Осадча Юлія Володимирівна, провідний методист відділу науково-методичної роботи і бібліотечного маркетингу НБУ для дітей

Популяризація класичної та сучасної літератури у науково-методичній роботі: місце у видавничій діяльності та значення роботи із читачами.

Популяризація класичної та сучасної літератури у науково-методичній роботі — один із напрямів науково-методичної та видавничої діяльності нашої бібліотеки. Видання нашої бібліотеки, а також обласних бібліотек України для дітей можна переглянути на сайті НБУ для дітей у розділі «Видавнича діяльність. Електронна бібліотека методичних та бібліографічних матеріалів» за посиланням http://www.chl.kiev.ua/mbm/Book/Show/381.

Щоб написати цікаву методичну роботу із популяризації дитячої літератури, автор має бути універсальним — і бібліотекарем (для вибору теми), і бібліографом (для підбору матеріалів та інформаційного списку), і критиком, і читачем. Дуже важливо вміти прочитати книгу, яку ти представляєш, очима читача. Адже бібліотека – не школа, ми не зв'язані рамками шкільних програм, (хоча багато розробок можуть бути корисними і для педагогів), і для того, щоб бібліотекарі використали наш матеріал, ми повинні чимось зацікавити, взяти за живе.

З чого починається написання методичних порад? З вибору теми. Зазвичай, це письменники-ювіляри і сучасні письменники. За яким критерієм вибираємо тему? По-перше, це його значущість для літератури, по-друге, актуальність (класик, забутий, сучасний), по-третє (бажано!) багата творча спадщина, яка дає можливість розробити не один захід.

Особливе місце займають ті методичні поради, які присвячені тій чи іншій історичній події. Особисто до таких підступаю дуже обережно, передусім цікавлячись, чи є література для дітей на подібну тему. (Чорнобиль, голодомор, війна). Звісно, можна популяризувати і саму тему, не прив'язуючись до дитячої

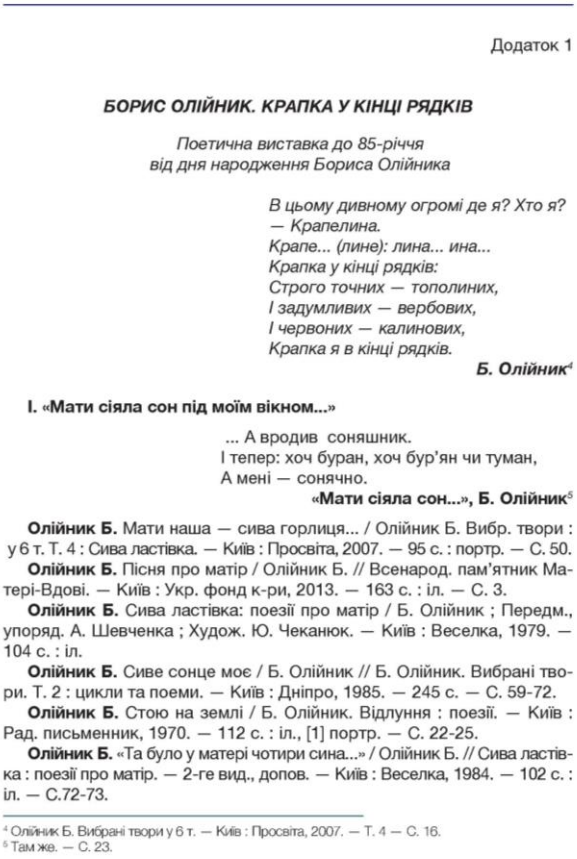
літератури. Вважаю, що це два рівні підходи. (Тільки у даному випадку автор має бути ще й істориком).

А коли, героя або тему визначено, вже на стадії ознайомлення із матеріалом, вони починуть диктувати, як їх популяризувати. Матеріал, який використовується – це книги, статті, відеоматеріали (екранізації, або біографічні фільми). Буває і таке, що потрібно «виїзджати» за рахунок біографії (як, наприклад, з деякими методичними порадами серії «Великі українці» (Михайло Грушевський). У даному випадку методичні поради, звісно, містять багато пізнавального і дуже мало ігрового матеріалу. Якщо говоримо про класиків, варто орієнтуватися на шкільну програму, по-перше, щоб уникнути дублювання, по-друге, щоб знати, які книги краще використовувати для розробок літературних ігор. У даному випадку буде доречною, наприклад, презентація тих книг, які не вивчаються у школі, і розробка літературної вікторини для творів, вже більш-менш відомих читачам.

