**Набиуллина Аделя Наилевна,**

**учитель русского языка и литературы**

**МБОУ «Гимназия №94 имени Л.Н.Мурысина»**

**г.Казани, Республики Татарстан**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА КИНОИГРЫ НА МАТЕРИАЛЕ ПОВЕСТИ ТАМАРЫ ЦИНБЕРГ «СЕДЬМАЯ СИМФОНИЯ»**

**И ФИЛЬМА «КРИК ТИШИНЫ» РЕЖИССЁРА ВЛАДИМИРА ПОТАПОВА**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Методическая разработка к классному часу, посвящённому блокаде Ленинграда - «Литературно-кинематографический квиз» по повести Тамары Цинберг и фильму Владимира Потапова «Крик тишины» (<https://zeroplus.tv/film/krik-tishiny>).

Актуальность разработки

В старших классах на изучение темы войны в курсе истории отводится 13 часов, однако темы, посвящённой именно блокаде Ленинграда, нет. Это событие изучается на одном уроке в 10 классе при раскрытии темы «Начало Великой Отечественной войны. Битва за Москву и блокада Ленинграда». В курсе русской литературы тоже нет отдельной темы, посвящённой именно блокаде Ленинграда. Чаще всего о ней говорят, когда изучают творчество Анны Ахматовой. Благодаря курсу родной (русской) литературы в старших классах изучаются произведения, посвящённые жизни и подвигам простых жителей Ленинграда во время блокады (дневники Ольги Берггольц, «У Лёки большие щёки» Е.Коровиной, «Девочки с Васильевского острова» Ю.Яковлева, «Блокадная книга» Д.Гранина и А.Адамовича и др.) Одним из таких произведений является и повесть Тамары Цинберг «Седьмая симфония», по которой снят художественный фильм Владимира Потапова «Крик тишины» (2019).

Цель:

- Формирование у старшеклассников исторического и нравственного осознания последствий войны через эмоционально-интеллектуальное погружение в фильм «Крик тишины», развитие способности к критическому осмыслению и сочувствию.

Задачи:

1. Образовательные

- Обобщить и углубить знания о конкретном историческом периоде и событиях, показанных в фильме.

- Обратить внимание на значимые детали и художественные приёмы, исторические факты, на которых основан фильм.

2. Развивающие

- Развить навыки критического мышления: анализ причинно‑следственных связей, интерпретация мотивов персонажей.

- Развить коммуникативные навыки через обсуждения, дебаты и командную работу.

3. Воспитательные

- Формировать эмоциональную эмпатию к жертвам войны и уважение к памяти пострадавших.

- Воспитывать гражданскую ответственность, толерантность и стремление к мирному урегулированию конфликтов.

4. Практические (игровые)

- Сформировать умение применять исторические знания в моделировании ситуаций, принятии решений и аргументации своей позиции.

- Практиковать навыки коллективного планирования и прохождения игровых этапов (ролевые сценарии, квест‑этапы, решение моральных дилемм).

5. Оценочные

- Проверить уровень понимания сюжета и исторического контекста фильма.

- Оценить способность учащихся анализировать и формулировать собственную позицию по этическим и историческим вопросам.

Рекомендуемые критерии успеха:

- Активное участие не менее 80% учащихся.

- Способность формулировать 3–5 аргументов в дискуссии по вопросам квиза.

- Корректное различение фактов и художественных допущений в обсуждении.

Подготовка к игре

Предполагается, что перед проведением игры учащиеся 10-11 классов уже изучили тему блокады на уроках истории, а также прочитали повесть Т.Цинберг «Седьмая симфония» или посмотрели фильм В.Потапова «Крик тишины».

Необходимое оборудование и материалы:

1)Компьютер или ноутбук, проектор, колонки или смарт-доска.

2)Стулья по количеству участников, столы по количеству команд.

3)Бланки ответов, черновики и ручки, ножницы.

4)Меловая доска и мел или флипчарт и маркер для записи промежуточных результатов команд.

5)Секундомер/таймер.

6)Фоновая музыка, дипломы и подарки командам – по желанию.

Характеристика игры:

Интеллектуальная, командная.

Возраст игроков – 15-18 лет (учащиеся 10-11 классов).

