



## ПОВЫШАЕМ СВОЮ КВАЛИФИКАЦИЮ

**И.И. ТИХОМИРОВА,**

доцент Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств

## От игры — к чтению, от чтения — к игре



**Б**иблиотечную педагогику, ориентированную на саморазвитие и самораскрытие ребенка, трудно представить без использования игры. Иногда сам текст читаемой книги играет с ребенком.

Об этом говорят, например, разделы книги «Классики: лучшие стихи

современных детских писателей», Среди них: «Размышлялки», «Удивлялки», «Шалилки», «Шпаргалочки», «Игралочки». Игра — в природе ребенка, а значит и в природе не только детской книги, но и библиотечной работы с детьми.

Неслучайно, рассмотрев роль метафоры, ее переносное и инновационное значение для обновления системы взаимодействия с читателем, библиотековед С.Г. Матлина в своей книге «Публичная библиотека: пути инновационного развития» органично перешла к понятию «Игра». Автор показала, что метафора и игра находятся в одном смысловом ряду. **Отсюда тенденция: «Формировать образ любой библиотеки как целенаправленно создаваемое игровое поле». Если эта тенденция наблюдается применительно к библиотекам для взрослых, то библиотекам для детей она присуща тем более.**

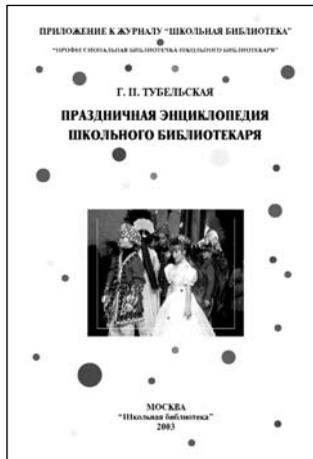
Существует множество определений понятия «игра». Мы остановимся на том, какое наиболее приближено к педагогическим и воспитательным направлениям библиотечной работы с детьми. Его дал известный специалист в области социальных коммуникаций, профессор А.В. Соколов. **«Игра есть творческое (продуктивное) духовное общение независимых субъектов, осуществляемое в рамках добровольно принятых ими условных правил и обладающее этической и эстетической привлекательностью».** Примени-

тельно к библиотечным играм в данном определении надо сделать уточнение: условные правила, которые принимает участник игры, устанавливает не сам ребенок, а разработчик игры или ее ведущий. Определение А.В. Соколова взяла за основу исследователь игрового начала в библиотечной работе с детьми доцент Самарского института культуры и искусств Н.П. Опарина. В своем учебно-методическом пособии «Литературные игры в детской библиотеке» (2007) она дала максимально полный перечень названий литературных игр, их функций и видов, используемых в библиотечной работе с детьми. Надо согласиться с ее суждением: **«Ребенок был бы безнадежно оторван от социума, не будь игры, где он приобретает не только умения и знания, но и систему ценностей, навыки общения, развивает механизм творческого сознания».** Придерживаясь классификации игровой деятельности, разработанной С.А. Шмаковым, Н.П. Опарина рассмотрела физические, психологические, интеллектуально-творческие, социальные и комплексные игры. К социальным играм она отнесла сюжетно-ролевые: подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы, имитационные, деловые и другие. Без игр не обходятся сценарии литературных праздников, презентации книг, литературных вечеров и иных комплексных культурно-досуговых мероприятий. Играм в детской аудитории посвящены отдельные периодические издания, такие как «Книжки, нотки и игрушки для Катюшки и Андрюшки», «Игра и дети», «Читаем, учимся, играем». Можно найти игры для детей и в журнале «Игровая библиотека». Много сценариев игр печатается на страницах журналов «Школьная библиотека», «Читайка», «Семейное чтение». Библиограф и специалист по детским праздникам, создатель «Праздничной энциклопедии школьного библиотекаря» (2003) Г.Н. Тубельская привела в этой и других своих книгах о праздниках массу игр, связанных с книгой и чтением в семье, школе, библиотеке.



