

Краевое государственное бюджетное научное учреждение культуры
«ДАЛЬНЕВОСТОЧНАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА»
Центр информационно-библиографического обслуживания, библиографии и
краеведения

**ОРГАНИЗАЦИЯ КВЕСТИНГА КАК ИННОВАЦИОННАЯ ФОРМА
БИБЛИОТЕЧНОГО КРАЕВЕДЕНИЯ**

Методические рекомендации

Составитель Н. Н. Чернова

Хабаровск
2015

Введение

В современных условиях каждая библиотека ищет свой путь к читателю, используя новые формы и новые подходы, расширяя возможности.

Успешному решению проблемы привлечения к чтению, особенно молодежной аудитории, способствует формирование новых (порой очень нетрадиционных) форм мотивации к чтению.

Чтобы привлечь молодёжь, надо говорить с ней на её языке, пользоваться её средствами общения, не отставать от бурного развития индустрии развлечений популярных в ее среде и заменяющих книгу.

В рамках Всероссийской акции «Библионочь-2013» специалисты отдела краеведческой литературы Дальневосточной государственной научной библиотеки впервые опробовали новую форму мероприятия – литературный квест (квестинг).

Термин «квест» (с англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений») в настоящее время применим в отношении к компьютерным играм, которыми заполнен Интернет.

Из наиболее известных игр-квестов можно назвать компьютерные игры, в которых управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром; также «квест – ролевые игры, интеллектуально-экстремальные виды игр на улицах города и за его пределами».

Литературный квест (литературное квест-ориентирование) - это один из вариантов игры.

Маршрут (вопрос-задание) литературного квест-ориентирования связан с сюжетом и героями предложенных произведений, художественными или полиграфическими особенностями издания, справочным аппаратом книги.

Идея проведения квест-ориентирования – игры-поиска по материалам художественных произведений принадлежит Печорской ЦБС Республики Коми, которая впервые провела такое мероприятие в 2008 году.

Уже тогда библиотекари отметили большую заинтересованность и активное участие школьников в этой игре, эффективность подобного рода мероприятий в работе по продвижению чтения.

Сегодня, имея опыт трех лет, специалисты ДВГНБ считают, что развлекательно-игровая форма популярная среди молодежи, может быть эффективной в продвижении и краеведческой книги.

Опыт отдела может быть использован специалистами различных библиотек, так как представляет отработанную методику проведения литературных квестов в различных читательских аудиториях.

Основные цели, задачи и тематика краеведческих квестингов

Разрабатывая идею внедрения подобной формы мероприятия в практику работы отдела, мы ставили задачу ярко и нестандартно познакомить участников мероприятий с юбилейными датами года, дать навыки работы со всеми элементами книги, познакомить с интересными событиями и фактами в истории края.

Поэтому, первый квестинг «Мир, который открыл Арсеньев» в рамках «Библионочи-2013» был посвящен 140-летию ученого, исследователя, писателя В. К. Арсеньева (Приложение 1).

Для подготовки маршрутов-вопросов игры-поиска предлагалось 2-х томное издание избранных произведений В. К. Арсеньева. Каждому желающему принять участие вручался красочный буклет с правилами игры, вопросами и перечнем призов победителям. Для подготовки призов, в качестве спонсоров, мы привлекли хабаровское издательство «Приамурские ведомости», также призами стали лучшие книги, изданные при поддержке правительства Хабаровского края.

Первые результаты показали интерес к такой форме общения с книгой не только в молодежной среде. Около трети участников были люди в возрасте от 30 до 60 лет.

По просьбе участников первой игры мы были приглашены для проведения литературного квестинга «Мир, который открыл Арсеньев» в рамках международной выставки «Наука. Образование. Инновации».

Участниками первых игр стали около 150 человек. Многие из участвовавших впервые знакомились с книгами В. К. Арсеньева, и обращались с просьбами получить в качестве приза именно их.

В 2014 году Дальневосточная государственная научная библиотека отмечала свое 120 летие и, именно, этой дате была посвящена «Библионочь-2014» и квест-игра «120 лет вместе с читателями» (Приложение 2). Её участниками стали 176 человек.

В 2015 году литературный квестинг к 70 летию Великой Победы «Помним, чтим, гордимся!» (Приложение 3), посвященный творчеству писателей-фронтовиков Хабаровского края, прошел в трех различных возрастных аудиториях и на нескольких площадках: в рамках «Библионочи-2015» в ДВГНБ, в библиотеках поселков Чегдомын и Новый Ургал Верхнебуреинского района, в поселке Переяславка района имени Лазо.

Опыт отдела краеведческой литературы ДВГНБ убеждает, что данная форма мероприятия соответствует достижению цели продвижения книги и чтения в молодежной среде.

Подготовка литературного квестинга: (основные этапы)

Проведению квеста предшествует большая работа: организационная и творческая.

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.

В рабочую группу должны войти не только сотрудники библиотеки, но и заинтересованные лица, которые будут заниматься конкретным участком работы: привлечением участников игры, подготовка призов и т.д. Такое сотрудничество позволит обеспечить достойный уровень проведения мероприятия.

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 или отдельных игроков.

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, произведения местных авторов. 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.

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. Если участвуют отдельные игроки – книга должна быть у каждого.

Для докомплектования вполне можно воспользоваться услугой МБА.

