

Mariusz Malinowski

Gwarna Biblioteka



Zajęcia czytelnicze wspomagane
storytellingiem

Mariusz Malinowski

Gwarna Biblioteka

Zajęcia czytelnicze wspomagane
storytellingiem

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Warszawa 2018

Redakcja językowa i korekta
Katarzyna Majewska

Projekt okładki, opracowanie graficzne, redakcja techniczna i skład
Barbara Jechalska

© Ośrodek Rozwoju Edukacji
Warszawa 2018

ISBN 978-83-66047-33-4

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

powtarzaj stare zaklęcia ludzkości bajki i legendy
bo tak zdobędziesz dobro którego nie zdobędziesz

Zbigniew Herbert, *Przesłanie Pana Cogito*

Spis treści

Wstęp	7
<i>Narratio prima</i> – relacja pierwsza, czyli nieco teorii przed wskazaniem praktycznymi	11
Gwarcha Biblioteka biblioteką sukcesów czytelniczych	12
Odnaleźć czar czytania	12
Czym jest czytanie?	13
Słuchać, oglądać czy czytać – oto jest pytanie	15
Zachęta do nauczania językiem opowieści	17
Czym jest storytelling – przegląd opinii	17
<i>Narratio secunda</i> – relacja druga z praktyki pracy metodami storytellingu	19
Nauczający jako <i>homo narratus</i>	19
Uczymy się i umiemy opowiadać	21
Żywioły dobrej opowieści	21
Planowanie komponowania opowieści	23
Znajdź swoją opowieść	24
Modele standardów narracyjnych	24
Piramida Freytaga	24
Elementy opowieści według Ohlera	25
Kręgosłup opowieści	26
Etapy Podróży Bohatera według Voglera	26
Podróż Bohatera	27
Zasady tworzenia historii według Studia Pixar	28
Proces tworzenia opowieści	29
Gwiazda opowieści	30
Siedem kroków do własnej opowieści	30
Koszyk metodyczny narracyjnych środków dydaktycznych	32
Obrazkowy teatrzyk opowieści kamishibai	32
Podest Supermówcy	33
Sceniczne Krzesło Opowieści	33
Dywany Opowieści	33
Kościobryła opowieści	34
Kości opowieści – <i>Story Cubes</i>	34
Narracyjne karty opowieści	34
Planszowe gry narracyjne	35
Szkoła Poczta Czytelnicza z pocztówkami lekturowymi	36
Zajęcia czytelnicze wspomagane interaktywną książką eksperymentalną	38
Książki kreatywnych prowokacji – cykl Keri Smith	39
Książki sceniczne – seria <i>Mały teatrzyk</i>	40
Książki instruktażowe – poradnik i przewodnik	41
Książki trójwymiarowe – bajki rozkładanki (książki <i>pop-up</i>)	41
Książki graficzne – powieść graficzna i komiks	42
Książki aktywnościowe – do rysowania, malowania, pieczętowania, naklejania	43

Książki przewodniki – inspiracja do czytania i zwiedzania	44
Książki podręczniki do narracyjnych gier wyobraźni RPG (<i>role-playing game</i>)	45
Książki paragrafowe – gry książkowe do czytania wariantowego	46
Przekaz transmedialny – panaceum na problemy czytelnicze	48
Gwarna Biblioteka jako format edukacyjny	49
Bibliografia	51

Wstęp

Od opowiadania do czytania – esej instruktażowy

Z badań wynika, że coraz mniej czytamy. Jak temu zaradzić? W bibliotekach szkolnych przeprowadzane są zajęcia czytelnicze. W obszarze formalnej edukacji nieustannie trwają poszukiwania metod aktywizujących młode pokolenie do podejmowania – w wyniku procesu kształcenia i wychowania – dojrzałych ról społecznych. W trakcie edukacji szkolnej przekazywana jest wiedza i kształtowane są liczne umiejętności, a jedną z nich stanowi sprawność czytania. Obecnie w sposób szczególny zwraca się uwagę na fakt, że wykształcenie w młodym pokoleniu samej umiejętności czytania nie gwarantuje zachowania kultury czytelniczej na całe życie.

W niniejszym tekście pragnę zwrócić uwagę na storytelling, czyli opowiadanie historii, snucie opowieści. Jest to zjawisko z zakresu metodyki nauczania, które w mojej opinii może pozytywnie wpływać zarówno na kształtowanie samej zdolności czytania, jak również formowanie całościowej kultury czytelniczej.

Szeroko rozumiany storytelling pojmuję przede wszystkim jako sprawdzoną i uświęconą tradycją technikę przekazu ustnego, która aktualnie przeżywa renesans, a nawet nabiera nowego, wprost innowacyjnego charakteru. Dzieje się tak, odkąd we współczesnej refleksji nad środkami komunikacji masowej ponownie zwrócono uwagę na fundamentalną rolę słowa mówionego oraz podkreślono jego znaczenie jako pierwotnego wzorca dla wszystkich późniejszych form przekazu medialnego.

W moim przekonaniu opowiadanie historii – ta klasyczna naturalna technologia i sztuka komunikacji oraz przekazu treści kulturowych – dzięki nowemu odczytaniu i zinterpretowaniu stanowi zagadnienie godne bliższego przedstawienia i opisanie, także ze względu na liczne walory edukacyjne. Uważam, że oferowana współcześnie metodyka storytellingu zawiera w sobie jednocześnie potencjał tradycji oraz energię innowacyjności niezbędne do efektywnej realizacji zadań stawianych przed edukacją czytelniczą i medialną.

W swej elementarnej wersji metoda storytellingu polega na stosowaniu bezpośredniego przekazu mówionego w formie opowiadanych historii o intrygującej fabule i emocjonującej akcji, wzbudzającej zwykle u większości odbiorców ogromne zainteresowanie. Z tego też względu można uznać storytelling za dobry motywator do samodzielnego czytania literatury przez uczniów (tak oczekiwanego przez decydentów świadomych wagi problemu spadku czytelnictwa). Wychodzę z założenia, że w jakiejś mierze pozytywne doznania wynikające z udanych sesji ustnego przekazu treści literackich potrafią uzmysłowić słuchaczom, że podobne mogą stać się ich udziałem, gdy zostaną samodzielnymi czytelnikami. Dlatego należy prezentować wybrany kanon możliwie jak najwcześniej, nawet już w przedszkolu. Posługując się żywym słowem, czyli po prostu opowiadając, zapoznawać dzieci z literaturą jeszcze przed zdobyciem przez nie umiejętności samodzielnego czytania. Czyniąc to, w naturalny i prosty sposób umożliwiamy im wysłuchanie fabuł zaczerpniętych z tekstów literackich. W najmłodszych odbiorcach budujemy swego rodzaju bibliotekę mentalną, pełną bohaterów i wątków narracyjnych, które odnajdą w czytanych później książkach. Dzięki takim działaniom ich już samodzielne próby zgłębiania lektur nie będą spotkaniem z zupełnie

nowymi i obcymi treściami oraz postaciami. W moim przekonaniu zarówno w nauczaniu początkowym, jak i na kolejnych etapach edukacji można zachęcać dzieci do samodzielnego czytania, wykorzystując inspirację płynącą z pierwotnego opowiadania literatury, czyli określonej wersji storytellingu czytelniczego.

Większość opowiadaczy, motywując do czytania poprzez opowiadanie fragmentów wartościowych książek, stosuje pewien podstawowy zabieg – chwyt, kierujący słuchaczy na drogę samodzielną lektury. Polega on na sugestywnym przerwaniu narracji w najbardziej interesującym miejscu przedstawianej fabuły. Inscenizując przerwanie opowieści w ekscytującym momencie, można liczyć, że zachęci to słuchaczy do samodzielnego przeczytania książki, by poznać dalszy ciąg historii. To oczywiście będzie już wymagało osobistej aktywności uczniów – słuchaczy, co może skutkować ich transformacją i przyjęciem nowej roli – czytelników. Opowiadacze starają się zatem przekonać tych, którzy potrafią słuchać – opowiadając najlepiej, jak tylko potrafią, a nie mentorsko perswadując – że owa radość ze słuchania może zostać przez nich przeniesiona na radość wynikającą z czytania – samodzielnego czytania!

Inspirowanie do aktywnego czytelnictwa, rozpoczynane od opowiadania, by następnie zachęcić do przejścia do czytania, warto również wspomagać poprzez rozmowy czytelnicze. Mogą one przyjąć formę wspólnego omawiania treści lektur i dyskusowania o ideach przekazywanych za pośrednictwem literatury. Niezmiennie istotne dla kreowania aktywnej edukacji czytelniczej i medialnej, podejmującej zadanie promowania samodzielnego czytania, wydaje mi się podtrzymywanie wspólnotowych rytuałów czytelniczych. Osobiście uważam, że brak przestrzeni i sytuacji pozwalających dyskutować o doświadczeniach lekturowych z innymi czytelnikami znacząco zmniejsza radość z czytania. Samodzielne czytanie bez kontekstów wspólnotowych, społecznościowych, takich jak grupowe rozmowy czytelnicze – zwykle szybko zamiera, zwłaszcza u początkujących i nowych czytelników. Jeżeli więc nie będziemy animować konkretnych zdarzeń prześlągniętych atmosferą inspirujących opowieści i rozmów czytelniczych, to możemy się spodziewać – również w kontekście szkolnym – jedynie przymusowego, okazjonalnego czytelnictwa. Natomiast gdy czytelnictwo – rozumiane jako autentycznie akceptowana całościowa potrzeba kulturowa człowieka – chcielibyśmy zaszczerpić młodym ludziom, to należy ustawicznie pielęgnować wszystkie dostępne okoliczności sprzyjające kultywowaniu tego fenomenu! Tak więc wymiana myśli i wrażeń, dyskusje czytelników między sobą o emocjach i przeżyciach, jakie towarzyszyły im w trakcie lektury, oraz o zdobytej wiedzy i nowych doświadczeniach, jakie wynieśli z przeczytanych książek, powinny być stałym punktem w repertuarze edukacji czytelniczej i medialnej realizowanej w szkole.

Warto mieć na uwadze, że jeśli na terenie szkoły brakuje formalnego wsparcia, nie zachęca się do głośnego, wspólnotowego czytania na lekcjach w klasach czy w bibliotece, ani nie akcentuje wagi nieformalnego dobrego klimatu „wokółczytelniczego”, nie tworzy sprzyjającej atmosfery, mody czy wręcz snobizmu na czytanie – gdy na przerwach w grupach rówieśniczych dzieci i młodzież dzielą się swoimi autentycznymi fascynacjami czytelniczymi, ujawniając, co się w danej chwili „czyta”, a także co warto przeczytać – to zwykle bez tego wszystkiego po prostu „się nie czyta” i już!

To od dorosłych zapraszających do istotnych rozmów o literaturze przede wszystkim zależy, czy młodzież szkolna połknie bakcyła czytelniczego, zainteresuje się trwale literaturą piękną i polubi książki. Warto w domu i szkole kreować swoiste „życie czytelnicze”. Stąd moja propo-

zycja promocji czytelnictwa poprzez realizację pewnej wizji współczesnej biblioteki w nowej roli – jako Gwarnej Biblioteki. W moim odczuciu miejsce to musi tętnić życiem. Postawiłbym na wspieranie bibliotek szkolnych jako centrów: po pierwsze snucia opowieści w oparciu o lektury i po drugie inicjowania i aranżowania rozmów czytelniczych oraz dyskusji dotyczących przeczytanych książek. To wszystko można odnaleźć w edukacyjnej postaci metodyki storytellingu czytelniczego, który integruje **opowiadanie, rozmowy i czytanie**.

Obecnie metodyka storytellingu traktowana jest przede wszystkim jako narracyjna praktyka przekazu treści kulturowych za pośrednictwem żywego języka. Współczesny storytelling w postaci ustnej komunikacji interpersonalnej jest tą najbardziej archetypową formą wykorzystywaną jako matryca i wzór dla wszystkich innych środków przekazu, takich jak odręczne pismo, druk oraz cyfrowe formy audiowizualne.

W niniejszym materiale pragnę przedstawić wybrane aspekty storytellingu w edukacji i z tego względu opisuję go jako metodykę **nauczania językiem opowieści**. Jako fundamentalne dla prowadzonego wywodu przyjmuję komplementarne podejście pedagogiczne, w ramach którego tradycyjne formy ustnego przekazu dydaktycznego wzajemnie się uzupełniają i proporcjonalnie wspierają z nowymi innowacyjnymi przejawami transmisji wiedzy właściwymi dla epoki cyfrowej.

Używane przeze mnie określenie Gwarna Biblioteka, a także w dalszym zamyśle „gwarna lekcja” sugeruje, że będę pisał o metodach pracy z uczniami sięgających do różnych konwencji stosowania żywego słowa jako dominującej formy przekazu dydaktycznego. W obranej perspektywie postaram się ukazać efektywne sposoby motywowania uczniów do nabywania specyficznej sprawności systematycznego czytania i rozmawiania o lekturach, służącej podnoszeniu umiejętności interpretacji tekstów. Uważam, że samo nauczanie czytania jest niewystarczające bez kreowania rozmów czytelniczych. Opowiadanie sobie nawzajem o przeczytanych dziełach stanowi podstawę wymiany doświadczeń lekturowych i określa poziom ich interpretacyjnego zrozumienia. Pomijam w tym aspekcie tradycyjną metodykę odpytywania z treści przeczytanych lektur jako praktykę, której efektywność i jakość jest znana z lekcji języka polskiego.

W niniejszej publikacji, poprzez przedstawienie „koszyka metod” wypełnionego technikami stosowanymi we współczesnym storytellingu edukacyjnym, pragnę dostarczyć inspiracji mających za zadanie wspierać realizację efektywnych zajęć edukacji czytelniczej i medialnej. Opiszę między innymi fascynującą wielofunkcyjną metodykę związaną z obrazkowym teatrem opowieści kamishibai. Przedstawię zestaw środków dydaktycznych aranżujących sytuacje opowieści scenicznych, takich jak: Podest Supermówcy, Sceniczne Krzesło Opowieści czy Dywany Opowieści.

Jak już wyżej pisałem – każdy świadomy opowiadacz wie – wiedziała o tym również Szeherezada z *Baśni tysiąca i jednej nocy* – że, aby wyzwolić w słuchaczu głęboką potrzebę poznania zakończenia historii, należy przerwać jej opowiadanie w kulminacyjnym momencie, w którym waży się dalszy ciąg zdarzeń! Wykreowana w ten sposób przemożna potrzeba zaspokojenia ciekawości powoduje zwykle okrzyk: „I co dalej?”. No właśnie – w odpowiedzi na tę gremialną chęć dowiedzenia się, co dalej, pada życzliwie sformułowana sugestia: **„Przeczytajcie sami...** W tej to, a tej książce, z której pochodzi moja opowieść, znajdziecie jej rozwinięcie i zakończenie!”.

Analogicznie ja teraz, w tym właśnie momencie, również mógłbym przerwać pisanie o tym, co zapowiedziałem (a mam tę treść w swojej głowie). Nie pozwolę sobie jednak na taką prowokację mającą na celu wzbudzenie zainteresowania potencjalnych czytelników. Raczej pokieruję się skromną nadzieją, że przynajmniej kilka osób zaintrygowałem i zapytają: **I co dalej?** Kontynuuję zatem moje pisanie o storytellingu edukacyjnym, który uznałem za pożyteczny w kreowaniu **ustnej kultury czytelniczej** zachęcającej do czytania.

A zatem do dzieła, ja piszę dalej – czytelnicy czytają...

Narratio prima – relacja pierwsza, czyli nieco teorii przed wskazaniem praktycznymi

Idea Gwarnej Biblioteki – to projekt inicjowania aktywnego czytelnictwa wśród dzieci i młodzieży dzięki wykorzystaniu metodyki storytellingu edukacyjnego. Stanowi autorski zamysł metodyczny aktywizacji bibliotek szkolnych, uczynienia z nich siedliska słowa żywego, w którym niekiedy panuje rejwach, zgiełk, wrzawa oraz tumult i harmider – spowodowany snuciem opowieści w oparciu o lektury oraz dyskusjami o książkach i nie tylko...

Rozpocznijmy od eksperymentu myślowego w postaci quizu. Popatrzmy na biblioteki poprzez pryzmat ich funkcji. Niech każdy spróbuje odpowiedzieć na pytanie: ***Jak postrzegam bibliotekę?*** Ważne, aby zadawać sobie takie pytania, bowiem współcześnie pojawia się wiele nowych wizji, jak powinna wyglądać biblioteka na miarę XXI wieku. W ostatnich latach cywilizacja papieru została wzbogacona o nowe nośniki słowa mówionego i tekstu drukowanego, stwarzane przez środowisko mediów cyfrowych. W znaczący sposób zmienia to wizerunek współczesnych bibliotek, wpływa na ich kondycję oraz oczekiwania i wymagania czytelników wobec tych placówek. Mnożą się pomysły, jak unowocześnić biblioteki.

Poniżej przedstawiam moją listę skojarzeń opracowaną na zasadzie porównań i przenośni, analogii i metafor, jakie przyszły mi do głowy, gdy myślałem o bibliotekach:

- ♦ biblioteka jako księgozbiór – magazyn;
- ♦ biblioteka jako muzeum;
- ♦ biblioteka jako skarbiec;
- ♦ biblioteka jako świątynia;
- ♦ biblioteka jako galeria;
- ♦ biblioteka jako magazyn – czytelnia;
- ♦ biblioteka jako poradnia kultury literackiej;
- ♦ biblioteka jako miasto książek;
- ♦ biblioteka jako cmentarzysko książek;
- ♦ biblioteka jako laboratorium książki;
- ♦ biblioteka jako laboratorium czytania;
- ♦ biblioteka jako klubokawiarnia służąca rozmowom o książce;
- ♦ biblioteka jako agora dyskusji czytelniczych;
- ♦ biblioteka jako salon konwersacji lekturowych;
- ♦ biblioteka jako scena opowieści, recytacji poetyckich, deklamacji;
- ♦ biblioteka jako antykwariat;
- ♦ biblioteka jako wypożyczalnia;
- ♦ biblioteka jako uniwersytet;
- ♦ biblioteka jako (inne)...

Zachęcam każdego z czytających do sporządzenia swojego osobistego spisu skojarzeń z biblioteką oraz zastanowienia się, jaką funkcję według niego powinna ona pełnić.

Gwarna Biblioteka biblioteką sukcesów czytelniczych

Jako gorący orędownik storytellingu jestem przekonany, że łatwiej by mi było przekazać swoje refleksje **opowiadając, niż pisząc**. Lepiej bym się czuł, gdybym mógł swoje przemyślenia po prostu omówić, bowiem pisać jest mi dużo, dużo trudniej! Z tego też względu pozostaje mi jedynie zwrócić się do czytelnika z zachętą, aby sobie wyobraził, że mamy oto możliwość bycia w bezpośrednim kontakcie osobistym i ja opowiadam – a czytający słucha i nie musi czytać tego, co piszę... o czytaniu!

W kulturowym kontekście żywego słowa – ja bym opowiadał, ktoś by tego słuchał, i już. Taka pierwotna sytuacja jest dla mnie o tyle ważna, że chcę zwrócić uwagę na to, że inaczej uczymy się słowa mówionego i związanej z nim komunikacji, a inaczej zdobywamy umiejętność porozumiewania się poprzez przekaz pisemny – który wymaga już sprawności odczytywania zapisanych treści. Przyjmujemy więc za fakt, że kulturowo pierwotniejsze i prostsze jest przekazywanie treści za pośrednictwem opowiadania wymagającego jedynie wysłuchania, w odróżnieniu od przekazu pisanego wymagającego umiejętności kodowania – pisanie i odkodowywania – czytania.

