



Государственное учреждение культуры
«Ляховичская районная централизованная
библиотечная система»

Отдел библиотечного маркетинга

БИБЛИОТЕЧНАЯ КВЕСТ-ИГРА: МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ

Методические рекомендации

Ляховичи

2020

Что такое «квест»

Традиционные формы библиотечной работы с современными подростками не всегда эффективны и привлекательны, поскольку подростки – это совершенно особая категория читателей, им свойственно стремление к постоянным переменам, новым впечатлениям, сильным эмоциям.

Что мы можем им предложить?

Предлагаемая форма должна быть и увлекательной, и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает так называемый «квест» или «игра-поиск». Это форма взаимодействия библиотекарей со школьниками и студентами, которая способствует формированию умений решать определённые задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Что такое «квест»? В русский язык слово «квест» пришло из английского («quest» – «поиск»). Само это понятие происходит из средневековой литературы, где оно обозначало долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким-либо предметом, обычно волшебным. На пути героя встречались многочисленные препятствия, которые он преодолевал благодаря своим физическим возможностям, интеллектуальным способностям или при помощи друзей.

Таким образом, квест (Quest) в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

Конструкция настоящего квеста может быть большой, всё зависит от количества команд-участниц и этапов. Квест похож на игру по станциям, но имеет свои отличительные особенности. В первом случае ребятам открыто говорят, куда идти (или выдают карту), во втором – ребятам выдаётся задание, выполнив которое, они должны понять, куда следовать дальше. Квест совмещает в себе как элементы мозгового штурма, так и игры.

Сегодня для любителей квестов в интернете большое поле выбора. Живой квест может быть разновидностью активной игры в городе или в помещении, или даже в сети, направленной на выполнение различных задач в виде поисков места, предмета, кода/ключа, с преодолением различных препятствий и т.п.

Живые квесты – это и сюжетные детективные игры на 10–30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящие в кафе, дома и т.п. Считается, что это новый вид досуга.

Идея такого развлечения пришла из Америки и Европы, где распространены «Murder Mystery Games» – салонные детективные игры. Наиболее близкий аналог в нашей стране – так называемые «кабинетные игры».

В салонной детективной игре каждый игрок получает маленький буклет с описанием своего персонажа – например, владельца фабрики, режиссёра фильма или известной актрисы – и становится одним из героев детективного сюжета. В процессе игры он действует от имени своего персонажа и руководствуется целям, указанными в буклете.

В таком квесте цели у всех разные – кто-то хочет найти преступника, кто-то – заработать больше денег, кому-то выгодно, чтобы преступника не нашли, а кто-то пытается воспользоваться обстоятельствами и повернуть всё в свою пользу. В ходе игры можно как собираться вместе, обсуждая различные версии произошедшего, так и в стороне от посторонних ушей обмениваться своими догадками с теми, кому доверяете и считаете союзниками. Здесь самое ценное – это информация. Чем её больше у игрока, тем проще ему будет найти преступника и выполнить стоящие перед ним задачи.

Таким образом, у игрока есть возможность:

- ❖ попробовать себя в новом образе,
- ❖ получить массу эмоций от неожиданных поворотов сюжета,
- ❖ использовать методы психологии для разгадок мотивов противников,
- ❖ научиться пользоваться логикой и интуицией для решения загадки, импровизировать по ходу игры, блефовать и выходить из сложных ситуаций, искать новые ходы,
- ❖ познакомиться с новыми интересными людьми.

«Живой» квест в библиотеке

Смысл, идея квеста – развлечение, получение знаний и удовольствия, проверка себя, своих знаний, а также личных качеств в действии.

Цель для игроков – стать победителем квеста, найти все коды/ключи, которые помогут успешно сыграть, переходя от задания к заданию.

Задача – выполнить все задания, играя честно, соблюдая правила.

Преимущества живого квеста, организованного в библиотеке:

- ❖ позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондами (возможно, с услугами), так как сценарий носит тематический характер и привязан к зданию и/или территории библиотеки;

- ❖ интеллектуальные этапы позволяют вспомнить произведение, писателя и развить эрудицию и проявить находчивость;
- ❖ квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений;
- ❖ спортивные и активные этапы позволяют совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события;
- ❖ игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

Методика организации и проведения квеста в библиотечном пространстве

Основной упор проведения мероприятия в библиотеке должен быть на книгу, чтение и первоисточник, а также на возможность поиска и использования найденной информации.

