

Відділ культури, туризму та культурної спадщини
Гайворонської районної державної адміністрації
Гайворонська центральна районна бібліотека
Організаційно-методичний відділ

Квест як цікава бібліотечна пригода

(З досвіду роботи дитячих
бібліотек Черкаської області)



м. Гайворон
2016

Кожній державі потрібні освічені, мислячі, а отже, читаючі люди. Прищеплювати любов до книги, вчити думати над прочитаним, а не лише отримувати інформацію, є головним завданням бібліотек як центрів підтримки і просування читання.

Захопити дитину та юнацтво цим заняттям – завдання не з простих, адже соціологічні дослідження доводять: читання книжок сьогодні не є дуже популярним, часто воно не належить і до родинних традицій. Тож необхідно зробити перебування дитини в бібліотеці цікавим, щоб цей заклад асоціювався у користувачів не лише зі стелажми книг, а сприймався як образ місця, де цікаво, де можна себе проявити і реалізувати по-новому. Тож працівники книгозбірень експериментують, адаптують до використання у бібліотеці ігри, що вже завоювали популярність у населення. Серед них – квест.

Квест (від англійського *quest* – «пошук») – різновид активних інтелектуально-логічних ігор, синонім активного відпочинку. Сьогодні квест вважають головним конкурентом комп'ютерних ігор у боротьбі за час дітей та молоді. Це ігрова форма групового виконання завдань, яка має тривалу історію розвитку, багато можливих варіантів використання і чимало позитивних моментів. Мета гри – «розшифрувати» певне місце на обумовленій території (скажімо, на вулицях міста, шкільному подвір'ї чи в бібліотеці), виконати на цьому місці певні дії або/та одержати підказку (інструкцію, код) до виконання наступного завдання. Наприклад, у тексті записки, знайденої у певному сховку, може бути «зашифровано» назву вулиці, закладу (якщо гра відбувається на місцевості) або картини чи предмета інтер'єру (якщо грають у приміщенні), поблизу яких заховано наступний «орієнтир». У такому «зашифрованому» місці гравці знаходять іншу записку-підказку, після чого розшуки продовжуються. Таким чином, квест – це відгадування непростих і несподіваних загадок (завдань) з наступним виконанням загаданого, екстремально-інтелектуальна гра, яка об'єднує елементи ігор «Що? Де? Коли?» та інтригуючого стівенсонівського «Острова скарбів». Це захоплива, драйвова гра, яка передбачає застосування як фізичних (гравці постійно в русі), так і розумових зусиль, знань, кмітливості, артистичності, вияву командного духу.

У квестерів (учасників квесту) гра розвиває активність, амбіційність, комунікабельність і креативність. Гра триває, поки всі завдання не буде виконано.

Готуючи запитання, слід орієнтуватися на вікові особливості та можливості учасників. Учням слід завчасно повідомити тему гри, аби вони встигли підготуватися. Для школярів це буде приємна можливість відчувати себе шукачами скарбів, продемонструвати свої знання, виявити спритність, кмітливість і наполегливість. Команди використовують різноманітну атрибутику, підготовлену до гри: прапорці, флаєри, плакати, афіші, футболки, бейсболки, папки, пакети с бібліотечною символікою тощо. У випадку, коли квест проходить поза межами бібліотеки, це послужить хорошою рекламою книгозбірні, засобом залучення нових читачів, адже до програми гри можна, наприклад, включити завдання: опитати певну кількість перехожих на предмет останньої прочитаної книги, улюбленого твору, а також зобов'язати роздати ровесникам рекламну продукцію бібліотеки, придумати рекламний слоган – заклик до читання.

Перспективним щодо залучення читачів і реклами бібліотеки є проведення квесту із використанням комп'ютерної техніки та мережі Інтернет. Методику організації лібквесту запропонували російські колеги на блозі дитячого відділу міської бібліотеки Зеленогорська "Открывая книгу – открываешь мир" (<http://chitariki.livejournal.com/2011/05/05/>).

