

Франкенштейн

литературная игра
для 6-7 классов



Анализ образа героя

Цель игры – помочь школьникам 6–7 классов освоить понятие «образ героя» и легко перейти к анализу образа героя в тексте.

Для детей среднего школьного возраста не очевидно, что автор описывает героя не просто так, что этот текст важен для понимания произведения.

Пособие поможет школьникам встать на позицию автора и понять, как и зачем описываются герои.



путь автора - синтез



письменный
текст

образ

значение



путь читателя - анализ

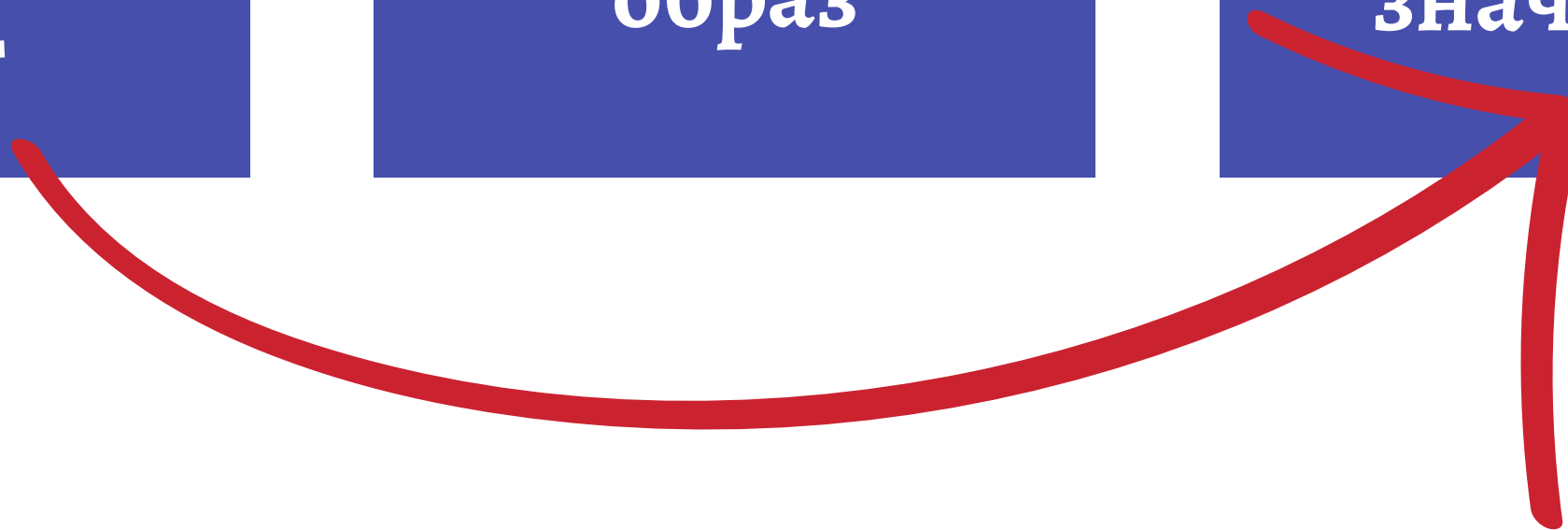
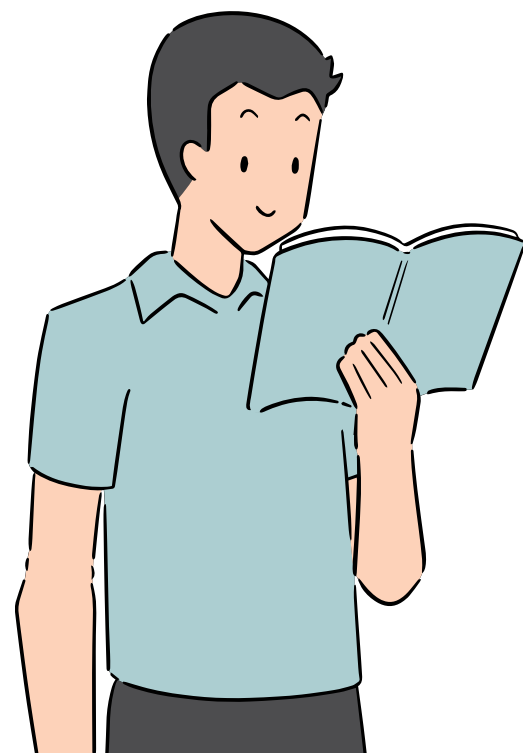




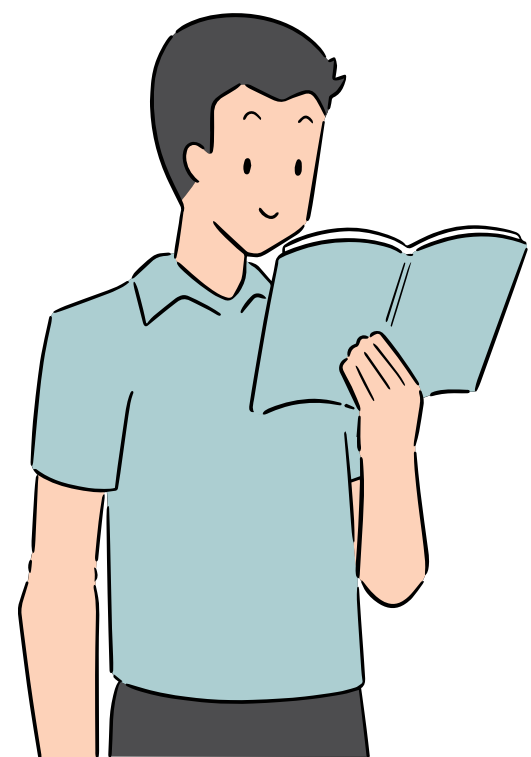
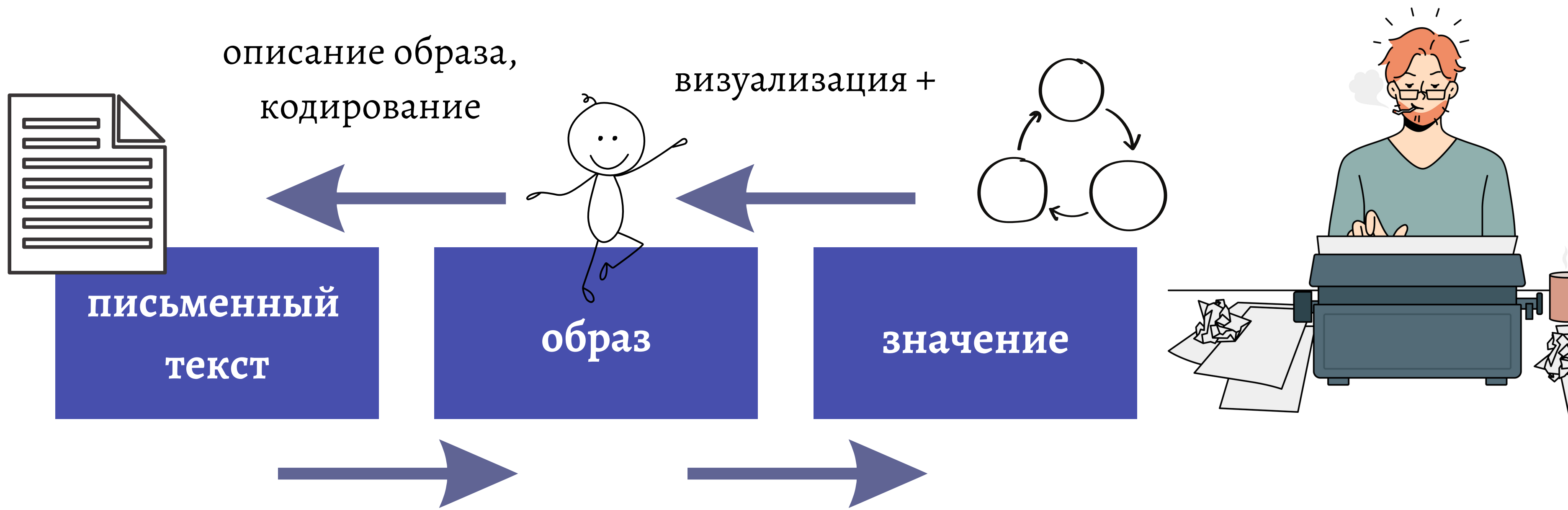
письменный
текст

образ

значение



Обычно в школьной практике ученику предлагается пройти путь читателя одним прыжком: от текста сразу к значению. Путь автора не рассматривается вообще.



