

«Читатель должен уметь (хотеть)... читать!»

Тема нашего разговора – «Читатель должен уметь... читать!»

- А что даёт умение читать? (*ответы присутствующих*)

Образно воспринимать содержание читаемой книги, извлекать полезное, находить точки соприкосновения с накопленным жизненным материалом, развивать в себе творческое начало – все это лишь малая толика того, что даёт умение читать.

Одна из основных целей современного библиотекаря - способствовать тому, чтобы читатель *хотел*... читать, *хотел* прийти в библиотеку! Как это было и как это должно быть.

Великий французский философ Дени Дидро писал: «Люди перестают мыслить, когда перестают читать». Хочется надеяться, что количество мыслящих, а, значит, читающих людей со временем не будет уменьшаться, а будет только расти. И наша задача, а также задача родителей, педагогов, да и просто взрослых людей возродить интерес к книге.

Воспитание креативно мыслящего творческого читателя – требование времени. И как следствие, важнейшей задачей работы современной школьной библиотеки является создание дополнительных условий для развития креативного потенциала пользователей библиотеки.

Какие же дополнительные условия может создать школьный библиотекарь? Прежде всего, он способен применять новые педагогические технологии, трансформируя и адаптируя их в рамках своей деятельности.

Особой популярностью пользуются приёмы технологии развития критического мышления. Они позволяют раскрыть читательский потенциал, пробудить интерес к чтению, к книге. Широкий спектр применения – как фрагмент классического либо интегрированного библиотечного урока, мероприятия, как самостоятельное задание, как часть «оживлённой» выставки...

Рассмотрим некоторые из них.

Существует непреложная истина, крылатое выражение «Запретный плод сладок». И тому подтверждение мы часто встречаем в жизненных ситуациях. Запрещая детям трогать что-то, мы невольно вызываем у них интерес к этому (*привести примеры из практики*).

«**Руки прочь!**» - конкурс на запрещающий знак на книге, смысл которой «не трогать». Цель антирекламы – вызвать интерес к книге, создать интригу.

Например:

- 1) «Осторожно, кусается!»
- 2) «Рука с красной поперечной линией»
- 3) Женщина на плакате «Руками не трогать!» и др.

Задание: каждая группа, вооружившись выбранной наугад книгой выдвигает свою версию антирекламы на неё. На подготовку дается 3 минуты, защита в произвольной форме. Взаимооценивание «Плюс-минус-интересно».

- Где и в каких случаях можно использовать этот прием?

(ответы присутствующих, обсуждение)

Ежедневно мы сталкиваемся с различными историями, сами их создаем или читаем о них в книгах, на электронных носителях. Многие мечтают о карьере писателя, а кто-то им становится. Эта профессия вызывает стойкое уважительное отношение. Давайте и мы попробуем с вами что-нибудь сочинить.

«(Не)Выдуманнные истории»

Командам предлагается написать на стикерах одного цвета имена двух литературных героев, ведущий складывает их в прозрачный бочонок. Далее участники пишут на стикерах других цветов по два глагола, существительных, прилагательных. Все стикеры перемешиваются в бочонке. Команды наугад выбирают по одному стикеру разного цвета. На основе выпавших слов придумывают завязку к будущей истории и далее... открытые вопросы, из ответов на которые выстраивается весь сюжет.

Например: Колобок полетел на загадочную луну.

Вопросы:

- Зачем, с какой целью?
- Опишите космический аппарат, летательный транспорт Колобка?
- С ним полетели друзья?
- Он взял с собой? (вещи, предметы)
- Он прилетел на землю, потому что...?
- Эта история учит...?

Последний вопрос предлагается включить всем командам.

Взаимооценивание «Комплимент» (Какая из историй вас увлекла?).

Творческое, открытое мышление не развивается на закрытых задачах. Использование открытых вопросов позволяет проявить самостоятельность, креативность в поиске решения творческой проблемы, и даже, если хотите, повышает интерес к чтению.

