

## **Библиотечные игры: КВЕСТЫ**

Серия информационно-методических пособий  
для начинающих библиотекарей  
Вып. 5



Библиотечные игры: Квесты : методические рекомендации для начинающих библиотекарей / Министерство культуры Республики Крым ; Крымская республиканская детская библиотека им. В. Н. Орлова. – Симферополь, 2020. – Вып. 5. – 11 с. – (Серия «Библиошпаргалка»).

Квест-игры вошли в копилку библиотечной деятельности как современные игры живого действия. Игры в таком формате мобильны, содержательны, интерактивны; учат «работать в команде», учитывают стремление подростков ко всему новому, яркому, необычному, развивают навыки работы с информационными ресурсами и технологиями, несут большой позитивный заряд.

Ответственный за выпуск  
Составитель

Н.Х. Аносова  
А.В. Исаченко

Список использованной литературы:

1. Библиотечный квест. Наш вариант // Библио-S-путник : [блог для библиотекарей, воспитателей, педагогов]. – URL: [http://vpereplete.blogspot.com/2012/05/blog-post\\_30.html](http://vpereplete.blogspot.com/2012/05/blog-post_30.html)
2. Вебинар "Литературные квесты для подростков в библиотеке" // YouTube : [видеохостинг]. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=By1BNLmRdLo>
3. Играем квест в библиотеке : методико-библиографическая консультация // Calameo : [сайт]. – URL: <https://ru.calameo.com/books/0013046578317d481f22b>
4. «Литературный квест» – идти в ногу со временем // Чтение-21 : [портал]. – URL: <http://chtenie-21.ru/konf2/prog/7184>
5. Мищенко Д. Использование технологии квеста в дополнительном образовании //Инфоурок [Ведущий образовательный портал России]. – URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-tehnologii-kvesta-v-dopolnitelnom-obrazovanii-3890791.html>
6. Копылова А. Квест-игра, или Как идти в ногу со временем / А. Копылова // Интерактивное образование : [сетевое издание]. – URL: <http://io.nios.ru/articles2/87/9/kvest-igra-ili-kak-idti-v-nogu-so-vremenem>

Вместо заключения: не следует путать квест с «кругосветкой» или «игрой по станциям». Отличием квеста от подобного рода игр является: наличие сюжета, отсутствие «бегунка» или «путевого листа». В ходе прохождения квеста нет чёткого пути. Каждая команда может абсолютно по-разному пройти один и тот же квест, с абсолютно разным результатом.

В квесте, как правило, участвуют несколько команд. Одним из условий выполнения заданий квеста может являться ограничение по времени выполнения заданий.

Дети в процессе работы над квестом учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные задачи, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Эта технология пользуется большой популярностью среди современных детей, она позволяет активно применять на практике знания и умения. За ней – будущее.

Великий немецкий поэт и драматург Фридрих Шиллер писал «...в игре человек испытывает такое же наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества». Значит игра – это не только свободное времяпровождение, но и возможность проявить свои творческие способности. В этом игры – квесты занимают особое место среди способов активизации читательского интереса и расширения общего кругозора подростков.

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

В подростковой среде популярны игры живого действия, одной из разновидностей которых являются **живые квесты** (англ. quest – поиски, приключенческая игра.) или **бродилки**.

**Бродилка** – один из жанров игр, требующий от игрока выполнения задач для продвижения по сюжету. Основным акцентом библиотечного квеста должен быть сделан на книгу, чтение, а также на возможность поиска и использования найденной информации.

**Идея** – поиск информации через игру, и как итог – увлекательное приключение.

**Сюжет игры** может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

**Цель библиотечного квеста:** продвижение книги и чтения креативными средствами.

**Преимущества живого квеста в библиотеке:**

- позволяет лучше познакомиться с библиотекой, ее отделами, фондами, услугами, так как сценарий привязан к зданию или территории библиотеки;

- интеллектуальные этапы позволяют вспомнить писателей, их произведения, развить эрудицию и проявить находчивость;

- по своему характеру и условиям проведения отвечает психологическим особенностям подросткового возраста, стремлению к успеху, к соревнованию, к общению с ровесниками;

- каждое задание направлено на получение читателями новых знаний, но не в традиционной и порядком поднадоевшей форме

фронтального опроса, а в новой интересной и креативной форме.

### **Методика организации квеста в библиотеке**

1. Создать организационную группу для разработки мероприятия (работники отдела).

2. Определить возраст участников игры. Это могут быть представители одной возрастной группы или игроки разного возраста (от 10 до 16 лет).

3. Выбрать территорию игры: помещение библиотеки и объекты в шаговой доступности от нее. Использоваться должен каждый «уголок» библиотеки.

