

Читаем и играем



Из опыта работы по привлечению детей к чтению

ИГРОВЫЕ технологии сохраняют лидирующие позиции в процессе обучения и воспитания подрастающего поколения. Центральная городская детская библиотека им. А. С. Пушкина активно использует их в работе по продвижению и развитию чтения детей и подростков.

В Библиотеке накоплен большой опыт по созданию интеллектуальных интерактивов для детей и юношества. Это игры по литературным произведениям, исторические игры-реконструкции, игры естественно-научного содержания, разнообразные квесты, квизы.

Остановимся подробнее на рассмотрении игр по литературным произведениям. В практической деятельности ЦГДБ им. А. С. Пушкина оказалась востребованной такая форма игры как игра-путешествие, посвящённая определённой книге-юбилею. Игра-путешествие — это инновационная форма работы библиотеки с посетителями.

В 2018 г. в Санкт-Петербурге в рамках Недели детской книги была разработана и представлена широкой публике интерактивная игра-путешествие «По следам капитана Гранта...», посвящённая 150-летию со дня публикации на русском языке романа Жюль Верна «Дети капитана Гранта». Интерактивная игра-путешествие по книге-юбилею является частью масштабного проекта, проводимого в дни весенних школьных каникул при взаимодействии библиотеки с Государственным Эрмитажем, Союзом детских библиотек Санкт-Петербурга и при поддержке Комитета по культуре Санкт-Петербурга.

В 2019 г. в Главном штабе Государственного Эрмитажа была представлена

игра-путешествие «Волшебник Изумрудного города», приуроченная к двойному юбилею одноименной книги А. М. Волкова, а в 2020 г. была подготовлена игра-путешествие «Приключения барона Мюнхаузена» по книге Р. Э. Распе, которая, к сожалению, прошла уже в виртуальном формате во время Недели детской книги.

Предложенная форма игры направлена на привлечение внимания детей, подростков и родителей к лучшим образцам мировой классической литературы, формированию познавательных компетенций, социализации молодого поколения. Через игру-путешествие происходит общение и творческое взаимодействие родителей и детей.

Игра-путешествие состоит из тематических локаций, определённых сюжетом книги-юбилея. Каждая локация представляет собой объёмные сборно-разборные конструкции, выполненные из экологически чистых и безопасных для детей материалов. Например, в игре «По следам капитана Гранта» были выделены такие локации как Маяк, Море, Южная Америка, Австралия, Новая Зеландия, в игре «Волшебник Изумрудного города» — Поле с пугалом Страшилой, Лес с Железным Дровосеком, Маковое поле, Пещера с Трусливым львом, Замок Бастинды, в «Приключениях барона Мюнхаузена» — Кабинет барона, Луна, Сырный остров, Театр военных действий и другие.

На красочно оформленных конструкциях размещаются задания или игровые активности, связанные с текстом книги. Посетителям-участникам игры предлагается, подобно героям произведения, совершить путешествие, передвигаясь

В России детское чтение рассматривается как стратегический ресурс формирования нового поколения граждан. Библиотеки, являясь важным элементом инфраструктуры поддержки чтения, ищут новые подходы и методики по активизации чтения детьми и подростками.



*Наталья Сергеевна Николаева,
заместитель директора по общим
вопросам СПб ГБУК
«ЦГДБ им. А. С. Пушкина»*

от одной локации к другой. Специально для прохождения игры разрабатывается маршрутный лист с различными заданиями (ответить на вопросы, разгадать кроссворд или ребус, продолжить фразу и так далее), с помощью них участники могут вспомнить те или иные события книги. А если сюжет забылся или не знаком, участники могут сразу же обратиться к тексту произведения, взяв книгу, разные издания которой представлены в одной из локаций, почитать её или отдельные главы и найти правильные ответы. Таким образом, интерактивная игра способствует раскрытию книжного фонда библиотеки.



