

Литературная студия «Почерк» – единственная литстудия для детей в городе Ханты-Мансийске. Возраст участников – от 10 до 18 лет, дети занимаются в трёх возрастных группах: младшей, средней и старшей.

Литературная студия «Почерк» – это новый этап проекта «Школа сказочника», который был успешно реализован в 2018 и 2019 годах. За два

года литературную студию посетило 35 детей, было одержано 3 победы в грантовых конкурсах, по результатам работы выпущено 2 книги: «Сказочный путеводитель по Ханты-Мансийску» и «Сказочный атлас природы Ханты-Мансийска», а также создано приложение дополненной реальности.

Руководители студии «Школа сказочника» предлагали детям побывать в роли исследова-

телей, посмотреть на привычные вещи, на окружающие нас явления и предметы глазами естествоиспытателя и первооткрывателя. В первый год работы дети изучали историю города, мифы и сказки обско-угорских народов.

Во второй год они узнали от специалистов-исследователей флоры и фауны основные факты о природе родного края, а затем создали на этой реалистичной основе сказочные тексты.

В работе литстудии «Почерк» в 2022 году мы отошли от исследовательских методов, построив план на изучении основ писательского мастерства с включением игровых моментов. Хочется отметить, при планировании работы литературной студии предполагалось, что соотношение игры и традиционных учебных форм в группах будет различно. Если для малышей игра присутствует так или иначе в большей части занятий, то старшая группа будет с ней сталкиваться время от времени. Однако после проведения первого занятия-знакомства руководители групп отметили зажатость, скованность в поведении детей, боязнь высказывать свою точку зрения, сложности общения друг с другом. Так план был откорректирован, игровая деятельность включена в учебный процесс всех трёх групп.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет различные функции, в рамках работы литературной студии востребованными становятся следующие:

- развлекательная (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативная (освоение диалектики общения);
- самореализация в игре как полигоне человеческой практики.

Главной в работе студии становится литературная игра.

Литературная игра – игра с текстом с целью модифицировать существующий текст или создать новый. Наиболее полной и точной нам кажется классификация литературных игр, предложенная Н. А. Ягодинцевой в учебном пособии «Речь как формула: литературно-творческий практикум».

Нина Александровна выделяет игры с рифмами, игры с поэтическим ритмом, игры со смыслом, игры с метафорами и игры общего плана. Преподаватели литстудии «Почерк» в своей работе опираются также на опыт проведения занятий, описанный Викторией Ивановой в книге «Сотвори волшебство», используют наработки коллег из Совета молодых литераторов, участников курсов литературного мастерства, придумывают и апробируют авторские игры. Ниже остановимся на тех из них, которые хорошо себя зарекомендовали, хорошо воспринимаются детьми, способствуют их раскрепощению и включению в творческий процесс.

1. Игры-знакомства.

Первое занятие – самое сложное и для педагога, и для детей. Многие чувствуют себя дискомфортно из-за незнакомого коллектива, отсутствия налаженных коммуникативных связей, неизвестного им преподавателя. Игры-знакомства помогают снять психологическое напряжение, почувствовать себя в среде единомышленников, рассказать о себе в той форме, которая максимально близка.

- **«Эпитет к имени»** – по первой букве своего имени нужно придумать такой эпитет, который бы раскрывал личность его хозяина. Для выполнения этого задания ребятам приводится пара примеров, за редким исключением эта игра не вызывает затруднений. Первое занятие ребята обращаются друг к другу по формуле «эпитет + имя», например «Лучезарный Лев», «Блистательная Бронислава» и так далее.
- **3 факта обо мне** – дети вспоминают, что они могут рассказать о себе, характеризующее их максимально точно и кратко.
- **«Люблю – не люблю»** – по первой букве имени нужно вспомнить и рассказать всем, что же ты любишь, а что терпеть не можешь.

2. Игры-разминки.