4. Продумать вопросы, связанные с безопасностью участников. Разработать инструктаж по правилам техники безопасности, который должен пройти каждый игрок.

5. Определить тему игры, по которой будет разработана легенда. Например, поиски клада, спрятанного пиратами или древнего артефакта; детективное расследование преступления; борьба светлых магов против сил тьмы и т. п.

Будет здорово, если эту легенду будут рассказывать определенные, продуманные заранее, персонажи. Введение такого театрализованного приема, поможет погрузиться в тему, настроить участников на работу в команде и познакомит ребят с итоговым заданием квеста.

*Например: Дорогие ребята, вы находитесь на территории бывшего имени герцога Р. Однажды, ему пришлось срочно покинуть свое владение. У себя в саду ему удалось спрятать уникальную коллекцию драгоценностей. Вам предстоит найти эту ценную коллекцию.*

6. Написать сценарий. Разработать локации (маршруты), соответствующие теме и легенде игры (исторический и литературный материал; разгадывание, расследование, знакомство с отделами, услугами библиотеки и т. д.). Маршрут может быть общий для всех участников или индивидуальный для каждого игрока или команды.

7. Следующим этапом будет определение, в какой форме должен пройти квест.

Квесты бывают:

маршрут; зачетную книжку; картинку для сбора пазла (после прохождения каждой точки участник получает элемент пазла); фразу, которую нужно составить из букв, получаемых за выполнение заданий и т. д.

15. Оформить выставки (книжные, инсталляции, виртуальные):

- выставка-портрет героя или автора;
- выставка-погружение в эпоху, время действия сюжета;
- выставка-викторина, выставка-игра;
- выставка-подсказка;
- выставка-цитата;
- выставка-карта.

16. Провести репетиции для проверки маршрутов, определения сложности прохождения заданий, время их выполнения.

17. Найти возможных спонсоров. Подобрать призы: книги, диски, магниты, брелоки, ручки, блокноты и т. п. Желательно, чтобы они отражали тематику квеста или были «фирменными» от библиотеки. Может быть один большой приз на команду-победительницу, например, торт.

18. Пригласить социальных партнеров. Провести рекламную акцию.

**19. Провести квест ;**

- инструктаж по правилам техники безопасности для участников игры (лучше под роспись).

- сформировать команды

- изложить легенды, где тоже могут быть подсказки. Объяснить условия игры, движения по маршрутам: устно; в печатном виде вручить участникам перед началом квеста; в электронном виде сбросить на мобильные устройства (ноутбуки, планшеты, смартфоны) участников.

Раздать маршрутные листы (можно тоже в электронном виде).

Пройти маршрут и выполнить задания.

*Возможно участие координатора, согласовывающего действия участников квеста и помогающего им в случае необходимости.*

20. Подведение итогов.

21. Награждение победителей.

2. У команды нет карандашей и планшетов для записей. (Зapasные карандаши и планшеты у организаторов).

3. Неправильное понимание заданий командами (Присутствие на маршруте куратора, который может продублировать объяснение правил).

4. Команда нарушила правило квеста. (Правила озвучиваются на старте и даются с собой.)

12. Разработать технику контроля за выполнением заданий. В каждой точке ставится отметка в маршрутном листе, на карте, карточке участника: время, балл и т. д. Библиотекари, занимающиеся контролем, переименовываются согласно легенде в мастеров, агентов, хранителей...

Варианты осуществления контроля:

- библиотекари, находящиеся на всех точках маршрута, оценивают результаты проходящих через них игроков;

- каждого участника на всей продолжительности маршрута сопровождает библиотекарь, суммируя его результаты.

13. Согласовать условия финиша и критерии выбора победителей. Финиш может быть объявлен:

- по истечении установленного времени;

- после появления первого участника (человека или команды), прошедшего весь маршрут и выполнившего все задания правильно;

- после того, как все участники пройдут маршрут.

Победителями объявляются игрок или команда, выполнившие все условия и пришедшие первыми или заработавшие большее количество баллов. Победители могут быть в одной или нескольких номинациях, например, за лучшее выполнение заданий определенного типа. Возможно применение штрафных санкций за нарушение маршрута, превышение сроков прохождения точек, невыполнение заданий. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов и заданий.

14. Продумать художественное, музыкальное, шумовое оформление. Подготовить костюмы или опознавательные знаки для участников игры. Придумать названия команд, маршрутные листы. Они могут представлять собой карту, на которой обозначен

- **линейными**. Игра здесь строится по цепочке. Выполнив одно задание, участники получают следующее и так двигаются к конечной точке. Решение задачи – это ключ к следующему пункту назначения

- **штурмовыми**. Игра в этом случае предполагает, что игроки сразу получают основное задание и потом, путем подсказок, решают сами, в какой последовательности будут выполняться следующие задания.

