

2. ПРОЯВИ СВОЙ ТАЛАНТ...

Игры, конкурсы, задания

Игры ориентированы не столько на проверку начитанности подростков, знаний ими литературных фактов, сколько на развитие качественной стороны восприятия: его полноты, глубины, оригинальности. Их цель — организовать художественное мышление читателей-детей, выработать умение вчитываться в произведение.

2.1. КОНКУРС НА ЛУЧШЕГО ЧИТАТЕЛЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Требования к званию «лучший читатель».

Читатель должен проявить умения:

- ◆ внимательно читать текст, находить существенное даже в мелочах, чувствовать образное слово;
- ◆ фантазировать, выдумывать, находить ассоциации;
- ◆ эмоционально воспринимать читаемое произведение, обладать широким спектром чувств;
- ◆ проникать во внутренний мир персонажей, разбираться в их характерах;
- ◆ читать «между строк», угадывать своеобразие личности автора;
- ◆ видеть взаимосвязь в системе художественных образов;
- ◆ соотносить читаемое со своим опытом жизни, включать прочитанное в контекст реальности.

Названные умения и способности библиотекарь выявляет в процессе коллективного обсуждения конкретного произведения или игры «Путешествие вглубь строки» (см. с. 81—82). Возможна проверка этих качеств в индивидуальной работе с читателем.

Оценка результатов:

Лучшим читателем художественной литературы (или отдельного произведения) может быть назван тот, в ответах которого проявились оригинальность мышления, богатство фантазии, глубина размышлений, неординарность ассоциативных связей, широкая амплитуда чувств.

Тем, кто проявил отдельные читательские качества, могут быть присвоены номинации: читатель-исследователь, читатель-художник, читатель-фантазер, читатель-философ, читатель-психолог, а также: самый внимательный, самый проникательный, самый чуткий.

Такой конкурс никого из детей не оставит в обиде.

2.2. ДЛЯ ЧЕГО ТЫ ЧИТАЕШЬ? (игра для подростков 12–13 лет)

Цель игры – осознание и обогащение мотивации чтения художественной литературы.

Мотивация, или побудительные причины чтения, в значительной мере определяют результативность чтения, его влияние на личность. Опыт показывает, что подростки не всегда осознают мотивы своего чтения или же осознают очень обыденно. На вопросы: «Что дает тебе чтение?», «Зачем надо читать?», «Что побуждает тебя браться за художественную литературу?» – они дают часто стереотипные ответы: «Чтобы больше знать», «Чтобы быть умнее», «Чтобы лучше учиться», «Чтобы грамотнее писать» и т.п. Все они, как правило, утилитарны и не отражают подлинного назначения искусства слова влиять на сердца людей, возвышать потребности, содействовать духовному саморазвитию личности.

Участие в игре, обмен мнениями со сверстниками о мотивах чтения, исключение из общего «банка» суждений – банальных и поверхностных, стимулирует осознание подростком сугубо личностных мотивов чтения, соответствующих природе художественной литературы, с ее гуманистическими, эстетическими, психологическими и иными ценностями.

Условия игры. Число играющих от 2-х и больше. Возможно проведение игры в рамках одного класса. Для участия в игре каждому понадобится листок бумаги и ручка. Ведущий (библиотекарь) предваряет основное задание предложением сделать небольшую разминку: вспомнить пословицы и поговорки о чтении, известные афоризмы о роли книги, искусства, придумать девиз игры.

На листках бумаги в порядке нумерации дать не менее 5 кратких ответов на вопрос: «Для чего я читаю художественную литературу?» Максимум ответов не ограничен. По окончании работы участники зачитывают свои ответы вслух и сверяют их с ответами других. Одинаковые вычеркиваются. Остаются невычеркнутыми

только оригинальные суждения. Авторам предоставляется слово для обоснования и защиты неповторяющихся ответов.

Выигрывает тот, кто обладает наиболее оригинальной и самобытной мотивацией чтения и умением ее аргументировать и отстаивать.

Осознание и расширение мотивационного поля чтения — выигрыш для всех.