Впродовж 3-х тижнів, що залишалися до Всеросійського дня бібліотек на блозі та сторінках в соціальних мережах книгозбірня розміщувала по 7 фотографій із зображеннями різних об'єктів інтер'єру бібліотеки. Завдання користувачів – визначити, де розташовано зображений об'єкт і першим повідомити про це в коментарях. Найактивніші учасники нагороджувалися сертифікатом на 15 безоплатних копій або друкованих листків. Автор найправильніших відповідей був нагороджений призом від книгозбірні у день професійного свята бібліотекарів.

Більш детально правила проведення квесту викладені у бібліодайджесті Досвід та інновації в організації просування читання: бібліодайджест за сторінками фахової періодики. Вип. I / КЗ «Обласна бібліотека для дітей» Черкаської обласної ради ; уклад. Н. І. Червоняца. – Черкаси, 2012. – С. 27-32. – Режим доступу: <http://chobd.ck.ua/index.php/2011-05-25-09-11-37/2010-10-01-12-27-22/2010-10-15-09-15-10/55-2010-10-15-09-18-57/897-dosvid-ta-innovatsii-v-orhanizatsii-prosuvannia-chytannia-2012>.

Цікаві напрацювання з цього питання мають і бібліотекарі Черкащини, які обслуговують читачів-дітей. Зокрема, вдалою у проведенні такого заходу виявилася спроба Чигиринської РДБ. Літературно-краєзнавчий квест для учнів 7-8 класів «Визначні місця мого міста» було організовано бібліотекарями спільно з працівниками Національного історико-краєзнавчого заповідника «Чигирин», археологічного музею Середнього Подніпров'я, вчителями. Під час гри діти побували у резиденції Б.Хмельницького, відвідали археологічний музей Середнього Подніпров'я, каплицю Святої Покрови, парк ім. Т. Шевченка, піднялися на Замкову гору. На кожній зупинці їх чекали «агенти» – авторитетні фахівці, які знайомили учасників квесту з цікавими історичними фактами, пов'язаними з конкретним місцем. Так, наприклад, науковий співробітник НКЗ «Чигирин» розповів історію заснування міста, гетьманську резиденцію. Екскурсводи заповідника повідали народні легенди та наукові гіпотези щодо виникнення Замкової гори, про історичні пам'ятки та пам'ятники, що знаходяться тут: бастіон Дорошенка, монумент Б. Хмельницького. Працівник археологічного музею ознайомила дітей з найбільш унікальними експонатами з фондів закладу. Вчитель української мови та літератури розповіла учням про перебування у Чигирині Т. Шевченка, продемонструвала копії ескізів та малюнків, виготовлених ним тут. Крім того, на кожній «зупинці» діти отримували від координаторів-бібліотекарів, які супроводжували квестерів, по 2 запитання. У разі правильної відповіді гравці здобували у скарбничку команди 5 балів, їм також вручалися картки-підказки із зображенням наступної зупинки. При визначенні команди-переможця враховувалася кількість набраних балів та швидкість проходження етапів гри.

Неодноразово організовувала квест «Шлях до храму книги» для своїх читачів-учнів 5-7 класів Золотоніська районна бібліотека для дітей. Програма гри передбачала виконання як інтелектуальних, так і спортивних завдань. Діти складали із пазлів портрети українських письменників, розгадували кросворди і ребуси, загадки, вгадували на малюнках казкових героїв, повертали літературним персонажам загублені речі, долали перешкоду «Павутина», серед безлічі конвертів, прикріплених до гілок дерев у сквері, знаходили потрібний, змагалися у швидкості. Учасникам довелося проявити неабияку кмітливість, щоб здогадатися, де ж саме знаходяться місця, відмічені на карті квестової зони і позначені прапором, крилами, сходами, темницею тощо. Фотозвіт про захід можна переглянути на сайті Черкаської ОДБ в рубриці «Вісті з районів», пост від 03.07.2012 року (<http://chobd.ck.ua/index.php/2011-12-09-08-20-10/2011-06-07-12-12-26/795-3-07-12-l-r>).

