

«Инновации в библиотеке: библиоквесты»

методические рекомендации

Снижение интереса к чтению – это общемировая тенденция, обусловленная глобализацией СМИ и бурным развитием индустрии развлечений, вытесняющих чтение и как престижный источник получения информации, и как приятную форму досуга.

Для возвращения детям и подросткам интереса к чтению библиотеки используют различные средства и формы работы, например, интерактивные игры, в которых участники могут менять формы поведения и деятельности во взаимодействии, с интересом и увлеченностью решать поставленные задачи. Одной из форм активной обучающей игры является квест-игра. Он помогает формированию позитивного имиджа библиотеки, привлекает к чтению.

«Квест» – это поиск приключений, путешествие к определенной цели через преодоление трудностей.

Библиотечный квест – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила.

Цель библиотечного квеста: продвижение книги и чтения в молодежной среде креативными средствами.

Методика организации и проведения квеста в библиотеке:

- 1.** Выбор идеи/темы квеста.
- 2.** Разработка концепции игры, легенды.
- 3.** Составление сценария, заданий
- 4.** Определение состава участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршруты.
- 5.** Составление общей карты игры
- 6.** Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях)

7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
8. Проведение игры.
9. Награждение победителей.

В качестве призов (бонусов) могут быть как традиционные для таких мероприятий книги, диски, фирменные блокноты, ручки, сладкие подарки, так и креативные: «карта сокровищ», собранная после прохождения квеста, фотография в костюме, с героями квеста (при наличии технических возможностей).

Сценарий библиотечного квеста

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста объединяет задания, героев, оформление. Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Задания для квеста – одна из самых важных его частей. Именно от того, насколько увлекательными и необычными они будут, зависит, понравится ли игра участникам. Хорошо, когда квест включает в себя задания разных видов:

интеллектуальные (знание текста определенного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, детективной задачи, шифра);

- ориентировочные (найти выход по карте, найти подсказку, в книге, тайнике);
- информационные (найти или вспомнить информацию, связанную с легендой квеста);
- творческие (нарисовать, изобразить, сложить оригами);

- интеллектуальные (решить ребусы, кроссворды, головоломки, логические, математические задачи)
- спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);
- творческие (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

Правила прохождения квеста варьируются организаторами и оглашаются до начала проведения игры:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флажка). Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.
2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.
3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.
4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/ результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).

Примеры библиотечных квестов

- **Литературный квест** (литературное квест-ориентирование) - это один из вариантов игры-поиска, очень популярной в наше время в молодежной среде.

Маршрут литературного квест-ориентирования связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Каждая остановка в маршруте - это

памятные места, организации и предприятия, действующие на территории города или иного населенного пункта, в окрестностях библиотеки.

Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и помогает им лучше узнать родной город, взглянуть по-новому на знакомые с детства места.

Цели игры: продвижение книги и чтения в молодежной среде.

Задачи игры:

- Организация чтения.
- Привлечение к чтению современной русской и зарубежной литературы.
- Привлечение к чтению произведений местных писателей.
- Популяризация деятельности и услуг библиотеки.
- Формирование положительного имиджа библиотеки.

Основные правила/условия квеста:

- есть определенный сюжет игры
- есть задания/препятствия
- есть какая-то цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Обычно квесты – это командные игры-соревнования. И обычно в традиционном квесте перемежаются активные (спортивные) задания и интеллектуальные.

Можно выделить следующие этапы работы по организации квест-ориентирования:

1. Организация рабочей группы.

Организация рабочей группы первый и основной этап по подготовке и проведению любого мероприятия. На данном этапе следует определить круг ответственных лиц и координатора из числа библиотекарей и волонтеров.

2. Разработка положения (определение целей и задач игры).

Приступая к разработке положения, определите цель проведения игры и круг задач, которые вы хотите решить посредством организации данного мероприятия. Скорее всего, вашей главной целью будет продвижение книги

и чтения, но если вы решили приурочить проведение игры к какому-либо значимому событию, например, ко Дню Победы, то это необходимо учесть при постановке цели. Все последующие действия: постановка задач, определение круга участников, отбор книг, разработка маршрута и дополнительных заданий на маршруте и др., будет зависеть от той цели, которую вы преследуете.