1. Интеллектуальная подготовка:

- 1) определение организационной группы;
- 2) выбор идеи/темы;
- 3) разработка концепции и стратегии игры;
- 4) составление примерного сценарий;
- 5) детализация маршрутов, развития сюжета, разработка вариантов заданий (на различные возрасты, а также интеллектуальные, познавательные, ориентирующие, активно развлекательные);
- 6) редактирование сценария, объединение маршрутов в одно целостное развитие действия с переходами от одной точки к другой;
- 7) проведение репетиций квеста для проверки маршрутов, возможных сложностей прохождения заданий на время их выполнения;
- 8) после проведения квеста – подведение итогов и «разбор полетов» для исправления ошибок в будущем.

2. Практическая подготовка:

- 1) использовать лучше каждый «уголок» библиотеки;
- 2) продумывается оформление, в том числе, музыкальное, звуковое/шумовое, костюмы;
- 3) готовятся карты/маршруты, задания, мастер-классы, реквизит;
- 4) ставятся выставки (интерактивные, инсталляции, электронные):

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

5) проводится рекламная кампания (СМИ, Интернет, афиши, флаеры, индивидуальные приглашения);

6) приглашаются социальные партнеры, в том числе, потенциальные, работа со спонсорами;

7) подготовка бейджей для организаторов, отличительных знаков для команд (повязка, значок, наклейки и т.д.).

3. Участники:

1) мастера/агенты/хранители/свое название (те, кто выдает и проверяет исполнение заданий);

2) команды (организованные или спонтанно созданные) или индивидуальные игроки.

4. Возможные призы победителям и призерам:

1) специальные призы (от спонсоров);

2) книги, диски (по теме квеста);

3) магниты, брелоки, ручки, блокноты и т.п. (желательно отражающие тематику квеста или фирменные от библиотеки);

4) может быть один большой приз на команду-победительницу;

5) бонусы от библиотеки: новая книга вне очереди, книга из читального зала, фотографирование в костюмах, с героем и т.п.;

6) другие призы исходя из возможностей библиотеки.

Сценарий

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания, учитывая штрафы или бонусы для команд (отдельных игроков). Некоторые идеи можно почерпнуть не только в живых квестах, но и в маршрутах и заданиях компьютерных игр, где в сюжете фигурируют библиотека или книги.

Выбирается образ/тип прохождения игры:

- театрализация;
- экскурсия;
- строго по маршруту/свобода выбора маршрута;
- комбинированный, объединяющий несколько вариантов.

Определяется сюжет игры, который может быть сквозным и/или объединён героем, автором, событиями, хронологией времени, а также местом. Как вариант: каждая точка может быть с локальным (отдельным) заданием/уровнем, объединенным лишь конечной целью (найти артефакты, получить бонус/баллы, собрать часть пазла и т.п.).

Задания для квестов – очень интересное и популярное развлечение. Игрокам даются различные загадки и подсказки, с помощью которых они переходят от одной точки заданного маршрута в следующую, получая за это приятные сюрпризы. Вопросы, задающиеся участникам, зачастую объединены одной темой, которой посвящен квест. Главное требование к их составлению – разнообразность и необычность. От того, насколько сложными они будут, зависит степень увлекательности игры. Но во время придумывания подсказок также важно не перегнуть палку и не сделать их чрезмерно сложными. Задания могут быть:

- интеллектуальные (вопросы на знание текста в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.);
- ориентировочные (пройти по чему-либо, найти выход по карте, найти подсказку, например, в определенной книге, или место/здание/предмет на карте или в реальности и т.п.);
- технические (собрать что-либо, например, в технике оригами);
- спортивные (попасть в цель, добежать и т.п.);
- творческие (нарисовать, например, персонаж, шарж);
- комбинированные (из разных предыдущих).

Можно использовать дополнительно бонусные задания – необязательные, но дающие дополнительные очки или время.