Предлагаем разбить процесс анализа
и синтеза на основные этапы
и работать на уроках
с каждым этапом отдельно

описание образа,
кодирование

визуализация +



письменный
текст

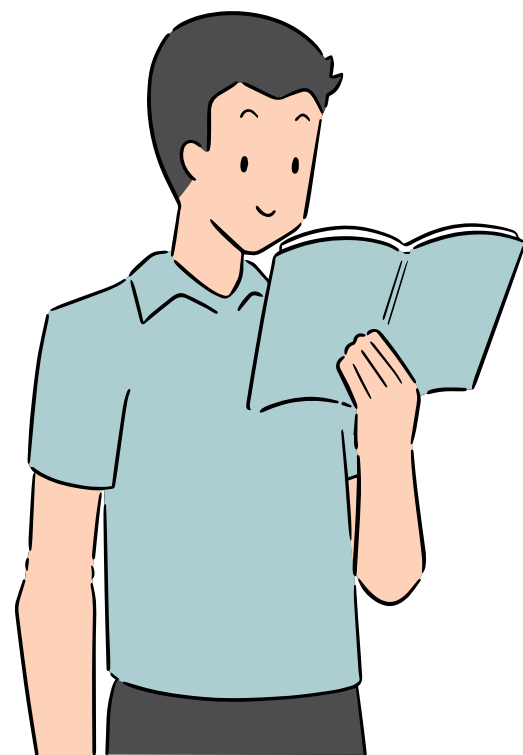
образ

значение



визуализация +

распредмечивание



Приёмы визуализации хоть и не очень широко, но используются на уроках чтения и литературы. Такие приёмы достаточно подробно описаны в различных пособиях.

описание образа,
кодирование

визуализация +

письменный
текст

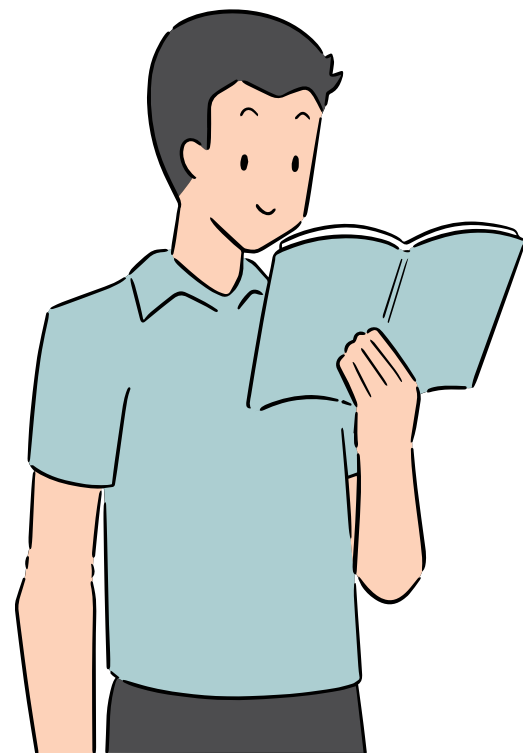
образ

значение



визуализация +

распредмечивание



На наш взгляд, существует мало материала, позволяющего освоить эти два этапа работы над текстом. Поэтому была создана игра «Франкенштейн», в которой ученики могут оттолкнуться от визуального образа.

Об игре

Рекомендуем играть с учениками 6 – 8 классов на уроках литературы, в лагере, на внеклассных мероприятиях, в поезде во время путешествий.

Игра займёт 90 – 120 минут.

Игра подразумевает соревнование команд. Разработайте свои критерии оценивания ответов, выберите жюри.

Разбейте всех детей на группы по 3–4 человека. Количество групп от 2 до 5.

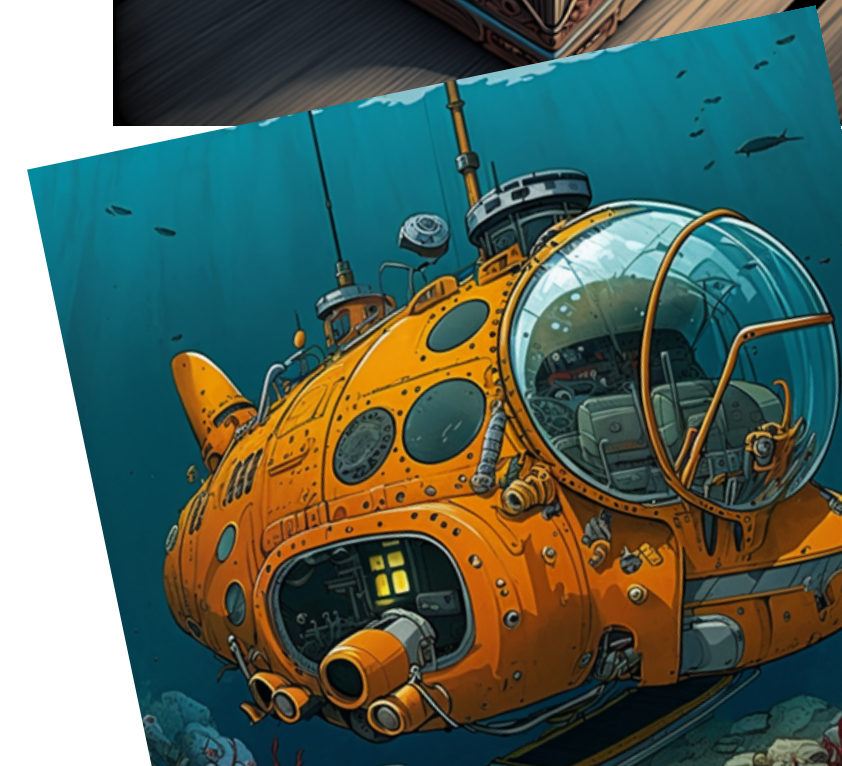
Идеально, если, кроме игроков и жюри, будут зрители.

Цель для игроков – дать лучшие ответы и выиграть.

Цель учителя – подвести детей к пониманию терминов "образ героя", "система образов", "художественное пространство", "художественное время", "сюжет", не давая определений этих терминов.

Что в комплекте

- **66** карточек с **портретами героев**. Составлены так, чтобы герои были разного пола, возраста, социального статуса, национальности, из разных времён и миров. Кроме того, иллюстрации показывают настроение и характер героев.
- **48** карточек с изображением **одежды** героев (следует разделить на мужскую и женскую). При подборе карточек учли разные эпохи, профессии, уровень богатства и т.д.
- **24** карточки с изображением **комнат** героев. Разнообразие миров, эпох, степени аккуратности хозяина. Большое количество предметов даст дополнительную информацию о хозяине комнаты.
- **66** карточек с изображением различных **предметов**. Предметы говорят о профессии и хобби героев. Но есть изображения неизвестных приборов и коробок неизвестно с чем внутри. Игроки сами могут придумать, что это и зачем.