Найбагатший матеріал для методичних робіт дає Всеукраїнський Тиждень дитячого читання. Цей матеріал можна комбінувати, як завгодно, відштовхуючись від ювілейних дат, та не зв'язуючи себе часовими рамками, зате використовуючи при цьому принцип містків або ланцюжку. Наприклад, у порадах за 2018 рік кожен день Тижня присвячений окремій країні: Англія, Німеччина, Чехія, Польща.

Методичні поради з популяризації літератури власне тримаються на трьох китах. Виставка, гра, сценарій. Звісно, на практиці роботи усі форми можуть об'єднуватися. Та і в теорії теж.

Що можна сказати щодо виставки? Це дуже традиційна форма роботи, чим



Додаток 1

БОРИС ОЛІЙНИК. КРАПКА У КІНЦІ РЯДКІВ

Поетична виставка до 85-річчя
від дня народження Бориса Олійника

В цьому дивному огромі де я? Хто я?
— Крапелина.
Крапе... (лине): лина... ина...
Крапка у кінці рядків:
Строго точних — тополиних,
І задумливих — вербових,
І червоних — калинових,
Крапка я в кінці рядків.

Б. Олійник[4]

І. «Мати сіяла сон під моїм вікном...»

... А вродив соняшник.
І тепер: хоч буран, хоч бур'ян чи туман,
А мені — сонячно.

«Мати сіяла сон...», Б. Олійник[5]

Олійник Б. Мати наша — сива горлиця... / Олійник Б. Вибр. твори : у 6 т. Т. 4 : Сива ластівка. — Київ : Просвіта, 2007. — 95 с. : портр. — С. 50.

Олійник Б. Пісня про матір / Олійник Б. // Всенарод. пам'ятник Матері-Вдові. — Київ : Укр. фонд к-ри, 2013. — 163 с. : іл. — С. 3.

Олійник Б. Сива ластівка: поезії про матір / Б. Олійник ; Передм., упоряд. А. Шевченка ; Худож. Ю. Чеканюк. — Київ : Веселка, 1979. — 104 с. : іл.

Олійник Б. Сиве сонце моє / Б. Олійник // Б. Олійник. Вибрані твори. Т. 2 : цикли та поеми. — Київ : Дніпро, 1985. — 245 с. — С. 59-72.

Олійник Б. Стою на землі / Б. Олійник. Відлуння : поезії. — Київ : Рад. письменник, 1970. — 112 с. : іл., [1] портр. — С. 22-25.

Олійник Б. «Та було у матері чотири сина...» / Олійник Б. // Сива ластівка : поезії про матір. — 2-ге вид., допов. — Київ : Веселка, 1984. — 102 с. : іл. — С.72-73.

[4] Олійник Б. Вибрані твори у 6 т. — Київ : Просвіта, 2007. — Т. 4 — С. 16.
[5] Там же. — С. 23.

можна привернути увагу читачів? Оформленням. Оригінальною назвою. (ЗаКниРізКра – Забуті Книги Різних Країн, або назва виставки «Дядько Андрусяк...» і розділів: «бавиться із зайчиками», «розоповідає про Лізу і Стефу», «пише веселі і цікаві історії (казки, і не тільки)», «грається у вірші», «перекладає для дітей», «хлюпочиться у фонтані казок»). Нестандартним наповненням розділів. (на виставці книжок Володимира Рутківського «Стали поруч, або Рівний серед рівних» підібрані книги української і зарубіжної літератури, близької за тематикою до книг Володимира Рутківського). Або у методичних порадах до 85-річчя з дня народження Бориса Олійника було розроблено схему поетичної виставки, де назви розділів є цитатами із віршів, епіграфи – продовженням назви, а наповнення розділів — вірші на ту чи іншу тематику.

