

**Всероссийская олимпиада школьников по литературе
2017-2018 учебный год**

**Муниципальный этап
11 класс**

Комментарии к заданиям и критерии оценивания работ

Анализируя текст, ученик должен показать *степень сформированности аналитических, филологических навыков* – именно они и станут предметом оценки. Ученик сам определяет методы и приемы анализа, структуру и последовательность изложения своих мыслей. Важно, чтобы анализ текста приводил ученика-читателя к главному – пониманию автора, смысла его высказывания, его позиции, способов, которыми он эту позицию выразил. Под «целостным анализом текста» мы понимаем *не обязательный учет и скрупулезное описание* всех его структурных уровней — от фонетической и ритмико-метрической стороны до контекста и интертекста: мы рекомендуем сосредоточиться на тех аспектах текста, которые актуализированы в нём и в наибольшей степени «работают» на раскрытие заложенных в нём смыслов. Специально оговариваем: *анализ текста – это не повод демонстрировать знание филологической терминологии*; цель его не в создании наукообразного текста о тексте художественном. Обилие терминов в работе ещё не означает научности. Гораздо важнее сказать о своём понимании ясно и точно, а термины использовать к месту и дозированно.

I. Аналитическое задание

Критерии оценки аналитического задания распространяются как на работы, в которых анализируется прозаическое произведение, так и на работы, посвящённые анализу поэзии.

С целью снижения субъективности при оценивании работ предлагается ориентироваться на ту шкалу оценок, которая прилагается к каждому критерию. Она соответствует привычной для российского учителя **четырёхбалльной системе**: первая оценка – условная «двойка», вторая – условная «тройка», третья – условная «четвёрка», четвёртая – условная «пятерка». Баллы, находящиеся между оценками, соответствуют условным «плюсам» и «минусам» в традиционной школьной системе.

Пример использования шкалы. При оценивании работы по первому критерию ученик в целом понимает текст, толкует его адекватно, делает верные наблюдения, но часть смыслов упускает, не все яркие моменты подчеркивает. Работа по этому критерию в целом выглядит как «четвёрка с минусом». В системе оценок по критерию «четвёрке» соответствует 20 баллов, «тройке» – 10 баллов. Соответственно, оценка выбирается проверяющим по шкале «в районе» 15 баллов. Такое «сужение» зоны выбора и введение пограничных оценок-«зарубок», ориентированных на привычную модель

оценивания, поможет избежать излишних расхождений в таком субъективном процессе, как оценивание письменных текстов.

Оценка за работу выставляется сначала в виде последовательности цифр – оценок по каждому критерию (ученик должен видеть, сколько баллов по каждому критерию он набрал), а затем в виде итоговой суммы баллов. Это позволит на этапе показа работ и апелляции сфокусироваться на обсуждении реальных плюсов и минусов работы.

Критерии:

1. Понимание произведения как «сложно построенного смысла» (Ю.М. Лотман), последовательное и адекватное раскрытие этого смысла в динамике, в «лабиринте сцеплений», через конкретные наблюдения, сделанные по тексту.

Максимально 30 баллов. Шкала оценок: 0 – 10 – 20 – 30

2. Композиционная стройность работы и её стилистическая однородность. Точность формулировок, уместность цитат и отсылок к тексту произведения.

Максимально 15 баллов. Шкала оценок: 0 – 5 – 10 – 15

3. Владение теоретико-литературным понятийным аппаратом и умение использовать термины корректно, точно и только в тех случаях, когда это необходимо, без искусственного усложнения текста работы.

Максимально 5 баллов. Шкала оценок: 0 – 3 – 7 – 10

4. Историко-литературная эрудиция, отсутствие фактических ошибок, уместность использования фонового материала из области культуры и литературы.

Максимально 5 баллов. Шкала оценок: 0 – 3 – 7 – 10

5. Общая языковая и речевая грамотность (отсутствие языковых, речевых, грамматических ошибок).

Примечание 1: сплошная проверка работы по привычным школьным критериям грамотности с полным подсчетом ошибок не предусматривается.

Примечание 2: при наличии в работе речевых, грамматических, а также орфографических и пунктуационных ошибок, затрудняющих чтение и понимание текста, обращающих на себя внимание и отвлекающих от чтения (в среднем более трёх ошибок на страницу текста), работа по этому критерию получает ноль баллов.

Максимально 5 баллов. Шкала оценок: 0 – 1 – 3 – 5

Максимальный балл за задания аналитической части – 70 баллов

Н.В. Направления для анализа, предложенные школьникам, носят рекомендательный характер; их назначение лишь в том, чтобы направить внимание на существенные особенности проблематики и поэтики текста. Если ученик выбрал собственный путь анализа – он имел на это право, и оценивать надо работу в целом, а не наличие в ней исключительно размышлений по предложенным направлениям.