Что в комплекте

- **32** иллюстрированные карточки с описанием непростых **ситуаций**. Часть ситуаций заставляет сделать нравственный выбор, часть зовёт в приключение, часть требует выразить мнение. Игроки должны будут придумать поступок героя в предложенной ситуации, при этом различить ситуацию и поступок, мнение героя и своё мнение.
- **40** текстовых карточек с описанием **поступков**, по которым можно судить о психологическом возрасте, моральном облике, характере, психическом здоровье героев. Кроме того, из описания поступков можно выбрать дополнительную информацию о героях.
- **39 реплик** героев. По репликам можно судить о грамотности, настроении, профессии, моральных качествах героя. Пузыри с репликами необходимо вырезать.



Игра

- Соревнование, азарт
- Командная работа
- Элемент случайности
- Вариативность
- Выдуманные герои, несуществующие произведения

Карточки необходимо распечатать на цветном принтере, заламинировать, аккуратно разрезать, обратную сторону пометить надписями или цветом, чтобы не путать пачки, на обратную сторону приклеить магнитную ленту, чтобы быстро развешивать и перемещать на доске. Если карточка вам не нравится, уберите её.



Ход игры. 1-й тур

Описание героя

Капитаны команд тянут карточки, расположенные рубашками вверх, в такой очередности:

1. Герой – одна карточка (чтобы упростить игру, можно разрешить вытянуть две карточки, но тут же выбрать одну из них).
2. Одежда – одна карточка (не забудьте разделить колоду с одеждой на женскую и мужскую).
3. Комната – одна карточка.
4. Предметы – две или три карточки.
5. Реплики – одна карточка.
6. Поступки – две карточки.

Получив набор случайно вытянутых карточек, команды должны:

1. **охарактеризовать героя по каждой карточке,**
2. **свести все эти характеристики вместе,**
3. **проверить карточки на соответствие друг другу и объяснить несоответствия.**

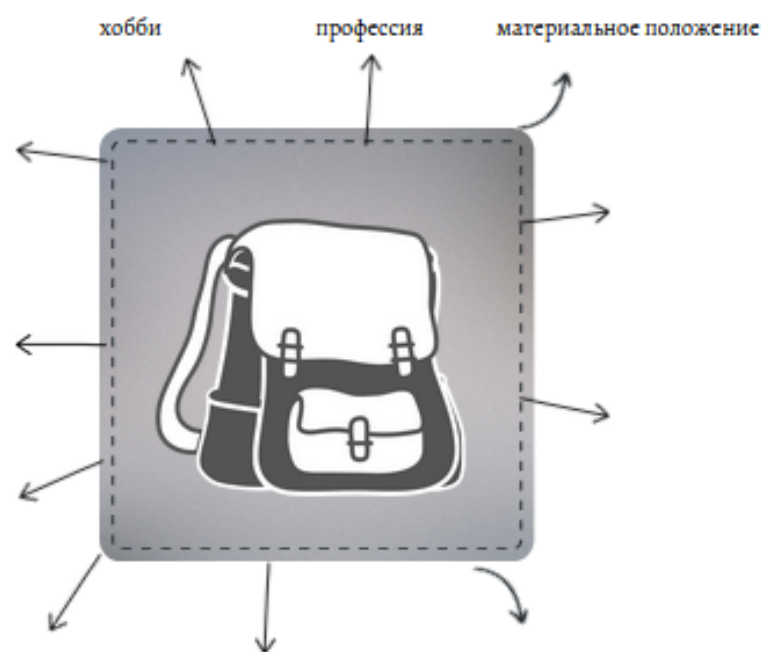
Ход игры. 1-й тур

При обсуждении команды используют дополнительные рабочие листы. Этот материал поможет ребятам понять суть игры и всё систематизировать, но при защите героя простое чтение таблицы не допускается. Каждая команда получает один комплект материалов (справочник, сводная таблица, 6 листов для мозгового штурма, развёртку, пример рассуждений). Во время мозговых штурмов на середину листа кладётся соответствующая карточка (портрет, одежда и т.д.), а на самом листе делаются записи. На мозговые штурмы и заполнение таблицы отводится 15 – 20 минут.

Что мы узнали о герое

Характеристики	Что мы знаем точно	Как это установили	Что мы можем предположить	Почему мы так думаем
Пол				
Возраст				
Время (век, годы)				
Материальное положение				

ЧТО МОЖНО ПОНЯТЬ ПО ПРЕДМЕТАМ ГЕРОЯ?



Характеристика героя

(списки неполные и несистематизированные, приведены для примера)

Задатки (врождённые, не зависят от человека)	Здоровье (устойчивые черты, почти не зависят от человека)	Навыки и приобретённые способности	Черты характера (устойчивые, зависят от человека)	Эмоции, психическое состояние (временное)
высокий/низкий рост ум глупость удачливость активность пассивность музыкальный слух хорошая память дар предвидения математическая одарённость обучаемость сила талант к чему-л. креативность воображение ловкость неуклюжесть	болезненность нервозность агрессивность вялость гиперактивность ревнивость одержимость замкнутость апатичность дальтонизм брезгливость хромота слепота хорошее здоровье	умение делать что-л. мастерство компетентность в чем-л. выдержка самообладание манипулятивность рассудительность эрудированность образованность работоспособность мастерство стрессоустойчивость умение общаться толерантность коммуникабельность наблюдательность аккуратность	доброта искренность щедрость отзывчивость оптимизм разговорчивость деликатность нежность любознательность честность пунктуальность беспечность амбициозность хитрость трусость эгоизм вспыльчивость упрямство наглость жадность равнодушие скрупулёзность принципиальность	утра ра з у б угн по

