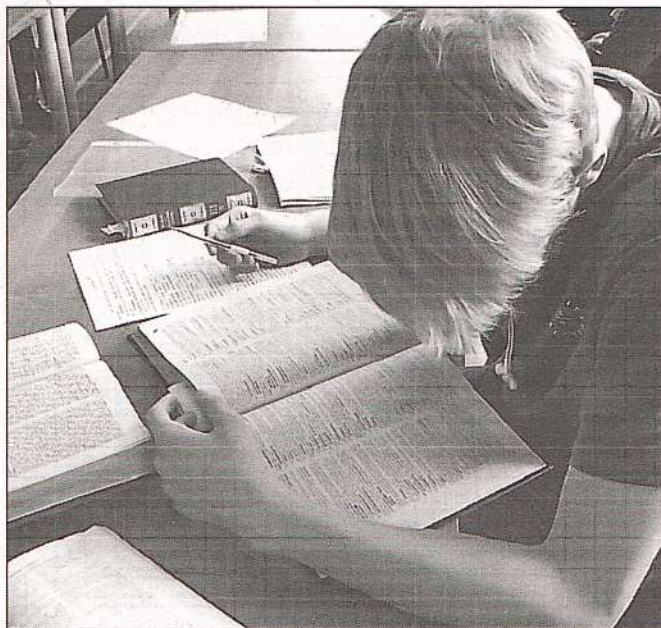
Команда воссоздаёт интерьер каморки дворника. Игроки ищут в книге все упоминания о скудном быте героя, о расположении вещей в его закутке. При восстановлении деталей скромного жилища следует обратиться к истории — вспомнить или узнать об условиях жизни крепостных крестьян в XIX в. Собрав необходимую информацию, участники разрабатывают и защищают дизайн-проект домика Герасима. Это может быть рисунок, макет или 3D-модель.

■ Литературоведы

Эта группа анализирует труды критиков, посвящённые рассказу «Муму». Дети сравнивают трактовки образа Герасима, предложенные разными специалистами, обращая внимание на его внутренний мир, поступки, роль в сюжете. На основе изученных материалов ребята готовят обобщающий доклад, где представляют результаты своей работы.

При создании образа главного героя участники литературной игры могут использовать любые изобразительные средства. Например, представить портрет персонажа в виде рисунка, коллажа или цифровой модели, выполненной на компьютере.

■ В ходе игры участники обращаются к словарям и справочникам, где ищут толкования тех или иных устаревших выражений



■ Кинологи

Школьники составляют портрет Муму, обращаясь к тексту произведения. Найдя описание в книге, они просматривают тематические издания, чтобы определить породу собачки, и, исходя из этого, ищут информацию о её повадках и характере.

■ Лингвисты

Команда даёт определения использованным И.С. Тургеневым архаизмам (устаревшие слова, например: ловитва — охота, лоно — живот, выя — шея) и историзмам (слова, вышедшие из употребления в связи с исчезновением предметов или явлений, которые они обозначали, например: боярин, стольник, алтын). При выполнении задания участники пользуются справочной литературой. Собранные информацию они вписывают в таблицу: в левый столбец — слова из произведения, а в правый — их толкования.

■ Менеджеры по персоналу

Обращаясь к тексту рассказа, группа ищет сведения о профессиях, представители которых упоминаются в произведении. Некоторые из них уже ушли в прошлое, например хожалый, половой, башмачник и др. А вот другие по-прежнему существуют. По результатам своих исследований игроки заполняют таблицу: в левый столбец вносят названия профессий, а в правый — их определения.

■ Историки

Участники изучают прототипы главных героев. Сюжет «Муму» основан на реальных событиях, произошедших в семье И.С. Тургенева. Школьники составляют перечень людей, с которых автор «списал» своих персонажей. Выполняя такое задание, дети начинают лучше понимать смысл произведения.



Представленная технология подойдёт для проведения литературной игры по любому другому произведению.

■ Свои рисунки, таблицы и списки школьники переносят на ватман. Вся эта информация должна стать ключом к глубокому пониманию произведения

ВЫСШИЙ БАЛЛ — ЗА ФАНТАЗИЮ И АРГУМЕНТЫ

Все группы, презентуя итоги своих исследований, получают отзывы членов жюри, которые оценивают качество проделанной работы, креа-

тивность ребят, аргументированность их выводов. Собранные материалы (рисунки, списки, таблицы) формируются в своего рода стенгазету, которая позволяет детям в полной мере осмыслить произведение. Есть и другие преимущества подобной игры. Совместно анализируя текст, школьники учатся действовать в команде, а также пользоваться словарями и справочниками, что, несомненно, пригодится им в будущем.

