# Библиотечный квест как одна из современных интерактивных форм

# библиотечных мероприятий

# *Т.В. Плаксина,*

# *педагог-библиотекарь МБОУ СОШ № 19 г. Пензы*

По данным исследований, с каждым годом в нашей стране увеличивается количество нечитающих людей. Как привлечь молодёжь и подростков в библиотеку? Как вернуть тягу читателей к книге?

В библиотеке наряду с традиционными формами просветительской деятельности в последние годы активно используются интерактивные формы. В результате такой деятельности юные читатели охотнее взаимодействуют с библиотекой.

Одним из активных способов привлечения внимания читателей к библиотеке и повышению интереса к чтению у детей и подростков является проведение командной **игры-квеста.**

# 

# Что такое квест?

Дословно с английского языка слово «quest» переводится как ‘поиск’. Это главная задача такого вида досуга. В современном словаре Кембриджа сказано, что квест — долгий поиск того, что нужно найти, либо попытка добиться чего-то сложного. Квест — это приключение со множеством препятствий. В современном мире молодёжь часто добровольно участвует в квестах, чтобы проверить свою скорость и смекалку.

Надо заметить, что идея квеста не нова. В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей (например, миф о Персее или 12 подвигах Геракла). Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах (в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола – поиски Святого Грааля, Или дон Кихот Сервантеса.)

В сегодняшней литературе особенно активно приём квеста используется в жанре фэнтези.

Так как жанр квеста тесно связан с ролевыми играми, в конце 20 века термин перекочевал в компьютерные игры.

* **Квест** – компьютерная игра-повествование, в которой

управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаи- модействует с игровым миром, решения ло гическе задачи.

* **Квест** – интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами: *DozoR, Encounter, «Форт Боярд»* и др.
* **Квест** – вид салонных детективных игр, предназначенных для широкой аудитории.

# Разновидности квестов

***Головоломки*.** Смысл этого подвида квестов – поиск пред метов и их использование.

***Покинуть комнату*** – игрок или команда игроков ищет вы ход из запертого помещения.

***Квест в реальности*** – развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Для его прохождения необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде. Часто применяется для проведения детского дня рождения.

***Живой квест*** – салонная детективная игра с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящая в кафе, дома и т. п. Каждый игрок получает буклет с описанием своего персонажа – например, режиссёра фильма или известной актрисы – и становится одним из героев детективного сюжета.

**Веб-квест** – новая форма квеста: сайт в интернете, с кото рым работают читатели, выполняя ту или иную задачу. Квест охватывает область знания (например, астрономию), книгу, серию книг или объединяет несколько направлений.

**Образовательный квест**. Это педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которой требуются какие-либо ресурсы. Цель образовательного квеста — развитие познавательной активности. С его помощью стимулируют интерес к изучению дисциплин, развивают творческий потенциал и интеллектуальные способности.

***Библиотечный квест*** – одна из современных интерактивных форм библиотечных мероприятий,как правило, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила.

**Цель библиотечного квеста** – продвижение книги и чтения в школьной среде креативными средствами.

**Библиоквесты можно разделить на 3 направления:**

* литературный – посвящённый одному произведению или автору, жанру (поэтический, басни),
* тематический – краеведческой, природоохранной, патриотической направленности.
* событийный - посвященный текущим событиям, памятным датам, праздникам.

В любом случае, при проведении квеста, необходимо опираться на имеющиеся в библиотеке ресурсы: художественные, справочные, энциклопедические, периодические издания. Тогда игра не будет просто развлечением, но и позволит обратить внимание на новые, непрочитанные книги, заинтересовать их содержанием.

Библиотечный квест, как и любой его вид, должен сохранять основные признаки: движение к определенной цели через преодоление препятствий.

# 

# Методика организации и проведения квеста в библиотеке

1. Выбор идеи/темы квеста.
2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Написание сценария, подготовка заданий.
4. Реклама квеста (листовки, афиша, размещение объявления на сайте, в социальных сетях и пр.).
5. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
6. Проведение игры в 5-8 этапов.
7. И в конце игры из полученных на этапах фрагментов команды собирают целое (пазл, карту клада, ключевую фразу, составляют синквейн и т.д.)

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

### Сценарий библиотечного квеста

Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта). Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов.