«**Лови ошибку!**» - намеренно допущенная ошибка. Цель: акцентирование внимания читателей на каком-либо произведении. Можно использовать на мероприятии, при обзоре литературы, при подготовке выставки.

Например:

- 1) Выставка одной книги «Евгений Онегин», а рядом рисунки персонажей книги, среди которых есть и герои из произведений других известных авторов.

2) Кто здесь лишний: колобок – лиса – медведь – Красная Шапочка – волк – петух – заяц – бабушка - дедушка (можно картинки с изображением героев разместить на магнитной доске и предложить ребятам «рассортировать» их по произведениям) ИЛИ: Кто съел колобка? Какие герои кочуют по сказкам? В каких еще сказках живут эти герои?

3) Кто здесь лишний: Абай – Дильда - Шукеман – Акбота – Еркежан – Тогжан.

«ДаНетка»:

- универсальная игра для всех, способна увлечь и маленьких, и взрослых.

Цель: активизация имеющихся знаний, развитие умения связывать разрозненные факты в единую картину, систематизировать их, слушать и слышать других участников.

Ведущий загадывает нечто (число, предмет, литературный или исторический герой). Участники пытаются найти ответ, задавая вопросы. Варианты ответов ведущего: «да», «нет», «и да и нет».

Например:

1) Персонаж детской сказки – не боялся опасности и за это поплатился. Отгадайте – кто он? (Колобок)

2) Любопытство и потребность постоянно узнавать что-то новое, заставили известного сказочного персонажа пережить массу захватывающих приключений! Кто он? (Буратино)

3) Историческое лицо – она напоила врага его же кровью. О ком идет речь? (Томирис, царица саков)

4) Поэт, сравнивший, казалось бы, несравнимое. Назовите его имя? (Олжас Сулейменов)

5) Серьезные занятия наукой не мешали ему сочинять стихи. Кто он? (Ломоносов или Гете)

6) Вот она была – и нету... (скорость при торможении, испарение жидкости, температура)

Присутствующим предлагается самим придумать вариант «ДаНетки» на основе выбранной книги. (Групповое взаимодействие)

Помощником может стать **«Копилка креативного библиотекаря»:** памятки, приемы, стратегии – все, что может пригодиться в работе. Накопленные и «отформатированные» дежурные задания помогут занять группу ребят, пришедших к вам самостоятельно. Могут стать дополнением к мероприятию по какой-либо теме. Тематика может быть изменена, а технология сохранена. Особенность таких накоплений состоит в том, что они не требуют тщательной подготовки, сложного оборудования, реквизита.

«ГУЛЯЮЩИЙ АЛФАВИТ»

Каждой команде даётся одинаковый набор букв, отобранные вами в количестве, достаточном для составления слов-ответов на заданный вами вопрос. Вы задаёте тонкий вопрос, требующий однозначного ответа. Каждая команда определяет ответ, затем высылают вперёд тех членов команды, чьи буквы составляют этот ответ. Те должны стать в правильном порядке. Первая команда, правильно составившая ответ, выигрывает одно очко. Вы можете внести разнообразие, предложив командам составить ответы, в которых больше, чем одно слово. Тогда участникам придётся бегать туда-сюда, чтобы составить каждое слово - за один раз можно составлять только одно слово, и обязательно в правильном порядке.

«СОЧИНЕНИЕ»

Ведущий раздаёт всем по чистому листу бумаги и по ручке (карандашу, фломастеру и т.п.). После этого и начинается создание сочинений. Ведущий задаёт первый вопрос: «Кто?». Играющие пишут на него ответ в своих листах (варианты могут быть разные, кому что в голову взбредет). Затем они сворачивают лист таким образом, чтобы не было видно надписи и передают лист соседу справа. Ведущий задаёт второй вопрос, например: «Где?». Играющие снова пишут на него ответ и вновь сворачивают лист вышеуказанным способом, и опять передают лист. Так повторяется сколько угодно раз, пока у ведущего не иссякнет фантазия на вопросы. Смысл игры заключается в том, что каждый игрок, отвечая на последний вопрос, не видит результатов предыдущих ответов. После окончания вопросов листки собираются ведущим, разворачиваются, и получившиеся сочинения зачитываются. Получаются весьма смешные истории, причем с самыми неожиданными героями (от всевозможных зверей до близких знакомых) и поворотами сюжета. Главное для ведущего - удачно выбрать последовательность вопросов, чтобы получившийся рассказ был связным.