- **Что на что похоже?** Эти игры идеально подходят для детей, только начинающих заниматься в литературной студии. Также они хороши после длительных перерывов в занятиях (после каникул) или в случае низкой активности детей. Для этой игры не обязательно оборудование. Если есть время на подготовку, можно использовать изображение, проецируемое на экран или раздать карточки. Придумываем интересные образы: на что похоже облако, куст, рельсы, лохматая собака?
- **Фраза для сюжета.** По необычной фразе придумать продолжение (В маленьком городе третий год подряд не было дождей).
- **Волшебный сундучок.** В сундучке лежат различные предметы. Ребятам нужно выбрать один и рассказать, кому он принадлежал, какая история с ним связана, в чём заключается его волшебная сила.

3. Игры с карточками на развитие воображения.

Игры с карточками – самые любимые детьми, потому что в игру превращается сам процесс их выбора. Дети выбирают карточки, разложенные «рубашкой» вверх. На карточках изображены животные, птицы, люди, а также предметы (мы использовали карточки из детской игры «Алиас»). Карточки могут быть ментальными, метафори-

картами, абстрактными – всё зависит от задачи, которую ставит перед собой руководитель игры. Дети могут обменяться уже выбранными карточками, если какое-то изображение им не нравится. Для этого водящий использует считалку, выбирает разложенные перед ним (также «рубашкой вверх») карточки других участников, которые они тоже хотят поменять. Используя образы из полученного «карточного набора», нужно написать эту или короткий рассказ. Примеры игр с использованием карточек.

- **Какой я?**

Участники выбирают 2 карточки из предложенных руководителем (это простые предметы, например, книга, лупа, цветок), объясняют, каким он ощущает сам себя, а каким видится со стороны окружающим.

- **Диалог.**

Участники разбиваются на пары, для этого можно использовать игру «Ручеёк» – игра идёт до той поры, пока звучит музыка. Этот приём позволяет преподавателю максимально «перемешать» ребят, чтобы они учились работать в паре не только с друзьями, но и с каждым из участников. Каждый выбирает по карточке, в парах составляя и прочитывают диалоги. Задача слушателей – угадать, какие предметы или живые существа могут вести такой диалог между собой.

- **Бином фантазии.**

Авторство этой игры приписывают Джанни Родари. По двум карточкам нужно придумать историю с чётким сюжетом. Чтобы усложнить задание, карточки двух групп должны быть максимально отдалёнными друг от друга в смысловом значении.

- **Сюжет по «кривой».**

Ребята уже знакомы с понятием драматургической кривой. Для данной игры хорошо подходят метафорические или спектральные карты. Наугад участниками литстудии выбираются основные моменты развития сюжета: экспозиция, завязка, кульминация, развязка, финал. По данным картам каждый придумывает свой сюжет, причём перипетии не обозначены, что оставляет свободу действия (также количество перипетий не ограничено, но, учитывая, что с большим количеством текста трудно работать, описываем 1–2 события, происходящих с главным героем). Данная игра помогает создать совершенно различные истории по одинаковым карточкам, развивает мышление и фантазию участников.

- **Что тебе снится?**

Для этой игры карточки разложены на двух столах. Первая группа карточек – это живые существа, люди, животные и т. д. Вторая группа – различные предметы, растения, здания и прочее. Каждый участник выбирает по три карточки из первой и второй групп. При желании он может поменять любую из них (процедура смены карточки описана выше). Первые три карточки – это будущие действующие лица истории: главный герой, антагонист, друг глав-

ного героя (помощник). Остальные карточки (предметы) – то, что окружает главного героя в мире сновидений, куда он попадает. Описываемая история должна быть написана по закону драматургической кривой. Участники литстудии оценивают, насколько удалось справиться с заданием, подсказывают, что можно сделать для улучшения текста.

- **Источник вдохновения.**

Дети самостоятельно ищут картинку, которая вдохновит их на написание этюда. Данный вид игры можно усложнять: меняться карточками, описать с помощью карточки своё сегодняшнее настроение, свой завтрашний день, воспоминание о том, что было год назад и т. д.

4. Игры-расследования.