менный
текст

образ

значение

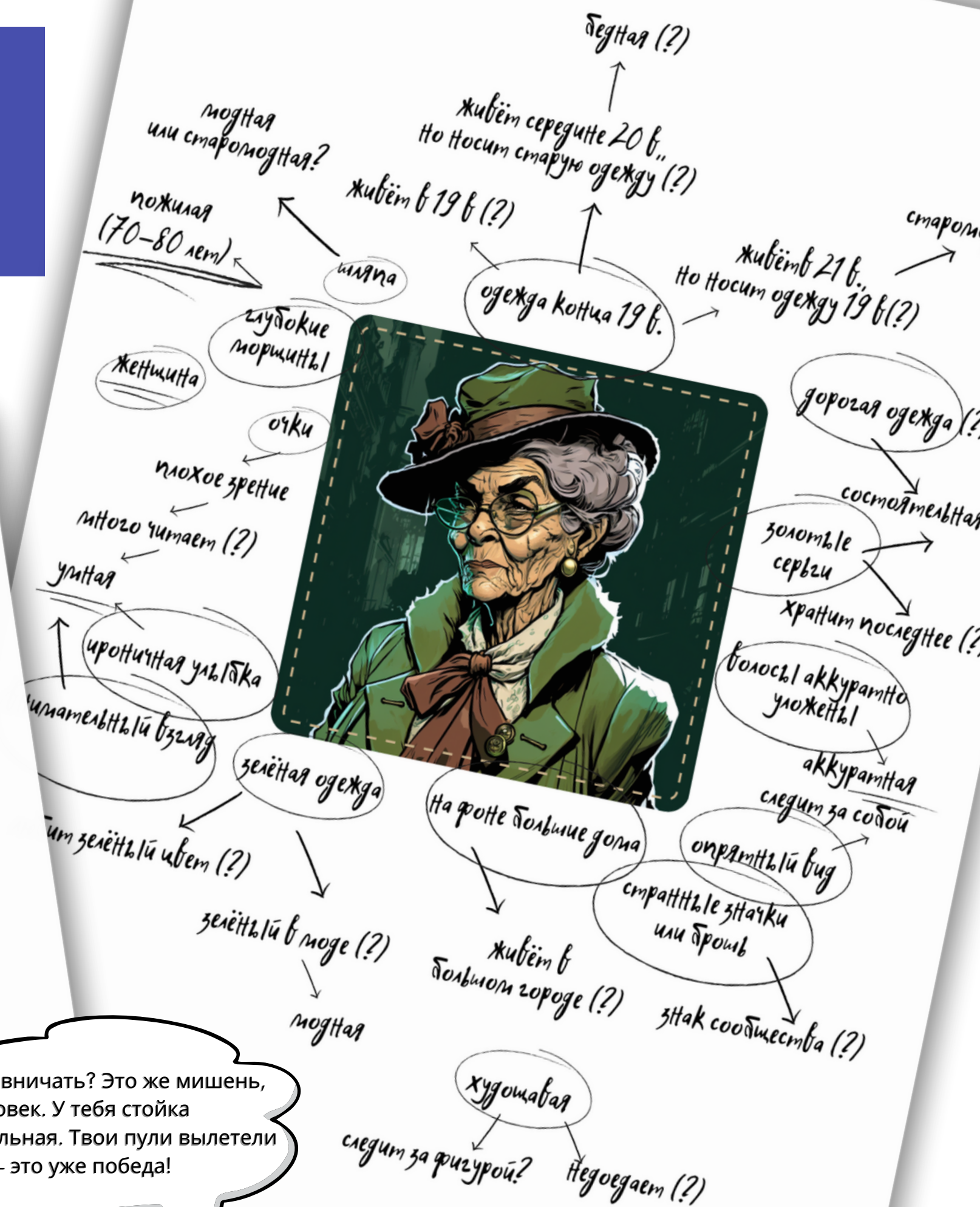
распредмечивание

Однажды герой (героиня) напрашивается в гости к приятелю, потому что не хочет тратить деньги на отель в чужом городе, но при выезде забывает закрыть в морозный день фор в доме приятеля гиб Однако извиниться в (героине) не приходит

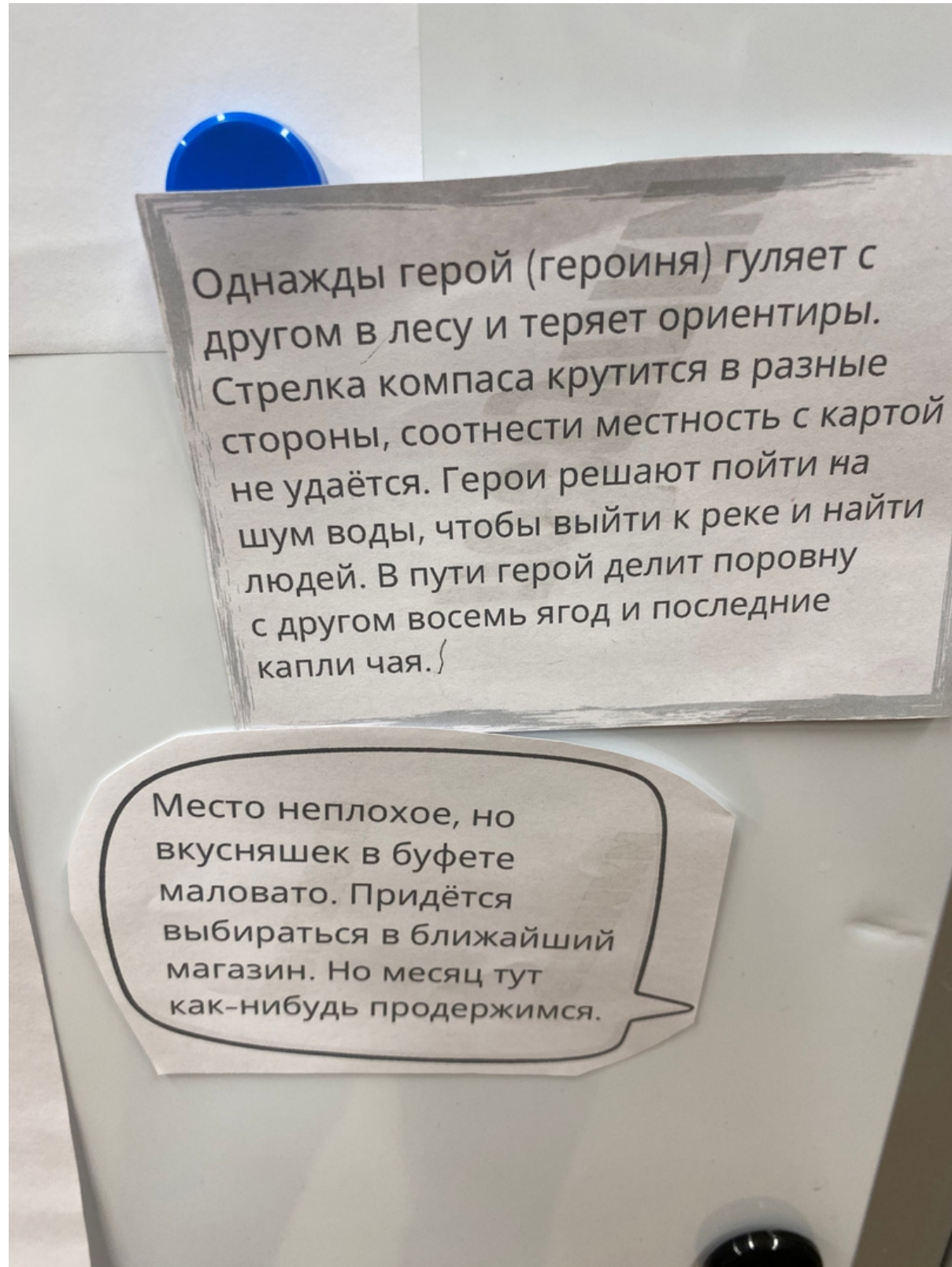
ЧТО МОЖНО ПОНЯТЬ ПО ПРЕДМЕТАМ ГЕРОЯ?



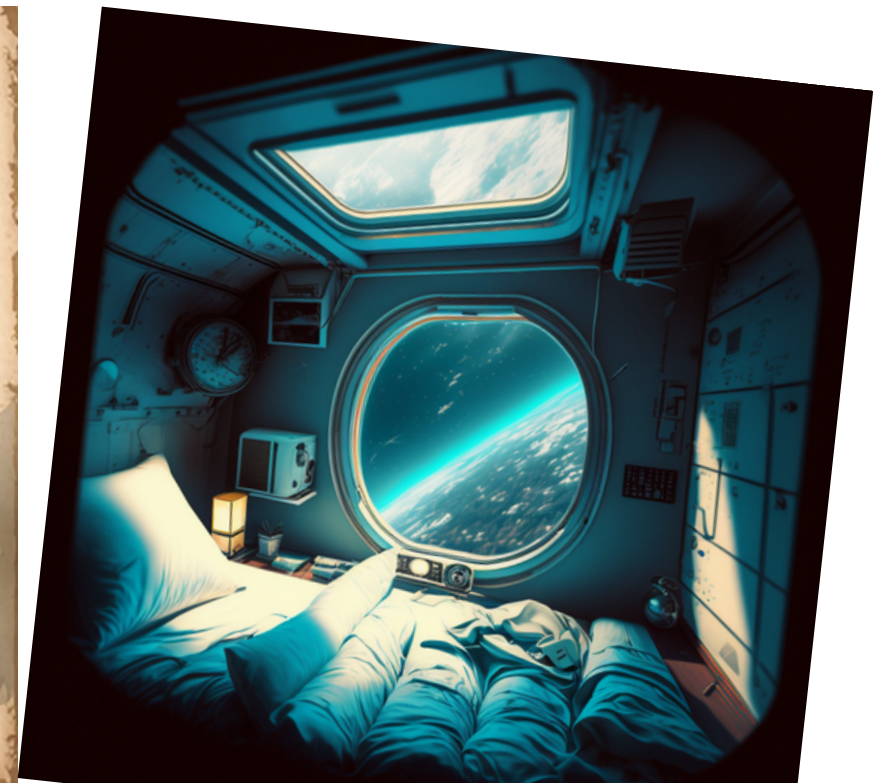
Чего нервничать? Это же мишень, а не человек. У тебя стойка неправильная. Твои пули вылетели из дула – это уже победа!