Tradycyjne podejście podkreśla cywilizacyjną rolę bibliotek jako instytucji powołanych do dbania o kulturę czytelniczą. Sytuacja ulega jednak zmianie, odkąd cywilizacja cyfrowa zaczęła postrzegać internet jako jedną wielką bibliotekę zasobów kultury, co postawiło przed tymi tradycyjnymi nowe wyzwania. Z tego też względu chciałbym właśnie „**pisząc porozmawiać**” z czytelnikami o pewnych nowych aspektach animacji czytelniczej. Zapraszam zatem do „**czytania – rozmowy**” dotyczącej rozważenia idei biblioteki uwzględniającej istotny dla mnie wskaźnik **GWARNOŚCI**. Moim zdaniem wskazuje on na rolę klasycznej animacji ustnej, mogącej stać się jednym z ważniejszych dziś trendów wspomagających kulturę czytelniczą.

Odnaleźć czar czytania

Poniższą historię wolałbym opowiedzieć, ale z powodu braku takiej możliwości, zachęcam do przeczytania fragmentu pozycji *Bajki filozoficzne*: „Jeden z chińskich filozofów opowiada historię przyprawiającą o zawrót głowy... <Pewien pogrążony we śnie człowiek śni oto, że jest motylem. Frunie z kwiatu na kwiat, pije kwiatowy nektar, rozpościera i składa swoje skrzydełka. Ma lekkość motyla, jego grację i delikatność. Potem śniący budzi się nagle i spostrzega ze zdziwieniem, że jest człowiekiem. Ale czy jest on człowiekiem, który dopiero co śnił, że jest motylem? A może to motyl, który śni, że jest człowiekiem?...> (Tszuang-Tseu, chiński mędrzec taoizmu – IV–III w. p.n.e.)”¹. Czyż to nie sytuacja mogąca przytrafić się zaczytanemu?

Zgadzam się z francuskim pisarzem Danielem Pennacem, że słowo „czytać” nie znosi trybu rozkazującego. „Niechęć tę dzieli z kilkoma innymi: z czasownikiem <kochać>, z czasownikiem <marzyć>... Rzecz jasna, zawsze można spróbować. Proszę bardzo: <Kochaj mnie!>,”

¹ Piquemal M., (2004), *Bajki filozoficzne*, Warszawa: Wyd. Muchomor, s. 22.

<Marz!>, <Czytaj!>, <Czytaj! No, czytajżeż, na litość boską, rozkazuję ci czytać!> – Idź na górę do swojego pokoju i czytaj! Efekt? Żaden”².

Nowożytny kult książki i czytania pozostawał w pewnej opozycji do tradycji przekazu ustnego oraz komunikacji werbalnej. Istnieje zasadnicza różnica między oddziaływaniem słowa żywego a funkcjonalnościami słowa pisanego zakodowanego za pomocą liter alfabetu. Inna jest energia przekazu za pośrednictwem słowa mówionego niż zakodowanego w martwym zapisie. Z tego też względu sugerowana przeze mnie kampania czytelnictwa pod hasłem Gwarna Biblioteka jest próbą animacji. Uważam, że obok ciszy w czytelni potrzebny jest też gwar czytelników: rozmowy i opowieści o treściach książek i doznaniach wyniesionych z lektury. Moim zdaniem dopiero taki ożywczy trend da nową energię **światu książki i światu czytelniczemu**.

Coś się kończy, coś się zaczyna – ten tytuł zbioru opowiadań Andrzeja Sapkowskiego może stanowić celne podsumowanie aktualnej sytuacji szeroko pojętego czytelnictwa. Tradycyjne czytanie do niedawna ściśle związane było z tekstem drukowanym i wydany w postaci książki. Taka formuła edytorska w jakimś sensie się kończy, ale z pewnością zaczyna się coś nowego: nadchodzi czas lektury pozycji interaktywnych i multimedialnych. Czy jest zatem uzasadnione pytanie: cóż więc nam po książce papierowej w erze książki cyfrowej czy hiper tekstu wspomaganego przekazem audiowizualnym?

Tak jak kultura ustnego przekazu została w jakimś stopniu wyparta przez przekaz pisany, a następnie drukowany, tak obecnie mamy do czynienia z licznymi nowymi, zwłaszcza cyfrowymi, formami upowszechniania kanonu wiedzy, który zdaje się wypierać czytelnictwo książek papierowych, czyli przekaz analogowy. Stopniowo zaczynają dominować przekazy elektroniczno-cyfrowe. Odbiorcy to osoby słuchające i oglądające w innym sensie niż czytający wzrokowo lub słuchający czytania na głos.

Przemiany te mają bezpośredni wpływ na oświatę i z tego też względu należy się dziś poważnie zastanowić, jak na te zjawiska powinna reagować szeroko rozumiana kultura edukacyjna. Czy kontakt czytelniczy z tekstem można w prosty sposób zastąpić kontaktem np. z jego ekranizacją, czy słuchaniem kanonu literatury wydanego w formie audiobooków? Czy korzystanie z nowych form przekazu wiedzy wystarczy, by człowiek zdobył dobre wykształcenie, jak to miało miejsce dzięki czytaniu tradycyjnych książek? Z ogromnym zainteresowaniem patrzę na procesy zachodzące w związku z równoległym funkcjonowaniem mediów analogowych i cyfrowych. *Coś się kończy, coś się zaczyna...*

Czym jest czytanie?

Zanim spróbuję odpowiedzieć na to zasadnicze pytanie, zapraszam osoby będące nadal w trakcie lektury niniejszego tekstu, do przeczytania (dla odmiany nastroju) pewnej perskiej baśni, mogącej stać się źródłem refleksyjnej przyjemności:

² Pennac D., (2007), *Jak powieść*, Warszawa: Wyd. Muza SA, s. 11.

„Opowiadają, że w starożytnej Persji żył młody król o imieniu Zamir. Wiedzę i mądrość darzył tak szczerą pasją, że zebrał największych uczonych w królestwie i polecił im napisać księgę, w której byłyby zebrane wszystkie najważniejsze wiadomości.

Uczni przystąpili do pracy i – po upływie dwudziestu lat – powrócili do pałacu Zamira z karawaną wielbłądów niosących pięćset opasłych tomów. Ale król Zamir skończył już wtedy czterdzieści lat. – Przecież ja nigdy nie zdążę przeczytać tego wszystkiego! – zakrzyknął. – Przygotujcie mi, proszę, streszczenie tych ksiąg!

Uczni znowu zabrali się do pracy. A po kolejnych dwudziestu latach z dumą powrócili do pałacu Zamira, tym razem z kilkoma wielbłądami. Król jednak był już bardzo stary i czuł się znużony wiekiem. – Zbierzcie mi to, proszę, w jeden tylko tom – powiedział.

Uczni pracowali jeszcze przez dziesięć lat. Lecz kiedy przybyli do pałacu z tym bezcennym tomem, król był już ślepy. Leżał pozbawiony sił. – Przyjdzie mi zatem umrzeć – powiedział – nie poznawszy sensu istnienia człowieka...

Wtedy najstarszy z uczonych przystąpił do Zamira i wyszeptał mu do ucha: – W trzech słowach streszczę przeznaczenie człowieka: rodzi się, cierpi, a wreszcie umiera. I w tym samym momencie król wydał ostatnie tchnienie”³.

Powróćmy do wcześniej postawionego pytania – **czym jest czytanie?** Sądzę, że wbrew pozorom, wcale nie ma na nie prostej odpowiedzi. Podobnie jak na pytania, czym jest język i mowa ludzka, kodowanie i odkodowywanie tekstu, czyli zagadnienia leżące u podstaw bogatego i wieloznacznego zjawiska, jakim jest to, co nazywamy czytaniem. Liczne istniejące odpowiedzi przybierają niekiedy postać obszernych rozważań. Ja natomiast postaram się o sensowne streszczenie sprowadzone do wymiaru pozwalającego na dowiedzenie się czegoś z zakresu tej materii przed dotarciem do końca naszej drogi życiowej.

Lubię zasłyszana frazę, że **czytanie jest wielowymiarową praktyką kulturową**. Zastanówmy się, co nam mówi przywołana formuła definiująca czytanie jako takie? Pierwszoplanowym aspektem sprawy, który warto przywołać, jest fakt, że rodzimy się bez umiejętności czytania. Nabywamy ją na drodze uczenia się. Dzieci zaprogramowane są na dźwięk, korzystanie z materiałów drukowanych to opcja dodatkowa, którą należy skrupulatnie edukacyjnie „instalować”.

Tu warto wskazać, że ogólny percepcyjny mechanizm czytania jest jeden, niezależnie od tego, w jakiej formie tekst został zapisany i na jakim nośniku: czy to będzie gliniana tabliczka, papirus, pergamin, papier czy dysk komputera, to zawsze czytamy najpierw wizualnie – wzrokowo.

Pierwszy odnotowany skok cywilizacyjny wiązał się z odejściem od przekazywania wiedzy za pośrednictwem słowa mówionego i przejściem do modelu alfabetycznego zapisu słowa w tekście rękopiśmiennym. Kolejny przełom nazywany bywa erą Gutenberga i wiąże się z pojawieniem druku oraz masowej kultury książki. Aktualnie mamy do czynienia ze

³ Piquemal M., (2004), dz. cyt., s. 19.

skokiem cyfrowym – tekst wyświetla się na ekranach komputerów – oglądając, czytamy. Wydawałoby się, że dla samego pierwotnego mechanizmu czytania zawsze polegającego na odkodowywaniu literowego zapisu – wraz ze zmianą nośnika tekstu nic się nie zmienia. A jednak! Najbardziej widoczne są skutki przewrotu cyfrowego – począwszy od ogromnej skali dostępu do wiedzy i informacji, po nowe nawyki czytelnicze i wypływające z nich zmiany w odbiorze i rozumieniu przekazywanych treści. Natomiast konsekwencji tej rewolucji dla kulturowej kondycji człowieka na razie nie znamy.

Wróćmy do przyjętej formuły określającej czytanie jako wielowymiarową praktykę kulturową i zastanówmy się, jak ma się ona do obecnej sytuacji występowania tekstu zarówno informacyjnego, jak i każdego innego: naukowego, poetyckiego, literackiego na wielu nośnikach. Książka papierowa stała się już tylko jedną z wielu form przekazywania tekstu. Czytelnictwo poszerzyło swój zakres – aktualnie to lektura nie tylko książki, ale też każdego innego zapisu dzieła. Mamy przy tym równocześnie do czynienia ze zjawiskiem tzw. wtórnej oralności, czyli swoistego renesansu ustnych form przekazu jako jednego z dominujących sposobów komunikacji interpersonalnej nie tylko bezpośredniej, ale właśnie za pośrednictwem mediów elektronicznych i cyfrowych, takich jak np. Skype. Dziś dostęp do tekstu pisanego i wydrukowanego, jak i do zapisu audiowizualnego ustnej wypowiedzi jest niemal tak samo łatwy. Wybór sposobu odbioru przekazywanych treści i rodzaju nośnika zależy od preferencji odbiorcy i żaden sposób percepcji nie wydaje się lepszy lub gorszy w codziennej praktyce. Co z tego wynika dla edukacji?

Słuchać, oglądać czy czytać – oto jest pytanie

W artykule *Zmierzch galaktyki Gutenberga* Jan Maciejewski⁴ na łamach magazynu „Plus Minus” (weekendowe wydanie „Rzeczpospolitej”) zadaje pytanie, dlaczego seriale zastępują książki. Autor zauważa, że wspólnota widzów jest szersza i bardziej inkluzywna od wspólnoty czytelników. Wydaje się, że dziś łatwiej znaleźć wspólny temat w rozmowie o serialach niż o klasycie literatury. To losami bohaterów i historiami z seriali żywi się i żyje nasza obecna masowa kultura. To narracje seriali są wyznacznikiem trendów mody, problemów egzystencjalnych czy dylematów moralnych. W konsekwencji dzieło literackie nie może w żaden sposób rywalizować z telewizyjnymi i internetowymi produkcjami. Widzów jest znacznie więcej niż czytelników.

Naturalnym środowiskiem współczesnej młodzieży staje się wirtualny świat mediów, a nie otoczenie przyrodnicze czy sfera kultury drukowanego papieru, coraz bardziej obca człowiekowi ery cyfrowej. Czytanie książki nie jest już tym jedynym sposobem spotkania z tekstem, a książka nie jest jedynym medium, w którym żyje słowo. Wychodzi ono poza papierową i drukowaną galaktykę Gutenberga! Co jednakże nie powinno zwalniać nas z wyrobienia sobie nawyku czytania jako czytania!

Słynna McLuhanowska fraza „*medium is a message*” – środek przekazu sam jest przekazem – wprowadziła do humanistyki i edukacji przekonanie, że przekazywalność treści bywa silnie uzależniona od samego medium, czyli środka, za pośrednictwem którego się do nas prze-

⁴ <http://archiwum.rp.pl/artykul/1343114-Zmierzch-galaktyki-Gutenberga.html> (dostęp: 18.12.2018).

mawia. Dlatego McLuhan twierdził, że medium „dosłownie urabia wszystkie zmysły, przenika je, modeluje i przekształca”. Patrząc z tej perspektywy, zastanówmy się – co miałyby dla nas z tego faktu wynikać?

Marshall McLuhan był krytykiem literatury i odchodzenie do przeszłości kultury pisma drukowanego w formie książkowej traktował ze zrozumieniem, ale bez wyraźnego entuzjazmu. Maciejewski za McLuhanem generuje wskazanie mówiące, że gdyby piśmienni ludzie Zachodu, związani z prymatem druku książkowego, byli istotnie zainteresowani zachowaniem najbardziej twórczych aspektów swej cywilizacji, to nie kryliby się w wieży z kości słoniowej i nie płakali nad nadciągającymi zmianami, lecz sami zanurzyli się w wirze cyfrowej kultury i zrozumiałwszy ją, narzucili nowym okolicznościom swoje warunki – „zmienili wieżę z kości słoniowej w wieżę kontrolną”⁵.

Dobrym rozwiązaniem w tej sytuacji może być świadome zaakceptowanie zjawiska transmedialności w kulturze, które polega na transmisji klasycznego kanonu treści za pomocą różnych form wyrazu i nośników, poczynawszy od książki drukowanej po komiks, książkę jedynie z narracją graficzną, gry RPG czy komputerowe gry oparte na scenariuszach powieściowych (*vide: Wiedźmin*), a także inscenizacje i ekranizacje filmowe, kinowo-telewizyjne oraz audiowizualne przekazy edytowane i transmitowane w internecie.

To, że obecnie książka papierowa nie stanowi głównego nośnika tekstu do czytania, nie musi wcale oznaczać, że odczytywanie treści z wielu różnych nośników nie pozostaje nadal podstawowym sposobem nabywania wiedzy. Tu warto jeszcze raz odnotować, że istniejący aktualnie równolegle obok pisanego ustny przekaz treści przeżywa renesans – dzięki powszechności przekazu audiowizualnego bazującego na naturalnym i pierwotnym używaniu słowa mówionego. To wszystko sugeruje konieczność odczytania na nowo rangi obu form przekazu: **ustnego i pisanego oraz dostrzeżenia ich integralnej koincydencji a także proporcji w ich wykorzystaniu w edukacji i kulturze masowej na co dzień!**

Dominacja kultury audiowizualnej (słuchanej i oglądanej) ma dwa oblicza: oparte na biernym odbiorze, chodzi tu o przekaz radiowy, kinowy, telewizyjny, oraz drugie – interaktywne – w przekazie internetowym. W przypadku biernego odbioru treści możemy jedynie słuchać i oglądać. Oglądanie gotowych produkcji to percypowanie swoistej hiperrzeczywistości przekazu filmowego (audiowizualnego). Obraz świata przekazywany nam za pośrednictwem ekranu jest bardziej sugestywny i intensywny niż to, co dzieje się naprawdę wokół nas. „Film to życie, z którego wymazano plamy nudy”, jak mawiał Alfred Hitchcock. Natomiast czytając książkę w sposób tradycyjny, stajemy się aktywnymi „współpracownikami” autorów, ponieważ samodzielnie w umyśle tworzymy rysy postaci, a z opisów przyrody budujemy wewnętrzne osobiste wyobrażeniowe pejzaże. Tradycyjne czytanie wydaje się więc czynnością trudniejszą, wpływającą na rozwój ludzkiego umysłu oraz wymagającą ćwiczenia własnej wyobraźni. Audiowizualność jest konkurencyjna dla czytania, ale czytanie jest inaczej konkurencyjne dla ludzkiej wyobraźni.

⁵ tamże.

Zachęta do nauczania językiem opowieści

W dziedzinie metodyki nauczania trwają nieustanne poszukiwania nowego instrumentarium dydaktycznego pozwalającego – zgodnie ze współczesnymi tendencjami – podnosić efektywność nauczania i uczenia się w ramach edukacji szkolnej. Wśród trendów dydaktycznych na rynku idei pojawiło się ekscytujące zjawisko storytellingu. Można je określić mianem sztuki żywego słowa manifestującego się w postaci bezpośredniego opowiadania historii i snucia opowieści różnorodnych stylistycznie i treściowo, formułowanych przez profesjonalnych opowiadaczy (storytellerów) oraz liczne grono amatorów. Edukacyjny nurt storytellingu podkreśla siłę, moc oraz pierwotny charakter **ustnego przekazu wiedzy**, który sugestywnie i głęboko zapada w umysły i pamięć odbiorców. Ten właśnie fakt szczególnie intryguje wszystkich zainteresowanych skutecznym nauczaniem, mających za zadanie inicjować efektywne uczenie się uczących oraz zapewniać trwałe przyswajanie nowo zdobywanej wiedzy.

W edukacji na nowo zaczęto odkrywać liczne walory komunikacji za pośrednictwem **żywego słowa**. Odwoływanie się do energii, jaką posiada tradycyjny **słowny przekaz wiedzy**, w dużej mierze wynika z upowszechnienia się ogromnych zmian w dziedzinie mediów komunikacyjnych cyfrowej doby internetu. Obecnie dominuje przekaz multimedialny wykorzystujący słowo mówione obok pisma dzięki nieograniczonym możliwościom transmisji audio i wideo. **Przemiany mediów komunikacyjnych są głównym czynnikiem zmian w kulturze**, w tym również w metodyce przekazu dydaktycznego.

Niezbędne wydaje się stworzenie nowatorskiej dydaktyki służącej edukacji XXI wieku. Naprzeciw tym oczekiwaniom wychodzi generowana w laboratoriach akademickich idea „pedagogiki komplementarnej” starająca się stworzyć modele teoretyczne, ale również dostarczyć wskazówek praktycznych do realizacji zadania wzajemnego uzupełniania się i wspomagania tradycyjnych oraz nowoczesnych form oraz nośników używanego na co dzień **języka nauczania**. Taka innowacyjna metodyka występuje w **nauczaniu transmiedialnym**. Polega ono na wykorzystywaniu w transmisji nowej wiedzy między nauczającymi a uczącymi się wielu środków i form przekazu medialnego: słowa mówionego, pisma, druku, filmu, cyfrowych witryn, portali, blogów...

