

Czytanie to sztuka! Przekonywali o tym ludzie z pasją podczas konferencji „Sztuka czytania, czyli nowoczesność w służbie literatury”. Wydarzenie zorganizowane wspólnie przez Bibliotekę Pedagogiczną w Płocku i Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku zgromadziło, osoby, którym leży na sercu rozwijanie czytelniczych zainteresowań dzieci i młodzieży -nauczycieli, bibliotekarzy, przedstawicieli szkół, przedszkoli i innych placówek edukacyjnych.

Pierwsze prelegentki – Sylwia Stano i Zofia Karaszewska, bardziej znane jak Książniczki, pokazały, jak skutecznie promować czytanie. Jako jedno z wielu rozwiązań podpowiedziały „fanfiki”, jak się okazuje – bardzo popularne wśród młodych osób na całym świecie społeczności dla „aspirujących pisarzy”. Inny sposób na zwrócenie uczniowskich oczu w stronę książki podsunęła Renata Jaroszevska – na co dzień bibliotekarka pracująca w Bibliotece Pedagogicznej w Siedlcach Filia w Sokołowie Podlaskim. Książka – tunel, książka „recyklingowa”, książka sensoryczna, a może 36-metrowa „Lokomotywa” Juliana Tuwima? Pani Renata opowiadała o dziełach, w których przekaz werbalny nie gra pierwszej (i jedynej) roli. Tu autor mówi całą książką – znaczenie ma kolor, faktura, kształt. Kolekcja wciąż się powiększa i, jak podaje jej właścicielka, wykorzystywanie takich książek na zajęciach z dziećmi i z młodzieżą gwarantuje efekt „WOW”. A stąd już jeden krok od prawdziwego zachwycenia się książką.

Musimy również pamiętać, że chcąc zaciekawić dzieci książką, powinniśmy wykorzystywać ich naturalne zainteresowania. Do tego właśnie przekonywali dwaj kolejni prelegenci. Marian Kuć – nauczyciel konsultant MSCDN ds. edukacji informatycznej, nawiązując w swoim wystąpieniu do popularnego Hobbita, pokazał, jak z pomocą sympatycznego robocika Ozobota zinterpretować historię o Czerwonym Kapturku. Okazuje się, że programowanie może być świetnym uzupełnieniem zajęć czytelniczych. Ostatnie wystąpienie to swoista podróż w czasie. Marcin Siekański – nauczyciel historii, pasjonat gier komputerowych przeniósł słuchaczy do świata starożytnej Grecji. Spotkanie ze starożytnymi filozofami, mitologicznymi bóstwami, zwiedzanie Akropolu było możliwe dzięki popularnej grze Assassin`s Creed Odyssey. Niespodziewanie nauczyciel zyskuje skuteczne narzędzie pozwalające na wprowadzenie uczniów w świat mitów Parandowskiego, wojny peloponeskiej, w świat codziennej rzeczywistości mieszkańców Aten... Marcin Siekański wskazał też na jeszcze inny aspekt „proczytelniczy” dotyczący świata graczy. Okazuje się, że młodzi ludzie, chcąc jak najlepiej wypełnić zadania stawiane w grze, bardzo dużo czytają. I choć nie sięgają od razu po dzieła Mickiewicza czy Sienkiewicza, to czas, jaki poświęcają na obcowanie ze słowem pisany, na pewno można zaliczyć do pozytywnych stron.

plock/fotorelacje/2019_05_22_sztuka_czytania