



Мы уже писали об опыте Центральной публичной библиотеки им. В.Г. Белинского г. Пензы. В первом номере 2019 года опубликована статья Е.А. Лобанкиной «Технологии “умных игр” в повышении читательских компетенций младшеклассников».

В конце июля стали известны результаты III Всероссийского конкурса авторских программ по приобщению детей к чтению, который проводит Российская государственная детская библиотека. В этом году на конкурс было представлено 92 программы, подготовленные специалистами библиотек, учителями, школьными библиотекарями, воспитателями детских садов. В номинации «Читаем со школьниками научно-популярную литературу» 2-е место заняла программа «Библиотека – территория детства. Читаем вместе с Вебландией», которую представила вышеназванная библиотека. Редакция журнала с большим удовольствием поздравляет коллег и желает в дальнейшем замечательных идей и проектов!

Уважаемые коллеги, обращаем ваше внимание, что в этом конкурсе принимают участие и школьные библиотекари. Например, в номинации «Эстетическое воспитание» 1-е место заняла программа литературных занятий «*Главное чудо света*» Людмилы Николаевны Ембулаевой (библиотекарь MAOY «Гимназия № 144», г. Екатеринбург). О ее программах вы можете прочитать в нашем журнале – номер 5 за 2019 год.

Кроме того, специалисты РГДБ в рамках «Мастерской авторских программ по приобщению детей к чтению» проводят вебинары, посвященные различным формам библиотечной работы.

На сайте РГДБ читаем: «... в библиотеках страны и других учреждениях культуры и образования, работающих с подрастающим поколением (музеях, театрах, школах, детских садах), накоплен богатый опыт работы с детьми, направленной на привитие интереса к чтению и повышение читательской мотивации.

Чтобы аккумулировать и распространить этот огромный опыт, РГДБ, как федеральный центр изучения и поддержки детского чтения, в 2014 году запустила проект «Мастерская авторских программ по приобщению детей к чтению». Отбор лучших авторских программ литературных занятий с детьми и создание единого, общедоступного банка таких программ, обучающие семинары, лекции и повышение квалификации библиотечных специалистов – вот главные цели этого масштабного проекта, объединившего всю Россию.

Уже 22–23 ноября 2019 года в Российской государственной детской библиотеке состоится III Всероссийский фестиваль авторских программ по приобщению детей к чтению, главным событием которого станет награждение лучших специалистов в этой области. Победители конкурса представят свои проекты и проведут мастер-классы. Уже традиционно на фестиваль съезжаются специалисты со всей России, чтобы познакомиться с «живым» опытом, «живыми» проектами, секретами мастерства и секретами успеха!





**Елена Анатольевна Лобанкина**, редактор научно-методического отдела ЦГПБ им. В.Г. Белинского, г. Пенза

Сайт: <http://penzacitylib.ru/>

# Библиотека и школа

Как создать проект, приносящий радость чтения



## Игры и книги

### *Где кончается литературный герой и начинается читатель?*

Игра, познание, рефлексия – в последнее время эти понятия прочно вошли в глоссарий библиотекаря-практика.

Разрабатывая проекты, ориентированные на работу с приемами смыслового чтения, специалисты все чаще обращаются к игровым технологиям, вовлекая юных читателей в увлекательный процесс осмысления художественных текстов, «проживания» событийных историй литературных персонажей, эмоционального поля произведения. Почему именно игра?

Рассмотрим её основные функции, связанные с задачами библиотечного обслуживания<sup>1</sup>:

- социокультурное назначение игры (игра – средство социализации личности: усвоения знаний, духовных ценностей и норм);
- межличностная коммуникация (моделирование различных ситуаций жизни, поиск выхода из конфликтов, обучение навыкам взаимодействия в социуме);
- функция самореализации человека (игра важна как сфера реализации себя как личности, поэтому сам процесс игры имеет большее значение, чем её результат или достижение какой-либо цели);

– диагностическая функция (человек ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), игра сама по себе это особое «поле самовыражения»);

– терапевтическая функция (игра используется для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении);

– коррекционная функция (игры объединяют, помогают справиться с критическими ситуациями, способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением);



<sup>1</sup> Збаровская Н.П. Обучающие игры в библиотеке: технология игрового имитационного моделирования [Текст]. – СПб.: Профессия, 2001. – 96 с.



– развлекательная функция (создание определённого комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости, возможность свободы в проявлении фантазии).

Эмоциональное разнообразие и насыщенность мира игры создает возможность вне рамок урока освоить материал, стимулировать воображение, фантазию, творческую энергию ребенка. Освоение игровых практик позволяет педагогу и ученику в искусственно воссозданной предметной среде проиграть, прожить, прочувствовать новые ситуации, примерить новые социальные роли. Известный психолог Р.С. Немов в своих работах отмечает, что именно в игре закрепляются новые мотивы деятельности детей. Н.К. Сафонова, канд. пед. наук, главный библиотекарь по научно-методической работе МКУК «Централизованная система детских библиотек» г. Челябинска в статье «Чтение и игра: к проблеме эволюции игровой деятельности в библиотечном пространстве» отмечает, что есть четкая граница между играми в библиотеке и библиотечными играми. Понятие «библиотечные игры» объединяет игры, содержанием которых является собственно книга (как компонент духовной культуры общества и как индивидуальное художественное явление), читательская деятельность во всем многообразии ее содержания, форм проявления и, наконец, библиотека (как элемент культурной инфраструктуры общества и как конкретное библиотечное пространство). Целевые послы библиотечных игр направлены на развитие культурной грамотности юного поколения, на формирование и углубление базовых читательских умений и навыков. Главная цель библиотечных игр –



подвигнуть ребенка к чтению, способствовать созиданию читающей личности<sup>2</sup>.

Возможность проживать жизнь литературных персонажей с использованием приемов театрализации, ролевых игр; живое обсуждение интересующих тем в непринужденной дружеской обстановке, совместная творческая работа, безусловно, привлекает современных детей, так как представляет для них притягательный и многогранный формат коммуникации. Данный формат, в отличие от распространенного сейчас виртуального способа общения, эмоционально обогащен, включает зрительные и тактильные контакты, подразумевает непосредственную включенность участников игры в процесс, объединяющий их единой целью, единым мотивом.

Разумеется, в рамках школьных уроков по литературному чтению и литературе постоянное использование игровых технологий в развитии интеллектуальных и личностных качеств обучающихся невозможно из-за жесткого регламента в освоении программного материала. Поэтому целесообразно предположить, что в помощь школе мог бы быть задействован институт библиотек. К настоящему времени муниципальные библиотеки активно работают не только над преобразованием внешнего и внутреннего пространства – территория чтения становится все более комфортной, притяга-

<sup>2</sup> Чтение и игра: к проблеме эволюции игровой деятельности в библиотечном пространстве // Чтение на евразийском перекрестке. Интеллектуальный форум чтения : сб. материалов форума (27–28 мая 2010 г.) / сост.: В.Я. Аскарлова, Ю.В. Гушул; М-во культуры Челяб. обл., ФГОУ ВПО «Челяб. гос. акад. культуры и искусств», Кафедра библиотечной информ. деятельности. – Челябинск : ЧГАКИ, 2010. – 296 с.