Czym jest storytelling – przegląd opinii

Uważa się, że storytelling w sensie snucia opowieści jest dla nas, ludzi, naturalnym sposobem przekazywania informacji, **budowania relacji osobistego kontaktu**, a także środkiem wymiany doświadczeń. Przyjmuje się, że to właśnie opowiadane historie – szczególnie te osobiste – łączą nas, zbliżają do siebie. To dzięki nim przeżywamy najróżniejsze emocje, a w naszych umysłach powstają zapamiętywane na długo obrazy. Snucie osobistych historii pozwala wzajemnie się poznawać w najmniej inwazyjny sposób. Gdy ktoś relacjonuje nam swoje losy, bywa, że zaczynamy stawać się ich częścią, dostrzegać postacie i fabułę oczami naszej wyobraźni i wtedy lepiej rozumiemy podejmowane przez narratora decyzje, myślimy podobnie jak on i odczuwamy zbliżone emocje.

Storytelling – powtórzmy – to **technika pobudzania wyobraźni słuchaczy za pomocą opowiadania ustnego**. Historie, zarówno te osobiste, jak i publiczne, wzbudzają emocje i rodzą obrazy, czyli aktywizują prawą półkulę mózgu, co sprzyja lepszemu zapamiętywaniu. Opowieści uzupełniają tradycyjny sposób nauczania – cechujący się często językiem pełnym abstrakcyjnych pojęć i definicji – wpływający głównie na lewą półkulę, w której zapamiętywanie przebiega nieco inaczej. Dopiero współpraca obu półkul daje wymierne korzyści i pozwala uczyć się w przyjemniejszy, szybszy sposób.

Historie sugestywnie opowiedziane to także szansa na zrozumienie ludzkich zachowań przez słuchaczy. Natomiast wykreowana możliwość identyfikowania się z bohaterem i jego losem wyzwała ewentualną motywację do późniejszych analogicznych działań. Dla dzieci słuchanie opowieści ustnej to podstawowa forma komunikacji. Umiejętność słuchania jest pierwotna, posiadają ją, zanim nauczą się pisać i czytać. To opowieści w sposób najbardziej przystępny pokazują różnorodne zasady życiowe i pomagają je zrozumieć. Warto więc czasem, zamiast czytać gotową bajkę na dobranoc, opowiedzieć dziecku **edukacyjną historię** płynącą z własnego umysłu, na bieżąco reagując na potrzeby dziecka. Odczytywane treści często mogą nie mieć w danej chwili żadnego znaczenia dla słuchającego.

Dziś już powszechnie uważa się, że opowiadanie historii jest najpierwotniejszym sposobem przepływu informacji, przekazu wiedzy i prawd życiowych w komunikacji międzyludzkiej. Storytelling ma tradycję tak długą jak dzieje ludzkości, której towarzyszy zarówno komunikacja posiadająca znamiona opowieści, jak i sztuka przekazu historii opowiadanych przez wyspecjalizowanych opowiadaczy (rapsodów, wajdelotów czy trubadurów). Jest to zatem klasyczny sposób komunikacji międzyludzkiej zarówno niosącej bieżące treści informacyjne, jak i edukacyjny sposób przekazywania z pokolenia na pokolenie mądrości. Sugestywnie opowiedziane historie głęboko zapadają w pamięć, stanowią więc metodę doskonale nadającą się do wykorzystywania w nauczaniu, w którym chodzi przecież o to, aby nową wiedzę uczniowie byli w stanie zachować na całe życie. Jeżeli nauczyciel uwzględni w swoim repertuarze profesjonalnym umiejętność bycia opowiadaczem (gawędziarzem), to storytelling pozwoli mu w sposób naturalny dotrzeć z przekazem wiedzy przedmiotowej do dzieci i młodzieży.

Storytelling (polisensoryczny przekaz wiedzy techniką słowa mówionego w formie opowieści) jako metoda dydaktyczna posiada liczne walory, dzięki którym można go z sukcesem wykorzystać w edukacji szkolnej:

1. Fabularyzacja efektywnie wpływa na skupienie uwagi uczących się na treściach, które chcemy przekazać.
2. Poprzez prostotę przekazu o dużym ładunku realizmu psychologicznego oraz dzięki rozpoznawalnym emocjom i wiarygodnym interakcjom między bohaterami opowieść w sposób szczególny zapada w pamięć uczących się.
3. Storytelling stanowi skuteczną metodę integracji umiejętności językowych poprzez samo opowiadanie.
4. Opowiadacz ujawnia zarówno treści świadome, jak i nieświadome, dlatego storytelling jest doskonałym źródłem wiedzy o jego doświadczeniach życiowych i może pomóc w ich interpretacji.
5. Ukazując dylematy moralne, storytelling jako metoda dydaktyczna może być bardzo owocny i użyteczny w nauczaniu etyki.

6. Dzięki naturalnej predyspozycji do opowiadania historii – zarówno tych osobistych, jak i tych z zakresu wiedzy historycznej – jest również przydatny w nauczaniu historii i kształtowaniu wrażliwości historycznej.
7. Kształtując sprawność uważnego wsłuchiwanie się w opowieść, może być źródłem empatycznego doświadczania w diagnostyce edukacyjnej służącego przenikliwości personalnej, umożliwiającej poznanie drugiego człowieka.
8. Poprzez strategie sugestywnego opowiadania mądrościowych historii potrafi bezpośrednio kreować u słuchających egzystencjalne doświadczenia transformacyjne, służące przemianom osobowościowym.
9. Sięgając w kierunku opowieści uzdrawiających, może mieć znamiona oddziaływań terapeutycznych.
10. Stanowi formę sztuki i zabawy dającej radość z nauczania i uczenia się.
11. Uwrażliwia na językową wartość przekazu i ma, jak się wydaje, trwałą tendencję do rozwoju w oparciu o typowo ludzką potrzebę ciągłego snucia opowieści.

Narratio secunda – relacja druga z praktyki pracy metodami storytellingu

Nauczający jako *homo narratus*

Termin *homo narratus* przywołuję po to, aby podkreślić jeszcze jedną cechę gatunku *homo sapiens* – nieprzepartą chęć opowiadania. Można się nawet zastanawiać, czy człowiek jest bardziej istotą myślącą (*homo sapiens*), czy opowiadającą (*homo narratus*)? Pozostawmy jednak pytania akademickie na boku, a przyjrzyjmy się kilku ustaleniom współczesnej antropologii, która wskazuje wprost na genetyczne uwarunkowania człowieka do snucia historii. W jednym z nurtów psychologii poznania istnieje pogląd, że predyspozycja do opowiadania i głęboka potrzeba snucia opowieści stanowią dla istot ludzkich właściwy i naturalny „**sposób organizacji umysłu**”⁶. Co ważne, jest ona w nas głęboko zakorzeniona i ma swoje miejsce w ludzkim genomie – w odkrytym w 2001 roku genie FOXP2 (gen mowy). Naukowcy uważają go za pierwszy w konstelacji genów umożliwiających posługiwanie się językiem i narracją. Nie bez pewnego przerysowania można stwierdzić, że wszyscy jesteśmy urodzonymi opowiadaczami – **już na poziomie komórkowym**⁷.

Predyspozycja do snucia historii jest szczególnie ważka w dziedzinie nauczania. Czyż nauczający nie są właśnie tymi, którzy prezentując i przekazując wiedzę uczącym się w specyficzny sposób nieustannie opowiadają? Język nauczania jest pełen opowieści – opisujących, wyjaśniających, tłumaczących, wskazujących, rozpatrujących, dociekających, ilustrujących... Wobec powyższego, przyjmując dydaktyczny punkt widzenia dla dalszych rozważań o zjawisku storytellingu warto ustalić, jaki jest jego zakres znaczeniowy właści-

⁶ Dickman R., Maxwell R., (2010), *Elementy perswazji*, Warszawa: MT Biznes, s. 13; http://www.mtbiznes.pl/doc/elementy-perswazji_pdf.pdf (dostęp: 18.12.2018).

⁷ tamże, s. 16.

wy dla praktyki edukacyjnej. **Tłumaczę pojęcie storytelling kontekstowo – w sposób opisowy, jako „nauczanie językiem opowieści”.** Uznaję również storytelling edukacyjny za specyficzną metodę dydaktyczną wrażliwą na kod języka nauczania, który za podstawę przyjmuje przekaz za pośrednictwem słowa mówionego. Potem dopiero sięga do technik medialnych słowa pisanego, drukowanego oraz cyfrowego przekazu multimedialnego, czyli audiowizualnego.

Na potrzeby dalszych rozważań przyjmijmy, że procesy edukacyjne mają wiele wspólnego z marketingiem. W wybranym podejściu metodycznym nauczanie można traktować jako – w pewnym eksperymentalnym ujęciu – sprzedaż wiedzy i umiejętności: nauczyciele są sprzedawcami, a uczniowie klientami. Nauczający, pojmowany jako efektywny mówca, przekazuje treści poprzez formułę opowieści, a uczący się są aktywnymi i uważnymi słuchaczami w trakcie lekcji. W procesie edukacyjnym podejmujemy dwojakiego rodzaju działania: „sprzedajemy” wiedzę przedmiotową, idee, nasze wizje kierunku, w jakim powinna podążać edukacja, oraz opowiadamy historie. Nauczanie to przekazywanie wiedzy. Zawsze jest jakiś nośnik przekazu – najbardziej bezpośredni to słowo mówione, potem pisane, drukowane oraz słowo w audiowizualnej prezentacji cyfrowej. Zarówno wiedza, jak i umiejętności mają wartość i ten „**towar**” warto zachwalać – zwłaszcza uczącym się młodym ludziom. Są sprzedawcy głoszący opinie, że sekretem sprzedaży jest zawsze dobre opowiadanie. Uważają, że sprawne **opowiadanie sprzedaje. Możemy ten pogląd przenieść na grunt edukacji i stwierdzić, że sekretem skutecznego nauczania jest zawsze dobre opowiadanie, opowiadanie uczy!** Skoro zatem wszyscy z natury potrafimy opowiadać, a opowiadanie ma zasadnicze znaczenie dla pewnej wizji metodycznej nauczania – to należałoby zadać istotne pytanie – dlaczego niektórzy nauczający w trakcie prowadzonych oddziaływań dydaktycznych kształcą lepiej niż inni?

Obrazowo można to wyjaśnić, porównując opowiadanie do biegania. Niby wszyscy wiemy, jak to robić, lecz mało kto zostaje zawodowcem. Każdy potrafi biec, ale sportowiec biega świadomie. Znakomici biegacze różnią się od przeciętnych tym, że znają to zajęcie na wyłot. Wiedzą, jak stawiać każdy krok, jakich mięśni używać, jak oddychać, aby jak najszybciej dobiec do celu. Jeśli chcemy osiągnąć mistrzostwo w dziedzinie **snucia historii** – nauczania językiem opowieści, musimy dostrzec złożoność procesu opowiadania. Należy opanować styl i technikę, a nie jedynie skupiać się na **treści**.

Definicja, którą przedstawiam, może być użyteczna w toku dalszych rozważań: **Opowiadanie jest to fakt opakowany w emocję, która skłania nas do podjęcia działania przekształcającego nasz świat**⁸.

Sztuki opowiadania – snucia opowieści, nie należy sprowadzać jedynie do treści naszych myśli. Proces opowiadania odzwierciedla również **sposób naszego myślenia. Opowiadanie jest jedną z najważniejszych zasad organizujących nasz umysł**⁹.

⁸ tamże, s. 16.

⁹ tamże, s. 18.

Uczymy się i umiemy opowiadać

Specjaliści podkreślają, że efektywne opowiadanie ustne powinno:

- ♦ **koncentrować** uwagę narracyjną na wybranym temacie opowieści;
- ♦ **kierunkować** uwagę narracyjną na sedno wybranego tematu opowieści;
- ♦ **sterować** uwagę narracyjną w trakcie opowiadania historii.

Można by nazwać ten typ narracji opowieścią operatywną – opowiadaniem z premedytacją. Poniżej przedstawiam kilka technik świadomego opowiadania stanowiących wskazówki do przeprowadzenia sformalizowanego treningu opowiadania.

Aby opowiadać operatywnie, efektywnie, energicznie potrzebny jest zestaw uniwersalnych szablonów, sprawdzających się we wszelkich skutecznych formach narracji!

Warto ustalić kilka pryncypiów budujących profesjonalny warsztat opowiadacza. Należy prymarnie uwzględnić warunki niezbędne do pracy. Musisz:

- ♦ **chcieć** opowiadać sprawnie;
- ♦ **skupić się** na technice opowiadania;
- ♦ mieć **czas** na opowiadanie historii;
- ♦ mieć do dyspozycji kilka **technik** opowiadania;
- ♦ ustawicznie **ćwiczyć**, pogłębiać swoje umiejętności opowiadania.

A zatem do dzieła...

Przedstawiam tu jeden ze znanych mi modeli, który uważam za efektywny i sugestywnie wprowadzający w ogólną metodykę opowiadania, jaki poznałem w trakcie moich początkowych doświadczeń z praktyką storytellingu.

Żywioty dobrej opowieści

Aby opowiadanie było udane, musi zawierać pięć podstawowych składników. Są nimi pasja, z jaką się opowiada, bohater, który prowadzi nas przez akcję opowiadania i pozwala spoglądać na nie jego oczami, antagonistą lub przeszkodą, których pokonanie jest zadaniem bohatera, chwila świadomości, umożliwiająca bohaterowi odniesienie zwycięstwa oraz naturalny wynik – transformacja bohatera i świata.

Pięcioelementowy model opowiadania obejmuje:

1. **Pasję** związaną z żywiołem **OGNIA**. Każda historia z prawdziwego zdarzenia ma w sobie pasję, energię, która sprawia, że chcemy się nią – a nawet musimy – podzielić. To właśnie pasja rozpala opowiadanie w sercach słuchaczy i przyciąga uwagę odbiorców – zwłaszcza jeśli jest przeznaczone dla więcej niż jednego słuchacza. Im krótsze opowiadanie, tym potężniejsza musi być pasja.

Kiedy jakiś **krąg odbiorców** po raz pierwszy zapoznaje się z opowiadaniem, stanowi zbiorowisko ludzi o różnych potrzebach, pragnieniach i troskach. Mówi się nieraz

o widowni, audytorium, słuchaczach, że są „zimni”. Takie audytorium trzeba zatem „rozgrzać”.

2. **Bohatera** – wiąże się on z żywiołem **ZIEMI**. Osadza opowiadanie w naszej rzeczywistości. Przez bohatera należy rozumieć postać występującą w opowiadaniu, która daje odbiorcom **pewien punkt widzenia**. Protagonista musi być na tyle solidny, by historia mogła się na nim oprzeć. Powinniśmy również móc się z nim utożsamić.

Bohater jest naszym zastępcą i zarazem przewodnikiem po fabule opowiadania. Jego wizja świata tworzy krajobraz, w który wkraczają odbiorcy.

Aby odbiorcy identyfikowali się z punktem widzenia bohatera, muszą w jakimś stopniu wczuć się w jego sytuację, toteż rola bohatera polega po części na wytwarzaniu w nich poczucia, że są mu równi. (Musimy czuć się swobodnie w jego skórze).

3. **Antagonistę** – związanego z żywiołem **WODY**. Problemy, przeszkody, przeciwności są jak woda – bez nich opowieść, historia wysycha i rozsypuje się.

Przeciwnik i opór, jaki napotyka bohater, są sercem bijącym wewnątrz opowiadania. Przez antagonistę rozumiemy tu przeszkodę, jaką musi pokonać bohater i nie zawsze jest to osoba. Jeśli stara się on wspiąć na Mount Everest, antagonistą jest sama góra. Niemniej przeciwnik musi być obecny. Jeżeli bohater nie napotyka żadnych przeszkód, w istocie nie ma opowiadania.

4. **Świadomość** wiąże się z żywiołem **POWIETRZA**. Co pozwala bohaterowi zwyciężyć? Świadomość, która umożliwia mu dostrzeżenie istoty problemu i podjęcie odpowiednich działań.

Te chwile: „acha!” mają w sobie jakąś magię. Poszukując momentów świadomości w naszym opowiadaniu, pamiętajmy o tym, że mogą je wyzwalać najdrobniejsze nawet szczegóły – i często tak właśnie się dzieje. Świadomość nie zawsze jest łatwa i wygodna, ale jeśli nasze opowiadanie rzeczywiście ma oddziaływać, musi zawierać moment świadomości.

5. **Transformację** związaną z **PRZESTRZENIĄ**, która stanowi naturalny wynik dobrze opowiedzianej historii. Jeśli zadbamy o wszystkie wcześniej wymienione elementy, transformacja po prostu następuje. Bohaterowie podejmują działania w celu przezwyciężenia problemów, co oznacza zmianę zarówno ich samych, jak i otaczającego świata. Nowa przestrzeń pozwala na nowe realizacje po transformacji¹⁰.

Tak wygląda teoretyczna prezentacja żywiołów dobrej opowieści. Po zakończeniu opowiadania jakiejś historii warto zastosować listę kontrolną służącą do sprawdzenia parametrów właściwie przeprowadzonej narracji:

¹⁰ tamże, s. 18–33.

1. **Pasja:** Dlaczego opowiedziałem tę historię? Dlaczego zależy mi na tym opowiadaniu? Czy teraz zależy na nim również słuchaczom?
2. **Bohater:** O kim mówi opowiadanie? Czy słuchacze zdawali się przyjmować punkt widzenia bohatera?
3. **Antagonista:** Z jakim problemem miał do czynienia bohater i jakie uczucia wywołało opowiadanie we mnie i moich słuchaczach?
4. **Świadomość:** Czego mój bohater nauczył się z opowiadania? Co dodałem do suchych faktów, by zaczęły iskrzyć?
5. **Transformacja:** Jaka zmiana nastąpiła w toku opowiadania?¹¹

Planowanie komponowania opowieści

Poniższą analizę zaczerpnąłem z materiału *Digital storytelling – podręcznik dla edukatorów*¹². Zanim zaczniesz planować swoją opowieść, warto zastanowić się:

- ♦ **Do kogo kierujesz swoją opowieść?** Być może w pierwszej chwili odpowiesz: „do każdego, kto zechce jej wysłuchać” albo „po prostu chcę o tym opowiedzieć” – jednak, planując opowieść, dobrze jest zdawać sobie sprawę z tego, kto i w jakich okolicznościach się z nią zapozna. Ma to wpływ na sposób, w jaki opowiadasz, wybór formy, tematu lub detali. To nie znaczy, że musisz poświęcić część swojej autentyczności, by zadowolić publiczność. Skuteczna komunikacja wymaga wzięcia pod uwagę osób, do których jest kierowana – stosujemy tę zasadę odruchowo na co dzień (o tym samym wydarzeniu inaczej opowiesz znajomemu, a inaczej przełożonemu w pracy), stosują ją też profesjonaliści (filmowcy, dziennikarze, copywriterzy, pisarze).
- ♦ **Kim są Twoi potencjalni odbiorcy?** Kim chciałbyś, żeby byli? Gdzie mieszkają, w jakim są wieku, czym się zajmują? Czy wiedzą coś o problemach, o których opowiada Twoja historia, czy temat jest dla nich zupełnie nowy? W jaki sposób do nich dotrzesz? Skąd dowiedzą się o Tobie i Twojej opowieści? Gdzie, jak, dzięki jakim zabiegom scenicznym się z nią zapoznają? Czy wymaga ona szczególnych warunków, czy będzie częścią jakiegoś wydarzenia typu: lekcja, szkolenie, debata?
- ♦ **Jaki jest cel opowieści?** Jakiej zmiany oczekujesz od słuchaczy? Chcesz ich czegoś nauczyć, przekonać, wzbudzić refleksję? Chcesz zbudować świadomość problemu, pokazać rozwiązanie, czy zachęcić do samodzielnego poszukiwania rozwiązań? Czy oczekujesz, że po wysłuchaniu opowieści podejmą jakieś konkretne działania, np. zmienią swoje postępowanie?