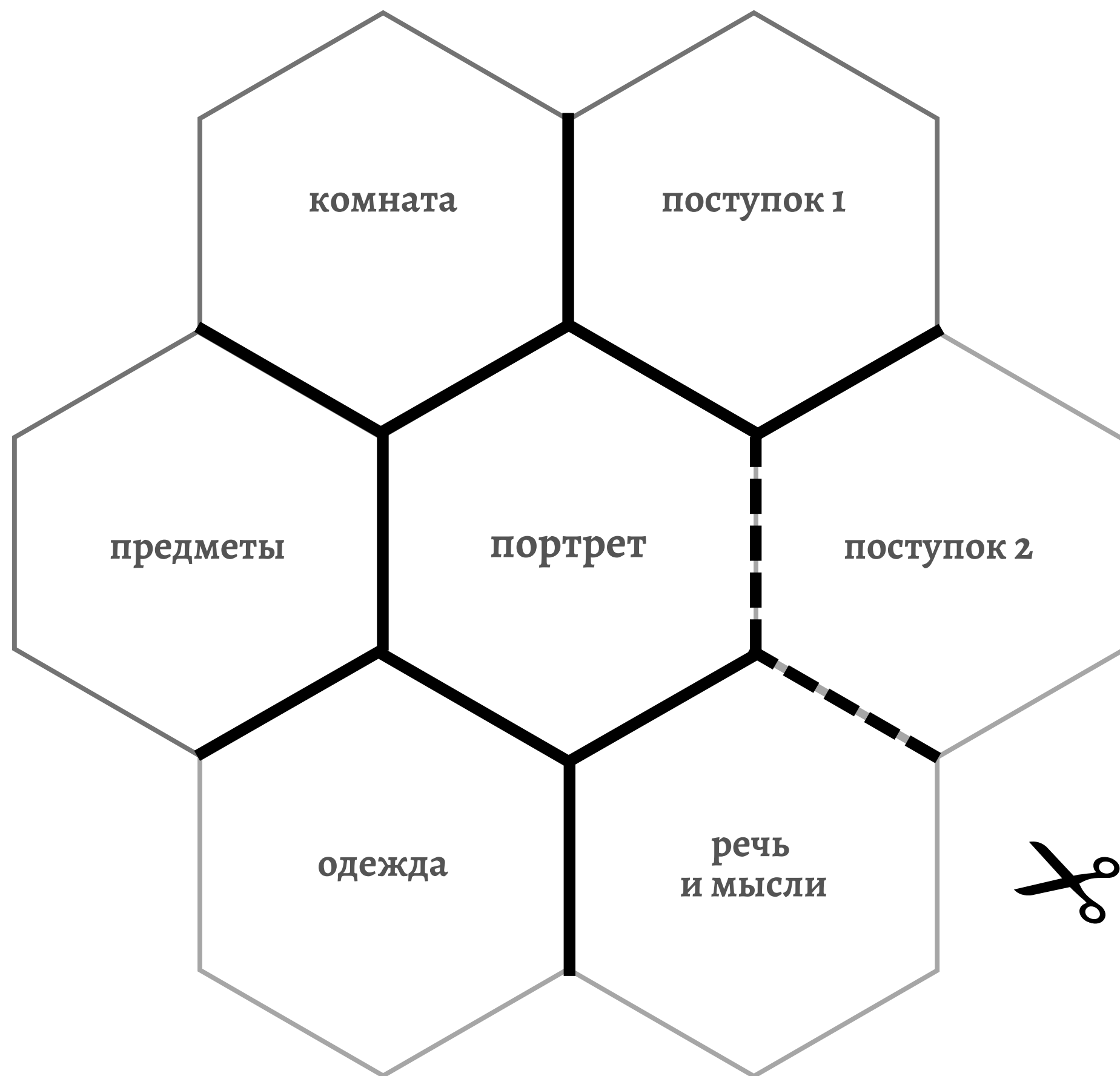
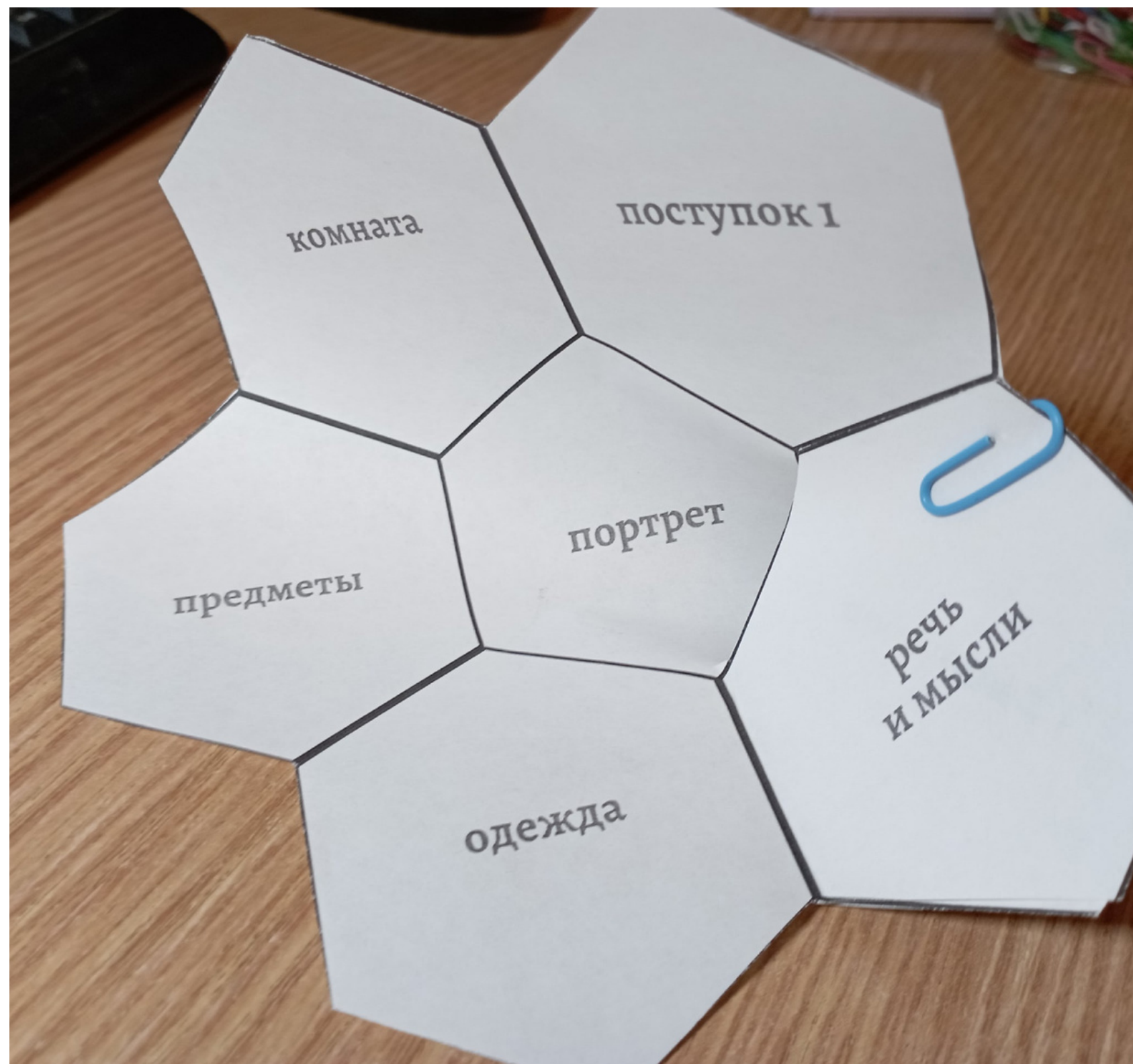
Всё ли стыкуется?