- **кольцевыми**. Команды двигаются к старту с разных точек, в которые потом и возвращаются. Задания в этом случае выполняются последовательно, как в случае с линейным видом квеста.

Сюжет может быть predetermined заранее или иметь несколько вариантов развития событий, которые зависят от действий игроков.

8. Определить цели заданий:

- найти код/ключ, который поможет перейти к другому заданию.

Количество пунктов и сложность заданий зависит от цели игры и возраста игроков. Пунктов должно быть достаточно для того, чтобы полнее раскрыть тему игры, сделать задания более разнообразными. В то же время их не должно быть слишком много, поскольку большое напряжение и усталость могут нивелировать позитивный эффект игры. Рекомендуется общая длительность квеста не больше 1,5-2 часа, а на каждый пункт отводить 10-15 мин.

9. Подобрать задания:

- на эрудицию (общие знания, знания по теме игры, знание текста книги, по которой проводится квест и т. д.);

- на сообразительность (в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т. д.);

- технические (собрать что-то в конструкторе, в технике оригами и т. д.);

- ориентировочные (найти выход по карте, подсказку или место/здание/предмет на местности и т. д.);

- творческие (нарисовать, спеть, произнести речь от лица

персонажа и т. д.);

- спортивные (попасть в цель, добежать и т. д.);

- комбинированные (сочетающие в себе элементы предыдущих видов);

- бонусное задание — не обязательное, но дает дополнительные очки или время

Ну и, конечно, необходимо продумать сами задания и подсказки к этим заданиям. Самой распространенной формой задания являются вопросы в записках.

Задания должны показывать что-то необычное, интересное, вести ребенка от зрительных наблюдений к получаемым знаниям и идеям. Хорошо, если задания встраиваются в единый сюжет. Правильное построение игры, когда задания перекликаются между собой.

В финале, все ответы должны сложиться у участников в понятную фигуру. Это может быть некоторая законченная идея, а может быть и игровой финал: собранная карта, нарисованный цельный рисунок, найденный предмет и т.д.

*Например: Задание написано зеркально, разрезано на отдельные буквы, либо отдельные слова, зашифровано в виде ребуса. Написано, например, с помощью воска или же задом наперед, зашифровано в логическую цепочку. («Жара - летом, зимой - что...?»). Вместо букв - порядковый номер, в алфавитном порядке и т.д.*

10. Подготовить подсказки — даже если вам кажется, что задание очень легкое, подсказка должна быть все равно. Тогда, если возникнут трудности, команда сможет воспользоваться ею и не потерять интерес к игре, не станет выполнять какое — либо другое задание, потому что, к примеру, в линейном квесте, это может привести к полному сбою всего маршрута.

Подсказки могут находиться либо у куратора, который сопровождает группу, либо у ведущего. Размещать подсказки можно:

- на самих заданиях;

*К примеру, если следующее задание нужно искать у героя в костюме Белочки, то подсказкой могут служить загадки,*

*рисунки с изображением орешков или шишек. Воду в стакане можно зашифровать с помощью химической формулы.*

- на страницах книги, по которой проводится игра;

- на полке определенного книжного стеллажа;

- на специально подготовленной выставке;

- на листках с QR-кодами;

- в каталоге, карточном или электронном;

- в специально сделанных файлах/презентациях на компьютере;

- в интернете;

- помощь библиотекаря (дополнительные вопросы, загадки и т. д.).

Итогом могут стать какие — то награды за выполненные задания. Это может быть на части разрезанное предложение, часть какой — либо карты, жетоны, пазлы, репродукции, кодовые слова и т. д. Когда команда игроков соберет все положенные награды, она без труда узнает, где находится главный приз или выполнит итоговое задание, которое приведет команду к победе.

11. Квесты можно проводить как в помещении, так и на улице.

При проведении на улице, игра должна соответствовать некоторым условиям.

*Пример: Это отсутствие посторонних людей, сухая поверхность, наличие взрослых деревьев или кустарников.*

За некоторое время до начала игры, нужно повесить указатели с местом начала квеста, обозначить границы территории с маршрутами, прикрепить задания, установить на ближайших к месту общего сбора, например деревьях, таблички с номерами, где будут указаны задания в определенной последовательности. В самом начале игры все команды должны будут ознакомиться с правилами проведения и получить куратора (сопровождающего).

Нужно предварительно обсудить возможные риски и пути их нейтрализации.

*Примеры:*

*1. Команда заблудилась и не пришла на старт. (Предварительно необходимо разослать карту с указанием точки начала и размещение указателей по месту следования команд от автобусной остановки).*