¹¹ tamże, s. 34.

¹² Świątecka A. (opr.), (2013), *Digital storytelling: podręcznik dla edukatorów*, Warszawa: Fundacja Ad Hoc, s. 38–39, <https://fr.slideshare.net/fundacjaadhoc/digital-storytelling-podrecznik-dla-edukatorw> (dostęp online 18.12.2018).

Znajdź swoją opowieść

Jeżeli nie wiesz, o czym chciałbyś opowiedzieć, wypróbuj ćwiczenie, wykorzystywane na warsztatach, by pomóc uczestnikom odnaleźć swoją opowieść. Weź czystą kartkę i wypisz na niej w punktach:

- ♦ 3–5 osób ważnych w Twoim życiu;
- ♦ 3–5 cech, które sprawiają, że jesteś tym, kim jesteś;
- ♦ 3–5 miejsc, które Cię ukształtowały;
- ♦ 3–5 doświadczeń, które sprawiły, że robisz to, co robisz.

Następnie przyjrzyj się liście, którą stworzyłeś, i zaznacz trzy punkty, które zasługują na to, by opowiedzieć o nich historię. Wybierz jeden z nich i przez kolejne 10 minut notuj skojarzenia i wspomnienia, które będą podstawą dla Twojej opowieści¹³.

Modele standardów narracyjnych

Większość współczesnych prób usystematyzowania struktury opowieści wywodzi się z klasycznej koncepcji Arystotelesa, zgodnie z którą każda historia musi mieć: wstęp, rozwinięcie i zakończenie. Inne podejmują dyskusję z tym założeniem.

Piramida Freytaga

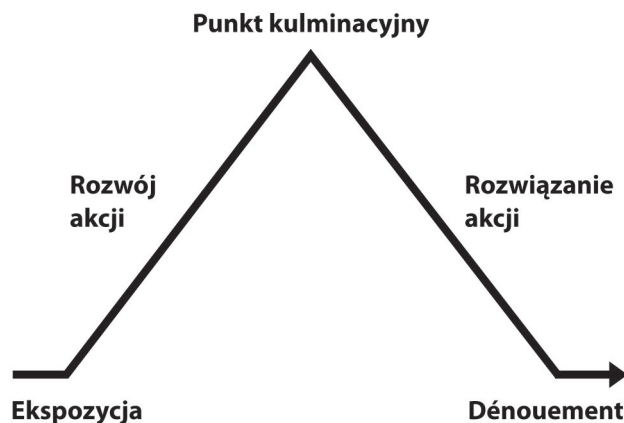
Niemiecki powieściopisarz i dramaturg Gustav Freytag zaproponował pięcioczęściową strukturę dramatu, znaną jako Piramida Freytaga lub *dramatic arc*. Poszczególne akty to: ekspozycja, rozwój akcji, punkt kulminacyjny, rozwiązanie i finał. Chociaż oryginalnie odnosiły się do sztuk teatralnych, mogą być też stosowane w innych gatunkach narracyjnych.

- 1. Ekspozycja:** podstawowe informacje potrzebne do zrozumienia opowieści, takie jak bohaterowie, czas i miejsce, tematyka, okoliczności, w jakich rozgrywa się akcja. W tym akcie pojawia się też pierwszy problem lub konflikt, z którym musi zmierzyć się protagonista.
- 2. Rozwój akcji:** na tym etapie napięcie narasta, a podstawowy problem jest komplikowany, pojawiają się kolejne przeszkody, którym bohater musi stawić czoło, by osiągnąć swój cel.
- 3. Punkt kulminacyjny:** jest to punkt zwrotny, w którym sytuacja bohatera zmienia się na lepsze lub na gorsze.
- 4. Rozwiązanie akcji:** to wydarzenie lub seria wydarzeń, które sprawiają, że konflikt rozwiązuje się, a bohater wygrywa lub przegrywa.

¹³ tamże, s. 39.

5. **Dénouement** (konkluzja) to wydarzenia prowadzące do zakończenia historii. Dla bohatera oznacza to powrót do normalności, dla widzów – *katharsis* i rozładowanie napięcia¹⁴.

Schemat Piramidy Freytaga



Elementy opowieści według Ohlera

1. **Problem/wyzwanie, które stanowi o napięciu i powoduje akcję.** To może być pytanie, problem, trudność, szansa albo cel, który musi osiągnąć główny bohater historii. Wyzwanie stanowi napęd do dalszego rozwoju sytuacji i zapewnia zaangażowanie słuchaczy. Uwaga: głównym bohaterem może być cokolwiek, nawet przedmiot, grupa postaci albo sami słuchacze.
2. **Transformacja bohatera w odpowiedzi na wyzwanie.** Transformacja jest trudna, często napotyka na opór. To podstawowa zmiana, jaka musi zajść w bohaterze, aby mógł on zmierzyć się z wyzwaniem. Czasem zachodzi na końcu, a czasem (rzadziej) na początku historii, ale zazwyczaj jest rezultatem splotu wydarzeń, będących osią fabuły. Aby opowieść była zajmująca, proces ten musi być trudny i zawierać element walki z okolicznościami i elementami „dawnego życia”, które próbują powstrzymać bohatera. W końcu ulega on przemianie – może to być nauka czegoś ważnego, zdobycie nowych umiejętności, bohater dojrzeewa, nabiera zdolności refleksji, zrozumienia itp. W najlepszych opowieściach ta zmiana jest tak głęboka, że słuchacze też czują się odmienieni. Jaka to może być zmiana? To zależy od tematu i rodzaju historii – w opowieściach dokumentalnych zazwyczaj chodzi o to, by widzowie zdobyli wiedzę i zrozumienie sytuacji oraz tego, jak na nas wpływa.
3. **Rozwiązanie: bohater pokonuje trudności dzięki swojej transformacji.** Może to być odkrycie tajemnicy, pokonanie smoka, osiągnięcie celu, zdobycie i zastosowanie nowej wiedzy itp. Nie zawsze oznacza to szczęśliwe zakończenie – a jedynie rozwiązanie konfliktu i zniwelowanie napięcia¹⁵.

¹⁴ tamże, s. 44–45.

¹⁵ tamże, s. 45–46.

Kręgosłup opowieści

Inny model, upraszczający powyższe struktury i ułatwiający tworzenie ram scenariusza, zaproponował dramaturg Kenn Adams.

- ♦ **Dawno, dawno temu...**
Wprowadzamy postać Bohatera, czas i miejsce.
- ♦ **Każdego dnia...**
Pokazujemy codzienne życie Bohatera.
- ♦ **Pewnego dnia...**
Coś się wydarzyło; pojawia się problem i cel.
- ♦ **Z tego powodu...**
Wprowadzamy przeszkody jako konsekwencję zaburzonej rutyny.
- ♦ **Z tego powodu...**
Kolejne przeszkody, przygody i problemy.
- ♦ **Aż wreszcie...**
Opowieść kończy się rozwiązaniem.
- ♦ **Od tego czasu....**
Opowiadamy, co się zmieniło w życiu Bohatera lub w jego otoczeniu¹⁶.

Etapy Podróży Bohatera według Voglera

Christopher Vogler, amerykański menedżer rozwoju projektów w Hollywood, stworzył praktyczny przewodnik dla scenarzystów, którzy wciąż czerpią z niego inspirację. Schemat jest elastyczny i nie każda opowieść musi zawierać wszystkie elementy.

1. Zwyczajny Świat

Przedstawiamy Bohatera i jego codzienne, rutynowe życie.

2. Zew Przygody

Pojawia się problem, konflikt lub wyzwanie, które zakłóca porządek przedstawionego świata. Życie Bohatera gwałtownie się zmienia – jest to zaproszenie do odbycia Podróży. Uwaga! Podróż nie zawsze musi oznaczać fizyczną wędrówkę. Jest to metafora przeobrażeń, jakie dokonują się w życiu Bohatera.

3. Opór Bohatera

Bohater zostaje postawiony przed trudnym wyborem: czy podjąć wyzwanie i wyruszyć w Podróż, czy zrezygnować. Często początkowo Bohater odrzuca wezwanie, pragnie pozostać w znanym sobie świecie, jednak zazwyczaj zaproszenie powraca ze zwielokrotnioną siłą – i prędzej czy później Bohater zdaje sobie sprawę, że nie uniknie swojego przeznaczenia.

4. Spotkanie z Mentorem

Bohater spotyka Mentora, który doradza mu, jakie działania powinien podjąć, lub w inny sposób motywuje go i popycha do działania. Postać Mentora możemy potraktować

¹⁶ tamże, s. 47.

metaforycznie – nie zawsze jest to osoba; Mentorem może być cokolwiek, co pomaga Bohaterowi wyznaczyć cel i wskazać właściwą drogę.

5. Przekroczenie Pierwszego Progu

Wyruszając na poszukiwanie przygody, Bohater pozostawia za sobą znany świat i wkracza w Nieznane, gdzie rządzą inne reguły i prawa.

6. Sprawdziany, Sprzymierzeńcy i Wrogowie

Bohater musi wykonać serię zadań i prób, pokonać wrogów i stawić czoło własnym słabościom. Jest to również etap, na którym jest zmuszony do podejmowania kolejnych decyzji i doświadczenia ich konsekwencji. Często bywa, że początkowo ponosi porażkę, jednak spotyka na swojej drodze sprzymierzeńców, którzy pomagają mu w trudnych chwilach.

7. Jaskinia Mroku

Jest to ostateczne zerwanie więzi ze znanym światem i dawną tożsamością Bohatera. Po przekroczeniu tego punktu nie ma już powrotu. Bohater staje twarzą w twarz z głównym wrogiem lub najważniejszym wyzwaniem i jest gotowy do poddania się metamorfozie.

8. Ostateczna Próba

Często określana jako walka z cieniem. Bohater musi stanąć do walki z wrogiem i zginąć, by móc odrodzić się na nowo.

9. Zdobywanie Nagrody

Dzięki dokonanej transformacji (odrodzeniu) Bohater odnajduje siłę, by pokonać Wroga i zdobywa skarb – ostateczną Nagrodę, która jest celem podróży.

10. Droga z Powrotem

Bohater udaje się w drogę do domu, jednak znów musi stawić czoło przeciwnościom. Dzięki swojej nowej sile i magicznym właściwościom Nagrody udaje mu się wyjść z kłopotów.

11. Odrodzenie

Bohater stawia czoło ostatniemu wyzwaniu, które stoi na jego drodze powrotnej do „zwykłego” świata.

12. Powrót z Nagrodą

Bohater powraca do domu, jego życie wraca do normy, jednak nie jest już tą samą osobą, która wyruszyła w Podróż – doświadczenie Podróży zmieniło go¹⁷.

Podróż Bohatera

Gdybyś miał opowiedzieć historię swojego życia, to pewnie byłaby podróż bohatera.

- ♦ Na jakim etapie swojej podróży jesteś?
- ♦ Czy słyszysz Zew Przygody?
- ♦ Przyjmujesz go, czy odrzucasz?
- ♦ Z jakimi potworami musisz walczyć?
- ♦ Kto może Ci w tym pomóc?¹⁸

¹⁷ tamże, s. 49–51.

¹⁸ tamże, s. 52.

Zasady tworzenia historii według Studia Pixar

1. Bardziej podziwia się postać za starania niż za sukcesy.
2. Musisz skupiać się na tym, co interesowałoby ciebie jako widza, a nie na tym, co jest fajne dla autora. Jedno od drugiego może się bardzo różnić.
3. Szukanie motywu metodą prób i błędów jest ważne, ale dopóki nie dojdiesz do końca historii, nie będziesz wiedział, o czym tak naprawdę jest. A teraz napisz od początku.
4. Dawno, dawno temu..... Każdego dnia..... Pewnego dnia..... Z tego powodu..... Aż w końcu.....
5. Upraszczaj. Koncentruj. Łącz postaci. Przeskakuj nad okrężnymi drogami. Będzie ci się wydawało, że gubisz ważne elementy, ale to podejście cię uwolni.
6. W czym twoja postać jest dobra, z czym nie ma problemu? Rzuć jej pod nogi coś dokładnie przeciwnego. Postaw przed nią wyzwanie. Jak sobie radzi?
7. Wymyśl zakończenie, zanim obmyślisz środek. Naprawdę. Zakończenia są trudne, niech twoje od początku ma ręce i nogi.
8. Doprowadź swoją opowieść do końca, daj jej spokój, nawet jeśli nie jest doskonała. W doskonałym świecie osiągniesz jedno i drugie, ale ruszaj dalej. Następnym razem spraw się lepiej.
9. Kiedy utkniesz, zrób listę rzeczy, które NIE MOGĄ teraz nastąpić. Nieraz właśnie w ten sposób pojawi się coś, co pomoże ci ruszyć z miejsca.
10. Rozkładaj na czynniki pierwsze historie, które ci się podobają. To, co ci się w nich podoba, jest częścią ciebie. Musisz tę część rozpoznać, zanim będziesz mógł z niej skorzystać.
11. Zapisanie czegoś pozwoli ci to naprawić. Jeśli doskonały pomysł zostanie w twojej głowie, nigdy z nikim się nim nie podzielisz.
12. Odrzucaj to, co przychodzi do głowy jako pierwsze. I drugie, trzecie, czwarte, piąte... Pozbądź się tego, co oczywiste. Zaskocz sam siebie.
13. Daj swoim postaciom opinie. Początkowo w czasie pisania uległość i pasywność mogą ci się wydawać fajne, ale dla publiczności to trucizna.
14. Dlaczego musisz opowiedzieć WŁAŚNIE TĘ historię? Cóż to za pragnienie płonie w tobie i podsyca tę fabułę? To najważniejsza sprawa.
15. Gdybyś był w danej sytuacji swoją własną postacią, jak byś się czuł? Uczciwość dodaje wiarygodności niewiarygodnym sytuacjom.
16. Jaka jest stawka? Daj nam powód, by trzymać kciuki za postać. Co się stanie, jeśli jej się nie uda? Spiętrzaj niepomyślnie okoliczności.
17. Żadna praca nie idzie na marne. Jeśli coś nie działa, ruszaj dalej – w przyszłości wróci i okaże się przydatne.
18. Musisz znać siebie, odróżnić dawanie z siebie wszystkiego od cackania się. Fabuła to próba, a nie doskonalenie.
19. Zbiegi okoliczności, przez które postać wpada w tarapaty, to świetna sprawa. Zbiegi okoliczności, dzięki którym postać się z nich wydostaje, to oszustwo.
20. Ćwicz. Weź klocki tworzące film, który ci się nie podoba. Jak byś je przestawił, aby uzyskać coś, co ci się podoba?

21. Musisz identyfikować się z sytuacją/postaciami, nie możesz po prostu pisać, aby było „fajnie”. Co sprawiłoby, że TY postąpiłbyś w taki sam sposób?
22. Co jest rdzeniem twojej fabuły? Jak opowiedzieć ją w najzwięźlejszy sposób? Jeśli to wiesz, możesz budować na tym fundamencie¹⁹.

Proces tworzenia opowieści

Spisujemy podstawowe elementy naszej opowieści.

- ♦ **Tytuł**
Jest „wizytówką” opowieści. Powinien przyciągać uwagę i być łatwy do zapamiętania oraz poprzez właściwe skojarzenia ułatwiać zapamiętanie historii.
- ♦ **Bohater**
Opisujemy głównego bohatera opowieści. Skupiamy się na cechach istotnych dla rozwoju fabuły. Dodajemy kilka drobnych, pozornie nieistotnych szczegółów, które sprawią, że wyda się bardziej realny i słuchaczom będzie łatwiej identyfikować się z nim lub po prostu go polubić (to nie znaczy, że musi być ideałem! Wręcz przeciwnie, drobne wady i słabości sprawią, że będzie bardziej wiarygodny).
- ♦ **Inne postacie**
Wymieniamy i krótko opisujemy pozostałe postacie, które są istotne dla rozwoju opowieści.
- ♦ **Kontekst**
Czas i miejsce. Sceneria, w której rozgrywa się historia. Sytuacja wyjściowa bohatera. Pamiętamy o drobnych, ale istotnych dla zrozumienia i uwiarygodnienia opowieści detalach. Warto pokazać codzienne życie bohatera, spokojną egzystencję, którą skonfrontujemy z wyzwaniem, które go czeka.
- ♦ **Wyzwanie**
Problem, na jaki natyka się bohater. Jest to dobry moment na wprowadzenie wroga. Pamiętamy, by nadać mu realny, ludzki wymiar, bazować na konkretach (doświadczeniach), nie abstrakcyjnych ideach lub uogólnieniach.
- ♦ **Rozwój akcji**
Sekwencja zdarzeń prowadzących do rozwiązania. To tu rozgrywa się zasadniczy konflikt – bohater walczy z przeciwnościami losu, żeby osiągnąć cel. Skupiamy się na punktach zwrotnych, decyzjach, jakie musi podejmować bohater i ich konsekwencjach.
- ♦ **Rozwiązanie**
Dochodzi do ostatecznej konfrontacji, bohater osiąga (lub nie) swój cel. Pokazujemy przemianę, jaka zaszła w bohaterze. Jaka nauka płynie z tej historii? Jaki jest główny przekaz, który powinni zapamiętać odbiorcy?

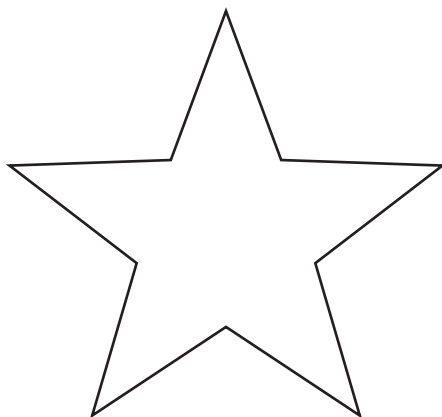
Aby ułatwić sobie dalszą pracę nad opowieścią, notujemy również emocje i obrazy, jakie przychodzą nam na myśl i które powinny zapaść w pamięć odbiorcom²⁰.

¹⁹ tamże, s. 52–54.

²⁰ tamże, s. 55.

Gwiazda opowieści

Weźmy czystą kartkę papieru, na środku narysujmy gwiazdę.



Następnie w każdym ramieniu gwiazdy, poczynając od szczytu, zapisujemy odpowiedzi na kolejne pytania:

1. Kim są główni bohaterowie historii?
2. Gdzie rozgrywa się akcja?
3. Wyobraźmy sobie naszą opowieść jako film. Jakie emocje wzbudza w nas na samym początku?
4. Jakie jest najważniejsze wydarzenie w tej historii?
5. Jak to wydarzenie zmieniło nasze życie albo widzenie świata?

Pośrodku gwiazdy odpowiedzmy na pytanie:

6. Dlaczego chcemy opowiedzieć akurat tę historię?

Poniżej gwiazdy zapiszmy pierwszy akapit opowieści²¹.

Siedem kroków do własnej opowieści

1. Zrozumienie własnej perspektywy

Najważniejsze jest, co dana opowieść dla nas, jako opowiadających, znaczy. Dlaczego chcemy ją opowiedzieć?

- ♦ Co chcemy przekazać odbiorcom?
- ♦ Z jakiej perspektywy ją opowiemy?
- ♦ Kim są nasi odbiorcy?
- ♦ Dlaczego chcemy opowiedzieć im tę konkretną opowieść?
- ♦ Co mają z niej wynieść?