Під час написання сценарію потрібно бути ще й сценаристом. Або проконсультуватися із спеціалістами. Але оскільки не завжди є така можливість, знову треба мати на увазі: а) матеріал повинен зацікавити дітей, б) пам'ятати, що цей матеріал буде показаний на сцені. В останні роки дуже популярними є бук-трейлери або відеопрезентації, і до речі, методист може підібрати матеріал для сценарію. (Наприклад, у ході сценарію «Тигр у бібліотеці», за допомогою якого популяризується творчость англійського дитячого письменника і художника Дональда Біссета, тигр і господар шукають одне одного і зустрічаються у бібліотеці, «Англомовна дитяча література: класика і сучасність». Вечір пам'яті «Пішли у смерть — і повернулись в Слові» створений на основі роману «Людина і зброя» Олеся Гончара та книги Б. Зайцева, Б. Мигаля та С. Посохова «Студбат. Харківські студбатівці». При написанні сценарію використані спогади студбатіців, уривки із роману, документальний матеріал, історичні довідки, і відео- та аудіо- матеріали, а самі герої— це і як реально існуючі студбатівці так і герої «Людини і зброї».

Головне заняття дитинства – це гра. Ігрові форми популяризації літератури посідають пріорітетне місце серед різноманітних заходів, які пропонує бібліотека своїм читачам. Вони тим ефективніші, що для участі у грі читачі заздалегідь

ознайомлюються із тією чи іншою книжкою. Серед літературних ігор можна порадити адаптовані до літератури традиційні настільні ігри. Наприклад:

Пазли — У грі беруть участь кілька учасників, які за вірні відповідь за змістом тої чи іншої книги отримають визначену ведучим кількість пазлів і складають картинку (обкладинку книги).

Поетичне лото — дітям роздають таблиці з віршами із пропусками на місці слів, а ведучий по черзі дістає картинки, на яких зображені ці слова. Таку гру можна ускладнити, як-то наприклад: замість картинок використовувати пропущені у слові склади, або рими.

Хто і кому написав записку: «Не треба так сумувати. Адже навколо стільки друзів, які кожної хвилини готові прийти тобі на поміч». *(Сергійко — Олі)*

Четвертий рівень. За вірну відповідь – 8 пазлів.

Вірші якого поета почув Бухтик від Сергійка? *(Анатолія Качана)*

Впізнати героя за характеристикою: «Спритні у тебе руки, ох і спритні ж! А ще дуже чутливі і турботливі». *(Чара)*

«ГОСТІ НА МІТЛІ»

Перший рівень. За вірну відповідь – 2 пазли.

Як називається село, куди прибули гості на мітлі? *(Горобці)*

Назвіть дітей — героїв повісті «Гості на мітлі»? *(Таня, Степан, Василь)*

Кого Ядвіга Олізарівна хотіла навчити чаклунству? *(Таню)*

Кого вилікувала Ядвіга Олізарівна? *(Бабу Марію)*

Куди потрапила Таня, коли взяла без дозволу мітлу? *(На Лису Гору)*

Другий рівень. За вірну відповідь – 4 пазли.

У кого жив домовик Шурхотун? *(У Степана)*

Кого шукала у селі Ядвіга Олізарівно? *(Ображених, нещасних або найвредніших дітей)*

Як діти допомогли вилюдніти бабі-язі? *(Прибралися у її хатині)*

Чим захопився Аристарх після знайомства із Муркою? *(Хоровим співом котів).*

Третій рівень. За вірну відповідь – 6 пазлів.

Як розшифровується слово «СТУПА?» *(Система Точного Управління Польотом)*

Яке справжнє ім'я було у Ядвіги Олізарівни? *(Катруся)*

Як можна було приборкати кота Аристарха? *(Взяти його за зашийок)*

Четвертий рівень. За вірну відповідь – 8 пазлів.

Який закон порушив домовик Шурхотун? *(Не допомогати людям боротися із нечистою силою)*

Хто вважав за неймовірне щастя — «бути просто людиною?» *(Ядвіга Олізарівна)*

Для читачів-учнів середнього та шкільного старшого віку пропонуємо ерудит-лото, як-от за романом В. Королева-Старого «Чмелик».

«Діточкам»

Гайда,		у	садок	
Любо	там	і	мило!	
Скільки	всяких	там		
Сей	рік	уродило!		
Повна	рожа,		чубатий,	
Між	кущами	м'ята,		
І	барвіночок	хрещатий		
Стелеться	до			
Там		і		
Пташки-	щебетухи,			
А	в			
	скрізь	навколо		
Кузки-	скрекотухи.			
	з		світить,	гріє
Сяє,	мов	сміється.		
І,	як	вільна		мрія
До	небес	несеться.		