Карточки могут отлично подойти друг к другу, а могут и не подойти. Например, опрятный герой может иметь грязную комнату. Предметы и одежда могут быть из разных веков. Реплика говорит о доброте героя, а поступок – о жестокости. Один поступок о доброте – другой о жестокости. Всё это надо как-то объяснить. Может быть, герой не тот, за кого себя выдаёт? Может быть, он артист и иногда в чужом образе? Может быть, он двуличен? Может, путешествует во времени? Команды должны придумать объяснение заранее.



Обнаружить несоответствия поможет такая развёртка



Команды по очереди представляют своих героев

Инструкция, 1 тур
Внимательно рассмотрите все карточки (2 минуты), узнайте название героя. Предложите (3 минуты):
- в каком веке живет герой;
- продолжение героя. В какой семье родился литературный герой, как прожил его детство?
- социальный статус;
- стиль жизни, о чем мечтает.
Опишите:
- внешность героя;
- жилище героя, его быт. Как выглядит место, где живет герой?
- Есть ли какие-то интересные факты, которые могут раскрыть его характер?

III. Подготовьте презентацию работы группы по плану:
1) Расскажите о судьбе героя.
2) Сделайте вывод: что такое характеристика героя, из чего она состоит? (таблицу на слайде)

Инструкция, 2 тур
1. Выберите три карточки (ситуации), прочтите, обсудите и опишите, как вы считаете образ героя.
2. Выберите одну карточку (1 мин) и опишите, как герой поступает в предложенной ситуации (исходя из его характеристики). Подумайте о том, как бы вы поступили?
3. Заполните ведомость

Инструкция, 3 тур
1. Предложите, героя какого произведения мог бы быть ваш персонаж. Почему?
2. Определите жанр произведения: рассказ, повесть, очерк, пьеса, повесть, роман, миф, сказка, легенда, былина.
3. Тема: Отец и сын
4. Назв. персонажа: Томас Трэнн
5. Предмет: Семья, любовь, труд и вера
6. Сюжет произведения (герой): Томас Трэнн
7. Путь героя (герой): Томас Трэнн
8. Поступок героя:
9. Каким героем, из тех, что группы, вы бы хотели в систему образа. Почему?
10. Домашнее задание для групп: Составить наиболее подробную презентацию выбранного персонажа.

ХАРАКТЕРИСТИКА ЛИТЕРАТУРНОГО ГЕРОЯ

портрет	характер
ситуация	ценности
жизнь	род занятий
детство	характер
семья	ценности
жизнь	род занятий

Томас Трэнн
13 лет

Он всегда ставил интересы своей семьи выше своих и друзей. Он был серьезным и смелым. Он был очень добрым и отзывчивым. Проверял свое время и умение, много работал и добился всего. Он был не ленив. Всегда помогал нуждающимся, даже если сам остался нищим.

Он никогда не предавал товарища, своей семье всегда был верен. Туда только для того, чтобы помочь. Для него не существовало никаких препятствий и он всегда шел вперед. Он редко находил время для себя, но всегда находил время для своих друзей. Если приходилось оставаться дома, то всегда пытался помочь матери по дому. Любил читать.

Он всегда ставил интересы своей семьи выше своих и друзей. Он был серьезным и смелым. Он был очень добрым и отзывчивым. Проверял свое время и умение, много работал и добился всего. Он был не ленив. Всегда помогал нуждающимся, даже если сам остался нищим.

Он никогда не предавал товарища, своей семье всегда был верен. Туда только для того, чтобы помочь. Для него не существовало никаких препятствий и он всегда шел вперед. Он редко находил время для себя, но всегда находил время для своих друзей. Если приходилось оставаться дома, то всегда пытался помочь матери по дому. Любил читать.

Он всегда ставил интересы своей семьи выше своих и друзей. Он был серьезным и смелым. Он был очень добрым и отзывчивым. Проверял свое время и умение, много работал и добился всего. Он был не ленив. Всегда помогал нуждающимся, даже если сам остался нищим.

Он никогда не предавал товарища, своей семье всегда был верен. Туда только для того, чтобы помочь. Для него не существовало никаких препятствий и он всегда шел вперед. Он редко находил время для себя, но всегда находил время для своих друзей. Если приходилось оставаться дома, то всегда пытался помочь матери по дому. Любил читать.

Он всегда ставил интересы своей семьи выше своих и друзей. Он был серьезным и смелым. Он был очень добрым и отзывчивым. Проверял свое время и умение, много работал и добился всего. Он был не ленив. Всегда помогал нуждающимся, даже если сам остался нищим.

Он никогда не предавал товарища, своей семье всегда был верен. Туда только для того, чтобы помочь. Для него не существовало никаких препятствий и он всегда шел вперед. Он редко находил время для себя, но всегда находил время для своих друзей. Если приходилось оставаться дома, то всегда пытался помочь матери по дому. Любил читать.



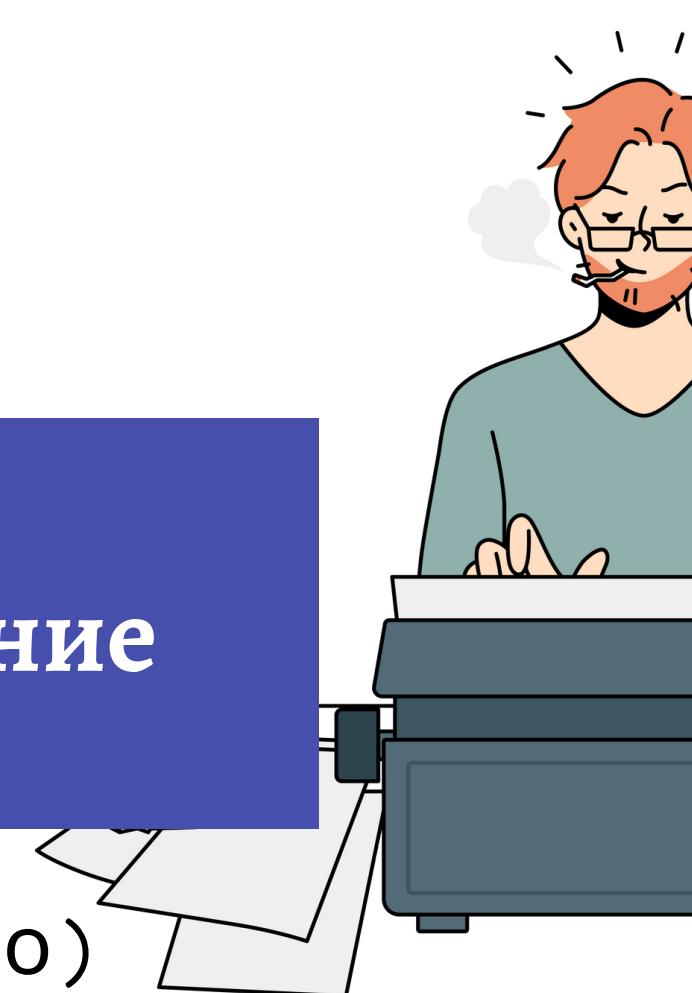
Ход игры. 2-й тур

Диалоги

устный
текст

образ

значение



В этом туре карточек не добавляется. Попробуем создать (пока устно) маленькие отрывки текста, характеризующие героев. А именно – реплики. Ученики уже рассмотрели, что говорят о герое речь и поступки. Теперь они двигаются в обратную сторону: сочиняют слова героев с известными характеристиками.