2. Zrozumienie własnych emocji

Opowiadanie osobistej historii angażuje silne emocje. Facylitator pomaga opowiadającemu zidentyfikować je, a następnie wspólnie zastanawiamy się, jakie emocje wzbudzić w słuchaczach, by najlepiej zrozumieli sedno opowieści. Uniwersalne emocje pozwalają identyfikować się z bohaterem i sprawiają, że historia jest wciągająca i poruszająca.

²¹ tamże, s. 57.

3. Zidentyfikujmy właściwy moment

Większość historii opowiada o kimś, kto czegoś pragnie, do czegoś dąży, usiłuje coś osiągnąć. To, co sprawia, że opowieść jest wciągająca, to napięcie generowane przez konflikt między pragnieniem a jego urzeczywistnieniem. Fabuła jest budowana wokół głównego pytania: czy bohaterowi się uda? Opowieść powinna ukazywać ten konkretny moment, który przyniósł wyzwanie. Czy byliśmy tego świadomi w tym momencie? Jeśli nie, kiedy sobie to uświadomiliśmy? Czy jest kilka takich momentów, spośród których możemy wybrać? Czy niosą różne znaczenia? Który najlepiej oddaje sens naszej historii? Czy możemy opisać go w szczegółach?

4. Zobaczymy swoją opowieść

Ważne jest, jak wykorzystamy obraz i dźwięk, by opowiedzieć swoją historię. Jakie obrazy przychodzą nam na myśl, kiedy wspominamy moment przemiany w opowieści? A w innych jej miejscach? Na początku tylko prosimy, by uczestnicy zajęć wyobrazili sobie te obrazy, nie zastanawiając się, czy faktycznie dysponują materiałami, które mogliby wykorzystać w cyfrowej opowieści. Potem zastanawiamy się, jakie znaczenie mają te obrazy. Dlaczego akurat taki obraz wybieramy? Kiedy uczestnicy wiedzą już, co chcą przekazać, pomagamy im znaleźć i zastosować odpowiednie materiały wizualne. Uwaga: nie zawsze powinny to być dosłowne przedstawienia koncepcji. Czasami możemy chcieć użyć metafory, czasami warto skadrować zdjęcie, aby uwypuklić jakiś detal itp.

5. Usłyszymy swoją historię

Podstawą cyfrowej opowieści jest nagranie głosu narratora. Wykorzystanie autentycznego głosu autora pozwala słuchaczom lepiej zrozumieć kontekst i emocje. Często obawiamy się nagrywać własny głos, ale nadaje on historii osobisty charakter. Należy pamiętać, by nagranie było możliwie naturalne, w konwersacyjnym tonie. Soundtrack w filmie pozwala podkreślić i pogłębić przekaz wizualny. Efekty dźwiękowe dodają realizmu, mogą też wywołać efekt zaskoczenia albo efekt humorystyczny. Są doskonałym narzędziem nadającym emocjonalny wydźwięk historii. Zdecydujmy, jakich efektów dźwiękowych użyjemy poza własnym głosem. Nie zapominajmy o respektowaniu praw autorskich do wykorzystanych nagrań!

6. Zbierzmy to wszystko razem

To odpowiedni moment na stworzenie scenariusza, ustalenie struktury opowieści i tego, jak warstwa wizualna i dźwiękowa będą ze sobą współgrały. Mamy już zidentyfikowany moment zmiany, ale w którym punkcie narracji go umieścimy? Jakie inne detale i sceny będą tworzyć dla niego kontekst? Jaka będzie sekwencja wydarzeń? Budujemy napięcie, nie pokazujemy wszystkiego naraz. Opowieści powinny być możliwie krótkie. Wykorzystajmy tylko tyle treści, ile potrzebujemy, by przekazać sens opowieści. Wybierzmy najważniejsze punkty swojej opowieści, które zilustrujemy w formie słownej. Nie zanudzajmy odbiorców zbyt długimi sekwencjami. Zastanówmy się, jaki powinien być rytm naszej opowieści; czy rozwija się ona szybko, czy wolno. Najlepsze jest naturalne tempo, właściwe ustnej narracji.

7. Opowiedzmy swoją opowieść

Kim jest nasza publiczność? Jaki był cel stworzenia tej historii? W jaki sposób będzie oglądana? Center for Digital Storytelling zamieszczając opowieści na swojej stronie, do każdej dodaje krótkie wprowadzenie przedstawiające autora (dlaczego wybraliśmy akurat tę opowieść? Jak nas zmieniło opowiedzenie tej historii?). Odbiorcy, którzy wiedzą coś o autorze, głębiej przeżywają opowieść²².

²² tamże, s. 59–62, adaptacja na podstawie materiałów Center for Digital Storytelling.

Koszyk metodyczny narracyjnych środków dydaktycznych

Po powyższym przeglądzie serii standardów oraz wzorów kompozycyjnych umożliwiających tworzenie nośnych opowieści pora przejść do przedstawienia zestawu wybranych środków dydaktycznych – moim zdaniem – doskonale nadających się do wspomagania realizacji zajęć czytelniczych z wykorzystaniem metod storytellingu.

Obrazkowy teatrzyk opowieści kamishibai

Rozpocznę od przedstawienia bardzo sugestywnego i wzajemnie uzupełniającego się (komplementarnego) sposobu współdziałania przekazu graficznego, pisanego i żywego słowa w jednym artefakcie, jakim jest obrazkowy teatrzyk opowieści kamishibai (jap. *kami* – papier, *shibai* – teatr, przedstawienie, dramat, sztuka). Warto podkreślić, że ten archetypowy środek przekazu kulturowego, a więc również dydaktycznego, jest w pełni dopasowany do wszystkich etapów rozwojowych człowieka. Jednak preferowany bywa w pracy z dziećmi klas 1–3 (nauczanie początkowe) oraz w przedszkolu, rzadziej natomiast na późniejszych etapach kształcenia.

Obrazkowy teatrzyk opowieści kamishibai to narzędzie dydaktyczne o wielorakim zastosowaniu edukacyjnym. Potrzebne są dwustronne plansze z obrazkami z jednej i tekstem z drugiej strony oraz drewniana witryna, w której są one eksponowane. Ta technika opowiadania lub czytania wykorzystuje tradycyjne **medium audiowizualne** o wyjątkowym potencjale przekazu pedagogicznego. To efektywny środek dydaktyczny umożliwiający przekazywanie treści literackich, ale również metoda rozwijania wśród uczniów zdolności ustnego opowiadania przed publicznością, stymulator podnoszenia sprawności czytania na głos, a także swobodnego pisania, równoległe z doskonaleniem umiejętności plastycznych: rysowania i malowania.

Kamishibai to znakomity sposób **nauczania językiem opowieści**. Stanowi doskonały instrument wspomagania kreatywności uczniów, inspiruje ich do tworzenia własnych ilustrowanych plansz wraz z treściami opowiadanych historii oraz do samodzielnego dekorowania witryny teatrzyku. Szczególnie korzystnie wpływa na kształtowanie umiejętności publicznego ustnego opowiadania, samodzielnego pisania i czytania opowieści – zarówno w języku ojczystym, jak i językach obcych.

Teatrzyk Kamishibai to również środek oddziaływania dydaktycznego wzmagający ogólną koncentrację uwagi, głównie dyspozycję uważnego słuchania, a także narzędzie wspomagające pracę logopedów i terapeutów rozwojowych. **Fenomen integracji: teatru, opowiadania i książki** – zastosowany rozmyślnie, z pasją, dostarcza nauczającym oraz uczącym się określonej dozy radości i relaksu w codziennym trudzie przekazu nowej wiedzy i nabywania umiejętności.

Podest Supermówcy

To prosty środek dydaktyczny wspomagający przeprowadzanie zajęć motywujących do czytelnictwa poprzez tworzenie atmosfery właściwej dla opowieści scenicznych. Jest to szczególnie mi bliskie narzędzie dydaktyczne służące kreowaniu inteligencji językowej i stymulujące umiejętności stosowania żywego słowa. Mam na myśli fundamentalny i bardzo sugestywny środek oddziaływania, aranżujący **sytuację wystąpienia publicznego** związanego z wypowiedzią ustną – proste podwyższenie – **podest**. W moich autorskich działaniach metodycznych stosuję podest z tworzywa sztucznego o wymiarach 60 x 80 i wysokości 15 cm. Korzystając na zajęciach z tego lekkiego i łatwego w transporcie podestu, kładę na nim dywanik o orientalnym wzorze, dzięki czemu uzyskuje on dodatkowo pewną baśniową stylistykę. Początkowo określałem mój dydaktyczny rekwizyt mianem Scenicznego Podestu Opowieści, teraz używam nazwy Podest Supermówcy. Doskonale sprawdza się on w pracy dydaktycznej – zarówno z dziećmi, jak i młodzieżą, a także w pracy metodycznej na warsztatach z dorosłymi. Prawie zawsze osoba wchodząca na podest, chcąc nie chcąc, niemalże automatycznie – **wciela się w rolę: bądź to opowiadacza, bądź to mówcy**. A na osiągnięciu tego właśnie efektu psychodydaktycznego szczególnie mi zależy, zwłaszcza po wypowiedzeniu stosowanej przeze mnie kardynalnej formuły: **„Teraz mówisz, opowiadasz TY...”**. W ten sposób wprost zachęcam do świadomego posługiwania się formą opowieści. W oparciu o moje doświadczenia stwierdzam, że ten tradycyjny rekwizyt z warunkach szkolnych ma ogromne potencjalne możliwości zastosowań edukacyjnych związanych z ćwiczeniem umiejętności publicznego występowania.

Sceniczne Krzesło Opowieści

Sceniczne Krzesło Opowieści to każde krzesło, które chcemy wykorzystać na zajęciach w roli scenicznej jako przedmiot w naszym założeniu wyjątkowy. Dobrze, aby posiadało jakieś cechy szczególne np. było pstrokate, czym zwracałoby na siebie uwagę. Powinno być w jakiejś mierze odmienne od większości krzeseł znajdujących się wokół nas na co dzień. Mebel ten ma bogatą tradycję przedmiotu stanowiącego ważny element scenograficzny. Z tego też względu może również doskonale posłużyć w działaniach związanych z kreowaniem sytuacji improwizowanych lub wyreżyserowanych inscenizacji mówionych opowieści. Na takim scenicznym krześle osoba opowiadająca historie może spocząć, może się o nie oprzeć, może siedzieć okrakiem – tak jak to lubią czynić dzieci – traktując mebel jak wierzchowca!

Ten sceniczny a zarazem codzienny rekwizyt stanowi cenne uzupełnienie dla różnorodnych kreacji opowiadaczy.

Dywany Opowieści

Dywan często odgrywa istotną rolę w baśniach, począwszy od latających dywanów po dywan jako siedzisko ludzi Orientu, którzy kojarzą się w naszej kulturze z postaciami z opowieści Szeherazady. Zwłaszcza dzieci, które dużo czynności wykonują wprost na podłodze – zwykle mają do nich pozytywny emocjonalny stosunek. Można więc z powodzeniem po dywany sięgać i wykorzystywać jako środek tworzący nastrój właściwy dla baśniowych opo-

wieści. Często słuchacze uczestniczą w wystąpieniach opowiadaczy, siedząc po turecku na podłodze wyłożonej kobierczykami. Operując zestawem kilku małych dywanów, można zaaranżować wystrój sprzyjający snuciu baśniowych opowieści w sali lekcyjnej czy bibliotece – zmieniając ich codzienny charakter. Dywany wprowadzają, zwłaszcza gdy są używane do siedzenia, nastrój odmienności w powszedniość danego miejsca (np. klasy lekcyjnej) i kreują magiczny klimat i atmosferę dla sytuacji narracyjnych. W innym wariantcie można również wprowadzić pewną aktywność tworzenia symbolicznych Dywanów Opowieści – choćby używając szarego papieru, na którym wyrysowuje się ornamenty i wzory imitujące arabskie kobierce. Tak więc wszelkie dywany i dywaniki są dobrymi artefaktami do wykorzystania w sytuacjach realizowania przedstawień opowiadania historii. Opowieści uczą, a im ciekawsza scenografia w ramach zaaranżowanych kontekstów – tym uczą lepiej!

Kościobryła opowieści

Kościobryła wykonana jest z plastikowo-piankowego materiału z przezroczystymi kieszonkami z winylu. Ten sześciąt o boku około 20 cm to szczególny model kości do gry. W przezroczyste kieszonki wsuwa się kartki z dowolną napisaną lub narysowaną treścią do odczytania. Tworząc własną kostkę z obrazkami wkładanymi w ściennie kieszonki kościobryły, uzyskujemy możliwość przekazu sześciu motywów np. sugerujących tematykę fabuły do snucia w improwizowanych opowieściach. Kościobryłę daje się więc wykorzystywać nieskończoną ilość razy jako źródło inspiracji wskazującej kierunek wypowiedzi narracyjnych. Taki sposób zachęcania do aktywności (losowe sugestie) w dziedzinie samodzielnego opowiadania bywa zwykle lepiej odbierany przez młodzież niż jakiekolwiek podpowiedzi dorosłych, traktowane jako mniej lub bardziej ukryte polecenia. Możliwości tkwiące w tak pomyślanej kostce dają duże pole do popisu każdemu, kto po nią sięgnie w ramach realizowanych zajęć.

Kości opowieści – *Story Cubes*

Kości opowieści w wersji komercyjnej – *Story Cubes* są narracyjną grą w kości, która ma zachęcać do opowiadania historii. Gra składa się zwykle z dziewięciu kości. Na ścianach kostek znajdują się różne symbole (np. zamek, klucz, samolot). Gracz ma za zadanie opowiedzieć historię na podstawie wyrzuconej losowo sekwencji obrazków. *Story Cubes* to metoda stymulująca improwizowanie opowieści w oparciu o przypadkowe układy wynikające z rzutu kośćmi²³.

Narracyjne karty opowieści

System *Dawno, dawno temu...*

System *Dawno, dawno temu* to gra łącząca elementy mechaniki gry karcianej ze stymulacją służącą tworzeniu improwizowanych opowieści. Karty sugerują pewne wyjściowe tematy

²³ Przykładem może być zestaw *Story Cubes: Podróże*, Wydawnictwo Rabel.

jako inspiracje do wymyślania na gorąco cykli niesamowitych historii bezpośrednio w trakcie rozgrywki. *Dawno, dawno temu* to zatem taka gra karciana, która pozwala na wspólne tworzenie opowieści w kręgu towarzyskim złożonym z kilku graczy chcących sprawdzić się w szybkim kreowaniu sugestywnych fabuł opowieści ustnych. Każdy z graczy w trakcie rozgrywki wciela się w rolę narratora i kieruje opowieść w stronę swojego zakończenia, chcąc to uczynić przed pozostałymi uczestnikami zabawy. Oni mogą mu przerywać i pokierować historię w inną stronę, wykorzystując swoje karty. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się kart. Gra ta jest dobrą okazją do tworzenia wspólnoty czerpiącej radość z grupowego snucia improwizowanych opowieści, które dostarczają wielu pozytywnych doświadczeń narracyjnych i konwersacyjnych²⁴.

System Opowieści z karczmy

Opowieści z karczmy powstały, ponieważ autor chciał pokazać, że każdy, mając odpowiednią motywację i pomoc, potrafi wymyślić i przekazać innym ciekawą historię. Zadaniem gracza w tej grze narracyjnej jest opowiedzieć fragment historii, mający nie mniej niż dwa zdania i nie więcej niż pięć. Wprowadzany element musi być spójny z całą opowieścią. Jeśli tak nie będzie, opowiadający zasługuje na chóralne – buuuu!

Gracz może oprzeć swój fragment na podanym **Wątku** lub **Motywie** przewodnim opowieści. Po wystąpieniu odrzuca kartę. Po zakończeniu opowiadanego fragmentu historii losuje nową kartę i wybiera jeden z **Wątków**, po czym podaje kartę i numer wątku graczowi po prawej. W przypadku spasowania lub wybuczenia gracz odpada, a część jego opowieści nie jest brana pod uwagę. Gra kończy się, gdy zostanie tylko jedna osoba lub jeżeli wyczerpią się karty albo ktoś zgłosi nudę²⁵.

System Kreatywne karty kamishibai

Stowarzyszenie Zielona Grupa podjęło poszukiwania nowych możliwości działań artystycznych i animacyjnych wokół swojej fascynacji techniką japońskiego teatru ilustracji kamishibai. Jednym z produktów ich wydawnictwa poświęconego kamishibai są kreatywne karty. Na każdej z nich znajduje się jakiś symbol, np. zamek, lustro, ptak. Gracze losują po jednej karcie i na ich podstawie tworzą historię. W zestawie są również czyste karty opowieści do talii autorskich. Dzięki nim można realizować sesje opowiadania, korzystając wprost z inspiracji graficznych jako motywów do samodzielnych prób tworzenia prostych narracji²⁶.

Planszowe gry narracyjne

Gra narracyjna Dixit

Dixit zaprojektowany przez Jeana-Louisa Roubira należy do gier planszowo-karcianych, w szczególności sposób zachęcających do wzajemnego opowiadania sobie historii sugerowanych treściami opracowanych pięknie pod względem graficznym serii talii kart. Obecnie stanowią one już bardzo rozwinięty system. Głęboko metaforyczne obrazy skłaniają do opowiadania, co się na nich widzi, jak również wypowiedzenia narracyjnych interpretacji przekazu

²⁴ Gra karciana o opowiadaniu historii *Dawno, dawno temu*, GALAKTA.

²⁵ *Karty Opowieści z karczmy*, Wydawnictwo Gindie.

²⁶ *Kreatywne karty kamishibai*, Wydawnictwo Zielona Grupa.

płynącego z symbolicznego wymiaru poszczególnych kart. *Dixit* zaprasza do pracy z własną wyobraźnią motywowanej plastycznym przekazem. W swojej historii gracz musi przetransponować często alegoryczny obraz z karty na materię opowieści, starając się przekazać kreowaną historię językiem metafory oraz sugestywnych relacji słownych. To ćwiczy w kunszcie językowego obrazowania abstrakcyjnych ilustracji, sennych pejzaży umieszczonych na 84 kartach standardowej talii systemu *Dixit*. Waler gry polegający na sugerowanych strategiach rozmów i opowieści to jeden aspekt tego produktu, ale wiele osób wykorzystuje same karty także w innych funkcjach, np. jako przedmioty do szkoleniowo-treningowego rozwoju miękkich umiejętności psychospołecznych czy jako inspirację do medytacji. Karty te stały się już przedmiotem pożądania dużej rzeszy kolekcjonerów talii wszelkiej proweniencji. Gra świetnie wspomaga trening sztuki opowiadania słowem mówionym i z tego względu jest godna polecenia zarówno doświadczonym opowiadaczom, jak również początkującym adeptom storytellingu²⁷.

Gra narracyjna *Zimowe opowieści*

Zimowe opowieści to planszowa gra narracyjna silnie związana z licznymi postaciami kanonu lektur fantastyki baśniowej. Umożliwia opowiedzenie i rozegranie wariantowych historii i obsadzenie w nowych rolach dobrze znanych bohaterów, takich jak Szalony Kapelusznik, Królewna Śnieżka czy Błaznany Drwal, których standardowe losy znamy z opowieści lub literatury. Gra ma charakter konfrontacyjnej rozgrywki między frakcjami – co od razu umożliwia grywalizacyjne budowanie opowiadań oraz alternatywnych fabuł. Dostarcza możliwości eksperymentowania w sferze wyobraźni i fantazji. Kształtuje u graczy umiejętności tworzenia żywych opowieści w oparciu o znane historie z lektur, które innowacyjnie można wykorzystywać w realizowanych scenariuszach samej gry. Jest to doskonały poligon dla ćwiczenia kreatywności i twórczej wyobraźni oraz treningu posługiwania się językiem opowieści podczas doskonałej zabawy²⁸.

