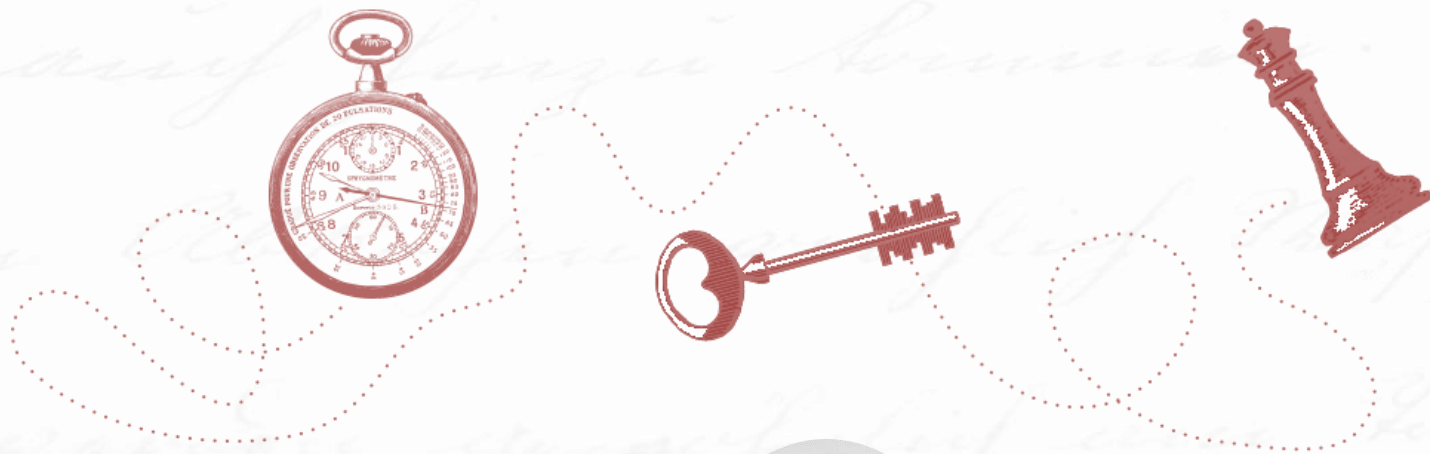


Квест в библиотеке



МУРМАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ
ОБЛАСТНАЯ УНИВЕРСАЛЬНАЯ НАУЧНАЯ
БИБЛИОТЕКА



Татьяна ВЫШКОВА,
главный библиотекарь отдела
библиотечного обслуживания
МГОУНБ

Что такое квест?



Квест –

продолжительный целенаправленный поиск, связанный с приключениями, иными эмоционально-притягательными событиями и игровыми действиями.

Справочник библиотекаря. Интерактивные и мультимедийные технологии продвижения чтения. - 2021. -158 с.



Виды квестов

- Квеструм, эскейп-рум или квест-комната
- Ролевые квесты (иногда живые квесты)
- Городской квест
- Квест-перформанс
- Виртуальная реальность
- Лабиринт
- С закрытыми глазами
- Экшн
- Настольные квесты
- Автоквесты



Квеструм, эскейп-рум или квест-комната



Фото из открытых источников.
«Пять ключей», Пермь

Ролевые квесты (иногда живые квесты)



Фото из открытых источников .
Ролевой квест в Ижевске

Городской квест



Фото из открытых источников.
Городской квест.