В положении об игре определите правила игры, критерии оценки победителя, определите номинации, по которым вы будете награждать команды.

3. Отбор книг, чтение книг.

При отборе книг следует учитывать поставленную цель, ориентироваться на интересы и потребности участников игры. Для чтения должны быть предложены лучшие произведения авторитетных авторов, представителей классической и современной русской и зарубежной литературы, а также можно включить произведения местных авторов, таким образом ввести региональный краеведческий компонент. Это могут быть и зарекомендовавшие себя «молодежные» авторы. Постарайтесь отобрать такие произведения, которые вызовут у участников игры живой интерес, увлекут, откроют для них волшебный мир чтения.

4. Докомплектование (если необходимо).

В библиотеке, которая организует игру, должно быть несколько комплектов книг, выбранных для проведения игры. В идеале количество комплектов не должно быть меньше предполагаемого количества команд, которые будут участвовать в игре - по комплекту на команду.

5. Определение круга партнеров (спонсоры, преподаватели школ, волонтеры).

Квест-ориентирование – это игра, соревнование, конкурс. Здесь не обойтись без присуждения мест или номинаций, а значит и без награждения победителей. Подумайте, какие организации, предприятия могут стать вашими спонсорами и партнерами. Подумайте, кто будет стоять на точках маршрута – здесь вам могут помочь волонтеры.

6. Разработка правил игры.

Разработайте правила игры, на которые вы будете опираться, организуя мероприятие. В правилах стоит определить требования к командам (возраст, количество участников), указать книги, которые необходимо прочитать, чтобы пройти маршрут, отметить, что на маршруте участникам будут задаваться дополнительные вопросы по книгам. Также в правилах указываются критерии определения победителей (быстрота прохождения маршрута, количество набранных баллов за ответы на вопросы) и номинации, по которым пройдет награждение.

В целом правила достаточно простые: в ходе игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по городу. «Точки» на маршруте, который предлагается пройти командам, определяются исходя из текста книг, прочитанных участниками. Это могут быть имена героев (например, главная героиня романа Света – точкой на маршруте может стать парикмахерская «Светлана», или магазин с таким названием), места, которые посещают герои книги (например, институт или университет, парк, библиотека – точкой на маршруте может стать подобное учреждение, парк в вашем населенном пункте), если вы предлагали для чтения книгу своего земляка – один из пунктов может быть связан с именем автора (например, если в вашем населенном пункте есть улица его имени, памятник или памятная доска), в книгах местных авторов могут быть упомянуты и другие известные места вашего населенного пункта, которые также могут стать «точками» маршрута (например, предприятия и организации, учреждения).

Постарайтесь построить маршрут таким образом, чтобы для его прохождения требовалось знание текста книг, которые вы предлагали прочитать участникам игры. На станциях участники отвечают на вопросы по прочитанным произведениям и зарабатывают очки. Команда, прошедшая весь маршрут и вернувшаяся в библиотеку первая, зарабатывает дополнительные баллы.

7. Определение круга участников. Распространение информации об игре.

Продумайте круг потенциальных участников игры с учетом цели, которую вы преследуете. Квест-ориентирование – это игра, ориентированная на молодежную аудиторию. Наиболее удачным является привлечение к участию в игре учащихся старших классов (10-11 классы). Информацию об игре следует распространить заранее, так как для подготовки к ней участникам необходимо прочитать тексты нескольких книг.

Информация об игре включает в себя правила игры и положение об игре, а также контактную информацию для связи с организаторами. В правилах игры должен быть указан срок регистрации команд и телефон, по которому осуществляется регистрация участников.

8. Инструктаж участников, объяснение правил игры.

Первые разъяснения участники игры получают при распространении информации, а также при регистрации команд. Обговариваются условия и правила игры, точная дата проведения мероприятия.

9. Чтение книг. Продумывание маршрута и дополнительных вопросов и заданий.