Szkolna Poczta Czytelnicza z pocztówkami lekturowymi

Myszę tutaj o pewnej zabawie, która może stać się również grą. Wychodzę od przesłanki związanej z silnym uwarunkowaniem natury ludzkiej, a mianowicie z potrzebą wzajemnego komunikowania się, przekazywania sobie informacji oraz nawiązywania kontaktów.

Jeśli kontakt bezpośredni nie jest możliwy, wymiana informacji może być realizowana za pośrednictwem poczty. Tworzenie komunikatu, jego nadawanie i przesyłanie, a także oczekiwanie na odpowiedź, odbieranie i zapoznawanie się z otrzymaną wiadomością to wysoce emocjonalne doświadczenia, którym towarzyszy cała paleta uczuć.

Tak ważne dla człowieka utrzymywanie bezpośrednich kontaktów towarzyskich może być realizowane na spotkaniach, podczas których toczą się rozmowy czytelnicze, natomiast na odległość – we wspólnocie czytających wymieniających się informacjami i opiniami w formie korespondencji czytelniczej.

²⁷ Gra *Dixit*, Jean-Louis Roubira, Marie Cardouat, REBEL Sp. z o.o.

²⁸ Gra *Zimowe opowieści*, GALAKTA.

Uważam, że jeśli wokół nas nie ma czytającego towarzystwa, to czytamy mniej lub nie czytamy w ogóle. Korespondencyjna wspólnota czytelnicza w moim przekonaniu doskonale potrafi przyczynić się do powstania pozytywnej atmosfery zachęcającej do aktywnego czytelnictwa.

Wszystkie te elementy razem wzięte mogą zatem tworzyć pewien określony kontekst zabawy, ewentualnie gry w korespondencję czytelniczą, angażującej uczestników w wymianę opinii na temat czytanych książek i zawartych w nich „skarbów”.

W mojej inspiracji metodycznej sięgam więc po fenomen tradycyjnej pocztówki, która może posłużyć do przekazu informacji o doświadczeniach i przeżyciach związanych z przeczytanymi książkami. Z wymianą korespondencji mam wiele osobistych wspomnień: doskonale pamiętam, jak głęboko emocjonalny bywa proces oczekiwania na list lub pocztówkę od osób darzonych przez nas szczególnymi uczuciami. Przez analogię do tej sytuacji można założyć, że współczesny młody człowiek zafascynowany jakimś dziełem literackim chce się owym zachwytem podzielić z kimś drugim. Przyjmuję, że taką wymianę wrażeń można realizować za pośrednictwem np. wymyślonej przeze mnie Szkolnej Poczty Czytelniczej.

Spróbujmy sobie wyobrazić sytuację przesyłania pocztówek lekturowych, w których zakodowane zostały informacje z kluczem lekturowym. Proponujemy odbiorcy naszej korespondencji, aby postarał się odnaleźć określony passus w sugerowanym tekście. Taka pocztówka z podpowiedzią, gdzie szukać tego nośnego, naszym zdaniem, cytatu, może stanowić zaproszenie do podjęcia pewnej relacji czytelniczej. Zaszyfrowujemy zatem w tekście kartki przesyłanej do kogoś w klasie lub szkole namiary – paragraf rozdziału oraz stronę danego fragmentu tekstu z interesującej książki. W ten właśnie sposób zwracamy uwagę odbiorcy naszej pocztówki lekturowej na odkryty przez nas skarb czytelniczy i zachęcamy go do przeczytania wcześniej wyłuskanego przez nas cytatu-skarbu wartego uwagi. W zamian możemy oczekiwać korespondencji zwrotnej np. ze wskazanym nowym passusem do wyśledzenia przez nas. Takie połączenie korespondencji z zabawą, grą czytelniczą w poszukiwanie i odnajdywanie cytatu-skarbu daje osobistą motywację do czytania, a w konsekwencji rodzi się wspólnota czytelników – poszukiwaczy cytatów. Teoretycznie można założyć, że tego rodzaju bodźce stają się załączkami aktywności towarzyskich kreujących postawy czytelnicze: po przeczytaniu wskazanego fragmentu ktoś może nabrać ochoty na lekturę całej książki!

Biblioteka szkolna może stać się tym miejscem, w którym zostanie umieszczona skrzynka lekturowa Szkolnej Poczty Czytelniczej. Do niej to właśnie uczniowie będą wrzucać skierowane do koleżanek i kolegów (często cichych sympatii) pocztówki czytelnicze z kluczami wskazującymi na passusy literackie, których odnalezienie i odczytanie stanowi zadanie i wyzwanie. Nadawcy mogą oczekiwać i liczyć na odzew, i wtedy zaczyna się zabawa! Dzięki takiemu hipotetycznemu modelowi wykreowanych relacji i więzi czytelniczych następuje stała cyrkulacja korespondencji oraz utrzymuje się atmosfera zaangażowania czytelniczego.

To całkowicie tradycyjne rozwiązanie metodyczne podjęte z autentycznym zaangażowaniem może stać się również dziś intrygującą inspiracją. Mamy tu do czynienia z nieco ekscentrycznym działaniem – powrotem do staroświeckiej poczty, wbrew dominującej obecnie tendencji do korzystania jedynie z poczty elektronicznej. Nie wiem tego na pewno, ale mam

przecucie, że nadal, także dla młodych ludzi, otrzymanie od kogoś tradycyjnej pocztówki jest czymś niebywale ekscytującym. Może więc Szkolna Poczta Czytelnicza to paradoksalnie swoiście nowatorski sposób na efektywną formę animacji czytelnictwa?

Oczywiście, w różnych wersjach tego zamysłu metodycznego, możemy również eksperymentować, przyjmując, że np. autorami pocztówek do uczniów są nauczyciele bibliotekarze lub nauczyciele przedmiotowi. Najważniejsze, aby uruchomić szkolny przepływ (*flow*) korespondencji czytelniczej, zachęcić do zabawy oraz gry i w ten sposób skłonić dzieci i młodzież do „używania książek”. Sugerowanie im roli poszukiwaczy cytatów w konsekwencji może wzbudzić w nich zaciekawienie całością publikacji i w przyszłości uczynić z nich aktywnych czytelników.

„I to by było na tyle”.

Zajęcia czytelnicze wspomagane interaktywną książką eksperymentalną

Zastosowane przeze mnie określenie – interaktywna książka eksperymentalna – to zwrot o zdecydowanie publicystycznym charakterze, prowokujący do przyjrzenia się współczesnym poszukiwaniom, zarówno samych autorów, jak i wydawców, służącym kreowaniu nowych stylów edycji książek. Przyświecają temu nie tylko cele marketingowe, ale również poznawcza chęć wyjścia poza kanon, do którego większość z nas jest przyzwyczajona.

Książka eksperymentalna, tak jak ją obecnie postrzegam, to rodzaj publikacji, która wychodzi z roli **przedmiotu tekstowego** w kierunku nowych ról stanowiących impuls do bycia interaktywnym **zdarzeniem**. Każda książka to swego rodzaju technologia zapisu treści, martwy przedmiot, który ożywa w używaniu, czyli czytaniu. Natomiast szeroko pojęta interaktywna książka eksperymentalna ma szereg nowych zadań – stanowi nośnik i przełożnik inspiracji do wielorakiego odbioru. Powstają więc publikacje zachęcające do storytellingu, czyli opowiadania żywym słowem treści drukowanych czy do kreatywności rysowniczej, malarsko-graficznej. Inne odnoszą się do świata gier książkowych (paragrafowych) realizujących model czytania wariantowego.

We wszystkich wskazanych przypadkach „**książka wychodzi z siebie**”! Znaczy to, że nie jest już jedynie przekazicielem drukowanego tekstu do czytania, lecz kieruje odbiorcę ku wielu nowym wyzwaniom określanym jako „okołoczytelnicze”, takim jak: kreacja słowna, graficzna, grywalizacyjna. Mamy zatem do czynienia z kombinatorycznym paragrafowym układem tekstu, grafiką ilustracyjną do oglądania, ale bez tekstu, książkami do opowiadania scenicznego za pośrednictwem witryny obrazkowego teatrzyku kamishibai. Wszystkie te poszukiwania niestandardowych form wykorzystania książki do przekazu określonych treści i kontaktu z odbiorcą tworzą nowe – chcąc nie chcąc – formy niestandardowego CZYTANIA. I to właśnie one mogą dziś stanowić dobrą inspirację do promowania aktywnego i wielorakiego czytelnictwa.

Książki kreatywnych prowokacji – cykl Keri Smith²⁹

Nie ma chyba obecnie bardziej prowokacyjnej i bulwersującej publikacji o charakterze książki niż *Zniszcz ten dziennik* Keri Smith! Zwłaszcza dla człowieka o mentalności bibliotekarza. To szczególna pozycja wydawnicza, która służy – no właśnie, do czego? Do czytania, czy raczej nie, a może do czegoś jeszcze innego? Trudno to jednoznacznie stwierdzić. Mamy do czynienia z czymś w formacie książki, której rynkowe wyniki sprzedażowe w księgarniach – a nie gdzie indziej – powinny dać do myślenia nawet tym najbardziej tradycyjnie nastawionym odbiorcom. Mnie również ta książka zaskoczyła, gdy wziąłem ją do ręki i przekartkowałem. Mimo że mam w swojej bibliotece *Finnegans Wake* (ostatnie kontrowersyjne dzieło Jamesa Joyce’a) – co wskazuje, że żadnej dziwacznej i eksperymentalnej lektury się nie boję – jednak jako czytelnik doświadczyłem dysonansu poznawczego! Niemniej postanowiłem zorientować się, co ten eksperyment edytorski ma na celu i w konsekwencji podjąć wyzwanie – nazwijmy je tradycyjnie – czytelnicze.

Wikipedia odnotowuje, że Keri Smith pisze książki dotyczące kreatywności i poznawania świata. W 2014 roku wyszła polska edycja światowego bestselleru (ponad 2 miliony sprzedanych egzemplarzy) *Zniszcz ten dziennik*. Po ogromnym sukcesie *Dziennika* na polskim rynku ukazały się: *To nie książka* oraz *Bałagan. Przewodnik po wypadkach i błędach*. Najnowszą pozycją tej autorki wydaną w Polsce w 2016 roku jest *Łowca skarbów*.

Opinie krążące w internecie o *Zniszcz ten dziennik* można sprowadzić do stwierdzenia, że jest to książka inna niż wszystkie widziane przez nas dotychczas. To pozycja, która pomaga zaktywizować wyobraźnię, pozwala czytelnikowi być kreatywnym i wyrażać emocje. Keri Smith zachęca do aktów destrukcji a także podejmowania licznych eksperymentów na materii przedmiotu o cechach tradycyjnej książki. Ważna okazała się dla mnie informacja, że autorka jest również ilustratorką. To pozwoliło mi mniemać, że funkcjonuje zawodowo blisko książki tradycyjnej, a więc prawdopodobnie sama też jest osobą raczej czytającą, choćby to, co później ilustruje.

Drugim elementem ważnym dla mnie, minimalizującym moje negatywne nastawienie wobec obrazoburczości jej autorskiego projektu związanego z opublikowaniem wyżej wzmiankowanej pozycji było to, że jednak również dla swoich prowokacyjnych idei wybrała ona właśnie formę książkową, a nie jakiś inny obiekt kreacji! Do tego Keri Smith nadała swemu dziełu tytuł, używając słowa i pojęcia „dziennik” – będącego nazwą bardzo intymnego gatunku literackiego. Wszystko to razem zafrapowało mnie na tyle, że pomimo zdziwienia formą tej swoiście antyksiążkowej prowokacji, postanowiłem ją przekartkować, a następnie przeczytać, co autorka proponuje. Po lekturze licznych recenzji internetowych – przede wszystkim wyrażających zdziwienie i oburzenie tego typu publikacją okrzykniętą hitem wydawniczym – miałem jeszcze większą ochotę dostrzec jakiś ewentualny sens czytelniczy tej książki eksperymentalnej. Nie było łatwo, ale odnalazłem pewien pozytywny aspekt, pozwalający dać sobie radę z oczywistymi „destrukcyjnymi” wskazaniami wszystkich publikacji tejże autorki.

²⁹ Keri Smith, seria: *Zniszcz ten dziennik*; *To nie książka*; *Bałagan. Przewodnik po wypadkach i błędach*; *Łowca skarbów*, Warszawa: Grupa Wydawnicza K.E. Liber.

Sięgnięcie od razu po wszystkie wydane na polskim rynku tytuły Keri Smith umożliwiło mi całościowe rozeznanie w przedmiocie jej artystycznych przedsięwzięć. Przegląd zawartości kolejnych książek miał charakter mozolny i emocjonalny. Świadomie używam pojęcia „przegląd”, a nie czytanie, bowiem chyba w tych publikacjach chodzi bardziej o widzenie-dostrzeganie pewnych rzeczy niż ich samo czytanie-odczytywanie. Ciągłe towarzyszyło mi zadziwienie i nieustannie zadawałem sobie pytanie – co tłumaczy autorkę i jej prowokacje dotyczące zabaw i eksperymentów z wizualną stroną książki i co jej propozycje odróżnia w twórczym przekazie od tradycyjnego podejścia odwołującego się do nawyku czytelniczego skupionego jedynie na odczytywaniu, zwyczajowo przede wszystkim samej treści drukowanej w systemie alfabetycznym. Dopiero potem zwykle czytelnik dostrzega ilustracje, o ile takowe w publikacji się znajdują. Pomału zacząłem się przyzwyczajać do „szaleństw” autorki. W końcu w jednym z tomów (pragnę tu nadmienić, że każda kolejna książka po *Dzienniku* ma coraz więcej treści do czytania!) znalazłem taki oto passus: „Ten przedmiot nie istnieje bez Ciebie. Masz wpływ na jego zawartość i efekt końcowy. Wszystko zależy od Twojej wyobraźni. Aby powołać go do życia, musisz otworzyć się na świat i wykonać zadania. Jeśli to nie książka – co to właściwie jest? Odpowiedź należy do Ciebie”³⁰.

Od tego momentu już wiedziałem, że mam do czynienia z autorką zakorzenioną w nurtach awangard XX wieku – zarówno tych dotyczących teorii pisania, jak i teorii czytania. Tak więc jej twórczość to kolejny głos w ramach poszukiwań form przekazu treści ogólnie mówiąc literackich za pomocą książki oczywiście, ale na nowo – innowacyjnie i prowokacyjnie prze-myślanej. Keri Smith stała mi się nieco bliższa i jeśli można to tak ująć – bardziej „czytelna”. Z tego też względu uważam, że odważne zetknięcie się z trudną lekturą może dać różne efekty, ale doświadczenie będzie bezwzględnie interesujące poznawczo. Seria książek Keri Smith stanowi superinspirację do rozmów o książkach jako takich, o ich naturze, poznawaniu nie tylko poprzez proces samego ich czytania, ale właśnie interaktywnego przeglądania – co by to nie miało znaczyć. Warto to przeżyć.

Książki sceniczne – seria *Mały teatrzyk*

Seria publikacji książkowych *Mały teatrzyk* powstała w wyniku fascynacji tradycyjnym japońskim teatrem kamishibai (japońska sztuka opowiadania historii przy użyciu ilustracji). Pierwszą pozycją w serii był *Jaś i Małgosia* w opracowaniu Anny Gabrieli Trzpil³¹. Ma formę 23 grubych, tekturowych kart formatu A5 z ilustracjami i tekstem na odwrocie. Dodatek stanowi rozkładana do formatu A3 kolorowanka-labirynt. *Mały Teatrzyk: Jaś i Małgosia* to pierwsza książka obrazkowa, której „czytanie” polega na wspólnej zabawie dziecka z dorosłymi. Dzięki niewielkiemu formatowi jest poręczna. Widzowie obserwują ilustracje pojawiające się w okienku teatrzyku. Podczas gdy dorosły czyta fragmenty bajki, dzieci, śledząc ilustracje, mogą puścić wodze fantazji. Po przeczytaniu przez dorosłych fragmentu opowieści widzowie samodzielnie przekładają kolejne karty. W ten sposób poznają ilustrowany ciąg dalszy zdarzeń – z czego mają dużo frajdy. Odbiorcy *Małego Teatrzyku* są zachęceni do kreatywności, zabawy, tworzenia i ilustrowania własnych bajek i wierszyków, wymyślania dalszych ciągów opowieści. Nie jest to trudne: kartki formatu A5 i kredki wystarczą, by powstał autorski

³⁰ Smith K., (2015), *To nie książka*, Warszawa: Grupa wydawnicza K.E. Liber.

³¹ *Mały Teatrzyk: Jaś i Małgosia*, ilustracje Anna Gabriela Trzpil.

ilustrowany spektakl. Książka doskonale łączy aktywność głośnego czytania lub samodzielnego opowiadania z ilustracjami pojawiającymi się w witrynie teatrzyku.

Książki instruktażowe – poradnik i przewodnik

Wszystko o kamishibai. Pytania i odpowiedzi

Ten praktyczny poradnik autorstwa Noriko Matsui podpowiada, jak zorganizować i przygotować przedstawienie kamishibai. Interesujące czytelnika zagadnienia przedstawione zostały w formie pytań i odpowiedzi – jest ich tu aż 60. W ten sposób krok po kroku dowiadujemy się, jakie elementy są niezbędne, aby wyreżyserować udane przedstawienie-opowieść ilustrowaną kartami wkładanymi kolejno w witrynę teatrzyku. Dzięki tej książce instruktażowej można zdobyć podstawową wiedzę konieczną do pierwszych prób praktykowania przekazu treści w formie kamishibai. Osoby już w jakiejś mierze zaznajomione z teatrzykiem kamishibai otrzymują zaś możliwość sprawdzenia, czy droga przez nich obrana zgodna jest z sugerowanymi standardami. Co ważne – publikacja ta posiada, jak dowiadujemy się ze wstępu, rekomendacje Międzynarodowego Stowarzyszenia Kamishibai Japonii (IKAJA), co gwarantuje wysoką jakość zawartych w poradniku instrukcji służących podejmowaniu twórczych aktywności z wykorzystaniem tego tradycyjnego medium do snucia opowieści i czytania³².

Przewodnik Kamishibai, czyli wszystko, co trzeba wiedzieć na temat teatru ilustracji

Stowarzyszenie Zielona Grupa zafascynowane zjawiskiem kamishibai opublikowało pionierską książkę, która ukazała się w Polsce z tekstem Urszuli Ziober. *Przewodnik Kamishibai...*³³ podejmuje tematykę korzystania z teatrzyku oraz z metody storytellingu, a nawet włącza arteterapię, integrując wszystkie te formy w jedną artystyczną formułę przekazu skierowaną do dzieci i młodzieży. Opisywana książka umożliwia zarówno poznanie historii zjawiska, jak i zapoznanie się ze specyfiką ustnego opowiadania uzupełnianego aranżacją za pomocą teatrzykowej witryny i obrazów przedstawianych w jej ramach. Czytelnik ma możliwość dzięki tej publikacji wypracować sobie pewne elementarne schematy pozwalające realizować pierwsze autorskie przedstawienia. Książka jest źródłem wielu cennych inspiracji, które umożliwiają rozpoczęcie procesu doskonalenia umiejętności bycia opowiadaczem wspomagającym swoje występy sceniczne atrakcyjnością form teatrzyku kamishibai.