Цікаво проходять квести і в стінах бібліотеки. У цьому випадку гра переслідує мету популяризації бібліотечно-бібліографічних знань, культури читання і дозволяє дітям краще зрозуміти, де, що і як розміщено в бібліотеці, чим користуватися, щоб швидко отримати інформацію на тему, що цікавить, як знайти потрібну книгу.

Так Христинівська РДБ ще в 2011 році започаткувала проведення літературно-інформаційного квесту «У літературному царстві». Старшокласники випробовували себе на знання класичної та сучасної літератури. Використовуючи різні способи пошуку інформації, «розшифровували» певне місце в бібліотеці, де було заховане наступне завдання. Наприкінці шляху всіх учасників чекав приємний сюрприз – макітра з варениками.

Подобається квест-орієнтування у книгозбірні і читачам Черкаської обласної бібліотеки для дітей (Додаток 1). Щоб отримати обіцяний сюрприз школярі виконують творчі та інтелектуальні завдання. А включати фантазію доводиться уже на старті, адже

перше завдання – намалювати Духа бібліотеки – викликає завжди багато суперечок, оскільки кожен уявляє його по-своєму. Під час гри, розшукуючи потрібне видання, діти поновлюють знання про систему розстановки книжкового фонду, пригадують улюблені казки та інсценують уривки з них, вчаться заповнювати вимогу на книгу, проявляють кмітливість під час розгадування загадок від Хранителя підземелля, за допомогою пошукових систем вправляються у перекладі фраз з іноземних мов українською, вчаться користуватися компасом. Лише після виконання всіх завдань квестери здобувають перепустку до кінозалу на перегляд улюблених мультиків. Ось таким чином бібліотекарі намагаються поєднувати активний відпочинок дітей з набуттям нових знань, залучати їх до читання.

Прагнучи креативно, нетрадиційно відзначити 90-річчя утворення району, працівники Тальнівської РДБ організували загальносистемний фотоквест «Наш район – ювіляр: цікаві світлини Тальнівщини» (Додаток 2). У заході взяли участь 19 бібліотек-філій та районна бібліотека для дітей. У лютому в цих книгозбірнях з'явилися оголошення: «Набридло сидіти за компом? Любиш фотографувати? Умієш помітити цікавинку? Потребуєш нових вражень? Збирай друзів, візьми фотоапарат і...бери участь у фотоквесті «Наш район – ювіляр: цікаві світлини». Конкурс тривав з лютого по травень і, оскільки, передбачав виконання 11 завдань, то проходив у кілька етапів. Змагатися у оригінальності, творчості, кмітливості виявилось так цікаво. Школярі шукали незвичайні ракурси, цікаві моменти. Досліджуючи історію рідних населених пунктів, учасники квесту на своїх світлинах відображали миттєвості сучасності: визначні місця, видатних людей, мальовничі куточки природи тощо.

Після підведення підсумків змагань у сільських бібліотеках, роботи переможців було направлено до РДБ для участі у районному етапі конкурсу, призерів відзначено грамотами, а в районній бібліотеці для дітей влаштовано виставку світлин конкурсу.

Популярність бібліотечних квестів підтверджує чимала кількість розміщеної в Інтернеті інформації. Тож при підготовці наступних ігор корисно буде ознайомитися з матеріалами:

Библиоквест: метод. советы [Электронный ресурс] // Одес. обл. б-ка для юношества им. В. В. Маяковского : [сайт]. – Режим доступа: http://mayakovka.od.ua/index.php?option=com_content&task=view&id=439&Itemid=29. (1.11.2013). – Загл. с экрана.

Библиотечный квест [Электронный ресурс] // Библиотечный бред : [блог]. – Режим доступа: http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post_30.html. (1.11.2013). – Загл. с экрана.

