



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

Сайт: <http://penzacitylib.ru/>
Почта: metod@penzacitylib.ru
ФБ: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100006487054306>



Наш журнал давно следит за работой коллег из Пензы, которые очень профессионально представляют свой опыт на самых разных площадках – конференциях, семинарах, в сети. Сегодня в фокусе нашего внимания работа Центральной городской библиотеки г. Пензы. Здесь специалисты методического отдела разработали серию «умных игр» для младших школьников, сценарии игр по классике для учащихся 8-го класса, а также партнерские проекты со школами города.

Автор пишет:

«Современный ребенок, вооруженный практически с рождения различными гаджетами, научившийся “дрейфовать” в огромном информационном мире, взрослеет рано. Семья в России вся больше тяготеет к разобщенной модели, в которой ребенок, находясь в довольно юном возрасте, при свободном доступе к любой информации, способен создавать собственную систему ценностных ориентиров, исходя из окружающих его условий».

И далее: «Поколению “обращенных внутрь вселенных”, необходимо слушание и говорение. Причем оба процесса должны быть максимально осознанными и осмысленными. Практика уроков смыслового чтения для библиотек – не нова. Эффективность методик подкрепляется систематичностью занятий, максимальным эмоциональным погружением в тему и атмосферу произведения».

Опыт, который описывает Елена Анатольевна, очень созвучен с явлением «информационного парадокса», уже прозвучавшим в этом номере журнала: в книге «Медийный портрет подростка двухтысячных годов» есть такие слова: «благодаря открытой и всеобъемлющей информации с помощью интернета, дети имеют возможность быть независимыми от взрослых в получении интересующих их сведений. Однако они испытывают большую потребность в диалоге с авторитетными взрослыми по важным для жизни сведениям и вопросам».

Автор говорит о том, что дети «готовы к диалогу, открытой беседе. Ребята хотят быть услышанными, понятыми». А использование игровых технологий помогает тексту «оживать». Он «звучит, играет красками и цветом, это делает его более доступным, “проживаемым” для восприятия юных читателей». <...> «Важно подарить детям ощущение быть понятым, принятым и услышанным на территории книжного пространства – библиотеки».

В следующих номерах журнала мы обязательно расскажем «историю одного проекта» «Библиотека и школа. Как создать проект, приносящий радость чтения».