Książki trójwymiarowe – bajki rozkładanki (książki *pop-up*)

Wydawcy co jakiś czas wracają do edycji baśni w formie książek z rozkładaną trójwymiarową przestrzenią zarówno do oglądania, jak i czytania. Są to zwykle znane klasyczne opowieści, np. *Kopciuszek*, *Królowna Śnieżka* czy *Pinokio*³⁴.

Książki rozkładanki, na rynku anglojęzycznym nazywane *pop-up books*, zawierają tekst, a ilustracje – dzięki zastosowanej inżynierii papieru – przybierają postać trójwymiarową, sta-

³² Noriko M., (2017), *Wszystko o kamishibai. Pytania i odpowiedzi*, Katowice: Wydawnictwo Tibum.

³³ Ziober U., (2016), *Przewodnik Kamishibai, czyli wszystko, co trzeba wiedzieć na temat teatru ilustracji*, Poznań: Wydawnictwo Kreatibaj.

³⁴ Bajki rozkładanki, seria adaptacji bajek, Wydawnictwo Wilga. Edycja 2013.

nowiącą swoistą scenografię dla treści. Służą do czytania, ale jeszcze bardziej do opowiadania, bowiem trójwymiarowa przestrzeń graficzna, stając się rozkładanym mikroteatrzykiem z ruchomymi elementami, w naturalny sposób pobudza wyobraźnię młodego odbiorcy i zachęca do snucia żywej opowieści, dla której tekst bywa jedynie wyjściową inspiracją.

Książki rozkładanki poprzez swoją sceniczność pozwalają odbiorcy interaktywnie uczestniczyć w lekturze poprzez manualną zabawę książką-przedmiotem. Młody czytelnik może od razu interpretować czytany przekaz i przetwarzać w postać ustnych historyjek płynących z wyobraźni pobudzanej upostaciowioną, wielobarwną scenerią papierowego świata pojawiającego się na kolejnych stronach rozkładanki. Takie czytanie tekstu książki z wielowymiarową przestrzenią bywa zwykle bardzo wyrazistym doświadczeniem, które na długo pozostawia swój ślad. Wydaje mi się, że publikacje te przeżywają renesans, a dzięki ogromnym możliwościom druku cyfrowego nabierają całkiem nowego wyrazu, zdecydowanie uatrakcyjnijając tradycyjny, analogowy (papierowy) przekaz.

Manipulowanie i snucie opowieści, a nie jej czytanie, rozwija również dziecięcą wyobraźnię i uczy samodzielności oraz kreatywności. Tego rodzaju książki jako „przedmioty czytelnicze” są źródłem pozytywnych doznań i doświadczeń, które mogą kształtować przyszłych czytelników literatury z tradycyjnym przekazem tekstowym.

Książki graficzne – powieść graficzna i komiks

Książki bez tekstu, przemawiające do czytających – a raczej oglądających – samą grafiką, stanowią coraz bardziej widoczny nurt na rynku wydawniczym. Te właśnie publikacje, z punktu widzenia ich roli bycia wprost inspiracją do opowiadania, plasują się na wyjątkowej pozycji – nie nadając się do tradycyjnego czytania, są wręcz stworzone do snucia opowieści na ich kanwie. Nazwa powieść graficzna (*graphic novel*) powstała w celu odróżnienia tego gatunku od komiksów o superbohaterach dla młodszych odbiorców.

Najpopularniejszym przykładem tego rodzaju publikacji jest książka *Przybysz* Shauna Tana³⁵. Za pomocą ilustracji i dzięki wyjątkowemu darowi opowiadania wyłącznie obrazem, autor przekonująco oddał uczucia towarzyszące emigrantom – ludziom czującym się obco w nieznanym im kraju. Książka obywa się bez słów, a jest tak wymowna, że niemalże każdy od razu miałby na jej podstawie coś do powiedzenia i opowiedzenia. Obcowanie z tego rodzaju pozycjami zapewnia trening wyobraźni plastycznej, co podczas tradycyjnej lektury pozwala znacznie lepiej odbierać przekaz słowny generowany przez wysokiej jakości teksty literackie.

Natomiast komiksy wnoszą do kultury czytelniczej jednorodność przekazu graficznego i tekstu. W tych książkach sam tekst bywa jedynie dodatkiem do grafiki. Spośród komiksów wybrałem te związane z postacią literacką Geralta z Rivii. Komiksy stają obok gier komputerowych, gier karcianych, filmu, kolorowanki w szeregu medialnych rodzajów przekazu, by ukazać, jak bardzo atrakcyjny jest to bohater masowej świadomości. W związku z tym pojawia się w bardzo licznych i różnorodnych formach oraz odsłonach. Wiedźmin to już postać

³⁵ Tan S., (2015), *Przybysz*, Warszawa: Kultura Gniewu.

globalnej wyobraźni zbiorowej, a spośród polskich twórców fantazji literackiej jest chyba najczęściej wykorzystywanym bohaterem transmedialnych form przekazu kulturowego³⁶.

Książki aktywnościowe – do rysowania, malowania, pieczętowania, naklejania

Interaktywną książką, która w każdym dziecku potrafi obudzić młodego artystę, jest pozycja Marion Deuchars *Zróbmy sobie arcydziełko*³⁷. Publikacja ta zachęca do samodzielnego eksperymentowania z różnymi technikami rysunku, ale też do malowania, wycinania, naklejania, stawiania stempli i robienia pieczętek z własnych palców. Nakłania do działań o charakterze artystycznym w dziedzinie szeroko pojętych sztuk plastycznych. Książka w bardzo przystępny i przyjazny sposób uczy, jak poprzez naśladowanie uzyskiwać pewien określony wyraz dla przekazu graficznego. Pozycja ta daje możliwość pracy z materią sztuk plastycznych zarówno dorosłym, jak i dzieciom oraz młodzieży, co pozwala na współdziałanie międzypokoleniowe. Moim zdaniem to wyjątkowo atrakcyjny poradnik poświęcony kreowaniu kultury plastycznej oraz rozwijający wyobraźnię i inwencję twórczą.

Drugą pozycją tej autorki godną polecenia są *Arcypalce*³⁸. Książka ta ukazuje, jak wspaniałe efekty można osiągnąć, bawiąc się własnymi palcami umoczonymi w farbie lub tuszu. Powstałe pieczętki, dalej poddawane artystycznej obróbce, tworzą fantastyczne światy, będące wyrazem plastycznej wyobraźni. Podczas swoistej lektury, czyli w tym przypadku pewnej pracy aktywnościowej, w sposób naturalny pojawia się atmosfera do snucia opowieści, opowiadania historii omawiających wszystko to, co robione jest twórczo w trakcie pracy z książką. Następuje więc naturalny „styk” książki z inspiracją do opowiadania, począwszy od odczytywania instrukcji, poprzez moment głośnego myślenia, jak by należało coś zrobić, po opowieść o tym, jak to po swojemu robimy.

Inną książką aktywnościową, pomyślaną jako pomoc w nauce liter, jest *Typogryzmol* autorstwa Jana Bajtlika³⁹. Służy ona do bazgrolenia, rysowania, malowania i wyklejania wyrabiającego zmysł estetyczny i plastyczne sprawności manualne. Te wszystkie aktywności mają wprowadzać w świat liter, które „mówią” swoim wyglądem, formą graficzną. Litery są wdzięcznym obiektem do rysowania, kaligrafowania. Można je również spersonalizować, tworząc swoisty alfabet literowych postaci, a także kreować z nich różne fantazyjne obiekty. Litery mogą mieć swoje wyimaginowane życie, które stanowi dobrą kanwę historii do czytania i późniejszego opowiadania. Książka ilustracyjno-aktywnościowa daje odbiorcy możliwość przeżycia przygody czytelniczej, polegającej nie tylko na samym poznawaniu treści, ale również interaktywnej grze mentalnej i zabawie z postaciami liter jako bohaterami snutych opowieści.

³⁶ Sapkowski A., Parowski M., (2015), *Wiedźmin*, Warszawa: Prószyński i S-ka; Tobin P., Querio J., (2015), *Wiedźmin. Dom ze szkła*, Warszawa: Egmont Polska; Tobin P., Querio J., (2017), *Wiedźmin. Dzieci lisicy*, Warszawa: Egmont Polska; Tobin P., Kowalski P., (2017), *Kłótwa kruków*, Warszawa: Egmont Polska.

³⁷ Deuchars M., (2013), *Zróbmy sobie arcydziełko*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.

³⁸ Deuchars M., (2015), *Arcypalce*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.

³⁹ Bajtlik J., (2014), *Typogryzmol*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.

Spośród publikacji aktywnościowych warto wyróżnić pozycję o ich projektowaniu i wykonaniu Aleksandry Cieślak pt. *Książka do zrobienia*⁴⁰. Publikacja ta – pełna opisów, instrukcji i graficznych scenariuszy – zachęca do tworzenia swoich osobistych książek. Autorka prezentuje schematy budowania treści, zasady typograficzne oraz różne formy graficzne. Przedstawia zabawy typograficzne uatrakcyjnające wszelki przekaz treściowy, wskazuje możliwości, jakie dają różne techniki malarskie, rysunkowe, a także kolaż z wycinankami, wklejanie fotografii, fragmentów gazet, pocztówek, reprodukcji znanych dzieł sztuki. Robiąc samemu książkę, można odkryć, jak wiele elementów poza samym tekstem do czytania posiada i dostrzec, jak liczne możliwości kreacji daje to każdemu z nas.

Z nurtu publikacji aktywnościowych wywodzi się też *O, ja cię! Smok w krawacie*⁴¹ – Magdy Wosik i Piotra Rychela, służąca do radosnego mazania. Tego rodzaju zachęta do pracy z książką ma z założenia wyzwalać plastyczne zachowania kreacyjne. W przedstawionej tu krainie Dyrzymalii każdy może mocą indywidualnej wyobraźni dodawać swoje „mazanki”: do woli kolorować, rysować, malować, kreślić, gryzmolić, bazgrolić jak również – co ważne – samodzielnie dopowiadać własne wersje rozwoju zdarzeń. Praca z tą książką daje czytelnikowi szansę skonfrontowania swojego osobistego potencjału twórczego z inspiracjami zawartymi w tej innowacyjnej edytorsko publikacji.

Przeznaczona dla nieco starszych czytelników kolejna książka tego duetu autorskiego pt. *Agencja z o.o.*⁴² – ma charakter kryminału. Elementy pracy detektywa zostały w niej rozpisane i rozrysowane na dynamiczne scenariusze aktywizujące czytelnika. Musi on wykazać się pomysłowością i dociekliwością, rozwiązując zadania bazujące na specyfice pracy śledczej, inspirowane wskazaniem i pisaniem oraz bogatą grafiką.

Tego rodzaju książki dają duże pole do popisu nie tylko samym piszącym i ilustrującym, ale przede wszystkim sprawiają ogromną frajdę czytającym i wykonującym zadane polecenia.

Książki przewodniki – inspiracja do czytania i zwiedzania

Ważny nurt łączący różne aktywności stanowią przewodniki, które wcześniej przeczytane, mogą być następnie źródłem treści do opowiadania w trakcie wędrówek szlakiem zabytków czy terenów atrakcyjnych krajobrazowo. Przykładem tego rodzaju publikacji są *Legends warszawskie. Antologia*⁴³. Pozycja ta wiąże legendarne dzieje miasta z jego współczesną topografią. Zasadniczo książka przeznaczona jest dla dorosłych pragnących zwiedzać Warszawę z młodzieżą i chcących skierować jej uwagę na legendarne tło ukryte w architektonicznej tkance stolicy naszego kraju. Pozycja ta może też zachęcić młodego czytelnika do dalszych studiów i wzbudzić zainteresowanie miastem widzianym z różnych perspektyw.

Do publikacji dołączona została *Mapa legend warszawskich*, obejmująca Stare i Nowe Miasto. Zaznaczono na niej miejsca związane z dawnymi opowieściami, ułatwiające zaplanowa-

⁴⁰ Cieślak A., (2017), *Książka do zrobienia*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.

⁴¹ Wosik M., Rychel P., (2011), *O, ja cię! Smok w krawacie!*, Warszawa: Wydawnictwo Bajka.

⁴² Wosik M., Rychel P., (2013), *Agencja z o.o.*, Warszawa: Wydawnictwo Bajka.

⁴³ Odnous J. (red.), (2016), *Legends warszawskie. Antologia*, Warszawa: Muzeum Warszawy.

nie spaceru śladami legendarnych postaci. Tego rodzaju książki ukazują, że czytanie może służyć aktywnej rekreacji a rekreacja – zostać wzbogacona wiedzą płynącą z czytania. W posłowie czytamy: „Legenda, wbrew dzisiejszym skojarzeniom z literaturą dziecięcą, była pierwotnie gatunkiem dla dorosłych – przekazywana ustnie i traktowana jako składnik potocznej wiedzy o rzeczywistości. Legendy tłumaczyły to, co nieznanne i niezrozumiałe – za pomocą wyjaśnień fantastycznych, ale zarazem akceptowalnych w kontekście wierzeń, wartości i norm, które podzielali słuchacze. W tym sensie pełniły funkcje nie tylko poznawcze, lecz także socjalizacyjne i więziotwórcze”⁴⁴. I dlatego wędrowni szlakami wyznaczonymi za pośrednictwem lektur mogą stanowić źródło nowych doznań i doświadczeń, o których trzeba umieć opowiadać, aby rekreacja fizyczna stawiała się również rekreacją intelektualną.

Ciekawą publikację z tej dziedziny stanowi przewodnik *Baśniowy Wrocław. Historia miasta spotkań według krasnoludków* Włodzimierza Ranozka⁴⁵. Czytelnik znajdzie w nim legendy, opowieści i liczne ciekawostki dotyczące tego miasta i jego okolic. Interesująca jest też forma publikacji: książka została spięta spiralą pozwalającą obracać kartki o 360 stopni.

Obie wyżej wymienione pozycje są przykładami, jak w edukacji czytelniczej i medialnej można integrować fizyczną rekreację z intelektualnym czytelnictwem.

Książki podręczniki do narracyjnych gier wyobraźni RPG (*role-playing game*)

Świat książek o charakterze podręczników do narracyjnych gier fabularnych w sposób szczególny wiąże się ze storytellingiem. Wynika to z faktu, że wraz ze scenariuszami gry stanowią one dla ich użytkowników jedynie pomoc, a sama istota zabawy ma charakter wybitnie ustny (oralny). Narracyjne gry fabularne łączą świat książki i literatury fantastycznej z opowieściami interaktywnymi i to wszystko integralnie tworzy zjawisko *role-playing game* (RPG), co po polsku najlepiej chyba oddaje określenie: *narracyjne gry fabularne* lub *gra (zabawa) w odtwarzanie postaci*. Książkowe podręczniki systemów narracyjnych gier fabularnych RPG opierają się na narracji pojętej jako sesje interaktywnych opowieści, w których zawsze bierze udział Mistrz Gry oraz przynajmniej jeden gracz. Zwykle kilku graczy wciela się w role fikcyjnych postaci. Rozgrywka toczy się w świecie, który istnieje tylko w wyobraźni grających. Te gry fabularne, opierające się na „papierze i długopisie” (*pen and paper*) oraz oczywiście wyobraźni graczy snujących opowieści, nie mogą obejść się bez wsparcia instruktażowych książek. Czytanie ich jest istotnym elementem gry, ale nie najważniejszym. Najważniejsza jest zawsze realna sesja bezpośrednich interakcji narracyjnych pomiędzy Mistrzem Gry i graczami. Wielu badaczy zjawiska uważa, że narracyjne gry fabularne tak angażują uczestników w grupowo opowiadane historie, że w znacznym stopniu przewyższa to doznania związane z tradycyjnym czytaniem książki przygodowej. Uczestnik sesji interaktywnych opowieści często przeżywa klasyczne *katharsis* podobne jak w trakcie lektury dzieła literackiego, a bywa, że nawet intensywniejsze. Można zatem teoretycznie założyć, że fani gier RPG już są lub staną się również aktywnymi czytelnikami literatury, bowiem i same systemy gier – jak już wcześniej nadmieniałem – są głęboko w niej osadzone.

⁴⁴ tamże.

⁴⁵ Ranozek W., (2017), *Baśniowy Wrocław. Historia miasta spotkań według krasnoludków*, Wrocław: Wyd. Studio PLAN.

Przykład książki będącej jednocześnie podręcznikiem może stanowić ciekawa krajowa realizacja z nurtu RPG, pt. *Arkona*⁴⁶. Akcja osadzona została w imaginowanej krainie Słowian, gdzie toczą się walki między siłami pogańskimi operującymi magią i chrześcijańskimi bohaterami wykorzystującymi znajomość rozmaitych dziedzin wiedzy, np. chirurgii.

Spektakularnym przykładem jest szlachecka gra fabularna *Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu*⁴⁷. Akcja toczy się w I Rzeczpospolitej w czasach jej świetności, a przy tym największych niepokojów wojennych w polskiej historii. *Dzikie Pola* są oparte na standardowych rozwiązaniach gier fabularnych, a ich oprawa treściowa nawiązuje szczególnie do *Trylogii* Henryka Sienkiewicza.

Oczywiście, wśród pozycji z tego nurtu na polskim rynku nie mogło zabraknąć gry poświęconej wiedźminowi, której pełny tytuł brzmi: *Wiedźmin: Gra Wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*⁴⁸. W zamyśle autorów miała być bardziej zbliżona do idei „gier storytellingowych”, czyli narracyjnych gier wyobraźni niż do pozycji koncentrujących się na mechanice klasycznych RPG. Dlatego też ukuto nowy termin: „gra wyobraźni”, który pojawił się w samym tytule, aby odróżnić ją od innych narracyjnych gier fabularnych. Także użycie słowa „bajarz” na określenie Mistrza Gry ma wskazywać na to, iż w tym rozwiązaniu najważniejsza jest interaktywna opowieść, a mniej mechanika rozgrywki.

Książki paragrafowe – gry książkowe do czytania wariantowego

Idea książek zwanych zamiennie gram książkowymi lub książkami paragrafowymi (których układ i odczytanie treści zależą pośrednio również od samego czytelnika) ma swoją stosunkowo krótką historię i kojarzona jest z eksperymentami awangard literackich początków XX wieku. Obecnie stały się elementem kultury masowej w postaci książek lub komiksów służących do czytania wariantowego skorelowanego z mechaniką właściwą dla gier.

Pierwszym utworem literackim skomponowanym w myśl wyżej opisanej koncepcji, według którego to wzoru tworzone później gry książkowe, była *Gra w klasy* – wydana w 1963 roku powieść eksperymentalna argentyńskiego pisarza Julio Cortazara. Składa się ona ze 155 krótkich rozdziałów, które można czytać zarówno w sposób tradycyjny (po kolei), jak i w podanej przez autora kolejności określonej w tabeli losowo ułożonych paragrafów.

Dzisiejsze gry paragrafowe opierają się na metodyce pozwalającej czytać wariantowo, co w konsekwencji umożliwia czytelnikowi tworzenie własnych alternatywnych przebiegów fabuły. Tak skomponowane gry książkowe sięgają bezpośrednio do wyobraźni gracza i są w tym podobne do systemów narracyjnych gier fabularnych (gier wyobraźni). Różnica polega na tym, że gry fabularne są ściśle związane z sesjami grupowych interaktywnych narracji, a gra książkowa zasadniczo jest przeznaczona dla jednej osoby toczącej rozgrywkę z samą sobą w osobistej wyobraźni czytelnika.

