

**ГОТОВИМ  
КАДРЫ ВМЕСТЕ**

ДЕЛОВАЯ ИГРА



## КАК ПОПАСТЬ В ПЕРЕПЛЁТ?

### ● ОСВАИВАЕМ АЗЫ ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕЛА

Пусть сегодня многие выбирают электронное чтение, но всё же остаются те, кто ни на что не променяет шелест страниц и запах свежей типографской краски. Иногда такие люди даже создают самодельные книги. В Год педагога и наставника мы предложили коллегам — сотрудникам школьных и муниципальных библиотек — творческое изложение двух произведений советских писателей о Великой Отечественной войне: *Василя Быкова «Обелиск»* и *Юрия Яковлева «Зимородок»*, главными героями которых являются учителя. Задача перед специалистами стояла грандиозная — самим составить оригинал-макет издания и презентовать его публике.



#### ЭТАП 1. ПОДГОТОВКА

*(Ведуший знакомит участников со стадиями редакционно-издательского процесса, функционалом сотрудников, задействованных в работе; по ходу рассказа демонстрируется презентация.)*

**ВЕДУЩИЙ:** Коллеги, все мы любим печатные книги. Восхищаемся их оформлением, иллюстрациями. А теперь задумайтесь: за каждым изданием стоит множество людей, от которых зависит, какую «оболочку» обретёт произведение. Сначала появляется идея, а затем переносится на бумагу — так рождается рукопись. Когда она готова, автор отправляется с ней в издательство. Главный редактор оценивает качество текста и принимает реше-

ние о публикации. Затем за дело берутся редактор, корректор, дизайнер, верстальщик. Давайте рассмотрим работу каждого специалиста.

Итак, на первом этапе книга попадает в руки редактора. Он внимательно просматривает авторскую рукопись и выясняет, полностью ли раскрыт сюжет, понятен ли стиль, достоверны ли представленные факты. Следующим в дело вступает корректор. Этот специалист вычитывает текст на предмет орфографических и пунктуационных ошибок, опечаток, висячих строк.

Ещё в издательском процессе участвует дизайнер. В его задачи входят: оформление обложек, заголовков, оглавления (содержания), подборка шрифтов, расположение иллюстраций. Работа начинается с создания макета. Свой замысел художник воплощает в эскизах. В макете (на экране демонстрируется соответствующий слайд) прямоугольники обозначают иллюстрации, а линии — текст. В процессе важно подобрать стиль, достичь композиционного баланса всех представленных элементов.

Дизайнер также выбирает формат и плотность бумаги, тип обложки, определяет, требуется ли до-

**Главной целью деловой игры было рассказать о героях произведений, а потому выбирались отрывки из повестей, где раскрываются характеры персонажей. Мы брали диалоговые, сюжетные фрагменты — например, рассказ о подрыве вражеской техники (В.В. Быков), историю о прыжке с парашютом в тыл врага (Ю.Я. Яковлев) и т. п.**

**Цели игры:**

- совершенствование профессиональных умений;
- развитие логического мышления;
- формирование навыков совместной работы и коллективного решения задач.

бавить какие-либо декоративные элементы, иногда предлагает использовать нетрадиционные материалы для переплёта (кожу, дерево, золочение), снабдить книгу шёлковой закладкой и т. д. От этого решения зависят и качество будущей книги, и стоимость. Если, к примеру, взять мелованную бумагу формата А4, то цена издания окажется довольно большой (чаще всего подобным образом оформляют подарочные издания). А вот «карманная» версия на газетной бумаге будет продаваться по весьма доступной цене. Результат своего труда специалист предлагает автору и издательской команде, после чего в процессе обсуждений выбирается окончательный вариант.

■ Работа «издателей» проходит в горячих спорах — непросто найти компромисс, когда «кипит» творческий процесс



*Для проведения презентации на рабочем компьютере собраны две папки со вспомогательными материалами: песнями из кинофильмов «Зимородок» (Беларусьфильм, 1972, стихи Ю.Я. Яковлева, музыка О.Б. Фельцмана), «Обелиск» (Беларусьфильм, 1976, стихи Р.И. Рождественского, музыка В.Ф. Чернышёва), отрывки из этих лент, иллюстрации к повестям.*

После дизайнера в работу вступает верстальщик. В его задачу входят правильное размещение текста и иллюстраций, выбор размера шрифта, интервалов, ширины полей, обеспечение единства стиля и т. п.






