

---

# Рекомендации по работе с творческим блокнотом «Фантазируем с Джанни Родари»

Когда мы проводим уроки чтения с детьми, для нас важно, как они прочитали текст, что вынесли из него, какие акценты расставили. Поэтому библиотекарь, разъясняя то или иное произведение, старается донести до ребенка основную мысль автора. С произведениями Джанни Родари, на мой взгляд, ситуация обстоит иначе. В ходе последовательного чтения его произведений можно обратить внимание на то, что автор порой предлагает читателю стать соавтором. Его тексты, особенно короткие рассказы, на первый взгляд, простые и доступные, не всегда раскрывают всю полноту описываемых событий и тем самым создают у читателя желание додумать дальнейший ход событий или наоборот придумать предысторию основного сюжета. Во время чтения ловила себя на том, что во многих произведениях сказочника присутствует момент игры, в которую хочется попасть. К примеру, в рассказе «Голубой светофор» появляется желание создать собственную историю о светофоре, который включил фиолетовый сигнал или розовый, и т.д. Произведения Джанни Родари имеют дидактическую функцию неслучайно, ведь писатель долгое время работал в школе и часто придумывал для своих учеников разные литературные упражнения. К тому же он является автором методики по развитию детского литературного творчества – «Грамматики фантазии».

**В творческом блокноте «Фантазируем с Джанни Родари» собрано 32 задания**, у каждого есть отсылка к произведению автора. Задания блокнота дают возможность не только фантазировать, создавая словесные образы на бумаге, но также рисовать. Не все дети любят писать. Если вы предложите им изобразить, а потом рассказать, результат будет аналогичным. Представленные задания можно использовать отдельно и в совокупности. Если ребенок прочел определенный рассказ или сказку, то он с удовольствием выполнит творческое упражнение по тексту, ощутив себя сопричастным к писательскому делу.

## **Приведу несколько примеров, как работать с блокнотом.**

В литературном кружке, работающем в библиотеке, я предложила юным писателям написать инструкцию на тему «Как правильно считать овец, чтобы заснуть». У меня был припасен рассказ Джанни Родари «Робот, которых хотел научиться спать», в котором мальчик Родерико учит робота считать овец, но я не стала раскрывать содержание рассказа, а дала участникам кружка возможность пофантазировать. Как ни странно, но во всех детских описаниях помимо овец присутствовала некая преграда – забор, стог сена, изгородь, которые необходимо было овечкам перепрыгнуть.

В рассказе Джанни Родари также указана изгородь. Я заинтересовалась, откуда вообще пошла традиция считать овец, и оказалось, что выражение «считать овец» пришло к нам из Италии XIII века. В одном сборнике новелл (автор неизвестен) есть сюжет о мессере Аццолино и рассказчике. Каждый вечер рассказчик скрашивал вечера мессера, рассказывая ему самые разные истории. Но в один из вечеров рассказчик очень хотел спать. А поскольку мессер Аццолино настаивал на новой истории, рассказчик придумал басню о крестьянине, который на сотню византийских купил у торговца овец, за две монеты каждую. Далее привожу текст: «На обратном пути ему нужно было перебраться через реку, которая сильно разлилась после недавнего дождя. Стоя на берегу, он заметил бедного рыбака в жалкой лодочке, на которой можно было уместить лишь крестьянина и одну овцу. Стал он переправляться с одной овцой, взялся за весла. Река широкая. Гребет и плывет.

---

Тут рассказчик замолчал. Тогда Аццолино говорит: «Продолжай».  
А рассказчик отвечает: «Пусть пока овцы переправятся. Что было дальше, я расскажу потом».

Ну, а овцам на это понадобилось бы не меньше года, так что он мог выспаться в свое удовольствие».

Как видите одно задание предполагает не только прочтение рассказа Джанни Родари, но и небольшое путешествие в историю. В блокноте представлено еще одно задание по рассказу «Робот, который хотел научиться спать». И здесь можно затронуть тему искусственного интеллекта. А все ли может робот? Он умеет делать самые разные действия вплоть до того, что выполняет сложные математические вычисления и отвечает на вопросы любопытных детей. Но есть вещи, которые невозможно запрограммировать, и задание «Робот, который хотел стать человеком» поможет ребенку в этом разобраться.

На примере известной сказки Ш. Перро «Красная шапочка» в заданиях «Зеленая шапочка» и «Багряно-черная шапка» детям предлагается возможность переиграть уже известную историю, поменяв местами героев. На основе игры может родиться веселая история, которую можно инсценировать всем классом.

В ходе выполнения заданий «Так кто же он на самом деле», «Дай добавку» и «Самый главный лодырь» можно выбрать одного из персонажей и сочинить его историю или описать свод законов, принятых этим правителем в своей стране.

**Также в творческом блокноте представлен ряд заданий, раскрывающих тему фантастики:**

- Как превратить собаку в акустическую атаку
- Изобретения ученого Клока
- Ох уж эти шляпки!
- Захват «Двойного полюса», или Кто вы такой, принц Пломбир?
- Очень удобный супербинокль!
- Правила планеты X
- Обед из трех блюд

Последнее задание взято из сказки «Планета новогодних елок» и рассказа «Космическое меню». Ребятам предлагается составить список блюд, которые мог бы заказать на обед посетитель космического кафе. Если у детей возникают сложности с выполнением задания сложности, то можно поступить следующим образом. Сперва предложить написать детям на отдельных бумажках любые слова, охватывающие две темы: космос и, к примеру, лес. Затем все бумажки закручиваются, чтобы не было видно написанного, помещаются в коробку и перемешиваются. Чем больше слов дети напишут, тем интереснее может быть результат. Затем каждый участник вытаскивает из коробки по две бумажки и полученные слова соединяет в одно, добавляя определение: соус, суп, жаркое, морс. Может получиться следующее: рагу из ракетных букашек в чугунном соусе с мятой.

**Любое задание творческого блокнота – это игра, веселая и увлекательная.** Дети любят придумывать истории, создавать новые миры, давать необычные определения обыденным вещам и попросту сочетать несочетаемое. А если это проходит в непринужденной обстановке и в компании единомышленников, то такая игра не только формирует навыки работы со словом, но главное – создает хорошее настроение и сплачивает класс.