⁴⁶ Janusz J., (2003), *Arkona*, S. Print.

⁴⁷ Komuda J., Mochocki M., Machlowski A. (opr.), (2005), *Dzikie Pola, Rzeczpospolita w ogniu, Inspirowane „Trylogią” Henryka Sienkiewicza. Szlachecka Gra Fabularna*, Kraków: MAX PRO.

⁴⁸ Marszałik M., Nowak-Kreyer M., Studniarek M., Kreczmar T., (2001), *Wiedźmin: Gra Wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*, Warszawa: Wydawnictwo Mag.

Gra paragrafowa polega na czytaniu opisów i dokonywaniu wyborów, z których każdy odsyła do innego paragrafu w książce (stąd nazwa). W trakcie indywidualnej gry-czytania można zbierać przedmioty (swoją stan posiadania gracz przeważnie zapisuje na osobnej kartce) i używać ich; zmieniają się takie wartości jak choćby siła czy punkty życia. Na rynku czytelnictwa w Polsce istnieją już niekomercyjne gry książkowe, które tworzone są w formatach .doc lub PDF, a od roku 2011 również w EPUB i MOBI na czytniki książek elektronicznych. Pierwszą polską grą książkową w takim formacie jest edukacyjny projekt *Janek. Historia małego powstańca* Benjamina Muszyńskiego i dr. Macieja Słomczyńskiego⁴⁹. Spotyka się też gry paragrafowe w wersji multimedialnej w pliku .HTML, w którym przedmioty zapisywane są w ramkach, a wybór odsyła gracza linkiem do kolejnego paragrafu⁵⁰.

Spośród wielu propozycji wybrałem i przedstawiam książkę dla młodszego czytelnika Wydawnictwa Dwie Siostry *Gdzie jest wydra? Czyli śledztwo w Wilanowie*⁵¹ autorstwa Doroty Sidor, a zilustrowaną przez Aleksandrę i Daniela Mizielińskich. Intryga gry-lektury rozgrywa się w pałacu w Wilanowie, gdzie trwają przygotowania do wielkiej uczy z okazji imienin króla Jana III Sobieskiego. Ale władca jest w rozpacz, ponieważ zniknęła jego ulubienica – oswojona wydra. Czytelnik może pomóc ją odnaleźć, dołączając do czwórki młodych detektywów. Stara się rozwiązać zagadkę. Fabuła książki paragrafowej została zainspirowana autentyczną historią znaną z pamiętników Jana Chryzostoma Paska. Ta interaktywna książka bawiąc – uczy, w atrakcyjny sposób przemyca informacje dotyczące pałacu w Wilanowie, jego mieszkańców i zwyczajów. Pasjonująca książkogra może być dobrym sposobem na zaktywizowanie tych, których czytanie jako takie nudzi.

Kolejna gra książkowa, na którą chciałbym zwrócić uwagę, nosi tytuł *Rycerze. Dziennik bohatera*⁵². To komiks paragrafowy – forma stosunkowo nowa na polskim rynku wydawniczym. Czytelnik oglądający obrazki i czytający teksty w dymkach wybiera postać, w którą chce się wcielić, i poruszając się pomiędzy ponumerowanymi kadrami, decyduje o jej losach. Komiks ma przemyślaną mechanikę, co powoduje, że zaangażowany w wariantową lekturę odbiorca może na wiele sposobów dotrzeć do zakończenia, tocząc czytelnicze rozgrywki wedle swojego wyboru. Dzięki temu książka, nawet czytana wiele razy, nie nudzi się, ponieważ jej fabuła za każdym razem będzie inna. Szansa dokonywania wariantowych wyborów bywa dla czytelników motywującym bodźcem, by komiks paragrafowy towarzyszył im dłużej niż inne publikacje nadające się jedynie do tradycyjnego linearnego czytania.

Prezentacja wybranych przeze mnie pozycji (zmuszających do innowacyjnych form czytania), które nazywam eksperymentalnymi, ma na celu zwrócenie uwagi na ich ewentualną nową rolę w inspirowaniu uczniów do samodzielnego czytelnictwa. Starłem się ukazać wielość możliwych funkcji książki jako obiektu i medium służącego przekazywaniu treści literackich. Wychodzę w tym przypadku z założenia, że im bardziej książka **prowokuje do rozmowy** i opowiadania o zawartych w niej treściach, nie zawsze wyrażonych jedynie w formie zwanego druku tekstowego – tym większa jest szansa na wykreowanie również czytelnictwa w tradycyjnym tego słowa znaczeniu (co by to nie miało obecnie znaczyć!). Uważam,

⁴⁹ <http://masz-wybor.com.pl/wp-content/uploads/2018/07/Janek-Histotria-Ma%C5%82ego-Powsta%C5%84ca.pdf> (dostęp 18.12.2018).

⁵⁰ https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_paragrafowa

⁵¹ Sidor D., (2012), *Gdzie jest wydra? Czyli śledztwo w Wilanowie*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.

⁵² Shuky, Waltch, Novy, (2017), *Rycerze. Dziennik bohatera*, Warszawa: FoxGames.

że rola książki drukowanej jest już dziś całkiem inna niż kiedyś, choćby przez sam fakt zaistnienia licznych mediów cyfrowych. O tym wszystkim nie może zapominać żaden animator czytelnictwa. Nie powinien również podchodzić z nonszalancją do książki, którą jako medium komunikacji kulturowej niektórzy chcieliby dziś odesłać do lamusa! Współczesny animator ustawicznego świadomego czytelnictwa powinien charakteryzować się głębokim przekonaniem – które musi też potrafić kreatywnie propagować, głosząc i opowiadając – o potędze medialnej fenomenu książki i snuć fascynującą opowieść (storytelling) o jej licznych funkcjach i rolach.

Przekaz transmedialny – panaceum na problemy czytelnicze

Na zakończenie tej pisanej narracji dotyczącej mojego postrzegania kultury czytelniczej, szczególnie realizowanej w ramach edukacji szkolnej, pragnę zwrócić uwagę na transmedialność – ważne i optymistycznie nastrajające zjawisko, które może stanowić rozwiązanie – stać się panaceum na bolączki tradycyjnego czytelnictwa. Tradycyjnego, czyli opartego na papierowej książce. Obecnie taka forma nie jest już jedynym przekaznikiem treści literackich. Literaturę można dzisiaj poznawać za pośrednictwem różnych środków i mediów przekazu. Oczywiście należy mieć na uwadze to, że za każdym razem, gdy zachodzi wykorzystanie odmiennego od pierwotnego nośnika, zmienia się forma ukazująca źródłową treść. Niemniej odbiorca w tych przypadkach ma szansę poznania choćby części fabuły. W tej nowej perspektywie można i należy wprost mówić o zaistnieniu generacji transmedialnych czytelników, którzy zapoznają się z kanonem literatury np. za pośrednictwem adaptacji filmowych, komiksów lub narracyjnych gier fabularnych (RPG). Nie chcę wchodzić tu w dyskurs – czy to dobrze, czy źle z punktu widzenia jakości tradycyjnego przekazu kulturowego – stwierdzam jedynie fakt transmedialnego dostępu młodego pokolenia do kanonu literackiego.

Dla mnie szczególnie interesującym aspektem jest to, co określa się mianem opowieści transmedialnej lub narracji transmedialnej (ang. *transmedia storytelling*), które to pojęcia zostały zdefiniowane po raz pierwszy przez Henry’ego Jenkinsa w książce *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Pojawiły się one wraz z rozwojem kultury konwergencji (zbieżności), której kluczowym objawem jest pogłębiająca się integralność, współpraca oraz zjawisko wzajemnego przenikania odmiennych mediów. Polega to na tym, że pewna historia wciąż krąży, opowiedziana zostaje wiele razy z wykorzystaniem różnych środków przekazu. Odbiorca wybiera pomiędzy odmiennymi formami tej samej opowieści. Interesujące go treści pierwotnie literackie może poznawać za pośrednictwem filmu, komiksu, powieści graficznej, gry komputerowej czy planszowej. Wszystkie te przekazy kulturowe czerpią z jednego źródła, ale jednocześnie są autonomiczne i samowystarczalne. Współczesny odbiorca (kiedyś, pierwotnie tylko czytelnik) może samodzielnie wybrać dowolną formę odbioru i medium przekazu (stając się oglądającym lub słuchającym, a już niekoniecznie czytającym).

Na polskim rynku doskonałym przykładem zastosowania narracji transmedialnej jest szereg produktów związanych z marką *Wiedźmin*, która ma swe pierwotne źródło w cyklu powieściowym Andrzeja Sapkowskiego. Saga stała się kanwą do powstania samodzielnego filmu, gry komputerowej, gry karcianej, podręczników do narracyjnej gry wyobraźni, komiksów, kolorowanek.

Transmedialność jest więc dla mnie – na obecnym etapie rozpoznania zjawiska – fenomenem w jakiejś mierze zachęcającym do tradycyjnego czytania. Mam przy tym pełną świadomość, że jest to jednak okrężna droga dochodzenia do źródłowych treści literackich. Tak czy inaczej cel – czytanie – niekiedy dzięki temu zostaje osiągnięty. Pomimo że dzieje się to w wyniku uprzedniego oglądania, słuchania, grania, przeglądania czy kolorowania! Ale mamy również do czynienia z cyrkulacją odwrotną, kiedy to po przeczytaniu książki oglądamy jej ekranizację, gramy w gry – adaptacje: planszówki, karcianki, gry komputerowe czy uczestniczymy w realnych grach terenowych.

Gwarna Biblioteka jako format edukacyjny

Jak już pisałem, zamysł oraz inicjatywa koncepcyjna pod nazwą Gwarna Biblioteka kreuje innowacyjne spojrzenie na instytucje biblioteczne – mają one pełnić nową funkcję: stać się centrum żywego słowa.

Patrząc na kwestie czytelnictwa przez pryzmat zachowań społecznych – wyjdźmy od doświadczeń dzieci lubiących czytać, aby zdobyć wskazówki dotyczące tego, co im pomogło rozwinąć osobistą potrzebę czytania. Badacze rozpoznający nawyki czytelnicze służące stawianiu się dobrymi czytelnikami, otrzymali prostą wskazówkę od młodych ekspertów, czyli przedstawicieli czytających grup rówieśniczych. Okazało się oto, że charakterystyczną cechą dziecka lubiącego czytać jest przede wszystkim to, że postrzega ono książkę jako jedno z kilku mediów codziennego użytku – głównie domowego.

Formalna edukacja powinna zatem również potraktować książkę jako medium codziennego użytku. Z przeprowadzonych badań⁵³ wynika, że dzieci i młodzież poszukują towarzystwa i niezwykłych doświadczeń. Młodzi ludzie pytani wprost twierdzą, że stali się dobrymi czytelnikami, ponieważ sprawia im przyjemność wymienianie się z przyjaciółmi informacjami, radami czerpanymi z książek i polekturowymi przemyśleniami. Ważną rolę motywacyjną odgrywają rodzice – oczywiście jeśli również lubią czytać i chętnie rozmawiają o ciekawych tytułach. Istotne jest, aby wiedzieli oni, w jaki sposób zachęcać dziecko do dyskusji związanych z czytaniem. Rozmowy i wymiana refleksji sprawiają, że młody człowiek może poczuć więź z dorosłymi oraz radość i satysfakcję wynikającą ze wspólnoty zainteresowań.

⁵³ Badania przeprowadzone w roku 2007 przez Centrum Literatury Dziecięcej. Więcej na <https://docplayer.pl/5117112-Radosc-czytania-inicjatywy-w-dunskich-bibliotekach.html> (dostęp: 18.12.2018).

Profesjonalni pośrednicy między literaturą a dziećmi, tacy jak nauczyciele czy bibliotekarze, powinni ustawicznie czytać książki, a następnie przedstawiać je najmłodszym – najlepiej w formie żywych opowieści. Warto, by dorośli czytelnicy dyskutowali z dziećmi i młodzieżą: dzielili się swoimi poglądami i przeżyciami wyniesionymi z lektur, ale także umieli wysłuchać opinii młodych odbiorców. Najistotniejszymi elementami w pracy nad rozwijaniem umiejętności i pasji czytania wśród dzieci i młodzieży wydają mi się **rozmowa, wspólne czytanie i organizowanie wydarzeń z nim związanych, a także szeroko rozumiane budowanie poczucia wspólnoty wśród czytających.**

Powyższy przegląd książek (także interaktywnych i eksperymentalnych) oraz zawartych w nich treści stanowi moją zachętę do praktykowania aktywnej i kreatywnej sztuki czytania. Na zajęcia promujące czytelnictwo także należy spojrzeć z różnych punktów widzenia, otworzyć się na innowacje, takie jak np. edukacyjny storytelling.

Moja propozycja dla wszystkich zainteresowanych to zastosowanie formatu edukacyjnego o nazwie **Gwarna Biblioteka**. Format ten to zachęta do lektury w kręgu czytelniczym, powrót do archaicznej tradycji skupiania się przy ognisku. Gwarna Biblioteka to takie „**zogniskowanie wokół książki**”, które wyzwala i kreuje sytuacje „**wokół**” sztuki czytania poprzez **snucie opowieści, opowiadanie historii, rozmowy i debaty czytelnicze.**

Większość bibliotek ma czytelnie, ale zwykle nie posiadają one miejsca do rozmowy o przeczytanych książkach. Może wreszcie nadeszła pora nazwania takiej przestrzeni przeznaczonej do snucia opowieści oraz rozmów czytelniczych, np. „rozmawialnia” (przez analogię do czytelni – miejsca do czytania), „pogadalnia” czy „dyskusjoteka” (naprawdę nie jest łatwo znaleźć właściwe określenie dla tego miejsca, w którym – w odróżnieniu od czytelni – jest gwaro). Chodzi też o nazwanie panującej tu atmosfery – całkiem innej niż w czytelniach, gdzie zwykle króluje kultura ciszy, a niekiedy nawet martwej ciszy! Tymczasem to właśnie dyskusje w Gwarnej Bibliotece mogą stać się nowym sposobem na animację czytelniczą we wszelkich rodzajach bibliotek.

Pierwszą akcją edukacyjną w ramach zainicjowanego formatu Gwarnej Biblioteki mógłby stać się minikonkurs na scenariusze zajęć pt. „Czytanie – karmienie własnego umysłu...”. Drugim tematem konkursowym w przyjętym formacie może być zagadnienie pt. „Czytanie – odkrywanie nowych punktów widzenia”. Zapraszamy do współpracy – oczekujemy na propozycje autorskich scenariuszy zajęć czytelniczych wspomaganych storytellingiem⁵⁴.

⁵⁴ Materiały proszę nadsyłać na adres e-mail: mariusz.malinowski@ore.edu.pl

Bibliografia

- Bajtlik J., (2014), *Typogryzmol*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.
- Cieślak A., (2017), *Książka do zrobienia*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.
- Deuchars M., (2013), *Zróbmy sobie arcydziełko*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.
- Deuchars M., (2015), *Arcypalce*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.
- Dickman R., Maxwell R., (2010), *Elementy perswazji*, Warszawa: MT Biznes.
- <http://masz-wybor.com.pl/wp-content/uploads/2018/07/Janek-Histotria-Ma%C5%82ego-Powsta%C5%84ca.pdf> (dostęp 18.12.2018).
- https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_paragrafowa (dostęp 18.12.2018).
- Janus-Sitarz A., (2016), *W poszukiwaniu czytelnika. Diagnozy, inspiracje, rekomendacje*, Kraków: Universitas.
- Janusz J., (2003), *Arkona*, S. Print.
- Jenkins H., (2006), *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Komuda J., Mochocki M., Machlowski A. (opr.), (2005), *Dzikię Pola: Rzeczpospolita w ogniu, Inspirowane „Trylogię” Henryka Sienkiewicza. Szlachecka Gra Fabularna*, Kraków: MAX PRO.
- Maciejewski J., *Zmierzch galaktyki Gutenberga*, „Rzeczpospolita”, <http://archiwum.rp.pl/artukul/1343114-Zmierzch-galaktyki-Gutenberga.html> (dostęp: 18.12.2018)
- Markowski M.P., (2001), *Występek. Eseje o pisaniu i czytaniu*, Warszawa: Sic!.
- Markowski M.P., (2009), *Życie na miarę literatury*, Kraków: Homini.
- Marszałik M., Nowak-Kreyer M., Studniarek M., Kreczmar T., (2001), *Wiedźmin: Gra Wyobraźni według Andrzeja Sapkowskiego*, Warszawa: Wydawnictwo Mag.
- Matsui N., (2017), *Wszystko o kamishibai. Pytania i odpowiedzi*, Katowice: Wydawnictwo Tibum.
- Odnous J. (red.), (2016), *Legendy warszawskie. Antologia*, Warszawa: Muzeum Warszawy.
- Piquemal M., (2004), *Bajki filozoficzne*, Warszawa: Wyd. Muchomor.
- Pennac D., (2007), *Jak powieść*, Warszawa: Wyd. Muza SA.
- Ranoszek W., (2017), *Baśniowy Wrocław. Historia miasta spotkań według krasnoludków*, Wrocław: Wyd. Studio PLAN.
- Sapkowski A., Parowski M., (2015), *Wiedźmin*, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Sidor D., (2012), *Gdzie jest wydra? Czyli śledztwo w Wilanowie*, Warszawa: Wydawnictwo Dwie Siostry.
- Shuky, Waltch, Novy, (2017), *Rycerze. Dziennik bohatera*, Warszawa: FoxGames.
- Smith K., (2014), *Zniszcz ten dziennik*, Warszawa: Grupa Wydawnicza K.E. Liber.
- Smith K., (2015), *Bałagan. Przewodnik po wypadkach i błędach*, Warszawa: Grupa Wydawnicza K.E. Liber
- Smith K., (2015), *To nie książka*, Warszawa: Grupa Wydawnicza K.E. Liber.
- Smith K., (2016), *Łowca skarbów*, Warszawa: Grupa Wydawnicza K.E. Liber.

- Świątecka A. (opr.), (2013), *Digital storytelling: podręcznik dla edukatorów*, Warszawa: Fundacja Ad Hoc. <https://fr.slideshare.net/fundacjaadhoc/digital-storytelling-podrcznik-dla-edukatorw> (dostęp 18.12.2018).
- Tan S., (2015), *Przybysz*, Warszawa: Kultura Gniewu.
- Tobin P., Kowalski P., (2017), *Kłótwa kruków*, Warszawa: Egmont Polska.
- Tobin P., Querio J., (2015), *Wiedźmin. Dom ze szkła*, Warszawa: Egmont Polska.
- Tobin P., Querio J., (2017), *Wiedźmin. Dzieci lisicy*, Warszawa: Egmont Polska.
- Trzpil A.G., (2016), *Mały Teatrzyk: Jaś i Małgosia*.
- Wosik M., Rychel P., (2011), *O, ja cię! Smok w krawacie!*, Warszawa: Wydawnictwo Bajka.
- Wosik M., Rychel P., (2013), *Agencja z o.o.*, Warszawa: Wydawnictwo Bajka.
- Ziober U., (2017), *Przewodnik Kamishibai czyli wszystko, co trzeba wiedzieć na temat teatru ilustracji*, Poznań: Kreatibaj.



Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00; fax 22 345 37 70

www.ore.edu.pl