Комментарии к рассказу М. Осоргина «Игрок»

1. Действие рассказа происходит в 20-ых годах прошлого столетия. Автор рассказывает о встрече двух приятелей, знакомых еще по Москве, один из которых является заядлым игроком, для него жизнь - азартная игра, роковая увлечённость, захватившая его полностью.

Проблема игровой зависимости, тема игры, азарта, роковой увлеченности игрой, традиционная для русской литературы. Осоргин показывает человека, зависимого от азартных игр, перестающего контролировать свои побуждения и действия. Чаще всего это следствие слабоволия, пассивной жизненной позиции, социальной неприспособленности.

2. Произведения, в которых раскрывается эта тема - А.С.Пушкин «Пиковая дама», «Выстрел», М.Ю.Лермонтов «Маскарад», Л.Н.Толстой «Война и мир», Ф.М.Достоевский «Игрок».

3. Композиция рассказа довольно проста: изображённый мир обладает очевидной цельностью, все описанные события в произведении происходят за короткий промежуток времени (несколько часов). Стоит отметить, что в рассказе М.А. Осоргин использует кольцевую композицию. Главные герои встречаются в зале для игры в вист, а в конце произведения их пути расходятся: рассказчик – повествователь возвращается домой, а «клубный житель» снова усаживается за игровой стол.

4. Описание интерьера игрового клуба отодвигается на задний план, автор подчёркивает только состояние игрока, находящегося в зале, выделяет его «горящие глаза». У заядлых игроков нет личной жизни, семьи, друзей. Все их чувства и помыслы направлены на игру, и только на неё. Их противник - беспощадная фортуна, а единственные друзья – «кусочки бристольского картона».

5. Важной композиционной деталью рассказа являются монологи героя, в которых М.А. Осоргин показывает конфликт игрока с окружающим его миром, плоской действительностью. В одном из монологов героя автор подчёркивает мысль о том, что игра никогда не может быть использована во благо, никогда не приводит к добру.

6. «Играл не для себя, через час удвоил сумму, а ещё через час использовал последнюю сторублёвку». Мир игры и азарта, по словам игрока, выделяет его жизнь от тусклой повседневности. Автор указывает на неустойчивость психики главного героя, игрок в своём стремлении близок «к зверю».

7. Драматический пафос кроется как в описании самого игрока, так и в его монологах. Порой становится жаль главного героя, который меняет бесценный дар жизни на бессмысленную борьбу с жестокой фортуной. Описывая психологию игрока, М.А. Осоргин создаёт его собственную философию, объясняющую одержимость игрой. Автор использует выразительные *метафорические эпитеты* («безбрежной щедростью», «страшная низость», «нелепой судьбы»), придающие произведению эмоциональную окраску. *Анафора* («твоими картами, твоим счастьем») придаёт стройность и смысловую законченность монологам главного героя рассказа.

Сравнение («играл как бы шутя») показывает душевное состояние игрока, его волевые качества во время партии. *Оксюморон* («дрожал от удовольствия») описывает физическое и моральное состояние главного героя, играющего на самую крупную ставку в своей жизни.

8. М.Осоргин в своём рассказе использовал слово «азарт» 8 раз. Герой рассказа живёт только в этом мире, потому что азарт для него «лучшее в жизни», «азарт – святое дело, высокое дело». По словам игрока, азарт возносит человека к небу, сближает его с богами, «сжимает человеку сердце и горло сладкой целью мечты, страха и дерзання, швыряет в прах семью, труд, все проклятые добродетели человека, связавшие его по рукам и ногам и сделавшие жизнь вечным проклятьем».

9. Исследование состояния игрока во время игры (две истории в рассказе). Во время игры он ничем не дорожит, не думает о последствиях. Но тем не менее судьба однажды дала шанс игроку выиграть тысячи на доброе дело...

Первая история, рассказанная игроком московскому приятелю. Внутреннее побуждение предельно ясно: игрок хочет помочь больной женщине, используя игру. Цель достигнута – деньги выиграны, но азарт оказывается сильнее здравого рассудка, и он вновь оказывается во власти последней ставки. Это и есть игровая зависимость.

Вторая история. Её внимательно слушает собеседник, но чувствуется, что эта история вызывает в нём несогласие с позицией игрока. Он взял последние деньги из кошелька жены. «И чувствовал себя настоящим вором». Готов лгать, идти на конфликт, кражу. Игровая зависимость подавляет волю. Игровая зависимость – защитная реакция от проблем, депрессии, негативных чувств.

Игра сильнее духа: она вновь влечёт, заставляет идти на обман, на преступление, на конфликт с близкими. Приятелю эта история не понравилась: «Какая же тут красота?»