«ФРАЗА ПО КРУГУ»

Выберем какую-нибудь простую фразу, например: Молилась ли ты на ночь, Дездемона? Начиная с первого игрока, все по очереди произносят эту фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивительной, безразличной и т. д.) Если участник не может придумать ничего нового, то он выбывает из игры, и так продолжается, пока не останется несколько (3-4) победителей. Повторять интонации нельзя. Тот, кто не может придумать новую интонацию, выбывает из игры. Игра может продолжаться до тех пор, пока не останется 3-4 победителя. Может быть, она закончится и раньше, если никто из участников не сможет придумать ничего нового.

Разминка «Волк-Коза» - популярную и любимую детьми разминку можно разнообразить другими литературными персонажами, исходя из того, для какой аудитории вы её готовите. Для старшеклассников предложите «Онегин-Ленский», «Толеген-Бекежан», «Отелло-Дездемона». Или героев

приключенческих и фантастических сюжетов, например, «Дик Сэнд - Негоро» («15-летний капитан» Ж.Верна), «Мефодий Буслаев – Петруччо Чимоданов» («Мефодий Буслаев» Д.Емца). Для каждого возраста найдется пара своих героев. Эта занимательная игра позволит заострить внимание на характерах героев, продемонстрировать знание сюжета.

Суть игры заключается в том, что двое игроков получают записки с именем героя, держат информацию в тайне, убеждая присутствующих в том, что имя положительного героя принадлежит им, аудитория с помощью наводящих вопросов пытается установить – кому досталось имя какого персонажа?

Задача усложняется условием: если не угадаете, например, кто Негоро, то корабль потерпит крушение, отгадаете, благополучно доберетесь до берега. Не угадаете, кто Петруччо Чимоданов, он превратит вас в монстров или оживит монстров (шкафы, столы в библиотеке).

Интрига сохраняется до момента «признания» игроками в получении имени конкретного героя.

Эффективность использования того или иного приёма повысится, если вы будете завершать их рефлексией. Это, во-первых, даст возможность увидеть положительные и отрицательные результаты вашей работы. Во-вторых, участники смогут понять и оценить полезность полученной информации, оценить свои коммуникативные и индивидуальные возможности.

Примеров рефлексии множество, перечислим лишь малую толику:

- «Одним словом»
- «Одноминутное эссе»
- «Чемодан, мясорубка, корзина»
- «SMS»
- «Акрослово» - характеристика по первым буквам слова (например, ОДЮБ: очумелая доброжелательная юмористическая богатая)

Человек критического ума, склонный к анализу, умеющий отделить нужное от ненужного, как правило, обладает сильным духом. А тот, кто не размышляет над услышанным и увиденным, не только не приобретает нового, но и теряет старые познания. Дух его слабеет. Абай

Конечно, многие приемы уже всем давно знакомы, апробированы, об этом написано достаточное количество статей, книг, но в каждый прием, стратегию, метод вы можете внести свой элемент подачи, оформления, организации. Оживить его с помощью своей творческой изюминки, приблизить к тем предлагаемым обстоятельствам, в которых находитесь вы, ваша библиотека и ваш читатель.

Подводя итог, можно сказать следующее: чтение – это главное умение человека в жизни, без которого он не может постичь окружающий мир, без которого он не сможет развивать в полной мере свои творческие способности.

Библиотека – это духовно-нравственный и эстетический центр, где получают значимое развитие читательский вкус, творческое «я». И пусть не из каждого читателя вырастет музыкант или скульптор, актер или художник, в каждом может развиваться человек, который всю жизнь будет стремиться к творчеству... и к чтению!

Подготовлено Серикпаевой Ж.К.
ИМЦ ОДЮБ