Квест-перформанс



Фото из открытых источников.
Квесты в Москве

Виртуальная реальность

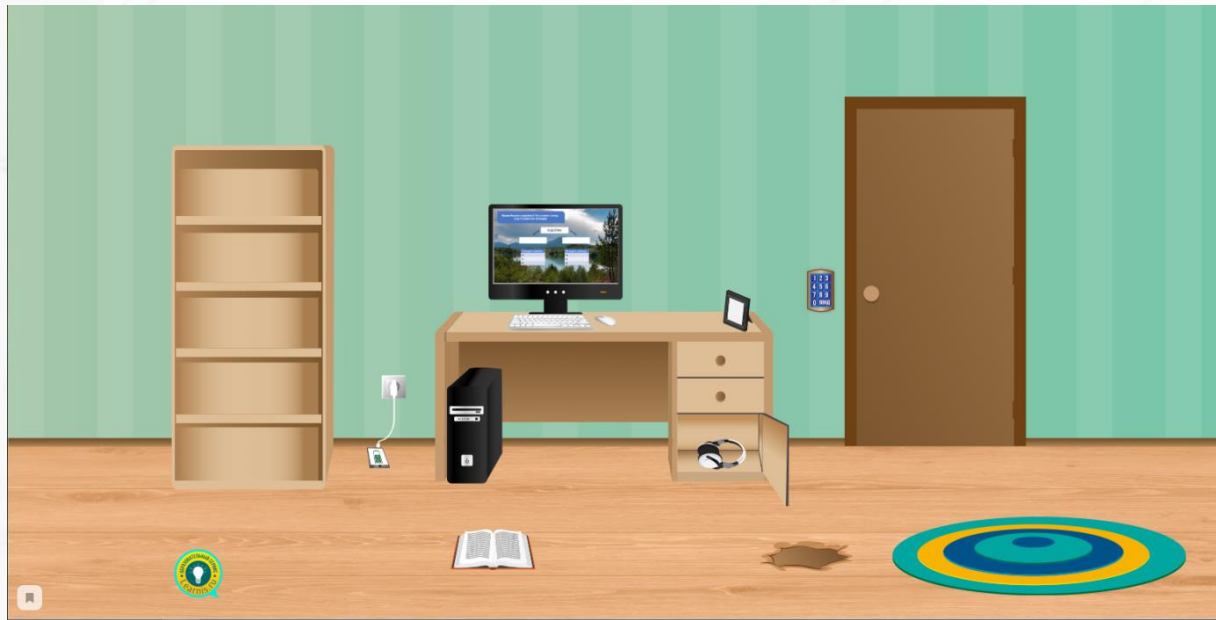


Фото из открытых источников.
Веб-квест

Лабиринт



Фото из открытых источников.
Квест «Лабиринт минотавра», Самара

С закрытыми глазами



Фото из открытых источников.

ЭКШН



Фото из открытых источников.
Квест «Беги через джунгли», Москва

Настольные квесты



Фото из открытых источников.

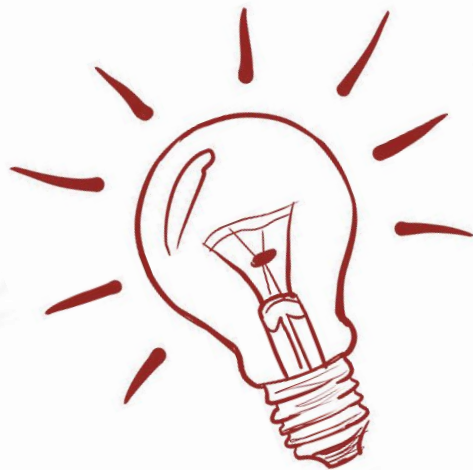
АВТОКВЕСТЫ



Фото из открытых источников.
Автоквест, Томск

Для чего нужны квесты?

- Развлечение.
- Удовольствие от игры, общения в команде единомышленников.
- Развитие познавательной активности.
- Приобретение новых знаний и опыта.



Цель библиотечного квеста:

Продвижение книги и чтения в детской, подростковой, молодежной среде креативными средствами с использованием интерактивных форм деятельности, соответствующих каждой возрастной категории пользователей.



Виды библиотечных квестов:

- Информационные квесты.
- Квест-ориентирование.
- Историко-краеведческие квесты.
- Командные игры-квесты.



Веб-квесты:

1. Вступление.
2. Центральное задание.
3. Список информационных ресурсов.
4. Описание этапов квеста.
5. Руководство к действиям.
6. Описание критериев оценки веб-квестов.
7. Заключение.