10. М. Осоргин удивительно точно описывает состояние героя, когда ему так необходимы деньги для игры. Обращаем внимание на глаголы действия: *встал, пробрался, шарил, нацупал, унёс, вынул, отнёс*. Как точно автор передаёт действия своего героя, готового украсть последние деньги из семьи: он уже не контролирует свои действия, его тянет в игровой зал. «Есть семья. И дети. У меня двое. Но это не важно». Увлечён игрой, семья отходит на задний план. Мир азарта, миг фортуны руководят волей героя. Игрок – эмигрант, оторван от родины, не имеет постоянной работы («Мертвая полоса. Бывает»). Чаше всего испытывает трудности в социальном плане (низкая заработная плата, нет возможности устроиться на высокооплачиваемую работу, проблемы у молодежи с работой)

«Глаза его всегда смотрели мимо предметов. А пальцы руки ни на минуту не оставались спокойными». Проявляет беспокойство, раздражительность, когда игра не идет.

11. Позиция автора предельно ясна: он против азартных игр, против такого состояния человека, когда в своей больной страсти игрок готов променять самые лучшие качества: честность, порядочность, ответственность.

Комментарии к стихотворению Вл. Высоцкого «Памятник»

1. Тема и образ памятника – ода Горация «К Мельпомене», перевод Ломоносова «Памятник» (только перевод), «Памятник» Г.Р. Державина, «Я памятник себе воздвиг нерукотворный...» А.С. Пушкина, эпилог поэмы «Реквием» А.А. Ахматовой.

2. Последовательно проводится тема отношения общества к искусству. Гораций – преклонение перед поэтическим искусством (достоин славы за то, что хорошо писал стихи); Державин – слово истины, сказанное царям (достоин бессмертия за то, что говорил правду и народу, и царям); Пушкин – призыв к милости, чувствам добрым + тема личной свободы, независимости от оценок толпы, критики соединяется с темой веления Божия.

Высоцкий ближе к Маяковскому с его желанием ударить динамитом по собственному изваянию – следствие давления современной массовой культуры, которое может до неузнаваемости исказить смысл творчества.

В стихотворении Высоцкого не только утверждается необходимость выхода из омертвевшего образа, но и последовательно описывается весь путь. В начале «Памятника» изображается превращение человека в статую («Охромил меня и согнули, К пьедесталу прибав: «Ахиллес»). Причём сама статуя ассоциируется с омертвлением некогда живой формы:

*И железные рёбра каркаса
Мёртво схвачены слоем цемента,
Только судороги по хребту.*

Если в мифологическом искусстве памятник всегда символ воскрешения, то в стихотворении Высоцкого звучит отрицание памятника и памяти как основных показателей не живой личности, а канонизированного, застывшего образа. Личность безгранична согласно определению, образ же всегда рамочен и напоминает в этом смысле результат работы гробовщика с деревянной меркой. Образ — лишь гипсовая маска, с которой «вчистую стесали Азиатские скульпы мои».

Последующее развитие стихотворения развивает мотив памятника как канонизированного образа поэта, утверждая торжество смерти над жизнью.

При внешнем динамизме глаголов здесь скорее изображается безжизненная суэта, которой сопровождается любое посмертное торжество с присущим ему в качестве обязательного элемента публичным лицемерием.

*Тишина надо мной раскололась,
Из динамиков хлынули звуки,
С крыши ударил направленный свет,
Мой отчаяньем сорванный голос
Современные средства науки
Превратили в приятный фальцет.*

Но в заключительной части происходит коренной перелом в традиционном сюжете оды. Совершается разрушение памятника и возвращение поэта в жизнь.

Командора шага злы и гулки!

*Я решил: как во времени оном,
На пройтись ли по плитам звеня?
И шарахнулись толпы в проулки,
Когда вырвал я ногу со стоном
И осыпались камни с меня.*

Аллюзия на пушкинскую тему (Командор – из маленькой трагедии «Каменный гость») — человек и статуя — достигают здесь синтеза. Статуя Командора начинает движение как памятник, но заканчивает его как человек, разрушающий памятник во имя свободы. Происходит гражданское воскрешение поэта во имя ненависти ко лжи.

*...падая вылез на кожи,
Дотянулся железной клюкой,
И когда уже грохнулся наземь,
Из разодранных рупоров всё же
Прохрипел я похоже: «Живой!»*

Ожившая статуя у Высоцкого знаменует его веру в неуничтожимость Слова и в наказуемость преступлений против культуры.

Лирический герой поэта предельно жизнелюбив, его нельзя соблазнить ни райскими садами, ни персональным монументом на площади. Вектором его существования остаётся правда и творческая независимость и свобода.

II. Творческое задание

Критерии оценки творческого задания

При оценке работы принимается во внимание:

1. Убедительность позиции автора творческой работы и выдвинутых в ее защиту аргументов — до 10 баллов
2. Литературная и общекультурная эрудиция автора при обосновании выдвигаемых тезисов – 10 баллов
3. Нешаблонность мышления, оригинальность работы -5 баллов
4. Речевое оформление, выразительность и ясность формулировок - 5 баллов.

Максимальный балл за творческое задание - 30 баллов

Максимум за всю работу – 100 баллов.