Сценарий урока «Квест по роману Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание»

1. **ФИО** Кураленко Светлана Владимировна, Рудаков Леонид Николаевич
2. **Учреждение** Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Причулымская средняя школа», Ачинский район, Красноярский край
3. Учитель русского языка и литературы, учитель истории и обществознания
4. 10 класс
5. Интегрированный урок литература и обществознание
6. **Тема урока** «Преступление или преступления» по роману Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание»
7. Данный урок входит в раздел «Русская литература II половины ХIХ века. Творчество Ф.М. Достоевского». На изучение раздела отводится 14 часов. На предыдущих уроках учащиеся уже познакомились с биографией писателя, историей создания романа, композицией и системой образов. К данному уроку учащиеся подготовили индивидуальные сообщения по темам «Образ Сони Мармеладовой, Катерины Ивановны, Лужина, Свидригайлова, Мармеладова». Данный урок является выполнением учебного литературного квеста. На проведение отводится 1 час.
8. Цель. Проанализировать поступки литературных героев и соотнести со статьей о противоправном деянии. Сделать вывод о том, одно ли преступление описывает Ф.М. Достоевский в романе «Преступление и наказание». Наказаны ли преступники за свои преступления?
9. Задачи урока.

1.**Образовательная** формировать у учащихся умение выделять главное, существенное в изучаемом материале, сравнивать, обобщать изучаемые факты, логически излагать свои мысли;

сформировать умения и навыки учебно-познавательного характера: наблюдение изучаемых предметов и процессов, установление существенных признаков и черт наблюдаемых предметов и явлений, связей и отношений между ними, запись результатов наблюдений.

2.**Развивающая** развивать интеллектуальные качества учащихся, познавательный интерес и способности, используя данные о применении изучаемых явлений в окружающей жизни; вырабатывать умение наблюдать явления, по результатам делать выводы, обобщения, видеть проявления изученных законов и явлений в жизни;

развивать учебно-организационные умения: принимать и намечать задачи деятельности; рационально планировать деятельность;

3.**Воспитательная** воспитывать ответственность за результаты учебного труда, понимание его значимости;

уважение закона и правопорядка

**Личностные УУД**

уважение закона и правопорядка

готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности; готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения

способность оценивать ситуацию и принимать осознанные решения

**Регулятивные УУД**

умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

**Познавательные УУД**

знание содержания, понимание ключевых проблем произведения;

сформированность устойчивого интереса к чтению;

способность выявлять детали в художественном произведении и выражать свое отношение к событиям, как в устной, так и в письменной форме;

логические универсальные действия, постановка и решение проблем

**Коммуникативные УУД** планирование учебного сотрудничества, постановка вопросов, разрешение конфликтов; учебное сотрудничество

10.Целесообразность использования данной формы урока.

Квест - ролевая игра, связанная с поиском и обнаружением информации для решения образовательных задач. Применение технологии квест при работе с подростками обосновывается тем, что именно в среднем и старшем школьном возрасте обостряется вопрос общения, взаимодействия учащихся. Кроме того, в процессе обучения происходит уход от игровой деятельности. Таким образом, нередко, дети, начиная с младшего подросткового возраста, сталкиваются с рутинностью обучения. В свою очередь квест успешно справляется с возникающими на этапе подросткового возраста педагогическими задачами. Он то и дело ставит ребёнка в ситуацию выбора, заинтересовывает и побуждает анализировать, решать интеллектуальные и физические задачи, искать новые творческие пути решения, взаимодействовать с окружающим пространством и людьми.

11.Оформление кабинета: при входе на полу – письмо от Раскольникова. На доске – портреты героев романа и их описания. В центре – стол с вазой, наполненной водой, с цветком. В дальнем углу – кадка с цветком. В другом углу – стойка с платками.  Полка с книгами (УК, КОАП, текст, медицинский справочник). По стене на столах рамки с видами Петербурга. На учительском столе – компьютер, Похвальный лист, рамка, купюра 100 рублей.