Как создаются квесты?



Ход подготовки квестов

1. Организация рабочей группы.
2. Разработки положения (определение целей и задач игры).
3. Отбор книг, чтение книг. Определение Интернет ресурсов.
4. Докомплектование (при необходимости).
5. Определение круга партнеров (спонсоры, волонтеры).
6. Разработка правил игры.
7. Определение круга участников. Распространение информации об игре.
8. Инструктаж участников.
9. Чтение книг. Продумывание маршрута и дополнительных вопросов и заданий.
10. Оформление раздаточных материалов.
11. Проведение игры.



Проведение игры может включать несколько этапов, например:

1-й этап. Общий сбор в назначенное время в назначенном месте. Повторный инструктаж (правила игры, техника безопасности ит.п.).

2-й этап. Раздача маршрутных листов. Прохождение командами маршрута и выполнение заданий.

3-й этап. Общий сбор после прохождения маршрута и обозначение времени подведения итогов игры.

4-й этап. Подведение итогов и награждение победителей.

Психолого-педагогические условия организации квеста

1. Для любой игры характерна легкость, импровизация в сочетании с твердыми правилами.
2. Участвующий в игре должен получать удовольствие, наслаждение, испытывать азарт, упоение, отчаяние, кураж: если игра перестала «захватывать» — она «умерла».
3. Организатору игры необходимо держать «в боевой готовности» игровой репертуар и контролировать свои чувства, а также владеть собой и аудиторией одновременно.



Ведущий выполняет одну из ролей:

- руководитель игры (модератор), отвечающий за какую-то ее часть или выполняющий одну из ведущих ролей;
- косвенный руководитель игры через помощников (взрослых или детей);
- консультант, эксперт (включенная роль);
- арбитр, судья, член жюри (оценочная роль);
- наблюдатель со стороны, не вмешивающийся в игру (нейтральная роль);
- экспериментатор, диагност (исследовательская роль).



На что важно обратить внимание

1. Участие в играх находится в прямой зависимости от их социально-психологического развития. Дети и подростки должны хорошо понимать то содержание, которое лежит в основе сюжета игры.
2. Игра не должна превалировать над иной, ведущейся на определенном возрастном этапе деятельностью. Необходима педагогическая пропорция разной деятельности.



На что важно обратить внимание

3. Участники квеста должны быть свободны от сильных переживаний и побуждений, не связанных с игрой. Выбирая отрезок времени для ее проведения, надо обязательно выяснить не попадает ли на это же время воздействие более сильное, чем игра.



На что важно обратить внимание

4.Наличие элементов юмора в игре – средство преодоления напускного скептицизма детей, особенно старшего возраста.

5.Обязательно оснащение игры необходимыми предметами, игрушками и иными атрибутами (реквизит).