Літературне доміно. Всім відомі правила гри у звичайне доміно. У літературному доміно замінюються розділеними навпіл картками. На картках можуть бути автор і назва книги, або назва книги і цитата, або розділений навпіл вірш. Центральну картку викладає ведучий. Учасники гри повинні складати вірші докупи, просуваючись тим самим в той або інший бік. Для прикладу демонструю доміно за віршами Платона Воронька. Центральною картка у нас така: ліворуч – один вірш, праворуч – інший. Отже, відповідно треба скласти і картки.

Морський бій. Учасники гри отримують свої поля із «кораблями» — назвами тієї чи іншої казки. По черзі називаючи координати, вони повинні «потопити» якомога більше кораблів супротивника. Для цього, потрапляючи на клітинку із кораблем, треба відповісти на запитання по змісту казки. Якщо гравець «поцілить» у чорну клітинку (тобто пробіл між словами назви), то «корабель» вважатиметеся потопленим. Виграє той, хто перший потопить усі кораблі супротивника. (Для прикладу — морський бій за книгою Василя Королева-Старого «Нечиста сила»)

Додаток 4

НЕСТРАШНІ КАЗКИ

Гра «Морський бій»
за казками В. Королева-Старого «Нечиста сила»
для читачів-учнів 1-4 класів

Мета. Популяризація казок В. Королева-Старого.

Умови гри. Учасники гри отримують свої поля із «кораблями» — назвами тієї чи іншої казки. По черзі називаючи координати, вони повинні «потопити» якомога більше кораблів супротивника. Для цього, потрапляючи на клітинку із кораблем, треба відповісти на запитання по змісту казки. Якщо гравець «поцілить» у чорну клітинку (тобто пробіл між словами назви), то «корабель» вважатиметеся потопленим. Виграє той, хто перший потопить усі кораблі супротивника.

Обладнання. Поля із кораблями, список питань до гри кожному учаснику.

Поле 1.

	а	б	в	г	д	є	ж	з	і	к	л	м	н	о
1		Мав	ка											
2				ка								Ху		
3			вер	бин								ха		
4														
5												мо		
6			баль	чи	на		ру					хо		
7			Ри				са					вин		
8							лонь					ка		Злид
9							ка		Воє					ні
10									ку					
11				Лі					ла					
12				та		ви			ка		Хреб			
13						ця								
14														

Гра-подорож може бути цікавою розробкою тих книг, у яких існує подорож героїв з одного місця до іншого. Літературна гра «Сто Барвінкових пригод» для читачів-учнів 1-4 класів розроблена за правилами настільної гри, де потрібен гральний кубик та фішки, — та ще й знання учасниками трьох книг Богдана Чалого: «Як Барвінок став героєм», «Як Барвінок і Ромашка у вирій літали», «Барвінок і весна».

Додаток 2

СТО БАРВІНКОВИХ ПРИГОД

Літературна гра за віршованими казками Б. Чалого
для читачів-учнів 1-4 класів

Мета. Популяризація творчості Богдана Чалого.

Обладнання. Ігрові поля, фішки для гри, гральний кубик.

Умови. У грі можуть брати участь не менше 9 читачів (на кожному полі опиняється 3 фішки). Ігрові поля складаються так, як показано на схемі: до центральної картки «Город» учасники по черзі йдуть із зеленого, жовтого або бузкового поля (поля визначаються методом жеребкування). Число клітинок, яке проходить фішка, вказує гральний кубик; коли фішка потрапляє на кольорову клітинку, читач повинен відповісти на питання ведучого. У разі вірної відповіді дається додатковий хід, коли відповідь невірна — хід пропускається. Те ж саме відбувається, коли фішка потрапляє на червону клітинку (додатковий хід) або чорну (сіру) (пропущений хід). Виграють ті троє учасників, які у першій трійці із різних полів дістаються до фініщу; перший стає «Барвінком», другий — «Ромашкою», третій — «Коником-Дзвоником».

Схема розташування полів.

Готуючись до гри, її учасники мають прочитати кожен свою книгу, а також ознайомитися з її ілюстраціями. У грі можуть брати участь не менше 9 читачів (на кожному полі опиняється 3 фішки). Ігрові поля складаються так, як показано на схемі — до центральної картки «Город» учасники по черзі йдуть із зеленого,

Зелене поле («Як Барвінок став героєм»).