**Правила прохождения квеста** оглашаются организаторами до начала проведения игры.

**Задания** могут быть разноплановыми – в зависимости от центральной легенды, объединяющей игру:

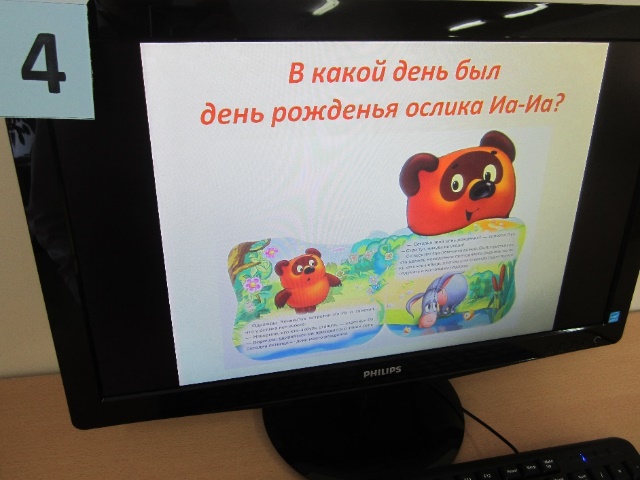
* *интеллектуальные* (когда требуется знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, решение детективной задачи, дешифрация информации);
* *ориентировочные* (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);
* *технические* (собрать что-либо – например, макет, письмо);
* *спортивные* (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их)
* *творческие* (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку или персонаж, Библиотечный квест   
  как одна из современных интерактивных форм библиотечных мероприятий

**Из опыта организации библиоквеста по книге**

**А. Милна в переводе Б.Заходера «Винни-Пух и все, все, все»**

**Ученикам на каникулы было дано задание прочитать книгу А. Милна «Винни-Пух и все, все, все», в группе продлённого дня посмотрели мультфильм. В библиотеке организована выставка книг «Кто ходит в гости по утрам». Выбрана т**ема квеста «Идём в гости к Винни» в формате интерактивной игры-экскурсия для учащихся 1-2 и 3-4 класса. Игра состояла из семи этапов. Участники читали фрагменты книги, отвечали на вопросы о писателе, заполняли кроссворд, находили на выставке книгу по автору иллюстраций, искали ошибки в именах героев книги, решали ребус и пели песенки из мультфильма вместе с Винни-Пухом. За выполнение каждого этапа участники квеста получали карточки с буквами. В конце игры из этих букв игроки должны были составить имя героя книги, которого не было в мультфильме. (КЕНГУРУ-КЕНГА).



**Космические старты. Квест.**

**Цели:**

* привлечение внимания к научно-популярной и энциклопедической литературе
* воспитание патриотизма на примерах героического освоения космоса гражданами России.

**Целевая аудитория**: 3-4 классы

**Правила игры:**

Класс делится на команды по количеству этапов, выбирает капитана. Капитаны получают маршрутный лист. Жеребьёвкой выбирают этап, с которого команды начнут игру. Переход на следующий этап по сигналу (звонок, гонг и т.д.). Время работы на этапе 3 минуты. За прохождение каждого этапа команда получает бонус-смайлик.

Бонусы можно обменять на подсказки. Выигрывает та команда, которая верно выполнила задания и имеет наибольшее количество бонусов.

**Этапы игры (станции):**

* Историческая (вопрос о полёте Юрия Гагарина)
* Звёздная (поиск портрета космонавта)
* Галактическая (Поиск информации о планетах)
* Астероидная (физминутка) броски на меткость
* Конструкторская (сборка пазла ракеты)
* Таинственная (поиск книги по кадру из мультфильма или по фрагменту текста)
* Творческая (нарисовать инопланетное существо)
* Детективная (узнать автора и название книги по отрывку или имена героев)

**Ход мероприятия**

**Ведущий.** Издавна человечество стремилось к звёздам. С незапамятных времён люди мечтали о полётах на Луну, на планеты Солнечной системы, к далёким таинственным мирам. Пройдут годы, десятилетия, века, но этот день 12 апреля люди будут помнить всегда. Ведь именно с этого дня - 12 апреля 1961 года - человек начал освоение космоса. После старта Юрия Гагарина прошло много лет. За это время многое изменилось в космонавтике; и техника, и подготовка экипажей, и программа работы на орбите. Космонавты из разных стран работают в космосе теперь подолгу. Сегодня работа в космосе - это научные исследования.

Сегодня мы с вами тоже станем космическими исследователями. Наверняка, узнаем новую информацию о космосе и космонавтах. А помогут нам в этом, конечно, книги, справочники, энциклопедии.

Команды получают маршрутные листы и проходят этапы. (Приложение 1)

**Заключение**

Сколько бонусов накопили команды? Как вы думаете, на что похожи эти бонусы? (на планеты Солнечной системы). Давайте закончим наше путешествие, расставив все планеты по порядку. А поможет нам в этом веселая космическая считалка.