## ЭТАП 2. ИНСТРУКЦИЯ К ДЕЙСТВИЮ

**ВЕДУЩИЙ:** А теперь, коллеги, предлагаем вам составить свой собственный оригинал-макет. Первая команда будет работать над книгой о Сергее Ивановиче Зимородке, чей образ создан Юрием Яковлевичем Яковлевым. Вторая примется за изготовление издания об Алесе Ивановиче Морозе, персонаже произведения Василя Владимировича Быкова. Запомните: ваша задача — рассказать о главных героях представленных повестей. Исходя из этого, нужно придумать название будущей «книги», выстроить её содержание.

Пакет материалов включает:

- краткое содержание произведения;
- информацию о главных и второстепенных героях;
- перечень экранизаций;
- отрывки из повестей, распечатанные на листах (каждый фрагмент объёмом 1–2 абзаца);
- список примерных названий книги;
- иллюстрации;
- виньетки для оформления;
- памятки редактору, дизайнеру, корректору и верстальщику.

Нам понадобятся:

-  листы бумаги формата А4;
-  карандаши;
-  фломастеры;
-  клей-карандаш;
-  линейка.



■ Постепенно у команды рождается «книга» о герое В.В. Быкова – учителе А.И. Морозе...



...И вот результат труда!

### ЭТАП 3. РАЗРАБОТКА ОРИГИНАЛ-МАКЕТА

Цель: игрокам необходимо «сверстать» книгу, грамотно расположив иллюстрации и текст из пакета материалов, озаглавить произведение и его отдельные части, определить индекс и авторский знак. Каждый «книжный» специалист (редактор, корректор, дизайнер, верстальщик, библиограф) выполняет свои обязанности. Отведённое время — 45 минут.

Работа новоиспечённых издателей оказалась не из лёгких — в каждой команде шли споры о том, где расположить иллюстрации, как определить возрастную категорию предполагаемых читателей. «Редакторы» рассчитывали тираж и стоимость одного экземпляра, подбирали название (его можно было взять из заранее заготовленного списка либо придумать самим).

«Дизайнер» очень ответственно подошёл к подбору цвета обложки будущей книги. «По нашему мнению, её лучше сделать голубой, так как он символизирует мирное небо», — высказался участник, на которого возлагались задачи по оформлению издания. Члены другой команды решили, что иллюстрации должны быть выдержаны в чёрно-белом цвете, так как период Великой Отечественной войны — а именно в это время происходит действие обоих произведений — трагическая страница в истории нашей страны.

### ЭТАП 4. ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Каждое самодельное издание было по-своему необычно и отличалось какой-то изюминкой. К презентации коллеги также подошли креативно: использовали музыкальные заставки, зачитывали стихотворные строчки, рекомендовали к просмотру одноимённые кинофильмы.

Работы оценивало жюри, куда входили специалисты Детской библиотеки имени М.М. Пришвина: заведующая научно-методическим отделом Татьяна Николаевна Чупахина и ведущий методист Ольга Викторовна Лысанова. Во внимание принимались творческий подход, дизайн, соблюдение ГОСТов при подготовке и оформлении книги. Соперники также могли высказать своё мнение о результатах труда коллег.

Главный мотив в произведениях В.В. Быкова и Ю.Я. Яковлева — люди в водовороте трагических событий. Предполагалось, что участники придумают биографию героя, раскроют его жизненную позицию, расскажут о «внекнижной» судьбе. И некоторые презентации чрезвычайно впечатли-



■ Презентация С.В. ДВОРИЧАНСКОЙ, педагога-библиотекаря средней общеобразовательной школы имени П.В. Киреевского, заслужила самой высокой оценки со стороны жюри и соперников

*Деловая игра «Деконструкция чтения, или Как попасть в переплёт?» специалистами Орловской детской библиотеки имени М.М. Пришвина в 2023 г. проводилась несколько раз. Её участниками стали сотрудники школьных библиотек Орловского округа, муниципальных детских библиотек, Научной библиотеки Орловского государственного университета имени И.С. Тургенева.*

ли собравшихся. Так, С.В. Дворичанская, педагог-библиотекарь средней общеобразовательной школы имени П.В. Киреевского, со своей командой представила издание «И память книга оживит» о сельском учителе Алесе Ивановиче Морозе, герое повести В.В. Быкова «Обелиск». Светлана Владимировна приехала в Орёл из Донецкой Народной Республики. Сопоставив события Великой Отечественной войны и ныне происходящее в ДНР, она не смогла сдержать слёз.

В завершение мероприятия специалисты библиотек заявили, что деловая игра в таком формате предоставляет возможность творчески переосмыслить любое литературное произведение, сплотить команду, узнать новое о профессии книгоиздателя. Многие вызвались провести подобное занятие у себя и, воспользовавшись нашими рекомендациями, организовать такую игру уже со своими читателями.