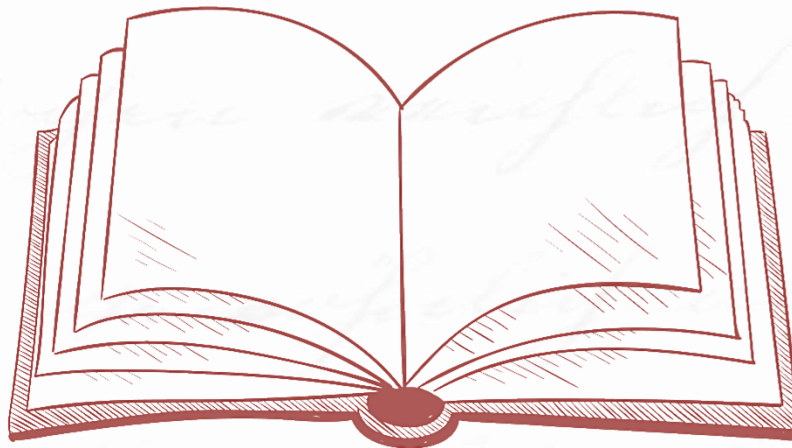
Задаем себе вопросы

- Почему это актуально?
- Для какой аудитории готовится квест?
- Каково целевое назначение квеста?
- Какая информация по теме существует, где ее можно найти?
- В какой форме и с помощью каких изобразительно-выразительных средств можно достичь поставленной цели? Что это будет?
- Кто будет участниками и организаторами мероприятия? Существует ли необходимость привлечения профессионалов, или мероприятие будет подготовлено и проведено исключительно силами библиотекарей?



Композиция сценария квеста

1. Экспозиция (завязка).
2. Развитие действия.
3. Кульминация.
4. Развязка.
5. Финал.



Прохождение квеста контролируется модераторами:

1. На каждой точке на карте, в путевом листе или ином документе ставится отметка (время прохождения, баллы и т. п.) или выдается какой-либо предмет, слово, часть фазы.
2. Предусмотрено применение штрафных санкций за нарушение маршрута, задержки по времени. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, исполнения заданий, начисление / отнимание очков.
3. Практикуется начисление бонусов за слаженную работу команды, оригинальное выполнение задания и т. п.



Виды игр и игровых заданий



Тестовые игры

Представляют собой набор утверждений и заданного количества вариантов ответов к ним.

Достоинство – высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а также дает возможность варьировать сложность заданий.



**С чем пожаловал лирический герой
Афанасия Фета "рассказать, что
солнце встало"?**

А). С советом

Б). С самим Фетом

В). С Интернетом

Г). С приветом

**С чем пожаловал лирический герой
Афанасия Фета "рассказать, что
солнце встало"?**

Г). С приветом

«Заполнением пропусков»

Во фразе пропускается или заменяется ключевое слово, которое необходимо восстановить или вспомнить.

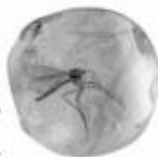




рубин



(река)



янтарь



изумруд



бирюза

сапфир



аметист

Заполните пропуск, указав название реки на второй картинке.



рубин



(река)



янтарь



изумруд



бирюза



сапфир



аметист

Оранжевая.

Расположение камней соответствует цветам радуги. Между красным рубином и желтым янтарем мы поместили фрагмент карты с изображением реки **Оранжевая**.

Что находится в «черном ящике»

По нескольким предметам, отгадать произведение. Возможно использование предметов, вызывающих определенные ассоциации.



Что объединяет эти предметы?



Они могли бы принадлежать известным литературным детективам:
Ниро Вульфу (автор – Рекс Стаут),
Шерлоку Холмсу (автор – Артур Конан Дойл),
Эркюлю Пуаро (автор – Агата Кристи).



Блеф

Участники опровергают или
подтверждают литературные факты.



Артур Конан Дойл единственным из известных личностей вдруг начал защищать двух кузин, Элси Райт и Фрэнсис Гриффитс, чьи заявления о дружбе с феями сразу разгромили газетчики и учёные, указавшие на явные признаки подделки снимков. У писателя было иное мнение. Он даже издал целую книгу под названием «Явление фей», где пытался доказать подлинность всего описанного девушками. К концу 1920-х годов факт подделки считался практически установленным, люди давно забыли об этой истории, и только Дойл продолжал рассказывать, что по-прежнему верит в существование фей.



Артур Конан Дойл единственным из известных личностей вдруг начал защищать двух кузин, Элси Райт и Фрэнсис Гриффитс, чьи заявления о дружбе с феями сразу разгромили газетчики и учёные, указавшие на явные признаки подделки снимков. У писателя было иное мнение. Он даже издал целую книгу под названием «Явление фей», где пытался доказать подлинность всего описанного девушками. К концу 1920-х годов факт подделки считался практически установленным, люди давно забыли об этой истории, и только Дойл продолжал рассказывать, что по-прежнему верит в существование фей.