В качестве подсказок можно использовать наводящие (дополнительные) вопросы, загадки, поиск ответа на страницах книги, по которой проводится квест и т.д.

Рассмотрим на примерах:

❖ Самые простые по уровню подготовки задания для квестов – это вопросы в записках. Их зашифровывают на листах, которые участникам необходимо найти или заработать на каждом этапе соревнования. Существует

масса их разновидностей. Название следующей точки передвижения разрезано на отдельные буквы, правильно сложив которые, участники узнают, куда идти дальше.

❖ Использование ребусов и шарад. В них можно сочетать картинки, цифры, буквы, знаки препинания, которые при правильной трактовке дают подсказки о дальнейшем маршруте передвижения.

❖ Загадки в логических рядах. Например: «Тепло рождается в духовке, а откуда берётся холод?»

❖ Вариант в лучших шпионских традициях – подсказки, написанные на бумаге с помощью растопленного воска. Чтобы узнать ответ, нужно закрасить листик цветными карандашами. Размещение по всему пути следования указателей (но это совсем не обязательно должны быть обычные стрелки).

❖ Можно использовать цветы определённого вида или следы животного. В такой форме часто делаются задания квеста для детей. Например, можно сказать им: «Идите по стопам львёнка и найдете приятный сюрприз».

❖ В фразе, из которой состоит подсказка, могут быть перемешаны слова. Игрокам необходимо расставить их в правильном порядке. Только так они узнают, что делать дальше.

❖ Задание пишется задом наперёд, и его нужно прочесть правильно. Подсказка наносится на бумагу с помощью лимонного сока или молока. Вместе с листиком участникам даются свечка и зажигалка, благодаря теплу от огня которых слова должны проявиться и направить игроков к следующему пункту.

❖ Используются цифровые шифровки слов. Например, вместо каждой буквы пишется её порядковый номер в алфавите.

❖ Ключ к разгадке необходимо отгадать или выиграть на одном из предыдущих этапов. В качестве задания для квеста в помещении можно использовать предмет, находящийся в комнате в нескольких экземплярах, в одном из которых спрятаны указания касательно дальнейших действий. Это может быть книга, коробочка, тумбочка и тому подобные вещи.

❖ Ещё один интересный вариант – использование подсказок, записанных в форме зеркального отражения. Их расшифровка – занятие не из легких, зато оно очень увлекательное и интересное.

❖ Загадки можно зашифровывать с помощью картинок, каждая из которых символизирует часть названия следующего пункта следования.

❖ Записки прячут внутри печенья, конфет.

Условия игры:

– игра начинается одновременно для всех участников;

- все имеют равные шансы на победу;
- перед началом игры обязательно напомнить о правилах техники безопасности (не бегать по лестницам, например).

Для усиления эффекта от прохождения игры по приключенческим квестам возможен приём, где каждый игрок перед началом игры ставит подпись, подтверждая тем самым, что он с регламентом ознакомлен и в ходе игры он сам несёт ответственность за себя, своё здоровье и благополучие.

Старт игры начинается с озвучивания легенды, где уже могут быть подсказки, особенно это важно для исторических, литературных, географических квестов. Далее следует объяснение условий игры, движения по маршрутам и раздача маршрутных листов-карт (зачетная книжка, карта, картинка для сбора пазла и т.п.).

Маршрут должен соответствовать определенной теме: исторический материал, литературный, маршрут по малоизвестным достопримечательностям населённого пункта и т.д.

Желателен контроль прохождения заданий/уровней участниками. Например, на каждой точке – отметка в карте, путевом листе, карточке участника и т.п. Возможно применение штрафных санкций за нарушение маршрута, неукладывание во времени прохождения точек и т.п. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, исполнения заданий, начисление/отнимание очков и т.д.

Финиш возможен вариативный:

- появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, времени;
- окончание установленного времени;
- появление первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённому сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Литературный квест

Литературный квест (литературная квест-игра) – это один из вариантов игры-поиска, столь популярной в наше время в молодёжной среде. Маршрут литературной квест-игры связан с сюжетом и героями предложенных для чтения книг. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и развивает память, внимание, сообразительность, воображение, умение логически мыслить, развивает ораторские способности. Игровые

задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

Литературный квест можно проводить по одной книге, можно растянуть его во времени, а также можно разработать задания для удалённого выполнения.