Количество участников – от 10 до 35, не считая ведущего (учителя или подготовленного ученика или родителя[[1]](#footnote-1)).

Длительность игры - 40 минут.

Площадка проведения – кабинет/актовый зал/киноклуб.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки делятся на команды по 5 - 6 человек (произвольно, при помощи случайной выборки или при помощи учителя/ведущего) и садятся за специально приготовленный стол. Затем игроки придумывают название команды, оповещают ведущего о том, как называется их команда.

Ведущий записывает названия команд на доске, объясняет правила игры и раздаёт командам бланки ответов (*приложение*).

Игра состоит из 4 туров, в каждом из которых 5 вопросов.

Первый тур – «Иллюстрации». Командам одновременно в течение 30 секунд предлагается ответить на вопросы при помощи кадра или видеоотрывка из фильма В.Потапова «Крик тишины». Ответы записываются на бланке ответов №1 и сдаются в конце тура. За правильный ответ на вопрос 1 команда получает один балл, за вопрос 2 – два балла, за вопрос 3 – три балла, за вопрос 4 – четыре балла, а за вопрос 5 – пять баллов. После первого тура объявляются правильные ответы, ведущий/счётная комиссия[[2]](#footnote-2) ведёт подсчёт баллов.

Второй тур – «Факты». Командам одновременно в течение 60 секунд предлагается ответить на текстовые или видеовопросы по видеоотрывкам из фильма В.Потапова «Крик тишины». Ответ на каждый вопрос записывается на отдельных бланках №2, которые сдаются после каждого вопроса. За каждый правильный ответ на вопросы тура команда получает один балл. После каждого вопроса ведущий объявляет правильные ответы. В конце тура ведущий фиксирует на доске/флипчарте количество баллов за два тура у каждой команды.

Третий тур – «Тема». Командам одновременно в течение 60 секунд предлагается ответить на текстовые вопросы, объединённые одной темой – «Седьмой симфонией» Д.Шостаковича. Ответ на каждый вопрос записывается на отдельных бланках №3, которые сдаются после каждого вопроса. За каждый правильный ответ на вопросы тура команда получает один балл. После каждого вопроса ведущий объявляет правильные ответы.

Четвёртый тур – «Звуки». Командам одновременно в течение 30 секунд предлагается ответить на текстовые вопросы при помощи звуков или видеоотрывков из фильма В.Потапова «Крик тишины». Ответ на каждый вопрос записывается на отдельных бланках №4, которые сдаются после каждого вопроса. В этом туре можно получить 1 или 2 балла за правильный ответ или 0 и -2 балла за неправильный ответ. Если команда уверена в ответе, то рядом с ним она пишет «х2», если не уверена – не пишет. В случае неправильного ответа и при условии, что команда написала рядом с ответом «х2», баллы вычитаются – минус 2 балла за каждый неверный ответ с «х2». В случае отсутствия «х2» команда получает за верный ответ 1 балл, за неверный – 0 баллов. В случае правильного ответа и при условии, что команда написала «х2» рядом с ответом, команда получает 2 балла за верный ответ. После каждого вопроса ведущий объявляет правильные ответы.

В конце игры счётная комиссия/ведущий подводит итоги и фиксирует результат каждой команды на доске. После объявления результатов команды приглашаются на награждение.

ПРИЛОЖЕНИЕ

БЛАНК ОТВЕТОВ №1

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 ВОПРОС\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2 ВОПРОС\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3 ВОПРОС\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4 ВОПРОС\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5 ВОПРОС\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

БЛАНКИ ОТВЕТОВ ДЛЯ ТУРОВ №2,3,4

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название команды  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Вопрос 1 | Название команды  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Вопрос 2 | Название команды  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Вопрос 3 | Название команды  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Вопрос 4 | Название команды  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Вопрос 5 |

ТАБЛИЦА ДЛЯ СЧЁТНОЙ КОМИССИИ/ВЕДУЩЕГО

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название команды | Тур 1 | Тур 2 | Тур 3 | Тур 4 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. Возможен семейный формат игры, к примеру, на родительском собрании. [↑](#footnote-ref-1)
2. В состав счётной комиссии могут входить другие учителя, представители других классов или родители учащихся. [↑](#footnote-ref-2)