Это правда



Такой факт кажется еще более удивительным, если вспомнить, что Артур Конан Дойл имел медицинское образование. Знаменитый английский писатель получил его в Эдинбурге. С его специальностью связана занятная история. Однажды, заболев, Дойл отправил посыльного в аптеку за касторкой в капсулах. Аптекарь послал ему две больших капсулы, которые Дойл, знающий верную дозировку лекарств, возвратил с надписью «Я не лошадь!». Получив автограф писателя, аптекарь с радостью заменил их на нормальные капсулы.



Такой факт кажется еще более удивительным, если вспомнить, что Артур Конан Дойл имел медицинское образование. Знаменитый английский писатель получил его в Эдинбурге. С его специальностью связана занятная история. Однажды, заболев, Дойл отправил посыльного в аптеку за касторкой в капсулах. Аптекарь послал ему две больших капсулы, которые Дойл, знающий верную дозировку лекарств, возвратил с надписью «Я не лошадь!». Получив автограф писателя, аптекарь с радостью заменил их на нормальные капсулы.

Это не правда. Такой случай произошел с А.П. Чеховым.



Словесные (устные и письменные) игры

Построены на словах и играющих действиях: загадки, вопросы на знание текста в виде анаграммы, ребуса, кроссворда, головоломки, метаграммы, шарады, разгадки закодированного буквенного или числового текста и иные интеллектуальные игры.



ABABAAAAAAAAAAB

ABAAA

ABBABAABABBAABA

BAABABAAAAABAAA

BAAABBAABAAAAAA

BAABABAAAAABAAA

А	ААААА
Б	ААААВ
В	АААВА
Г	АААВВ
Д	ААВАА
Е	ААВАВ
Ж	ААВВА
З	ААВВВ
И	АВААА
Й	АВААВ
К	АВАВА
Л	АВАВВ
М	АВВАА
Н	АВВАВ
О	АВВВА
П	АВВВВ
Р	ВАААА
С	ВАААВ

Т	ВААВА
У	ВААВВ
Ф	ВАБАА
Х	ВАВАВ
Ц	ВАВВА
Ч	ВАВВВ
Ш	ВБААА
Щ	ВБААВ
Ъ	ВБАВА
Ы	ВБАВВ
Ь	ВВБАА
Э	ВВВАВ
Ю	ВВВВА
Я	ВВВВВ

ABABAAAAAAAAAAB – каб

ABAAA – и

ABBABAABABBAABA – нет

BAABABAAAAABAAA – три

BAAABBAABAAAAAA – сто

BAABABAAAAABAAA – три

Игры на ориентирование

Необходимо проложить маршрут по карте, схеме, знакам, символам и т. п.



Команда получает карту местности с отмеченными контрольными пунктами, которые ей необходимо собрать далее, за оставшееся время и карточку участника. Команда бежит в заданном направлении, то есть, все оставшиеся точки она собирает по порядку, так как показано на карте.



Настольно-печатные игры

Предполагается использование разнообразной по форме и содержанию издательской продукции: лото, домино, мозаики, пазлы, игры с кубик и фишками на литературные сюжеты, книжки-игры.





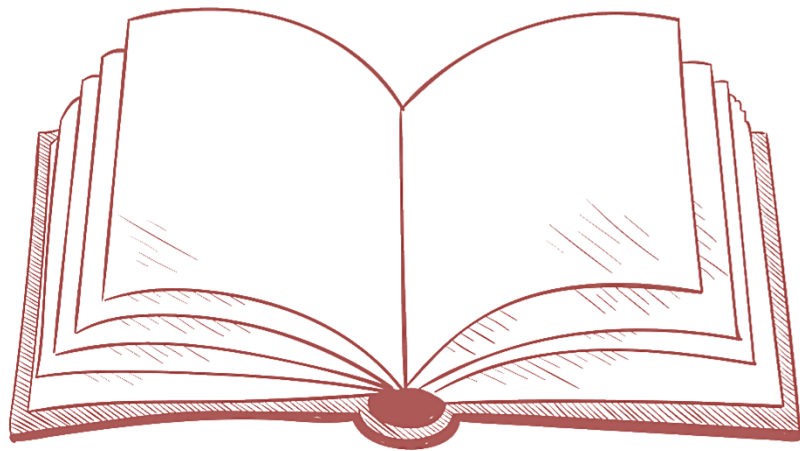
Авторская игра «Мемо».
Книжного клуба «Переплет»,
созданного на базе
Мурманской областной
научной библиотеки