Библиотечный квест. Наш вариант [Электронный ресурс] // Библио-с-путник : [блог]. – Режим доступа: http://vpereplete.blogspot.ru/2012/05/blog-post_30.html. (1.11.2013). – Загл. с экрана.

Дудар О. В. Квест як форма організації дитячого свята [Електронний ресурс] // Інститут післядипломної педагогічної освіти Київського університету ім. Б. Грінченка : [сайт]. – Режим доступу: http://ippo.org.ua/index.php?option=com_content&task=view&id=1865&Itemid=283. (1.11.2013). – Назва з екрану.

Ковальчук Ю. Організація квестів у бібліотеці / Ю. Ковальчук // Бібл. форум України. – 2012. – № 3. – С. 23–24.

Ковальчук Ю. Організація квестів у бібліотеці [Електронний ресурс] // Идея : [сайт]. – Режим доступу: <http://www.idea.com.ua/bibforum/y3012n3/Organizacija-kvestiv-u-biblioteci/>. (1.11.2013). – Назва з екрану.

Новогодний квест в библиотеке [Электронный ресурс] // Запорізька ОУНБ імені О. М. Горького : [сайт]. – Режим доступу: <http://zounb.zp.ua/node/1465>. (1.11.2013). – Загл. с экрана.

Сімейний квест для книголюбів [Електронний ресурс] // Національна бібліотека для дітей : [сайт]. – Режим доступу: <http://chl.kiev.ua/Default.aspx?id=6390>. (1.11.2013). – Назва з екрану.

Технологія квеста [Електронний ресурс] : [презентація]. – Режим доступу: www.slideshare.net/lukjanenkoj/ss-23503870. (1.11.2013). – Загл. с екрана.

Додаток 1

Пригодницька гра-квест до Всеукраїнського дня бібліотек

У холі книгозбірні школярів зустрічають двоє провідників-бібліотекарів, які повідомляють, що на дітей чекає незвичайна пригода, адже сам Дух бібліотеки приготував для них сюрприз (перегляд мультиплікаційних фільмів у кінозалі, солодкі подарунки, тощо). Але спочатку вони мають виконати усі завдання, які послідовно будуть отримувати у вигляді листів. Перші два з них знаходяться у провідника, наступні – команди знаходять, мандруючи бібліотекою.

Діти розділяються на дві команди, яким присвоюються різні кольори. Для зручності листи для кожної команди маркуються відповідним кольором.

Маршрути пересування команд розробляються таким чином, щоб вони якомога менше перетиналися між собою, а краще – зовсім не перетиналися.

Наводимо приклади листів Духа бібліотеки до першої команди. Завдання для другої майже ідентичні, але послідовність – інша.

ЛИСТ №1

Вітаю вас, дорогі діти, у своєму палаці. Я – Дух цієї бібліотеки! Ви, мабуть, одразу ж уявили собі старого, бородатого дідугана з палицею, який ледве човгає капцями по підлозі...

Хоча мені, звичайно, хотілося б, щоби ви уявили мене, наприклад, крутим ковбоєм, що сидить на коні, а у кобурі виблискує справжнісінький револьвер!

Адже я існую таким, яким діти мене уявляють.

Ось вам і перше моє завдання (сподіваюсь, що назву своїй команді ви вже придумали):

Уявіть, який я маю вигляд (на такого я одразу ж і перетворюсь), та намалуйте мене. Усе, що вам потрібне для виконання завдань, є у моєї помічниці – бібліотекаря. Їй же віддасте малюнок та отримаєте взамін листа з подальшими інструкціями.

P.S. Тільки малюйте гарно! Адже я хочу згодом організувати справжню галерею з ваших малюнків!

ЛИСТ №2

Просто шедевр! Таким я ще ніколи не був! Дякую!

У багатьох дітей виникає питання: де саме я знаходжусь? Відповім одразу: я – всюди (я ж – Дух)! Тому я пильно спостерігаю за вами. Тож будьте уважні, кмітливі, з повагою ставтесь до мого палацу, що зветься бібліотекою, та до книжок, які я люблю понад усе у житті!