81	82	83	84	85	86
80	79	78	77	76	87
71	72	73	74	75	88
70	69	68	67	66	89
61	62	63	64	65	90
60	59	58	57	56	91
51	52	53	54	55	92
50	49	48	47	46	93
41	42	43		45	
40	39	38	37	36	95
31	32	33	34	35	96
30	29	28	27	26	97
21	22	23		25	98
20	19	18	17	16	99
15	14	13	12	11	100
6	7	8	9	10	ГОРОД (СТАРТ І ФІНІШ)
5	4	3	2	1	

жовтого або бузкового поля (поля вибираються методом жеребкування). Число клітинок, який проходить фішка, вказує гральний кубик; коли фішка потрапляє на кольорову клітинку, читач повинен відповісти на питання ведучого. У разі вірної відповіді дається додатковий хід, коли відповідь невірна — хід пропускається. Те ж саме відбувається, коли фішка потрапляє на червону клітинку (додатковий хід) або чорну (сіру) (пропущений хід). Виграють ті троє учасників, які у першій трійці із різних полів дістаються до фінішу; перший стає «Барвінком», другий — «Ромашкою», третій — «Коником-Дзвоником».

Популярним видом гри є літературні квести, під час яких учасники гри повинні відгадати книги, проходячи по черзі по літературному маршруту та відповідаючи на кожній зупинці на одне запитання. Переможцем є той, хто найпершим дістанеться до фінішу. «Шарль-Квест-Перро» (за вірну відповідь або правильно виконане завдання на кожному етапі учасники отримують склад із слова, а у результаті складають слово-назву казки Шарля Перро).

Вже ніхто не заперечить той факт, що телевізійні ігри не лише адаптуються до бібліотечного ґрунту, але і мають неабиякий успіх серед читачів. За творами Ярослава Стельмаха була розроблена літературна гра «Хто отримає приз?» за правилами телевізійної гри «Хто хоче стати мільйонером?». У грі беруть участь не більше 6 читачів, які по черзі відповідають на питання ведучого, отримуючи певну кількість балів за кожний тур. Щоб перейти до наступного туру, учасник повинен у першому турі набрати 3 бали, а у другому – 6. Головний приз отримує читач із найбільшою кількістю балів у фіналі.

Інша гра Розумники і розумниці — У грі можуть брати участь 3 команди по 3 гравця, яким надається на вибір три різні доріжки: зелена, жовта і червона. Зелена доріжка складається із чотирьох етапів, на ній двічі можна відповісти неправильно, жовта — із трьох, але неправильно відповісти можна тільки один раз, червона — із двох, але помилятися не можна. За правильну відповідь на запитання учасникові вручається орден. Гравець, який помилився, має право зіграти бліц, відповівши на 2 запитання ва-банк, але в цьому випадку він виходить з гри до кінця етапу до підведення підсумків. Оцінює відповіді журі із трьох

суддів. У наступний тур виходять ті, хто має найбільшу кількість орденів. У фіналі беруть участь 9 гравців. За підсумками фіналу підраховується загальна кількість орденів.

Інтелектуальний тир. «Стрільці» навмання беруть пронумеровані стріли і по черзі стріляють у мішень. В залежності від того, у яке коло потрапляє стріла, відповідають на питання і за вірну відповідь отримують певну кількість балів (мале коло — 10 балів, середнє — 20 балів, велике — 30 балів). За невірну відповідь бали не зараховуються. Чим менше коло, тим простіше питання.

Гра-абетка (за книгами у вигляді абетки — діти одночасно витягують картки, на яких зазначена літера і кількість балів, і відповідають на питання ведучого (літера у даному випадку відіграє роль підказки — у якому розділі потрібно шукати відповідь).