Следует отметить факт создания в Самарской областной детской библиотеке специального литературно-игрового семейного салона «ЛИС», целиком специализирующегося на создании и реализации библиотечных игр самого разного типа, с включением в состав игры не только литературного материала, но и музыки, танца, песни.

Наблюдения психологов показывают, что современные дети перестали играть в игры, основанные на фантазии и перевоплощении. Эта форма игровой активности, в которой дети сами авторы, режиссеры и исполнители, уходит из их жизни.



**Ранняя рационализация дошкольного детства (подготовка к школе, обучение технике чтения) исключила игру из занятий детей. В этой связи роль библиотеки как игрового поля для ребенка приобретает особое значение.**

Неслучайно другой специалист по библиотечным играм, адресованным детям, доцент Челябинской академии культуры Н.К. Сафонова (она же сотрудник ЦГДБ им. А.М. Горького), назвала свою статью об этой проблеме, помещенной в сборнике «Растим читателя-творца» (2009), метафорически: ««Выиграть» читателя», т.е. насытить ребенка игрой и с ее помощью вырастить творческого читателя.

**Важно отметить, что Н.К. Сафонова разделила игры, проводимые в библиотеке, на две категории.** К первой отнесла подвижные и настольные, индивидуальные и групповые, деловые и творческие, какие можно проводить и вне стен библиотеки. Ко второй — игры собственно библиотечные (Сафонова Н.К. Игры в детской библиотеке: теории, методика, библиотечная практика. Челябинск. — 2006. — 58 с.) На них мы и остановимся. **В основе библиотечной игры всегда книга, читательская деятельность и библиотека.**

**Цель библиотечных игр, как она считает, развитие культурной грамотности ребенка, формирование и углубление базовых читательских умений и навыков. Вершиной достижений является формирование творческих импульсов для жизнотворчества читателя, обогащение его ресурсами, позволяющими ему при любых темпах быта жить духовной жизнью, воспринимать и чувствовать поэзию жизни.**

Среди игр, разработанных Н.К. Сафоновой, обращают на себя внимание особого рода вик-

торины, названные «викторины-салат». Надо сказать, что викторины — самая популярная библиотечная игра. Эту вопросно-ответную игру, сопровождаемую конкурсами, любят дети. Всякому хочется стать знатоком-победителем. На основе викторин проходят телевизионные игры «Самый умный», «К доске», «Своя игра». Много вопросов викторинного типа предлагается и в интеллектуальном-шоу «Умники и умницы». Викторины в библиотеке используются и в качестве самостоятельной игры, и как составная часть комплексных библиотечных мероприятий.

При всем положительном отношении к викторинам надо сказать, что их функция — больше контролирующая знания детей, чем развивающая. Творческий потенциал их не столь велик. «Викторина-салат» в этом отношении несет в себе развивающее начало. Строясь на читательском багаже, эта игра предлагает не только вспомнить то или иное произведение, назвать его, но и суметь по определенным сюжетным ходам, по стилистике отделить одно произведение от другого.

Н.К. Сафонова строит эти игры на материале сказок и называет их «Салат из сказок». «Ингредиентами» являются кусочки сказок, входящих в круг чтения детей определенного возраста. Из кусочков сказок автор игры создает новую сказку. Задача игроков — суметь распознать в структуре придуманной сказки составные части знакомых сказок. Ориентирами являются детали, имена, сюжетные повороты. Здесь работает не только память ребенка, но и его мышление, проверяются не только знания, но и глубина прочтения. «Салат» ведет ребенка к перечитыванию сказок, включенных в игру, и несет в себе развивающее начало.

Необычная викторина придумана библиотекарями ЦГДБ им. А.С. Пушкина в Петербурге. Она называется «Литературные герои разных стран». Викторина представляет собой литературный маршрут, соединяющий вопросы на знание героев с местом их «рождения». Участникам игры предлагается по имени героя (например, Пиноккио, Золушка, Дюймовочка и др.) угадать страну, где он родился. Другой вариант — называется страна, и в нее требуется «поселить» рожденных там героев, а заодно вспомнить автора и название книги. Библиотечный смысл ее состоит в том, чтобы обратить внимание детей на переводную литературу.