Бажаю вам швидко і правильно виконати усі мої завдання та потрапити до кімнати, де на вас вже чекають герої цікавих мультфільмів.

Ой! Ледве не забув про завдання!

Отже:

Куди іти далі – написано у віршику, який ви прочитаєте у книжці Віталія Губарева «Королівство кривих дзеркал» на сторінці 38!

Увага, підказка:

Цю книгу знайдете на абонементі для учнів 5-6-х класів!

(Із віршика дітям стає зрозуміло, що наступна підказка знаходиться на першому поверсі у буфеті)

ЛИСТ №3

Фізкульт-привіт, любі друзі!

Бачу, що ви усі швидкі та спритні, тому повертайтеся на абонемент для учнів 5-6 класів та відправте замовлення у книгосховище, адже наступна підказка знаходиться саме там.

Просіть про допомогу у бібліотекаря абонементу. Якщо будете ввічливі, вона неодмінно вам допоможе!

ЛИСТ №4

Далі мандруйте у підземелля мого замку. Знайдете там Хранителя. Відгадаєте три загадки, що він загадає, – отримаєте підказку, яка вам необхідна для того, щоб іти далі.

(Після того, як діти відгадують загадки, Хранитель віддає їм, крім наступного листа, компас і перепустку до кінозали).

ЛИСТ №5

(Цей лист треба згорнути і підклеїти з боків таким чином, щоб кожен з етапів завдання відкривався поступово) склеїти

Вітаю вас, мої маленькі кмітливі друзі! Отже, зараз згадайте п'ять казок та запишіть їх назви на папері.

Тепер, із цим списком, шукайте відділ обслуговування читачів, де є найбільша кількість казок. (Не забувайте про чемність! Коли зайдете у відділ – обов'язково привітайтеся).

Зачитайте свій список бібліотекарю, та попросіть її вибрати з нього ту казку, яка їй найбільше подобається, та є в наявності. Знайдіть цю книгу.

Тричі кидайте гральні кості. Кількість крапок, що випадає, підсумуйте.

Тепер відкрийте книгу на сторінці, номером якої є сума підрахованих вами крапок.

Нарешті, найцікавіше! Обожду вистави! Зараз вам потрібно дуже-дуже виразно, якщо можливо, навіть у ролях, прочитати бібліотекарю уривок із казки на сторінці, яку ви відкрили. Якщо їй сподобається – вона дасть вам наступну підказку. Бажаю вам творчого натхнення!

ЛИСТ №6

Там – Ягусина хатинка,

Й добрий Кузя-домовик.

Там існує надзвичайний,

Загадковий, дивний світ!

У Палаці ця кімната,

В ній – від мене вам привіт!

(Наступний лист захований у «Кімнаті казок»)

ЛИСТ №7

Сподіваюсь, вам подобається у моїй кімнаті казок. Ви вже виконали майже всі завдання. Ось вам передпередостаннє:

Усіх на вході стріне радо,

Що знайти де пояснить.

Тільки щось засумувала...

Їй пісня душу звеселить!

(Діти здогадуються, що необхідно заспівати пісню черговій на вході, від неї отримують наступного листа)

ЛИСТ №8

(Цей лист треба згорнути і підклеїти, як лист №5

Станьте обличчям на схід.

Зробіть 8 кроків вперед.

Тепер поверніться на захід.

Зробіть 8 кроків вперед.

А зараз рушайте на північ.

Дійшли до сходів? Тепер підніміться на другий поверх. Зупиніться на останній сходинці. Зробіть 12 кроків на південь. Поверніть на захід. Вас зустріне Господар Кінозали. Обміняйте у нього перепустку на моє останнє завдання.

ЛИСТ №9

Дізнайтеся, що мовою нівхів (це такий народ на півночі Росії) означає «КОДИ МОДИ ЧМОДЬ». Відповідь скажіть Господарю кінозали, за це він вручить вам мого останнього

листа.