Команда должна придумать, что сказал их герой каждому герою других команд. А те команды стараются как можно быстрее дать ответ от имени своих героев. Для динамичности тур можно сделать конкурсом капитанов. Оценивается адекватность реплик образам героев. Для облегчения задачи можно описать ситуацию общения.

И мы медленно приближаемся к разговору о системе образов героев.

Ход игры. 3-й тур

Ситуация

устный
текст

образ

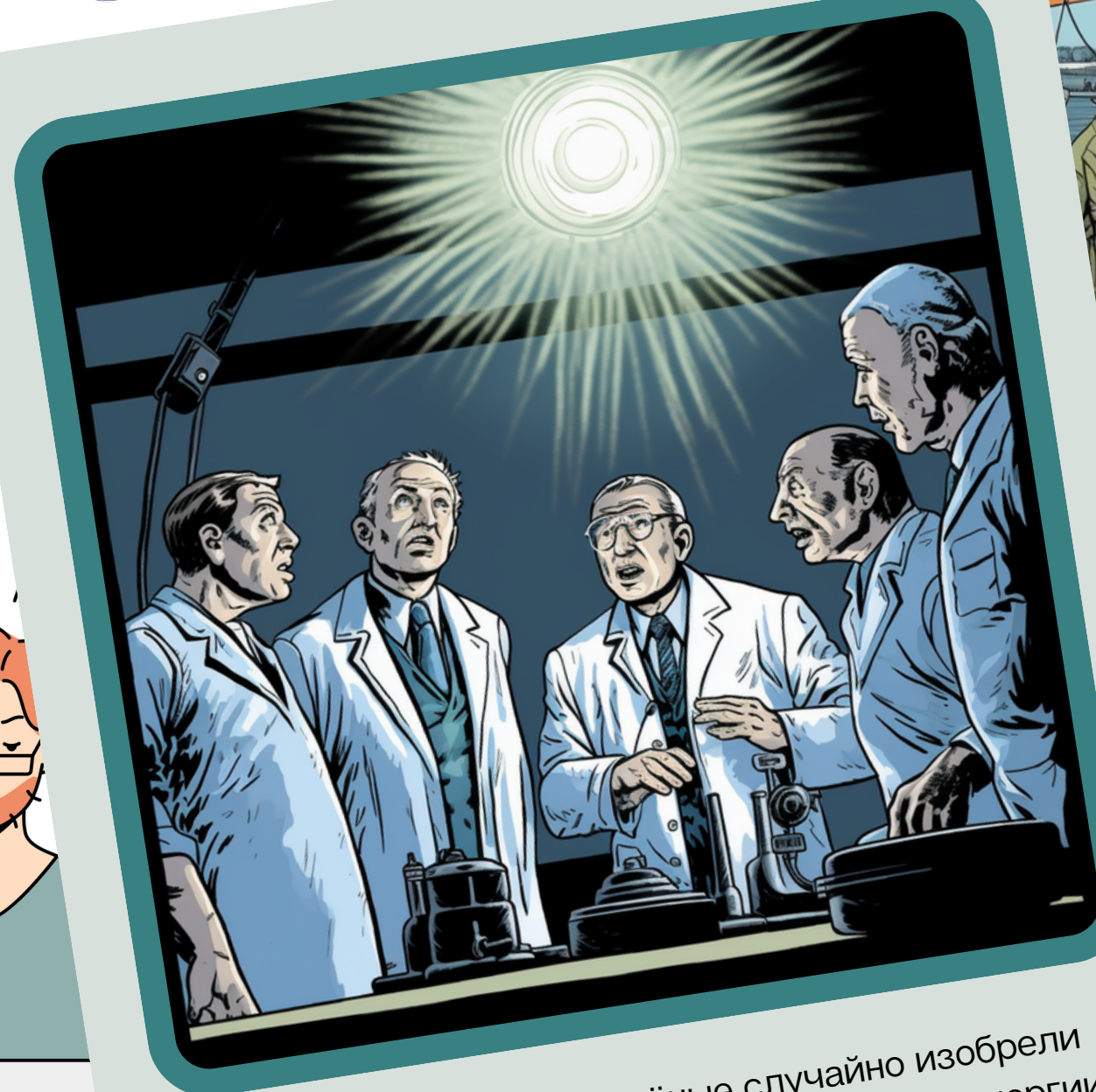
значение

Задача усложняется. Теперь ученики двигаются от образа, заданного карточкой, к смыслу ситуации (эпизода) и проверяют своего героя на прочность, придумывая **поступок**.

Команды по очереди вытягивают карточку с описанием ситуации и должны быстро дать ответ, как поступит герой в этой ситуации.

Если есть время, каждая команда может ответить, как поступит их герой в каждой ситуации. Можно задать дополнительный вопрос, как бы поступили сами ученики.

На этом этапе важно различить ситуацию и поступок, отношение к ситуации героя и читателя.



В результате опытов учёные случайно изобрели достаточно мощный источник бесконечной энергии. Его хватило бы для полного обеспечения одного города. Повторить опыт не удалось. Надо решить, объявлять ли об открытии. Герой – один из этих учёных.



Ход игры. Дополнительный 4-й тур

Новый поступок спустя долгое время

Тур необязателен и выполняет организационную функцию – растянуть игру, если она прошла слишком быстро и надо занять оставшееся время. Однако тур небесполезный для обучения анализу текста. Он позволяет плавно перейти к понятию «развитие образа героя».

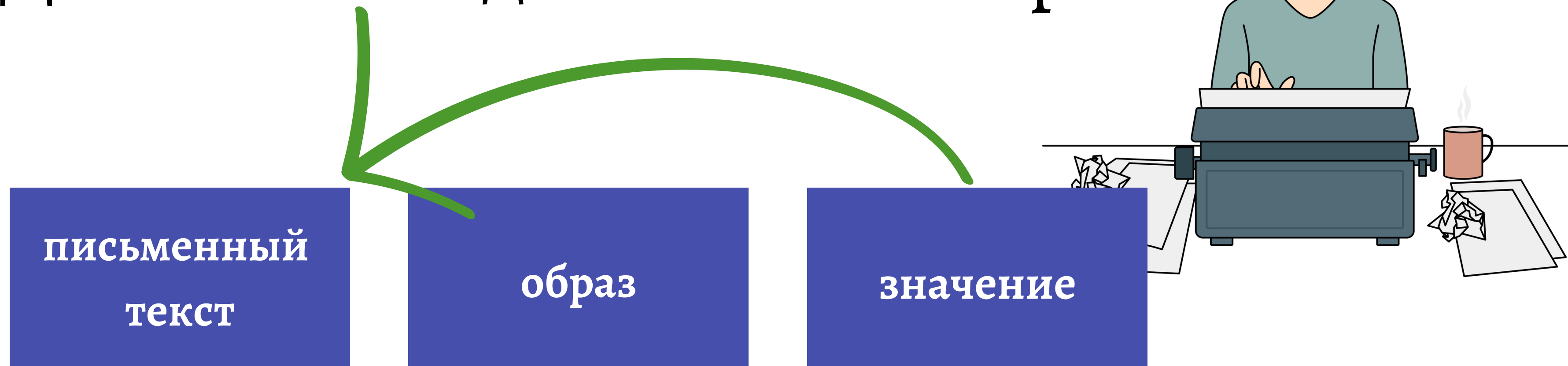
Командам предлагается вытянуть дополнительную карточку с поступком.