***По порядку все планеты  
Назовет любой из нас.  
Раз - Меркурий, два - Венера,***

***три - Земля, четыре - Марс.  
Пять - Юпитер, шесть - Сатурн,  
Семь - Уран, за ним - Нептун.***

**Дополнительные вопросы**

1. Как называется наука небесных телах? (астрономия)
2. Как называются гигантские скопления звезд, разбросанные по Вселенной? (галактика)
3. Что такое метеориты? (Обломки комет)
4. Какая планета самая большая в солнечной системе? А самая маленькая? (Юпитер. Меркурий)
5. Как называется астрономический прибор для наблюдения за небесными телами? (телескоп)
6. Как называется небесное тело, имеющее вид туманного светящегося пятна с хвостом? (комета)
7. В какое время года Земля бывает ближе к Солнцу? (Зимой.)
8. Как называется галактика, в которой мы живем? (Галактика Млечный Путь.)

**Приложение 1**

**Задания по станциям**

**Историческая**

**Запишите название космического корабля**, на котором Юрий Гагарин совершил полёт в космос 12 апреля 1961 года.

**Галактическая**

**Догадайтесь по описанию, о какой планете идёт речь. Впишите название в маршрутный лист**.

Четвертая планета от Солнца меньше Земли почти в два раза. Из-за красного цвета древние римляне назвали планету именем бога войны. Долгое время считалось, что на красной планете существует жизнь. Люди наблюдали на его поверхности объекты, казавшиеся им постройками, дорогами и даже гигантскими скульптурами. Однако на поверку это оказалось обманом зрения. Многочисленные исследования учёных пока тоже не подтвердили наличие какой-либо жизни на поверхности планеты.

**Астероидная**

Каждый космонавт проходит подготовку, чтобы быть спортивным, сильным, выносливым, ловким. Предлагаем вам проверить свою меткость. Забросьте 10 астероидов в ловушку.

**Впишите в маршрутный лист количество удачных бросков**.

**Конструкторская**

На этой станции ремонтируют повреждённые в полётах ракеты. Соберите пазл. Помните, время ограничено.

**Таинственная – фантастическая**

**Отгадайте** **автора и название книги по её началу. Впишите в маршрутный лист.**

Я обещал Алисе: «Кончишь второй класс — возьму тебя с собой в летнюю экспедицию. Полетим на корабле «Пегас» собирать редких животных для нашего зоопарка».

Я сказал об этом ещё зимой, сразу после Нового года. И заодно поставил несколько условий: хорошо учиться, не делать глупостей и не заниматься авантюрами.

Алиса честно выполняла условия, и казалось, ничто не угрожало нашим планам. Но в мае, за месяц до отлета, случилось происшествие, которое чуть было все не испортило.

**Творческая**

За 3 минуты нарисовать инопланетное существо.

**Задание засчитано, если рисовали все члены команды.**

**Детективная**

**Вычеркните все повторяющиеся буквы, составьте слово из оставшихся букв. Впишите его в маршрутный лист.**

**янгфуомнегифилнуоз**

Подсказка: Узнайте планету Солнечной системы. Главная особенность её в том, что это единственная планета в солнечной системе, пригодная для существования живых организмов

**Звёздная**

**Впишите в маршрутный лист** **имя и фамилию художника.**

Его картины можно увидеть в Третьяковской галерее. Это не профессиональный художник.Автор двухсот картин и пяти альбомов с репродукциями – космонавт, который первым вышел в открытый космос. Поэтому его сюжеты реалистичны. Он видел всё это своими глазами. В числе его работ космические и земные пейзажи, портреты друзей, есть и фантастические сюжеты.

**Приложение 2**



**Приложение 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА-КВЕСТ «КОСМИЧЕСКИЕ СТАРТЫ»**  **http://xn--80aaygb6acgd.xn--p1ai/uploads/posts/2016-12/1481132982_09.jpg**  **МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ**  **КОМАНДА**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | |
| ***станция*** | ***выполнение*** |
| **Историческая** |  |
| **Звёздная** |  |
| **Галактическая** |  |
| **Конструкторская** |  |
| **Астероидная** |  |
| **Таинственная** |  |
| **Творческая** |  |
| **Детективная** |  |
| http://craftkids.ru/uploads/9/7/2/Kosmicheskiy-korabl-i-inoplanetyanin_97217.jpghttp://playing-field.ru/img/2015/051913/5313563 | |