

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЧТЕНИЯ В ДЕТСКОЙ БИБЛИОТЕКЕ

Курепина Е.А., Неверова Т.А.

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им.

Г. Р. Державина»

nev_tat@mail.ru

В деятельности детских библиотек игра занимает достаточно важное место. Следует отметить, что долгое время она воспринималась как некое вспомогательное, локальное по своим возможностям средство, используемое в коммуникации между читателем и книгой. И только в последние 10–15 лет игра начала занимать подобающее ей место.

По мнению Н. К. Сафоновой, основная причина, делающая игру естественной и органичной в пространстве детской библиотеки, заключается в том, что это именно детская библиотека. Для детей же ведущим видом деятельности, способом познания окружающего мира, где они приобретают новые знания, умения, навыки является игра. Игры, способствующие формированию восприятия, внимания, памяти, мышления, творческих способностей, направлены на умственное развитие в целом. Это не может и не должна игнорировать библиотека, как один из социальных институтов, обеспечивающих укрепление и развертывание сущностных сил личности каждого ребёнка для их успешной реализации в социуме

В настоящее время существует огромное количество определений понятия «игра». Например:

– игра – вид человеческой деятельности, способной воссоздавать другие виды человеческой деятельности;

– игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе;

– игра – самостоятельная социальная структура, подразумевающая состязание между двумя или более противоборствующими сторонами, а также ограниченная процедурами и правилами с целью достижения победы одной из сторон;

– игра как таковая – не игровое оборудование, а формально организованная система соперничества ее участников.

На уровне физиологии игры отвечают важной биологической потребности организма в получении постоянной информации извне среды и компенсируют событийную монотонность повседневной жизни, изолированность от полноценной природной и социальной среды.

Игра, по мнению Р. С. Немова, может служить средством формирования и развития у детей многих полезных личностных качеств. В игре проявляются и закрепляются новые интересы и мотивы деятельности ребёнка.

Игра для детской библиотеки – ресурс чрезвычайно богатый, в частности, потому, что одна из полезнейших характеристик игры – ее многофункциональность. Обратимся к вопросу о функциях игры, чтобы выявить иерархию и потенциал каждой из них в контексте библиотечного пространства.

Д. Б. Эльконин выделяет следующие функции игры:

- социализация личности. В процессе игры ребёнок приобщается к определенным видам социальных ролей;
- познавательная. В процессе игры познается окружающий мир;
- компенсаторная. Через игру ребёнок имеет возможность реализовывать то, чего они лишены в реальной жизни: свои потаенные желания, комплексы;
- развлекательная, рекреационная или функция отдыха.

Н. К. Сафонова считает, что игра традиционно выполняет или может выполнять следующие функции:

- развлекательную;
- релаксационную;
- воспитательную;
- развивающую;
- обучающую;
- коммуникативную;
- диагностическую;
- игротерапевтическую и некоторые другие.

Разумеется, игра синтетична и названные функции не существуют изолированно друг от друга. Напротив, они всё время интегрируются, принимая разные позиции соподчинения.

Большое распространение игровые формы получили в детских библиотеках с самого момента их возникновения, но особенно активизировалась начиная с 50-х гг. прошлого века. Профессиональные периодические издания: «Книжки-детям», «В помощь детским и школьным библиотекам», «Библиотекар» – публиковали сценарии литературных утренников и вечеров, игр-путешествий, литературных игр.

В 1980-1990-е гг. появляются игры, сюжет которых выстроен по аналогии с телевизионными играми или навеян телепередачами, экранизациями художественных произведений. При этом игра все чаще используется в работе с подростками. Рассматривая её специфику, Г. Н. Тубельская приходит к выводу, что игра подросткам необходима, однако стремление казаться взрослыми мешает им включиться в неё полностью. И поэтому в этом возрасте на первый план выдвигаются игры творческие, сюжетно-ролевые, требующие проявления инициативы, активности мысли.

Всплеск интереса к игровой технологии чтения связан с периодом 1990-х годов, когда наблюдался резкий отток читателей и снижение основных отчетных показателей. Игра стала средством и способом удержать свои позиции в структуре общественных институтов. Зачастую это были калькированные варианты телевизионных игр. Со временем библиотекари начали более профессионально осмысливать возможности и ресурсы игры для осуществления своих целей. Многофункциональность игровой деятельности позволяла решать комплекс задач одновременно: информировать, развивать, развлекать, создавать возможности для психокоррекции, давать импульс самовоспитанию, общению, освоению, присвоению социального опыта и т. д.

Кроме того, игра для детей абсолютно природосообразное явление и, следовательно, её широкое применение в детской библиотеке нельзя назвать случайностью.

Поскольку ребёнок «играет всем», то в поле его игровой деятельности в свой срок попадает и книга. Таким образом, он сам становится инициатором обыгрывания содержания литературных текстов в самых разных его вариантах. Эту стихийную детскую игру библиотека может, при осознанном целеполагании, развернуть, наполнить богатством смысловых значений, направить на развитие читательского потенциала [5, с. 199].