Например, библиотекарь хочет провести квест по определённому произведению. Для этого необходимо выделить ключевые моменты, на которые стоит обратить внимание читателей – участников квеста, а также продумать задания.

Алгоритм создания квест-игры:

1) определите, для какой целевой аудитории будет предназначена квест-игра.

2) сформируйте цель квеста: ради чего вы планируете ее провести и чего хотите достичь в результате.

3) продумайте инструкцию к квест-игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопросы: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.

4) Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

5) Придумайте вашей игре красивое название, исходя из получившейся метафоры.

6) Проиграйте мысленно полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).

7) Продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

8) Подумайте над вариантами модификации игры.

Приблизительный план подготовки литературного квеста:

1) выбор произведения для квест-игры, определение оптимального временного промежутка для прочтения книги и попутного выполнения

заданий квеста (например, одна неделя). Обязательно наличие нескольких экземпляров издания (если в фонде библиотеки количество недостаточное, можно сделать ксерокопии или найти электронную версию);

2) разбивка произведения на логические части (если оно не структурировано изначально), разработка для каждой части определенного задания, выполнить которое можно только после прочтения данного отрывка произведения: здесь будут хороши шарады и ребусы, зашифрованные в отрывке произведения ключевые слова, кроссворды, ответы на вопросы о каких-либо признаках/действиях персонажей и пр.;

3) определение правил участия (например, квест будет на скорость прочтения и выполнения заданий);

4) разработка карточек участника квеста (путевых листов или пр.), в которых библиотекарь будет ставить отметки о выполнении заданий/прохождении этапов;

5) определение конечной цели прохождения квеста, выбор награды победителю и поощрительных призов остальным участникам.

Прохождение квеста будет выглядеть приблизительно так:

1) сбор всех участников квеста в одно время в библиотеке, объявление о старте квест-игры, знакомство с правилами прохождения, временными рамками и наградой за выполнение (например, первый участник, выполнивший все задания, становится победителем), выдача участникам первого задания и книг для прочтения;

2) участники дома начинают чтение произведения и выполнение первого задания. Как только ответ будет найден, участнику необходимо явиться в библиотеку и сдать задание. Библиотекарь проверяет правильность выполнения, ставит в карточке участника отметку о выполнении первого задания, а также текущую дату и время для определения очередности сдачи участниками заданий. Далее каждому участнику уже индивидуально выдаётся следующее задание, и этот алгоритм повторяется до выполнения участниками всех заданий;

3) библиотекарь определяет день и собирает всех участников квеста для оглашения результатов и награждения, обсуждения игры.

Заключение

Необходимо учитывать, что библиотечные квесты на открытом пространстве и в помещении библиотеки имеют свою специфику. Она состоит

в том, что библиотеки видят свою главную цель в привлечении внимания, интереса к книге и чтению у населения, прежде всего, у молодёжи; направлены на популяризацию творчества писателей, поэтому в основе своей все задания-головоломки связаны с книгой и чтением, что позволяет участникам с неожиданной для них стороны посмотреть на знакомые произведения и, конечно же, открыть новые имена в литературе.

Список использованной литературы

1. Современные формы культурно-досуговой работы с читателями / Департамент культуры и туризма Вологодской области ; Вологод. обл. универс. науч. б-ка им. И.В. Бабушкина ; [сост. Чекушкина Е. Е. ; под ред. Корниловой Н. В.]. – Вологда : ВОУНБ, 2017. – 47 с.

2. Методическое сопровождение реализации ГОС ДО в форме квест-технологии для педагогов [Электронный ресурс] / Муницип. дошк. образоват. учреждение «Ясли-сад № 395 г. Донецка» ; [подг. О. В. Кононова]. – Режим доступа: https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/meropriyatia/metodicheskoe_soprovozhdenie_realizatsii_gos_do_v_forme_kvest_tekhnologii_dlia_p .
– Дата доступа: 26.03.2020.

Составитель

Е. П. Мацулевич, зав. отделом библиотечного маркетинга