



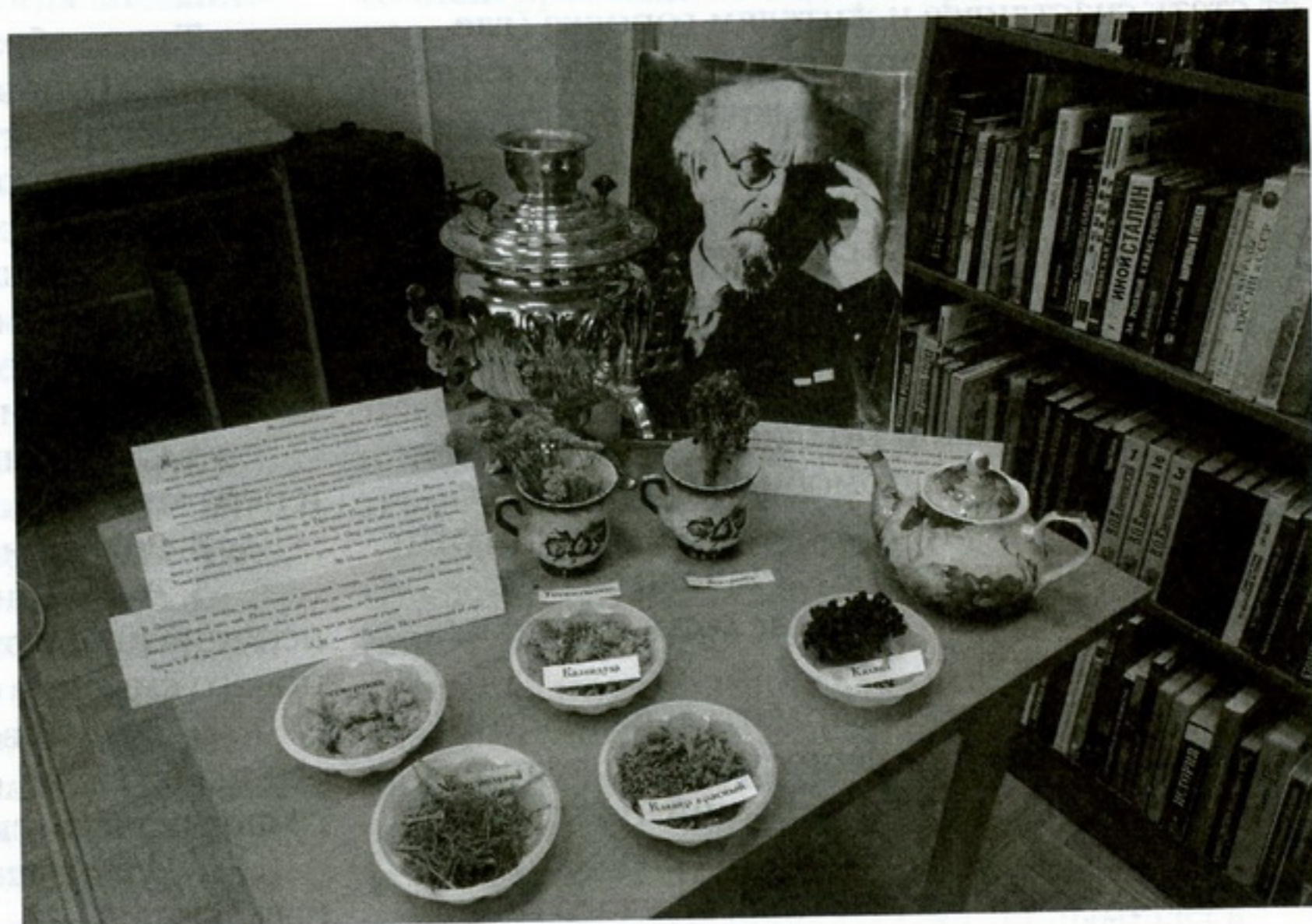
**Татьяна Владимировна
Платонова,**
библиотекарь первой категории
Орловской областной детской
библиотеки им. М.М. Пришвина,
г. Орел

Сенсорные игры как форма привлечения детей к книге и творчеству



Для всех нас не секрет, что чтение книг имеет огромное социальное значение. Оно развивает интеллект, восприятие, память, воображение; обогащает внутренний мир человека. Известный педагог Василий Александрович Сухомлинский писал: «Чтение – это окошко, через которое дети видят и познают мир и самих себя».