Но вернемся к опыту Н.К. Сафоновой. Особое внимание в своей книге она уделила «неторопливым» играм, разработанным в формате игрового



буклета. Эта игровая форма, как выявила Н.К. Сафонова, стала разрабатываться у нас в 90-е годы вместе с появлением в библиотеках полиграфической и множительной техники. Проведение игр в форме буклета имеет ряд особенностей. Назовем их:

1. Буклет создает возможность для персонализированного общения. Буклет выдается на руки читателю, пожелавшему принять участие в игре. Игра определяет читателю меру и порядок своих усилий, свой режим работы, форму представления результатов, позволяет читателю реализовать свой личностный потенциал.

2. Он увеличивает шансы ребенка на игровую успешность: у ребенка есть время подумать. Он чувствует себя максимально свободным, имеет возможность опереться на совет взрослых, что способствует раскрепощению его интеллектуальных и творческих потенциалов.

3. В игре очень сильно выражено авторское начало составителя буклета и самого читателя.

4. Буклет — это дистанционная игра, растянутая во времени. Нешаблонность, оригинальность и увлекательность игрового задания способны долго удерживать внимание читателя.

5. Каждое задание — плод творческих поисков и усилий автора буклета, что делает правомерным предложение читателю от собственного имени. Создаются «нити лирического натяжения» между автором и читателем.

6. Игра строится на личном читательском опыте ребенка и может иметь разную целевую установку. Например: провоцировать продвижение ребенка в книжных ресурсах («Летнее чтение»), стимулировать перечитывание, предлагать игровые идеи для творческой разработки и реализации. Игра имеет гибкую возрастную адресацию, рассчитана «на вырост».

Творческие задания в буклетах по своей сложности носят ступенчатый характер: от более простых к более сложным. Более простым является задание на фантазирование. Например, придумать свою модель «кашехода» для обитателей сказки «Горшочек каши», оказавшихся в ситуации уличного кашеизвержения, которое так смешит и восхищает маленьких читателей. Более сложные задания связаны со словом как главным конструктором художественного текста. Они обращают внимание читателя на специфику художественного текста и предлагают попробовать самим его сконструировать на предложенные темы. Еще большей сложности разработаны задания на интерпретацию художественных образов, требующие от читателя аргументированного рассуждения.



Взять, например, игровой буклет для учащихся 9—14 лет «Ученик сказочника», разработанный к юбилею Х.К. Андерсена. Он построен на трех уровнях сложности, названных «искалки», «рассуждалки» и «сочинялки». В заданиях первой сложности требуется найти в тексте сказок Андерсена тот или иной факт или сюжетный ход. Для «рассуждалок» задания строятся на интерпретации поведения персонажей, на определении смысла той иной сказки. «Сочинялкам» предлагается развить сюжет сказки, дополнить ее своими придумками. Выполнять задания читатели могут в разных формах: тетрадь, альбом, папка, дискета, компьютерный диск.

Игровые буклеты, разработанные Н.К. Сафоновой, трудозатратные как для библиотекаря, так и для читателя. Важной составной частью игры является ее завершающая встреча. Именно здесь подытоживаются смыслы проделанной работы, отмечаются творческие находки каждого участника. По выполненным работам изучается восприятие читателей, ценностные приоритеты детей. Данная игра рассчитана не на массового, а на элитного читателя. **Автор разработки игры отмечает, что такой читатель очень нужен в наши дни: он наиболее действенный и убедительный передатчик читательской культуры в детской среде.**





Многие игры, разработанные Н.К. Сафоновой и другими сотрудниками Центральной городской библиотеки им. А.М. Горького, носят комплексный характер. Некоторые формы из комплексов игр стали своеобразной классикой. Среди них «Кругосветное путешествие», «Книготека», «Бюро литературного туризма», «Ноев ковчег, или Книгопанорама двух тысячелетий», «Путешествие в Линдгренаду» и др. Ряд этих игр требует применения компьютерных технологий. Комплексные игры становятся хорошей профессиональной школой для библиотекарей, они требуют от них глубокого погружения в материал, изучения всех связей и опосредований, поиска путей и способов реализации художественных находок и идей. Важно отметить, об этом говорят сами сотрудники библиотеки, что читатели, выросшие на комплексных играх буклетного формата, сами становятся ресурсом библиотеки, так как в них пробуждается потребность трансляции своего читательского опыта другим посетителям библиотеки.