Підказка: Гугл знає все!

(Команда мандрує до інтернет-центру і за допомогою пошукових систем знаходять відповідь. Потім діти вертаються до Господаря кінозали, говорять йому правильну відповідь, Господар віддає останнього листа)

ЛИСТ №10

Що ж, дорогі мої діти, прийшов час прощатися. Я дуже весело і цікаво провів цей час, тому мені дуже сумно із вами розлучатися. Сподіваюсь, що ми з вами ще зустрінемось, я запрошую частіше приходити до мене в гості. Буду радий вас бачити і з нетерпінням чекатиму на зустріч.

А зараз, розміщуйтеся зручніше у моїй актовій залі. Не забувайте вітатись і прощатись з людьми, яких зустрічаєте. Бажаю приємного перегляду. До нових зустрічей!

З повагою і любов'ю Дух бібліотеки.

(Діти заходять до кінозалу та дивляться мультфільми)

Додаток 2

Положення

про проведення загальносистемного фотоквесту
«Наш район – ювіляр: цікаві світлини Тальнівщини»

Загальні положення

Фотоквест присвячується 90-ій річниці утворення Тальнівського району.

Фотоквест є відкритим заходом і проводиться як творче змагання серед учнів 7-9 класів в усіх населених пунктах району.

Організатором заходу є районна бібліотека для дітей, співорганізаторами – сільські бібліотеки району.

Мета заходу

Захід проводиться з метою:

- виховання та формування у дітей глибоких громадянських патріотичних почуттів;
- вивчення та популяризації історії своєї малої Батьківщини і досягнень її жителів;
- розвитку творчих здібностей дітей;
- популяризації і розвитку нового виду змагань;
- створення альтернативи пасивному способу відпочинку.

Правила

До участі у конкурсі допускаються учні 7-9 класів, які формують команди у складі 2-5 осіб.

Завдання повинні бути виконані за допомогою цифрових фотоапаратів, мобільних телефонів з вмонтованими фотокамерами і іншими пристроями, що дозволяють робити цифрові фотознімки.

Реєстрація учасників проводиться перед початком конкурсу.

На конкурс приймається 1 знімок по кожній заданій темі від команди.

Всі завдання повинні бути виконані командою під час змагань (з моменту старту до моменту фінішу) за допомогою однієї фотокамери без подальшої зовнішньої обробки. Недотримання цієї умови веде до дискваліфікації команди.

Порядок проведення

Організатор (співорганізатор) реєструє команди учасників, знайомить їх з умовами проведення конкурсу.

У визначений і заздалегідь повідомлений учасникам день, вони збираються для змагання.

Кожна команда отримує квес-лист (список тем фотозйомки) і виконує завдання у зазначений термін часу (1-2 год.).

На фініші організатор (співорганізатор) перевіряє виконання командами всіх завдань. Фото, в залежності від технічних умов на місцях, приймаються в електронному вигляді або на паперових носіях.

Члени журі оцінюють представлені роботи за десятибальною системою.

Критерії оцінювання

- відповідність темі завдання;
- оригінальність;
- якість виконання світлина.

Нагородження переможців забезпечує організатор. До підтримки заходу залучаються юридичні і фізичні особи, котрі можуть надати узгоджену з організатором суму коштів чи подарунки, які будуть вручені переможцям гри.

Квест-лист

(Тематика фотографій)

1. Ми – українці
2. Визначні місця мого села
3. Вони творили історію села
4. Краса – творіння рук людських
5. Місце, де я люблю відпочивати
6. Свідки історичного минулого
7. Це запам'ятається назавжди
8. Ми – майбутнє рідного села
9. Мить щастя
10. Наодинці з природою
11. Краще не дивитися

Матеріал підготувала
методист ЦБС

В.Яровенко

Відповідальна за випуск
директор ЦБС

В.Рейниш