|  |  |
| --- | --- |
| Герои | Ключевые позиции |
| СОНЯ МАРМЕЛАДОВА | На доске – фрагмент из романа (описание, портрет). Стойка с платками, шарфами. На каждом – цифры (18, 35, 89). Среди них – зеленый платок с цифрой 18 (возраст Сони) Цифра черного цвета. Соответствует цвету закладки на странице КОАП (Статья 6.11 – Занятие проституцией) |
| ПЕТР ПЕТРОВИЧ  ЛУЖИН | На доске – фрагмент из романа (описание, портрет). Записка: «Число 3 символизирует Божественное совершенство (Святая Троица). Где в романе встречается это число?» Разрезанная  таблица – пазл «Число 3 в романе», на обороте фрагмент о клевете на Соню.  Цифра 100 рублей зеленого цвета. Соответствует цвету закладки  на странице УК РФ (Статья 129- Клевета) |
| СЕМЕН ЗАХАРОВИЧ  МАРМЕЛАДОВ | На доске – фрагмент из романа (описание, портрет). Записка: «Если правильный цветок ты польешь, то причину смерти назовешь». Из вазы с водой на столе поливаем цветок с трубкой, в которой спрятан киндер с цифрой 25 рублей красного цвета. Соответствует цвету закладки на странице УК РФ (Статья 264 – ДТП) |
| КАТЕРИНА ИВАНОВНА | На доске – фрагмент из романа (описание, портрет). На книжной полке – медицинский справочник – страница о туберкулезе с фрагментом текста романа о Похвальном листе Катерины Ивановны. Похвальный лист – на учительском столе с номером 156 фиолетового цвета. Соответствует цвету закладки на странице УК РФ (Статья 116 – Побои) |
| Аркадий Иванович  СВИДРИГАЙЛОВ | На доске – фрагмент из романа (описание, портрет). Коробка с флешкой на замке. Ключ от замка спрятан в классе. Найти ключ и открыть замок. Прослушать запись монолога Свидригайлова о 30 тыс. серебром. В красной рамке на столе учителя эта цифра написана желтым цветом. Соответствует цвету закладки на странице УК РФ  (Статья 110 – Доведение до самоубийства) |
| ПЬЯНАЯ ДЕВОЧКА НА БУЛЬВАРЕ | На доске – фрагмент из романа (описание, портрет). Рамки с видами Петербурга. На обратной стороне одной из них записка: « О свет! Пролейся, помоги и преступленье освети!» На светильниках над доской лежат зонтик, перчатки, шейный платок с цифрой 15-16 лет синего цвета. Соответствует цвету закладки на странице УК РФ (Статья 131 – Изнасилование) |
| ИТОГ | Играющие собрали цифры разного цвета. Из УК, КОАП выписали номера статей. На стене - лист с цветовой гаммой в нужной последовательности, в центре флешка «ПРЕСТУПЛЕНИЕ».  Учащиеся соединяют флешку через шнур с компьютером. Вводят пользователь «ПРЕСТУПЛЕНИЕ», пароль, правильно найденный ими (цветовая последовательность цифр). На экране компьютера открывается письмо к участникам квеста, в котором указано местонахождение ключа. |

12.   Правила квеста.

Для игры формируется команда (команды) из 10 человек. В течение всей игры команда находится внутри одного кабинета, дверь которого закрыта на ключ. Игрокам необходимо за 1 час обнаружить все «улики», раскрыть все «преступления», чтобы найти ключ от входной двери и выйти.

Во время квеста в кабинете вместе с командой находится наблюдатель, функция которого следить за соблюдением установленных правил участниками игры. Также в пользовании наблюдателя находится телефон для связи команды с рабочей группой квеста с целью получения подсказки (команда имеет право на три подсказки).

13.  Инструктаж участников, объяснение правил игры.

14.Ход урока

**Учитель 1:** Мы забываем про реальный мир,

Очередную книгу открывая,

И в мир художественный проникаем,

И попадаем на войну иль пир.

Мы в тишине страницами шуршим.

Нам так близка история героя!

И плачем о судьбе, ему же вторя,

И радуемся жизни вместе с ним.

Лист за листом…На каждый слов игра

Выходит в ряд, шепча о разных судьбах.

О добрых или злых, но всё же людях,

Из-под писательского щедрого пера.

**Учитель 2:** Уважаемые участники квеста!

Квест – это путешествие по произведению к определенной цели через преодоление трудностей.

Наш квест посвящен знаменитому роману «Преступление и наказание» Федора Михайловича Достоевского. Об идее своего романа Достоевский так писал издателю Михаилу Никифоровичу Каткову: «Это психологический отчет одного преступления». А давайте подумаем – одного ли? Название квеста: **«Преступление или преступления?»** Поспорим с классиком? Что-то подсказывает нам, что не один Родион Раскольников преступил черту закона.

Ваша команда, находясь внутри кабинета, будет решать этот вопрос.  Конечная цель  – найти ключ от кабинета и выйти на свободу.

**Учитель 1:** Для того чтобы успешно пройти квест, Вам необходимо ознакомиться со следующими **правилами**:

1. Вам рекомендуется быть внимательными к каждой детали: предмету, цифре, цвету и т.д.
2. К реквизиту квеста запрещается прилагать физические усилия: нельзя ничего отрывать, ломать, рвать.
3. Вам запрещено входить с мобильными телефонами в кабинет, где проходит квест.
4. Вы не сможете выйти из кабинета, пока не найдете ключ.

**Учитель 2:**

**Алгоритм действий группы**

1.Найдите соответствия портрета и портретного описания

2. Найдите предметы, расположенные в кабинете, которые относятся к конкретному образу.