Разновидностью библиотечных игр являются библиографические игры. Теоретик библиографических игр для детей — известный библиограф Г.С. Ганзикова — относит их к классу дидактических, создаваемых в целях обучения и воспитания детей. О самой дидактической задаче знает только разработчик игры и ведущий. Что касается де-



тей — для них это игра, а значит, удовольствие, развлечение и радость. Увлечение игрой мобилизует интеллектуальные силы ребенка, развивает подвижность и гибкость ума, а наличие занимательности облегчает выполнение задачи, направленной на поиск и нахождение нужной информации. Игра помогает ребенку усвоить алгоритм поиска информации в СБА библиотеки, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению материала, повышению уровня библиографической грамотности. Библиографические игры, как и любые дидактические, в самих себе имеют контролирующее начало, которое помогает ребенку проверять успешность своих действий.

Одним из видов библиографических игр являются настольные игры (Ганзикова Г.С. Настольные библиографические игры в инновационной деятельности библиотекарей // Школьная библиотека — 2006. — № 3. — С. 23—39). К ним относятся библиографические викторины, библиографическое лото, библиографическое домино, конкурсы, кроссворды и другие игры.

Одной из разновидностей библиографических настольных игр являются игры-путешествия. Этот тип игры часто называют «бродилками». Игра требует компании игроков, разноцветных фишек и игрового поля с картинками и дорожками, на которых стоят в кружочках цифры, а путь вперед или назад указывают стрелки. За каждой цифрой скрывается вопрос. Перечень нумерованных вопросов, нацеленных на поисковую деятельность ребенка, находится у ведущего. Эта игра не надоедает детям, ибо несет в себе элемент открытий, тайн, секрета и радости от чувства удачи.

Расскажем об игре для детей младшего школьного возраста «За золотым ключиком», придуманной студенткой-дипломницей ПГИИК Т. Здебской и взятой Г.С. Ганзиковой для примера. Материал для игры построен на известном ребенку художественном произведении А. Толстого. Вот обращение к участникам игры, которое многое объясняет в ней: «Ты знаешь сказку А. Толстого “Золотой ключик, или Приключения Буратино”? Тебе наверняка нравится главный герой. Помоги ему дойти до таинственной двери, за которой хранится золотой ключик. Предстоит много испытаний. Но у тебя будет помощник — необыкновенная книга “Почемучка”. Она подскажет правильные ответы». На игровом поле изображен маршрут, ведущий от эпизода к эпизоду сказки. Вот надпись на одном из рисунков: «Лиса Алиса и Кот Базилио хотят обмануть Буратино. Помоги справиться с ними. Для этого по правилам игры на карточке с таким же рисунком нужно выбрать любой из вопросов («Какой зверь самый быстрый на свете?», «Какой



зверь самый маленький на свете?», «Какой зверь самый хитрый на свете?») и ответить на него, пользуясь энциклопедией «Почемучка». Если играющий не ответит, пропускает два хода. Специфика этой и других библиографических игр состоит в том, что они требуют не столько готового ответа, сколько правильного пути его нахождения. В игре происходит самообучение, которое ведет к преобразованию знаний в умения, а умений — в навык.

В своем спецкурсе «Инновационная библиографическая деятельность» Г.С. Ганзикова целый цикл занятий посвятила библиографическим играм. Большой опыт таких игр накоплен в Кировской областной детской библиотеке им. А.С. Грина, в Пермской краевой детской библиотеке им. Л. Кузьмина.