Игровое пространство организуется с учётом возрастных особенностей как детской, так и взрослой аудитории, а конструктивные элементы локаций в процессе игры оказывают воздействие на разные органы чувств (осязание, слух, зрение). Например, во втором проекте, посвященном двойному юбилею сказочной повести А. М. Волкова «Волшебник Изумрудного города»: 90-летию со дня первой публикации и 60-летию со дня переиздания книги, для подростков и взрослых была представлена информация, позволяющая сопоставить героев и сюжеты двух сказок: Александра Волкова «Волшебник Изумрудного города» и её прототипа — сказки американского писателя Лаймена Фрэнка Баума «Удивительный волшебник из страны Оз», вышедшей в свет в 1900 году. Одно из заданий в локации Поле и пугало Страши-

ло было направлено на развитие тактильных ощущений, так игрокам предлагалось выбрать на ощупь из трёх мешочков, набитых разными материалами, тот, из которого был сделан Страшило. В локации Пещера с Трусливым львом участники могли проверить себя на смелость, опуская руки в ёмкости, в которых были размещены разные и неприятные по ощущениям предметы.

Возрастная градация учитывается в построении маршрута, использовании различных носителей информации, заданий, предусматривающих смену видов деятельности детей. Это способствует снижению усталости и повышению интереса к игре, а соответственно и к сюжету книги. Продолжительность прохождения маршрута составляет от 45 до 90 минут.

В зависимости от возраста ребёнок может пройти маршрут самостоятельно или вместе со взрослым (родителем, учителем). В случае затруднения помощь оказывают волонтеры, которые подсказывают как следует выполнять то или иное задание, а также делают отметки о правильности их выполнения в



маршрутном листе, стимулируют и поощряют игроков, выдавая небольшие сувениры (стикеры, закладки, наклейки). В качестве волонтеров выступают студенты учебных заведений города, или дежурные библиотекари.

В игре-путешествии «По следам капитана Гранта» участникам предлага-

лось выбрать стикер с одним из героев книги: Мэри Грант, Роберт Грант, Жак Паганель и другими. Таким образом участники проходили маршрут, примерив на себя образ того или иного героя. В одной из локаций для выполнения задания участники нужно было сложить из бумаги бумеранг, который становился своеобразным сувениром. В «Волшебнике Изумрудного города» это были «изумрудные очки», которые ребята собирали сами. С их помощью участники игры должны были прочитать волшебное заклинание для победы над Бастиндой, а затем могли забрать с собой на память.



Проект призван в игровой форме привлечь внимание ребёнка к книге и чтению, способствует развитию коммуникативных навыков и навыков мышления у детей и подростков. Проект направлен на развитие семейного чтения, на активное взаимодействие родителей с детьми, и способствует укреплению связей между разными поколениями.



Многие задания игры составлены таким образом, что ребёнок для их выполнения обращается за помощью к взрослому или же ребёнок и родитель, проходя игру, вместе испытывают эмоциональные переживания, что делает их сопричастными и соучастными к тому или иному событию и спланирует их как семью.

Вход на интерактивную игру-путешествие свободный. В отдельной зоне экспозиции можно было получить Единый читательский билет в библиотеки Санкт-Петербурга.

Проект получил большой резонанс и многочисленные положительные отзывы посетителей и СМИ. Посещаемость игры-путешествия «Волшебник Изумрудного города» с 23 марта по 2 апреля 2019 г. составила 3863 человека, что почти в два раза превысило посещаемость игры «По следам капитана Гранта», представленной годом ранее.

По завершению Недели детской книги игра-путешествие отправляется в путь по библиотекам Санкт-Петербурга и Северо-Запада России, приглашая к участию всех желающих детей и взрослых. Как и первая игра «По следам капитана Гранта», игра-путешествие «Волшебник Изумрудного города» была представлена в Центральной детской библиотеке им. С. В. Михалкова г. Сестрорецка, детской библиотеке «Межрайонной централизованной библиотечной системы им. М. Ю. Лермонтова», в библиотеках и культурных пространствах Тихвина, Петрозаводска, а также на детской площадке XIV Санкт-Петербургского международного книжного салона.