3.Ответьте на вопрос: «Какую роль в раскрытии образа играет число, указанное на вещи, принадлежащей герою?»

5. Найдите в своде законов статью о противоправном деянии. Запишите номер статьи на доске под портретной характеристикой соответствующего героя

6.Впишите в цветную ленту номер статьи в соответствии с цветом закладки в своде законов 7.Заполните ментальную карту

8. Оцените работу одноклассников

9. При затруднении обратитесь к консультантам (за все время квеста можно обратиться за помощью только 3 раза)

3.   Проведение квеста.

**I этап**. Общий сбор в назначенное время в назначенном месте. Повторный инструктаж (правила игры, техника безопасности и т.п.).

**II этап**. Прохождение командой квеста и выполнение заданий.

При входе в кабинет на полу лежит письмо Раскольникова

Строчка за строчкой,

Фраза за фразой –

Ты только вдумайся,

Только всмотрись –

Откроется самая главная мысль!

Как связаны между собой платки и прикрепленные к ним бирки с указанием возраста? А Похвальный лист и медицинский справочник? Лошадь и 25 рублей? Самоубийство и 30000 рублей серебром? Какие тайны хранят в себе великолепные пейзажи Петербурга? И что таится под замком в желтой коробке? Как все это связано со сводом Законов? За 1 час вам нужно обнаружить все «улики», раскрыть все «преступления», чтобы найти ключ от входной двери и выйти. На кону – жизнь…

Вернее, пятерка по литературе и  честь называться знатоком культового романа Ф.М. Достоевского!

Желаю всем удачи! Ваш Родион Раскольников

После того, как играющие собрали цифры разного цвета из УК, КОАП, выписали номера статей, необходимо в нужной последовательности их записать в лист с цветовой гаммой на стене, в центре флешка «ПРЕСТУПЛЕНИЕ».  Учащиеся соединяют флешку через шнур с компьютером. Вводят пользователь «ПРЕСТУПЛЕНИЕ», пароль, правильно найденный ими цветовая последовательность цифр. На экране компьютера открывается письмо к участникам квеста, в котором указано местонахождение ключа.

Письмо

Уважаемые игроки! Вы достойно прошли все испытания. Поздравляю! Остался еще один шаг. Откройте верхний правый ящик письменного стола учителя, возьмите ключ, откройте дверь. Вы свободны!

**III этап**.  Сбор команды после завершения квеста, само и взаимооценивание и рефлексия: заполнение ментальной карты. Подведение итогов игры.

**Сделайте вывод:**

**Учитель 1:** 1.Преступление или преступления были описаны в романе Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание»?

2.Кто и какие преступления совершил? Понесли ли они за это наказание?

3. Где в романе встречается число 3? Что оно символизирует? (Христианские знаки - символы трехзначия - Святая Троица, воскрешение Христа через три дня после смерти, сдвоенная цифра три, определяющая возраст Иисуса Христа. Как мы видим, с этим числом писатель связывает божественное, идеальное начало сущности мироздания).

4. Какой герой еще совершил преступление? И что связывает малярная кисть и серьги с бирюзой? (Миколка, заведомо ложные показания. Миколка - маляр, красил соседнюю квартиру. Нашел коробочку с серьгами за дверью, продал в распивочной за 2 рубля)

**Учитель 2:** «Правда ли, что за каждым преступлением следует наказание?» — сложный и многогранный вопрос. Но я считаю, что за каждое преступление человек все равно несёт наказание, физическое или душевное. Ведь несмотря на то, что избежать раскрытие преступления возможно, от себя не убежишь и наказанием станут муки совести. Конечно, совесть можно усыпить ненадолго, но заглушить невозможно, а это значит, что за каждым преступлением при любых обстоятельствах следует наказание.

IV этап. Домашнее задание.

1. Написать сочинение на тему «Согласны ли Вы с утверждением А.де Сент-Экзюпери: «Суди себя сам. Это самое трудное. Себя судить куда труднее, чем других. Если ты сумеешь правильно судить себя, значит, ты поистине мудр». (На примере романа Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание»)
2. Повторить принципы уголовного судопроизводства

**«Ментальная карта»**

1.Центральный образ (символизирующий основную идею) рисуется в центре листа.

2.От центрального образа отходят ветки первого уровня, на которых пишутся слова, ассоциирующиеся с ключевыми понятиями, раскрывающими центральную идею.

3.От веток первого уровня при необходимости отходят ветки 2 уровня разукрупнения, раскрывающие идеи, написанные на ветках 1-го уровня.

4.По возможности используем максимальное количество цветов, для рисования карты.

5.Везде, где возможно, добавляем рисунки, символы, и другую графику, ассоциирующиеся с ключевыми словами.

6.При необходимости рисуем стрелки, соединяющие разные понятия на разных ветках.

7.Для большей понятности нумеруем ветки и добавляем символы