Привлечение детей к чтению – это сложный и вместе с тем необходимый процесс. Для его осуществления библиотекари используют множество различных форм и методов. В последнее время набирает популярность такой способ привлечения детей к книге, как сенсорные игры, то есть приобщение к чтению посредством сенсорного восприятия. Сенсорные игры помогают ребятам переживать приятные эмоции, быстрее устанавливать контак-





ты со взрослыми. Кроме того, они дают новую сенсорную информацию, вносят в игру новые социальные смыслы. Во время такой игры ребенок получает и новые ощущения: зрительные, слуховые, тактильные, двигательные, обонятельные, вкусовые.

Широко сенсорные игры используются за рубежом. Например, публичная библиотека Нового Южного Уэльса в Австралии при изучении с детьми 7–12 лет творчества великого живописца Микеланджело предложила им продемонстрировать свои таланты рисовальщиков на листах, прикрепленных к нижним сторонам столешниц библиотечных столов. Дети, лежа на полу на спине с кистями в руках, рисовали разноцветными красками свои картины, имитируя потолочную роспись. Им было обещано, что лучшие картины украсят только что отремонтированные потолки библиотеки.

Стимулировать с помощью сенсорных игр интерес молодых читателей к книге и творчеству решили и мы, предложив им аналогичное занятие, но немного его усложнив. «Рисуем, как Микеланджело» – так называлась наша встреча с ребятами, пришедшими познакомиться с жизнью и творчеством этого великого живописца. Перед созданием собственных «шедевров живописи» им предстояло освоить «небольшой опыт самого художника». Поскольку Микеланджело рисовал и правой, и левой рукой, а большинство ребят пишут и рисуют



только правой рукой, то им предстояло освоить некоторые физические упражнения для тренировки левой руки, поскольку активизация обеих сторон тела способствует – как у Микеланджело, так и у каждого из нас – взаимодействию обоих полушарий мозга.

Кроме того, художнику необходимо быть очень внимательным и уметь отмечать малейшие детали, в связи с чем ребятам также предлагалось пройти еще одну сенсорную игру, активизирующую зрение – «Цепная реакция» (точно повторить все движения за впереди стоящим человеком). Для развития наблюдательности им нужно было назвать как можно больше предметов, находящихся в комнате, которые начинались на какую-то определенную букву алфавита. Такие несложные упражнения должны хотя бы немного активизировать их творческие способности. Но самым лучшим способом для этого оказалось рисование. Подобно Микеланджело, который расписывал Сикстинскую капеллу, лежа на лесах, ребята рисовали открытку к юбилею библиотеки, лежа на спине под столами.



Еще одной новинкой, набирающей популярность в России, становятся сенсорные комнаты. Они используются в детских садах, домах ребенка, центрах психологической помощи. Посещение таких комнат улучшает психическое и физическое состояние ребенка, снимает напряжение, стресс, создает положительные эмоции. Сенсорные комнаты стали появляться и в библиотеках. Например, одна из первых





сенсорных комнат была открыта в Центральной библиотеке Братска. Основная цель появления такой комнаты, по мнению ее создателей, состоит в формировании особой атмосферы для восприятия произведения.