Формулировка задания:

«Прошло три года. Вы узнали, что ваш герой совершил поступок. Изменился ли герой за это время? Обоснуйте ответ».

Обсуждая новый поступок, команда должна не только заново определить черты персонажа, но и сравнить их с теми чертами, которые были описаны ранее. Важно обратить внимание учеников на то, что в первый раз сравнивались два поступка, совершённые в одно время, и образ героя рассматривался как статичный.

Домашнее задание после игры



Дома в спокойной обстановке каждый ученик может пройти путь писателя, опираясь на проработанный в школе материал. Это дополнительная, но обязательная работа. Вся информация должна «схлопнуться» в сознании ученика.


Идеально, если каждый сам осознанно свяжет форму и содержание.

Формулировка задания должна позволить ученику творить в зоне своего ближайшего развития: «Ты писатель. Представь читателю героя, который получился у твоей команды. Напиши не менее 100 слов. Если хочешь, продолжи рассказ».

Как усложнить игру

**Работа
с сильным
классом**

1. Предложите описать мир, в котором живёт получившийся герой. Индивидуальная работа. Переходим к понятиям «художественное время» и «художественное пространство».
2. Предложите обсудить, какие герои могли бы быть из одной книги. Вопрос классу, возможная дискуссия. Переходим к понятиям «система образов героев», «тема произведения», «идея произведения».
3. Пусть все получившиеся герои – персонажи одной книги. Каким мог бы быть сюжет? Вопрос для обсуждения по группам. Переходим к понятиям «сюжет», «фабула» и «система образов героев».



Что делать после игры

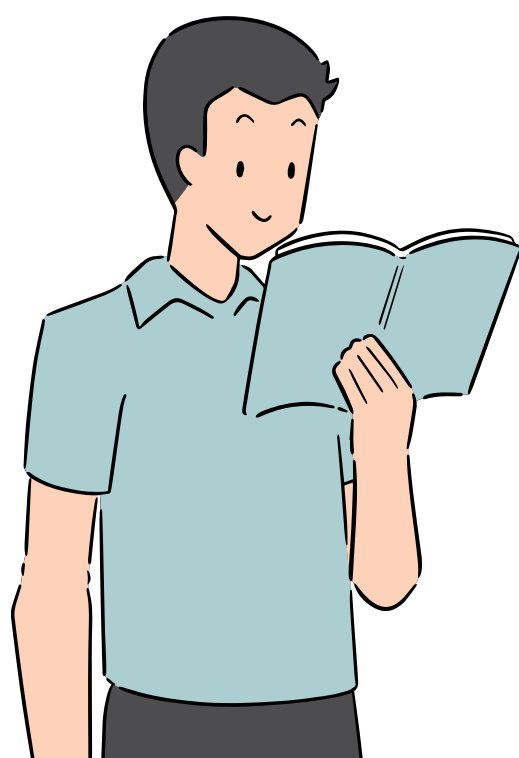
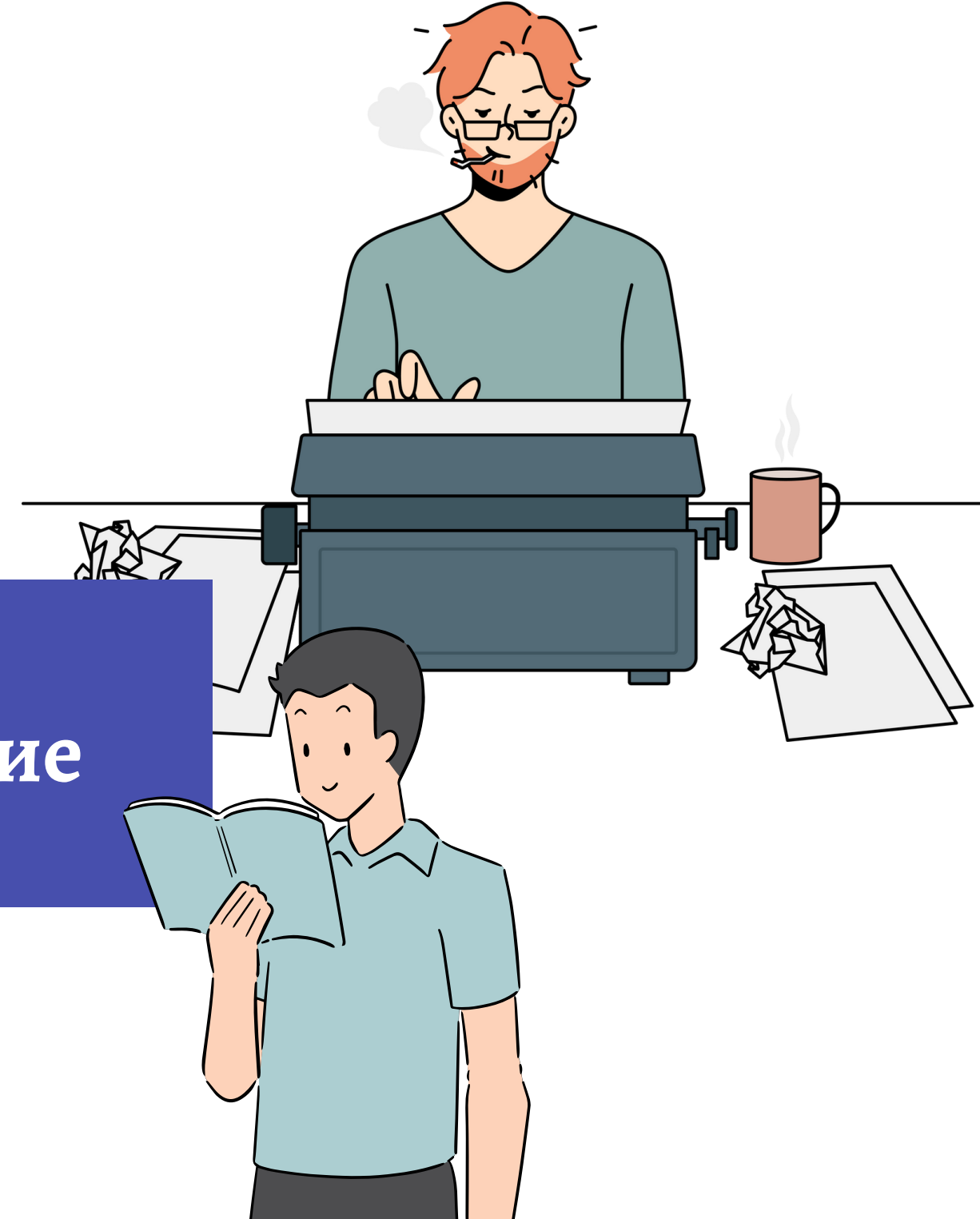
1. Играть ещё – может быть, устроить школьный турнир по «Франкенштейну».
2. Придумывать и добавлять карточки в каждую колоду. Это даже полезнее самой игры.
3. Смотреть и обсуждать короткометражные фильмы, обращая внимание на режиссёрскую, актёрскую и операторскую работу.
4. Заниматься выразительным (актёрским) чтением, обсуждая, почему именно таким голосом и с такой интонацией надо читать реплики героев.
5. Делать коллажи, инсталляции, стенгазеты и т.п., показывая героев изучаемых произведений.
6. Заниматься литературным творчеством.

Что хотел
сказать
автор?

письменный
текст

образ

значение



Пришла пора сводить все навыки вместе и переходить к анализу текста в привычном нам виде. Не забывайте при этом, что читатель становится соавтором.