Ещё одной формой игры, применяемой в практической деятельности библиотеки, стала историческая игра-реконструкция. В 2019 г. была разработана и реализована игра «День лицеиста», приуроченная к дню основания Царско-сельского лицея. Участникам игры предлагалось прожить один день из жизни первого пушкинского курса Лицея. Сотрудниками библиотеки был разработан сценарий игры, который основывался на мемуарах, воспоминаниях и письмах лицеистов, исторических исследованиях.

Игра начиналась с выбора героев — лицеистов, которыми должны были стать её участники. Для этого каждому предлагалось вытянуть карточку с изображением того или иного лицеиста. На карточке кроме портрета, имени и фамилии было указано прозвище, данное в

лицее, а на обороте интересный факт из его жизни и учёбы. Для девочек подготовили карточки с женскими историческими персонажами, с которыми лицеисты общались в период своего обучения. После того как роли распределили, была проведена церемония посвящения в лицеисты, во время которой каждый участник должен был встать, услышав имя своего героя. Через это действие участник игры примерял на себя образ исторической личности.

Далее проходили занятия по рисованию, фехтованию, словесности, каллиграфии. Продолжительность каждого урока составляла 15 минут. Заключительной частью игры стала театрализованная постановка «Лицейские годовщины», которая рассказывала о дальнейшей судьбе лицеистов первого пушкинского выпуска. Каждый участник игры смог узнать, как же в дальнейшем сложилась судьба его героя. Театрализованную постановку исполнили студенты Санкт-Петербургского государственного института культуры, актёры театра «Под самой крышей».

Историческая игра-реконструкция была рассчитана на подростков в возрасте 12 лет. Однако среди её участников были ребята 6–7 лет. Общая продолжительность игры составила два часа. Для родителей, сопровождавших детей-игроков, была предложена параллельная программа, на которой было рассказано и о системе воспитания и обучения в начале XIX в., о Царско-сельском лицее, преподавателях, была представлена литература, позволяющая глубже познакомиться с этой темой.

Такая форма игры способствует развитию интереса к исторической литературе, чтению мемуаров, формированию навыков исследовательской работы. Продолжением игры-реконструкции стал Лицейский бал, исторически проходивший в декабре месяце. Приглашение на бал получили все участники и с удовольствием приняли в нём участие. Лицейский бал проводился по правилам детских балов первой половины XIX века.

Представленный опыт Центральной городской детской библиотеки им. А. С. Пушкина по созданию и проведению игр-путешествий в рамках проведения Недели детской книги позволяет сделать вывод о том, что данный формат игры, воплощённый в полноценных

объёмных конструкциях, тематически выстроенных в единый разработанный маршрут, сопровождаемый специально подготовленными заданиями, на основе текста конкретного литературного произведения, востребован и привлекает внимание широкой аудитории как детской, так и взрослой. Игра-реконструкция также вызвала большой интерес у читателей библиотеки. Игры-реконструкции «День лицеиста» и «Лицейский бал» способствовали погружению в историческую эпоху, культуру и обычаи XIX в., позволили современным подросткам лучше понять то время через взгляд, чувства и мысли историче-



ских сверстников, вызывая чувство сопричастности и соучастия игроков к историческим личностям и событиям тех лет.

Игровая форма способствует формированию интереса к чтению, развитию навыков чтения, запоминания и воспроизведения информации, творческого мышления. Кроме того, важным достижением таких игр является возможность участия в них всей семьи, что стимулирует развитие внутрисемейной коммуникации, взаимопонимания и уважения разными поколениями друг друга.

С автором можно связаться:
alternik@mail.ru

Описаны игровые методики, применяемые Центральной городской детской библиотекой для приобщения детей и подростков к чтению.

Детское чтение, продвижение чтения, игра, квест, квиз, реконструкция

This article describes the play techniques used by the Central City Children's Library to introduce children and adolescents to reading.

Children's reading, reading promotion, game, quest, quiz, reconstruction