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.

Разработка правил игры

Разработайте правила игры, на которые вы будете опираться, организуя мероприятие. В зависимости от вида игры, в правилах стоит определить требования к игрокам, 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, полнота ответов, количество набранных баллов за ответы на вопросы) и те номинации, по которым пройдет награждение.

Если игра проходит в помещении за столами, то правила достаточно просты.

В ходе игры командам или отдельным игрокам раздаются буклеты - маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по книге, используя все ее элементы. При нахождении правильного ответа в книге он записывается в буклет.

Квест-игра может быть выведена из помещения на улицу или в другие помещения библиотеки. Тогда «точки» на маршруте, который предлагается

пройти командам, определяются исходя из текста книг, прочитанных участниками.

Это могут быть имена героев, места, которые посещают герои книги.

Если вы предлагали для чтения книгу своего земляка, – один из пунктов может быть связан с именем автора. Например, 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, 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 баллы. Команда, прошедшая весь маршрут и вернувшаяся в библиотеку первая, зарабатывает дополнительные баллы.

Определение круга участников. Распространение информации об игре

Продумайте круг потенциальных участников игры с учетом цели, которую вы преследуете. Из опыта отдела мы можем утверждать, что квестинг – это игра, ориентированная на аудитории различных возрастов.

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.

Информации 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.

Квест-игра может стать частью комплексного мероприятия, например «Библионочи». В этом случае не будет подготовленной аудитории определенного возраста. К игре может быть привлечен любой посетитель

мероприятия и количество игроков будет зависеть только от активности организаторов.

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.

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. Из опыта ЦБС Республики Коми это могут быть такие задания, как: проведение опроса на улицах города (вопросы могут быть самые простые – «Читаете ли вы книги?», «Какие книги Вы читаете (авторы, жанры)?», «Почему Вы читаете, что дает Вам чтение?», «Ваша любимая книга» и т.п.); распространение рекламной продукции библиотеки (флаеров, закладок, визиток и т.п.); фотоотчет по пройденному маршруту и др.

Оформление раздаточных материалов

Данный этап включает подготовку буклетов с вопросами для игры за столом, 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.

Проведение игры.

Проведение игры также включает несколько этапов.

Для игры за столом:

I этап. Сбор в назначенное время, подключение новых игроков в ходе мероприятия. Инструктаж (правила игры, и т.п.).

II этап. Раздача буклетов с вопросами, книг, ручек и выполнение заданий

III этап. Возвращение участником игры выполненного задания, проверка правильности ответов.

IV этап. Награждение победителей.

Если квест-игра выведена из помещения на улицу:

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.

Распространение информация по итогам игры в СМИ

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

Заключение

Результаты внедрения новой формы продвижения краеведческих знаний говорят сами за себя.

Игра-квест вызывает интерес у участников различных возрастов. Более трети участников первой игры в рамках «Библионочи-2013» в последующем целенаправленно приходили для участия в новом квестинге, просили сделать эту игру традиционной.

После проведения Межрайонного квестинга среди старшеклассников «Помним, чтим, гордимся» по творчеству писателей-фронтовиков Хабаровского края, этой формой мероприятия заинтересовались педагоги школ.

Информация о проекте была подготовлена и размещена на сайтах Дома молодежи пос. Переяславка, Дальневосточной государственной научной библиотеке, СМИ района и края.

Подводя итоги, нужно отметить, что при организации и проведении подобного рода мероприятий в библиотеке, основное внимание должно быть направлено на книгу, формирование интереса к чтению, а также навыков работы с книгой и использования найденной информации.

Список литературы

1. **Борисова, Л.** Квест «Куда бы нас мечты не завели, дорога приведет к родному дому...» / Л. - Режим доступа: <http://ahtuba-biblioteka.ru/news/kvest/2012-06-05-29>.
2. **Давыдова, М. А.** Квест как маркетинговая технология создания эмоций, коммуникаций и продаж / Давыдов, М. А, Атягина А. П. // Event-маркетинг. – 2013. – N 3. – С. 224-233.
3. **Избирательный квестинг** : сб. науч.-практ. материалов по итогам проведения избират. квестинга. – Хабаровск : ДВГГУ, 2014. – 124 с.
4. **Киршина, Н.** «Музейный Encounter» - это возможно? / Н. Киршина // Музей . – 2014. – N 6. – С. 60-63.
5. **Кяргина, С. В.** Дорогами Катанова : квест по ист. местам жизни и творчества / Кяргина С. В. // Современ. б-ка. – 2013. – N 6. – С. 86-89.

6. **Квест в библиотеке.** – Режим доступа:
<http://childbibl.blog.tut.by/2011/11/14/kvest-v-biblioteke>.

7. Малкова, А. В. Квест по улицам города, посвященный 70-летию Великой Победы / Малкова А. В. // Наука и практика воспитания и доп. образования. – 2015. – N 2. – С. 77-83.

8. **Мишина А.** Краеведческий квест в библиотеке : [фотоочерк] / А. Мишина. – Режим доступа: http://nlampa.blogspot.ru/2013/05/blog-post_22.html.

9. **Плохотник, Т.** Библиотечный квест. Наш вариант / Т. Плохотник. – Режим доступа: http://vpereplete.blogspot.ru/2012/05/blog-post_30.html#more.

ПРИЛОЖЕНИЯ