В настоящее время игра, игровые технологии чтения обрели своё законное место в структуре пространства детских библиотек. Библиотекари научились воспринимать игровую составляющую разнообразных литературных текстов, различать книги с игровыми элементами, игровым сюжетом, игровым героем и игровой поэтикой, аргументировать игровой дискурс в книгах разных литературных жанров. Безусловно, это способствует тому, что игровые разработки библиотек становятся более вариативными как в содержательном наполнении, так и в отношении палитры используемых игровых приемов [5, с. 203].

Понятие «игровые технологии» включает группу приёмов организации процесса чтения в форме разнообразных игр.

При этом, как пишет Н. К. Сафонова в статье «Чтение и игра: к проблеме эволюции игровой деятельности в библиотечном пространстве», есть чёткая 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 всём многообразии её 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 – это подвигнуть ребёнка к чтению, способствовать созиданию читающей личности [5, с. 200].

Библиотечным игровым мероприятиям свойственны следующие характеристики:

- свобода. Каждый человек сам принимает решение о своем участии в игре;
- отличие от обыденной жизни. Игра даёт возможность выйти временно в иную сферу деятельности, она украшает жизнь, реализует идеалы коммуникации и общежития;
- ограниченность местом и временем действия;
- повторяемость. В игру можно играть много раз;
- наличие в игровом пространстве определенного безусловного порядка (правил), отклонение от которого может разрушить ход игры;

– эстетическая составляющая. В игре присутствуют проявления прекрасного — напряжение, равновесие, сбалансированность, чередование, контраст, вариативность, завязка, развязка, разрешение [1].

По своей направленности библиотечные игры можно разделить на четыре соподчиняющихся блока:

– игры, направленные на адаптацию (эмоционально-психологическую и операционно-технологическую) читателей в библиотечном пространстве;

– игры, раскрывающие документальные ресурсы библиотеки и стимулирующие их освоение читателями;

– игры, направленные на развитие читательских умений и навыков;

– игры, стимулирующие творческие читательские рефлексии.

Рассмотрим каждый блок подробнее.

Адаптирующие игры призваны нейтрализовать страхи ребёнка-читателя: «страх не понять и боязнь нескончаемости». Они открывают библиотеку как дружелюбное пространство, богатое возможностями удовольствий и успеха, и вооружают «ключами» к нему [5].

Второй игровой блок предназначен для демонстрации множественности читательских дорожек, многовариантности читательских удовольствий. В них библиотека выступает, по определению Д. Пеннака, «свахой», искушающей ребёнка радостью встречи с увлекательной книгой, размыкающей «замкнутость и зажатость» перед необъятным миром книг [5].

Третий – корневой по значимости блок требует особенной тонкости в подготовке и исполнении, так как здесь, чаще всего, библиотека играет в пространстве индивидуального художественного мира личности. Основные усилия здесь направлены на поддержку и развитие лингвистической одарённости детей, на обогащение их языкового ресурса, на осознание ими слова как основного инструмента литературного творчества. В этих играх детьми осваиваются такие эстетические категории как «жанр», «поэтика», «стиль», «авторский художественный мир» и др. [5].

И последний блок – это игры творческой отдачи, в которых реализуется и утверждает себя суверенная личность читающего человека.

Приведённая выше модель библиотечной игровой деятельности имеет обобщенно-идеальный характер, в реальности же она не столь упорядочена и системна. Настоящая игровая практика детских библиотек проявляет и сильные, и слабые стороны, высвечивает недочёты современной игровой деятельности в библиотечном пространстве.

В частности, можно выделить ряд проблемных ситуаций, ослабляющих результативность использования игровых технологий:

– широкая распространенность игровых технологий чтения на библиотечных площадках ставит со всей остротой вопрос методического сопровождения игровой деятельности, координации библиотечного игротворчества;

– недостаточный уровень владения библиотекарями психолого-педагогическими основами организации игры, искусством написания сценария, мастерством ведения игры и т. д.;

– не умение находить адекватные игровые решения, сообразные целям и ресурсам библиотеки, игра рассматривается скорее как орнаментальный, а не содержательный, ресурс.

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые технологии чтения органично вписались в практику работы детских библиотек. Благодаря своей многофункциональности, они способствуют привлечению читателей-детей, созданию благоприятной библиотечной среды, предоставлению детям оптимальных условий для культурного развития, формирование и удовлетворение образовательных, коммуникативных и иных потребностей. При этом есть определённые трудности, снижающие эффективность применения игровых технологий в библиотеках.

Список использованных источников:

1. Игровые методы. Методика подготовки и проведения [Электронный ресурс] // МегаЛекции. – Режим доступа: <https://megalektsii.ru/s75487t3.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. (Дата обращения: 15.12.2017).
2. Опарина, Н. П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек : учеб-метод. пособие / Н. П. Опарина. – Москва: Литера, 2010. – 135 с.
3. Опарина, Н. П. Литературные игры в детской библиотеке : учеб-метод. пособие / Н. П. Опарина. – Москва: Либерей-Бибинформ, 2007 – 96 с.
4. Сафонова, Н. К. Игры в детской библиотеке: теория, методика, библиотечная практика : учеб. пособие / Н. К. Сафонова ; Челяб. гос. акад. культуры и искусств. – Челябинск, 2006. – 58 с.
5. 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 библ.-информ. деятельности. – Челябинск : ЧГАКИ, 2010. – 296 с.