При проведении таких игр детям предлагается перевоплотиться в детективов. Мы использовали «Анкеты детективов» с указанием их места жительства, пола, возраста, увлечений, громких раскрытых дел. Фотографии и имени детектива не было. Ребятам предстояло по анкете «вычислить» детектива (по окончании этой задачи выдаётся портрет, надпись с именем для заполнения анкеты и бейдж с именем персонажа). Таким образом собирается группа детектива и его помощников. В нашем случае были задействованы Шерлок Холмс, мисс Марпл, Эркюль Пуаро и майор Гром. Сыщики и их команды прослушивали тексты, который участники литстудии писали накануне (нужно было, используя олицетворение, раскрыть образы масленицы, нового года и дня рождения), и, используя дедуктивный метод, определяли, о каком же персонаже идёт речь.

5. «Математические» игры.

Дети всегда с удивлением встречают задания, когда надо объединить несоединимое. Казалось бы, что может быть дальше, чем образы литературы и математическая точность? Предлагаем две игры на данную тему.

- **10 слов.**

Ребятам даётся задание написать «математический» текст. В первом предложении – десять слов. Во втором – девять. В третьем – восемь и т. д. Последнее предложение состоит из одного слова. Задание можно усложнить: описать природное явление, например, метель.

Существует вариант игры, когда сначала надо написать одно слово, потом два – и так до десяти.

- **«Оцифрованные стихи».**

Данная игра имеет два варианта.

Первый – в известном стихотворении классика заменить 2 или 4 строфу цифрами так, чтобы сохранить ритм.

Второй – написать стихотворение ямбом или хореем, используя только цифры.

6. Игры-конструкторы.

• Герой в треугольнике.

Ребята учатся создавать героя, соблюдая «триединство», уравнивая образ: внешний вид героя, характер, социальное положение. Игра может происходить в нескольких вариантах: есть описание внешнего вида, нужно дополнить его чертами характера, поместить в определённое общество. Или, наоборот, мы видим людей, окружающих главного героя, надо завершить портрет и характер и т.д.

• Создай героя.

Каждый участник пишет на листочке бумаги возраст, пол, род занятий (профессиональный или хобби) предполагаемого героя. Затем отдаёт записку тому, кто сидит от него по движению часовой стрелки. Нужно сделать героя старше или моложе на пять лет, поменять ему род занятий, придумать от его лица монолог. Монологи зачитываются аудитории, нужно отгадать, что за персонаж создан.

7. Деловые игры.

Деловая игра – это метод обучения учащихся, в котором они «играют в работу», моделируя реальные ситуации. В литературной студии «Почерк» с большим успехом прошли следующие деловые игры:

• Пресс-конференция с писателем.

На встрече с детской писательницей Натальей Пивоварчик ребята выступали в роли журналистов, задавали интересующие вопросы, которые

касались профессионального развития автора и его личных увлечений. Формат пресс-конференции был настолько удачным, что один из участников литстудии разместил подробную статью о мероприятии в интернет-газете школы.

• Тренинг для журналистов.

Участники литстудии после проведения пресс-конференции разыграли ситуацию, когда журналистам необходимо приготовить актуальный материал, написать текст для пресс-релиза и профессионально его озвучить. Для проведения данной ролевой игры был приглашён специалист по сценической речи.

8. Спортивно-поэтический марафон.

Для данного вида деятельности использованы игры с рифмами («Рифмобол», «Рифмофета», «Воздушный бой»); игра с поэтическим ритмом («Парад слов»), игра со смыслом («Колокольчики»). Между поэтическими заданиями дети выполняют разминку (простая физкультурная разминка, выполняется под счёт, цифра «четыре» заменяется одним игроком словом, следующий придумывает к нему рифму и т.д.), делятся на команды, в итоге игры награждаются шоколадными медалями.

Подводя итог всему сказанному, хочется отметить, что игровые методы в работе детской литературной студии неисчерпаемы. При внимательном подходе к организации учебного процесса педагог всегда сможет сделать занятие интересным и уникальным, так как даже хорошо знакомая игра может стать современной при творческой переработке.