Говоря о применении игр в библиотеках, работающих с детьми, нельзя пройти мимо опыта Централизованной библиотечной системы г. Златоуста, о котором рассказала заведующая сектором библиотеки-филиала № 5 «Поиск» Н.А. Красильникова в статье «Современная педагогическая игротехника как средство читательского развития детей и молодежи в условиях библиотеки» («Библиотека: инновационное пространство чтения детей и молодежи: Сборник материалов межрегиональной школы инноватики. — Челябинск. — 2009. — С. 39–46). Эта библиотека в конкурсе «Свершения и мечты молодых библиотекарей» была отмечена дипломом «За глубину разработки проблемы», отраженной в их методическом пособии «Новые педагогические технологии в библиотечной практике: материалы из опыта работы с юношеством». Любимый жанр игр в этой библиотеке — ролевые игры, используемые в качестве средства творческого развития читателей. Так в игре «Кафе “Бродячая собака”: век спустя» каждая группа читателей представляет одно из литературных направлений Серебряного века. Символисты, акмеисты и футуристы должны назвать «свои» имена, представить программу, прочитать стихи. В этом им помогают книги и специально заготовленные материалы. Ролевая игра «Кто мы, славяне?» предполагает временное превращение аудитории в древнеславянских богов или обычного древнеславянского человека, рассказывающего об обычаях наших предков. Во время интерактивной игры «Злато...уст, Злато...рук, Злато...дел» участники разгадывали, какое отношение к Златоусту имеет изображение северного сияния, макет самолета, изображение авиационной пушки Волкова-Ярцева и др.

Используются в библиотеке «Поиск» и западные игровые технологии. Среди них «Шесть шляп мышления». Эта технология предлагает над лю-

бой проблемой поразмыслить шестью различными способами, подойти к ее решению с разных сторон. Применяется эта технология при обсуждении литературных произведений. Изобилие игр, применяемых в библиотеке «Поиск», носит не хаотичный характер. Каждая игра вписывается в ту или иную стратегию, на которую направлена деятельность библиотеки в тот или иной период времени. Библиотека стремится, чтобы все мероприятия, проводимые в ней, были интересными, необычными, активными и умными, а главное — развивающими детей.

**Особо остановлюсь на театрализованных играх, построенных на литературном материале и основанных на развитии способности детей к перевоплощению, требующему глубокого творческого прочтения произведения.**

Для примера приведу опыт ЦГДБ города Трехгорного Челябинской области. Эта библиотека позиционирует себя как центр развития творческой читательской деятельности, реализуемой в форме «Детского театра книжных представлений». Сцена для ребенка в этой библиотеке становится местом самовыражения и самоутверждения. В театре работают две студии. Одна для младшего школьного возраста — «Бусинка», другая для подростков, названная «Креатив». Главной формой сценических постановок является игра-спектакль, которая представляет собой особую сюжетную игру по мотивам одного или нескольких произведений, интересных и зрителям и актерам. Во время игры-спектакля литературные герои проводят викторины со зрителями по детским книгам, ритмические паузы для отдыха, загадывают загадки, то есть зрители становятся одновременно и участниками представления. Ребенок-зритель, став участником игры-спектакля, учится проявлять свою читательскую инициативу в ходе представления, выполнять задания героев, высказывать свое мнение и отношение к происходящему. Спектакль вызывает часто желание зрителей прочитать книгу, по которой поставлен спектакль. А актеров ставит в необходимость не только прочитать произведение, но и неоднократно перечитать его, чтобы создать сценический образ. Во время обсуждения будущего спектакля не остаются без внимания детали, которые подметили дети, их наблюдения, открытия, которые они сделали во время чтения произведения. Создание театра, который стал лауреатом Международного конкурса детского и юношеского творчества «Будущее планеты» (2008), потребовало от библиотекарей освоения театральной педагогики и побудило к активному самообразованию в этой области. Вместе с этим, вырос и педагогический уровень библиотечной деятельности и профессионализм библиотекарей



в целом. А для читателей «игра-спектакль» явился школой читательского мастерства. Творчески обогатились и те, и другие.