З8	Як сказати	Про відрізок 10 см?	Завдовжки 10 см	2
І1	Одним словом	Цікавість із корисливою метою	Інтерес	2
Й1	Одним словом	Той, якого можна тільки припускати	Ймовірний	1
К1	Одним словом	Великий фоліант, гросбух, і... Біблія	Книга	3
К2	Одним словом	Нижня частина рушниці	Кольба	3
К3	Виправити	Через пару днів	Через кілька днів	1
К4	Виправити	При бажанні можна досягти	Коли є бажання, можна досягти	2
Л1	Одним словом	Приємний, милий	Любий	1
Л2	Виправити	Порядок	Лад	2
М1	Одним словом	Кружна дорога	Манівець	3
М2	Одним словом	Дієслово, що вказує крайню ступінь потреби	Мусити	2
М3	Виправити	Користуватися успіхом	Мати успіх	2
М4	Як сказати	Про власну квартиру на другому поверсі?	Моя квартира міститься на другому поверсі	2
Н1	Одним словом	Сприятливий випадок	Нагода	2
Н2	Виправити	Недостойна поведінка	Негідна поведінка	2
Н3	Виправити	Власними очима	На власні очі	1
Н4	Виправити	Одягти шапку	Надіти шапку	1
Н5	Виправити	Присвоїти звання	Надати звання	2
Н6	Виправити	Не дивлячись ні на що	Незважаючи ні на що	2
Н7	Як сказати	Про книгу, яку треба тримати завжди із собою?	Тримати напохваті	2
Н8	Як сказати	Про людину у нервовому стані?	Він (або вона) нервується	2
Н9	Як сказати	Про час 00 год. 20 хв.	Двадцять хвилин на першу годину ночі	1

Для прикладу приведемо літературну гру «Як ми говоримо» за однойменною книгою Бориса Антоненка-Давидовича. У грі можуть брати участь 5-7 гравців. Учасники гри навмання по черзі дістають картки із літерою та цифрою і, вірно відповідаючи на питання ведучого, отримують певну кількість балів. Питання розподіляються на три категорії: «Одним словом», «Виправити », «Як сказати?», а літера у питанні вказує на літеру, із якої починається відповідь. (Наприклад: питання Б2 — Сказати одним словом «білі краї зошита або книжки». Відповідь: «Береги»). Виграє той, хто перший назбирає 100 балів.

Літературна рибалка. Для проведення цього заходу треба створити уявні водосховища («ставок», «озеро», «море»), виготовити фетрові «вудки» і «риби» різних розмірів з номерами. Кількість «рибалок» не повинна перевищувати 20 читачів, щоб у кожного із них був шанс спіймати якомога більше рибок. За три

хвилини «рибалки» по черзі мають спіймати певну кількість «рибок» і відповісти на питання під певними номерами, тобто «продати рибу» ведучому-бібліотекарю. Якщо відповідь на питання дається одразу («свіжа рибка»), нараховується більша кількість балів, якщо із підготовкою («юшка) — меншою. При підготовці «юшки» читач може користуватися бібліотечним фондом або Інтернетом («ціна» риби подається у прейскуранті). При невірній відповіді бали не зараховуються. «Золота рибка» при вірній відповіді подвоює кількість балів.

Методичні поради закінчується інформаційними джерелами: книги, статті, інтернет сайту. Що стосується книг, головне не дублювати виставку. А головне — дати якнайбільше матеріалу, який знадобиться для практичної роботи.

У написанні методичних порад важливим є принцип містків – від простого до складного, від часткового до загального, від одного автора до іншого, від літератури до інших видів мистецтва. Ми пишемо поради, а не інструкції, і бібліотекарі можуть брати з них усе, що вважають за потрібне, навіть одне якесь речення, або ідею, або факт.

Закінчу свій виступ коротким переказом невеликої повісті сучасного німецького письменника для дітей Йона Колфера «Дуже страшна місс Мерфі». Місс Мерфі – бібліотекарка, така, яку довго уявляло собі наше суспільство (незмінні окуляри, старомодна зачіска на голові та важкий характер) — дуже оригінально спілкується із своїми читачами: довгі години вони сидять на килимі поблизу книжкових стелажів і не мають право нічого робити. Навіть читати. Але в один прекрасний момент руки малих шибеників з великої нудьги крадькома тягнуться до книжок — і в цей момент справді народжується Читач! Не гірший спосіб популяризації дитячої літератури! Але, якщо відкинути жарти, слід дізнатися, що життя ставить свої виклики і перед популяризацією дитячих книжок, наприклад, як у цьогорічній ситуації. Поступово переміщуємся у формат он-лайн, і сподіваємся на ефективність інтерактивних методик. Наскільки вони будуть успішними – покаже час.