Творческие игры

При выполнении заданий участникам квеста необходимо представить результат своей творческой деятельности. Им предлагается нарисовать, слепить, выразительно прочитать, показать пантомиму, инсценировать отрывок из литературного произведения.



Представьте, что вы писатель. Перескажите сюжет известного произведения, не упоминая имен героев, так, чтобы другие участники угадали, о какой книге идет речь.



Подвижные игры

Разновидность игровой деятельности, основу которой составляют активные движения, двигательные действия, мотивированные сюжетом игры: добежать, дотянуться, доехать на велосипеде, попасть дротиком в цель, выполнить какие-либо упражнения.



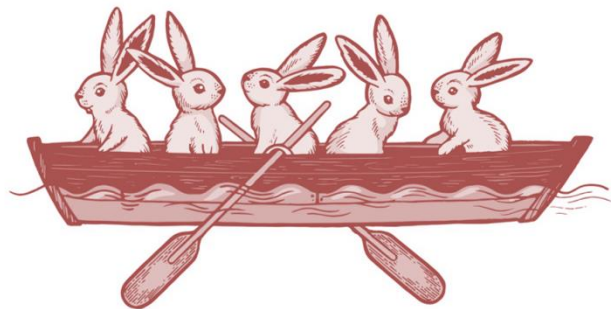
«Дед Мазай и зайцы»

Каждый участник встает в центр небольшого квадрата, обозначенного на полу или на земле.

Затем ведущий выводит из игры по одному квадрату, команда перемещается на оставшиеся.

Задача игроков – стоять в одном квадрате, и продержаться 10 секунд. Касаться земли нельзя.

Если упали, засчитывается штрафное время – 5 минут.



Развязка (завершение игры)

- появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, очков или времени;
- появление первой команды, прошедший весь маршрут и выполнившей все задания правильно;
- выполнение первыми из присутствующих на финише команд всех заданий или одного главного задания (например, составить цитату, сложить пазлы, найти «клад» и т. п.).



Финал

Эмоционально-смысловое завершение игры. Награждение победителей и участников, выполнивших условия игры, то есть достигших поставленной цели.



Краткие выводы:

Квесты в библиотеке позволяют участникам:

- познакомиться с работой библиотеки (отделами, фондом, услугами, библиотекарями и т. п.);
- продемонстрировать знания литературы, показать свою эрудицию, находчивость;
- научиться работать в команде, устанавливать партнерские взаимоотношения в межличностной коммуникации, проявлять лидерские качества.



Еще несколько советов

- У каждой игры должна быть сверхзадача.
- Не забывайте, что читатели приходят туда, где могут найти ответы на свои вопросы.
- Квест не должен быть «одноразовым».
- Квест не должен быть ни слишком легким, ни слишком сложным.
- Не бойтесь использовать внутренние помещения и выходить на улицу.
- Собирайте команду.
- Не переставайте учиться.



Список литературы





Спасибо за внимание

Государственное областное бюджетное учреждение культуры
"Мурманская государственная областная универсальная научная
библиотека" (МГОУНБ)

**Вышкова Татьяна Алексеевна,
главный библиотекарь отдела библиотечного
обслуживания**

8 (8152) 45-26-48
readingroom@mgounb.ru

<http://www.mgounb.ru/>
<https://vk.com/murmannauchka>
<https://rutube.ru/channel/23769072/>