Заслуживает внимания библиотекарей, стремящихся к развитию творческого восприятия детей, игра, разработанная М.К. Ковалевой — учительницей сельской школы Ленинградской области, — годная для использования в библиотеке. Алгоритм этой игры: слушаю — чувствую — осознаю — выражаю в общении с другими. Дети садятся в круг, чтобы видеть лица и глаза друг друга и слушают поэтические строки лирического стихотворения. И далее по очереди — «движением по кругу» — делятся своими впечатлениями об услышанном, каждый следующий должен повторить высказывание предыдущего слушателя и высказать свое собственное мнение. Проговаривая фразу предыдущего, они открывают путь к пониманию другого. Вот, например, каким увидели поэта Бориса Пастернака по его стихотворению «Снег идет» подростки, участники игры-разговора:

— Я увидел поэта очень одиноким...

— Андрей увидел в этом стихотворении поэта одиноким, а мне он кажется немного грустным...

— Наташа представляет поэта грустным, а я думаю, что здесь звучит радость, ведь от снегопада светло и радостно...

— Я согласен с Настей, что в строчках стихотворения звучит радость, но больше здесь удивления и какой-то озорной улыбки — «с видом чудака».

По такому же принципу идет разговор дальше: «что я вижу», «что я слушаю», «что я чувствую», «что я вспоминаю». Таким образом, стихотворение не заканчивается на последней строчке. Оно продолжается в мыслях и чувствах читателей-слушателей, в их общении, творчестве.

В приобщении детей к книге большое значение наряду с играми имеют **конкурсы**, участво-

вать в которых нынешним детям очень нравится. Трудно найти сегодня библиотеку, работающую с детьми, которая бы не объявляла конкурсы, направленные на активизацию чтения. Масштаб конкурсов ширится. Примером может служить общегородской конкурс «Большая регата», проведенный в Санкт-Петербурге в 2008–2009 гг. В нем, кроме ЦГДБ им. А.С. Пушкина, участвовали 18 музеев и образовательных организаций города. В Международный День защиты детей 1 июня 2010 года состоялось закрытие «Большой регаты» в Океанариуме. Призеры конкурса отправились в сентябре 2010 года в плавание на паруснике в город Мечты. (Со списком литературы к маршрутам конкурса можно познакомиться в Сборнике материалов «Конкурс «Большая регата»», изданном Центральной городской детской библиотекой им. А.С. Пушкина. СПб., 2010).

Иногда конкурсы, ориентированные на чтение, приобретают всероссийский характер, каким, например, стал конкурс «100 сказок о книге и чтении», инициированный Русской школьной библиотечной ассоциацией.

Итоги конкурса, разработанного профессором Ю.Н. Столяровым, превзошли самые оптимистические ожидания. В общей сложности прислано 1412 работ с рисунками, поделками, текстами отзывов. Конкурсом охвачено 70% территории России. Было подсчитано: конкурс привлек к чтению сказок несколько десятков тысяч детей и оставил в их сердцах положительный заряд. Подводя итоги конкурса, Ю.Н.Столяров сказал: «В целом конкурс продемонстрировал, что возможности для привлечения детей к чтению имеются, важно только найти к ним соответствующий подход». Таким подходом и являются библиотечные игры и конкурсы.

Закончу разговор на эту тему цитатой из статьи С.Г. Матлиной «Игра как смыслообразующий феномен в библиотечной деятельности», помещенной в ее книге «Публичная библиотека: пути инновационного развития»: **«Игра, в высоком смысле слова, — не антагонист серьезной, вдумчивой, кропотливой работы, вне которой ни одна библиотека существовать не может. Но она не позволяет библиотеке захлестнуть себя рутинной, будит фантазию, становится мощным импульсом творческого развития личности и коллектива в целом».**

*(Глава из готовящейся к печати в издательстве «Профессия» книги И.И. Тихомировой «Библиотечная педагогика или воспитание книгой»)*

Фотографии предоставлены  
А.П. Семяновской, школа № 1811,  
г. Москва.