Чтение книг – это обязательный пункт не только для участников, но и для организаторов квеста. Прочитайте или перечитайте те книги, которые вы предлагаете для чтения участникам игры. По ходу чтения постарайтесь связать сюжет книг с известными местами, организациями и предприятиями, с учебными и культурными учреждениями вашего населенного пункта.

Таким образом, вы сможете наметить маршрут, по которому должны будут пройти команды. Продумайте вопросы, которые можно будет задать на станциях (это могут быть вопросы по сюжету книги, вопросы на понимание темы и проблемы произведения и т.п.), и задания, которые вы предложите для выполнения.

10. Оформление раздаточных материалов.

Данный этап включает разработку нескольких вариантов маршрута (в зависимости от количества команд) и формирование маршрутных листов.

Продумайте, будут ли на маршруте стоять волонтеры или сотрудники библиотеки и как их можно будет отличить от других прохожих. Возможно, понадобится оформить опознавательные знаки в виде флажков, бейджей, шарфов и т.п.

11. Проведение игры

Проведение игры также включает несколько этапов:

I этап. Общий сбор в назначенное время в назначенном месте. Повторный инструктаж (правила игры, техника безопасности и т.п.).

II этап. Розыгрыш маршрутных листов. Прохождение командами маршрута и выполнение заданий.

III этап. Общий сбор после прохождения маршрута и обозначение времени подведения итогов игры.

IV этап. Подведение итогов и награждение победителей.

12. Распространение информация по итогам игры в СМИ.

Итоги проведения квеста можно осветить в СМИ и на сайте библиотеки.

Очень важный вопрос – использование в квестах книг. Конечно, в целях сохранности фонда можно применять их лишь как декорации.

Книги – это артефакты, которые должны привлекать своими тайнами и возможностями, а квест в этом случае становится одним из способов раскрытия состава и содержания книжного фонда библиотеки.

Книга используется в квесте разнообразно: она может подсказать название предмета, дать цитату, провести цепочку от автора до критика или подражателя, фильма, исторического события и т. д.

Возможны несколько вариантов работы с книгой:

1. Работа с выставкой, на которой подобрана литература для поиска ответов.

2. Работа с фондом, ориентированная на свободный поиск. Здесь возрастает роль библиографа, готового оказать помощь игрокам.

И в том, и в другом случае книга используется в квесте разнообразно: она может подсказать название предмета, дать цитату, провести цепочку от автора до критика или подражателя, фильма, исторического события и т. д.

Из всего вышеизложенного следует, что библиотека может быть идеальным местом для проведения в первую очередь информационных квестов, что нисколько не умаляет усилия библиотечных специалистов по привлечению к ним актеров и разработке маршрутов.

Такие квесты, отличные от других, представленных на рынке развлекательных услуг, могут стать брендом библиотеки и помогут ей объединить вокруг себя людей интеллектуальных, преданных книге и чтению.

Примеры квестов в библиотеке

- **Литературный квест «По страницам великой жизни», посвященный творчеству И.С. Тургенева**

Библиотекари во вступительной части предлагают ребятам совершить небольшой экскурс в далекое прошлое, в мир Ивана Сергеевича Тургенева, цель познакомить с любопытными фактами из личной жизни и творчества писателя.

Затем ребята на станциях «Разминка», «Библиографическая», «Поэтическая», «Литературная» и «Музыкальная» отвечают на вопросы интерактивной викторины, разгадывают литературные кроссворды, узнают героев произведений Тургенева по иллюстрациям из книг, демонстрируют свои творческие способности.

Участники интеллектуального литературного квеста выполняют задания, перемещаясь по зданию библиотеки. Квест длится около двух часов и задействовал 3 группы по 15 человек.

Игравшие должны были в короткие сроки найти контрольные пункты. В поисках, помимо знания деталей тургеневского текста, использовались условные схемы, различные загадки, скрытые ориентиры и другие элементы.

Контроль за ходом игры осуществляли ведущие, которые объясняли правила, поддерживали игроков, а иногда становились тайными посредниками между персонажами.

Суть любого квеста состоит в поиске как можно большего количества целей. Для этого участникам игры приходилось взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, использовать ловкость, эрудицию и другие свои умения.