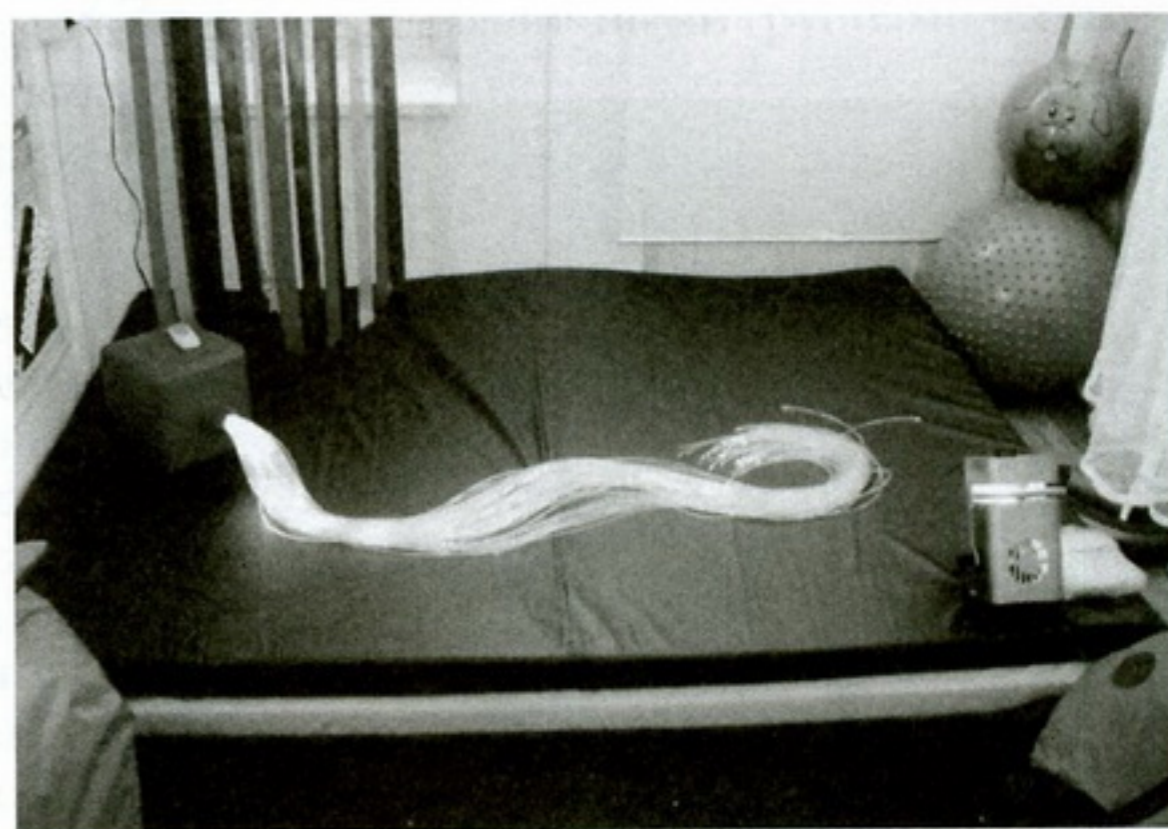
В нашей библиотеке нет специально оборудованных сенсорных комнат, но при проведении некоторых мероприятий мы ставили перед собой ту же цель. Удачно проходит ставшее у нас традиционным «Пришвинское чаепитие». Мы не просто знакомим читателей с жизнью и творчеством автора, но органично вплетаем в этот рассказ другие формы работы, активизирующие их сенсорное восприятие. Например, не только рассказываем о том, какую музыку любил М.М. Пришвин, но и прослушиваем отрывки из этих музыкальных произведений, то есть активизируем слуховые сенсоры. Когда мы говорим о том, что Пришвин был страстным любителем природы, то предлагаем и ребятам проверить их знание природы, в частности, растений. Особое внимание уделяется тому, какой чай и из каких растений предпочитал сам Пришвин, и уже за этим следует чаепитие «по-пришвински». Таким образом, мы задействуем вкусовые сенсоры и сенсоры обоняния.

В нашем опыте работы есть еще одна игра, широко известная и любимая многими ребятами, – лото, но не просто лото, а «Пришвинское лото». Все вопросы этой игры составлены на материале произведений писателя и на фактах из его биографии. Они напечатаны на карточках. Ответы в виде картинок размещены на игровых полях лото. Задача участников игры состоит в том, чтобы закрыть игровое поле, подобрав карточку-вопрос к ответу-иллюстрации. Побеждает тот, кто собирает игровое поле первым. В такой необычной форме ребята получа-



ют возможность узнать больше о писателе, его творческом пути, а также внимательнее познакомиться с его произведениями. Стоит отметить, что материалом для такого лото может служить не только творчество Пришвина, но и любая другая тема (например, космос, Великая Отечественная война, транспорт, научные изобретения и прочее).

Таким образом, применение сенсорных игр в работе библиотеки действительно себя оправдывает. Читатели не просто знакомятся с какой-то темой или творчеством того или иного автора, а еще и активизируют при этом свое сенсорное восприятие (восприятие через органы чувств), развивают внимание, наблюдательность, проявляют творческие способности, активнее усваивают и запоминают материал.



Также по теме вы можете ознакомиться с материалом «Сенсорная комната в структуре библиотеки: методические рекомендации» (<http://bit.ly/2lFbMnb>).