В ходе мероприятия старшеклассники узнали много нового, погружаясь в страницы биографии юбиляра, окунулись в прекрасный мир тургеневских героев и вспомнили знакомые страницы его неповторимых произведений и получили красочные закладки с интересными фактами биографии писателя.

- **Библиоквест «Прогулки во времени»**

Сквозной темой квеста является «Переход времени». Две команды «Легенда» и «Поколение XXI века по условиям игры должны собрать ключевую фразу, последовательно двигаясь по этапам, выполняя при этом различные задания: активные, логические, поисковые.

Так, на этапе «Библиотека», командам, для того чтобы собрать фрагменты ключевой фразы, необходимо пройти несколько творческих испытаний, используя при этом поиск книг по традиционному и электронному каталогу, задействовать Интернет-источники, электронные энциклопедии и другие технические возможности библиотеки. Задания могут проходить в библиотеке, у кинотеатра, в парке. Все задания связаны с книгой, библиотекой и временем. Сценарий прилагается (Приложение №1)

- **Квест – экскурсия**

Эта форма квеста дает возможность совместить игру и экскурсию. Это экскурсия без традиционных гидов, комбинация экскурсии и квеста, в процессе прохождения которой исторические реалии и новеллы о людях, создававших биографию города, чередуются с увлекательными загадками и головоломками. Город предстаёт хорошо узнаваемым как на туристических открытках, но пойманным в неожиданном ракурсе, участники знакомятся с новыми фактами истории родного города.

- **Краеведческие квесты**

Нередко библиотеками проводятся краеведческие квесты. Каждая остановка в маршруте соответствует памятному месту, достопримечательности города или населенного пункта. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе, краеведческой литературе.

- **Библиотечно-информационные квесты**

Библиотечно-информационного квесты – конкурентная игра без ограничения числа участников, построенная на самостоятельной работе участников с книгой и выявлении победителя по сумме начисленных баллов.

Карточка квеста № 1

Название: Словарный диктант.

Тип: информационный, финиш по победным очкам.

Формат: работа с книжной выставкой.

Описание: Помещение с рабочими местами и выходом в Интернет. Оформлена книжная выставка из словарей и энциклопедий. Несколько комплектов заданий находятся в свободном доступе, каждый участник получает бланк для ответов. Два-три куратора в зависимости от количества участников помогают организовать работу с источниками литературы.

Этапы и задания: Квест проходит в два этапа.

Первый – выполнение заданий. Варианты заданий: «Переводчик» (вписать в бланк ответов современные синонимы к словам, выделенным в тексте с устаревшей лексикой);

«Визуальный кроссворд» (вписать в бланк ответов названия предметов, обозначенных цифрами на иллюстрации); «Пойми меня» (вписать в бланк расшифровку вышедших из употребления сокращений); «Перефраз» (заменить выделенные в тексте слова устойчивыми выражениями).

Второй этап – обсуждение правильных ответов.

Примечания: При организации квеста необходимо проверить, чтобы для решения каждого задания нашлась подходящая книга, желательно, в нескольких экземплярах.

Источники:

1. Лобанкина, Е. Приключения для эрудитов: библиотечный квест как эффективная форма продвижения чтения среди школьников / Е. Лобанкина // Библиополе. – 2016. – № 1. – С. 34–39
2. Квест в библиотеке: Метод. пос. / МКУ ТГО БИЦ; Центр. Район. Б-ка им. Поклевских-Козелл; сост. К.С. Рублёва, О.А. Змановских. – Талица, 2017. -37с.- [Электронныйресурс] //Режим доступа https://bibliotal.ucoz.net/doc/metodica/sbornik_kvesty.pdf
3. <http://libkrasnodar.blogspot.com/2017/04/blog-post.html>
4. <https://cyberleninka.ru/article/v/bibliotechno-informatsionnye-kvesty-osobennosti-i-spetsifika>
5. <http://libryansk.ru/metodika-organizacii-i-provedeniya-kvesta -/>
6. http://www.bibliotemryuk.ru/struktura-biblioteki/metodiko-bibliograficheskiy-otdel/metodicheskaya-kopilka/metodicheskaya-kopilka_58.html