

Формы современных интерактивных библиотечных мероприятий. Литературный квест. Библиотечный квилт

Марущак О.В., учитель начальных классов
МБОУ г.Мурманска СОШ № 23

Квест – (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста является собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Сегодня квесты перестали быть деталью компьютерных игр. Их проводят в реальности по определенным правилам и сценарию специальные организации, специализирующиеся на квестах, библиотечные, образовательные, культурные учреждения.

Квест в реальности – это развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Для его прохождения необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде.

Библиотечный квест – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила. Нередко библиотеками проводятся краеведческие квесты, каждая остановка в маршруте которых соответствует памяtnому месту, достопримечательности города или населенного пункта. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе, краеведческой литературе.

Цель библиотечного квеста: продвижение книги и чтения креативными средствами.

Методика организации и проведения квеста в библиотеке:

1. Выбор идеи/темы квеста.
2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Составление сценария, заданий
4. Определяется состав участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршруты.
5. Составляется общая карта игры, проводится окончательная редакция

6. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях).

7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.

8. Проведение игры.

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

Сценарий библиотечного квеста

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, оформление. Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов.

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

- интеллектуальные (знание текста определенного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, детективной задачи, шифра);
- 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).

Правила прохождения квеста варьируются организаторами и оглашаются до начала проведения игры:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флажка). Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.

2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.

3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение

участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.

4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).

Библиотечный квилт

Что такое квилт?» – спросите Вы. В современном мире это слово имеет несколько значений. Изначально **квилт** – это стеганое полотно, выполненное в технике лоскутного шитья. Другое его толкование – «блочное размещение информации». И поэтому часто используется на тренингах, семинарах.

Суть библиотечного квилта в том, чтобы составить плакат из лоскутков по определенной теме. Основу квилта, его макет готовит библиотекарь, но каждый читатель может поучаствовать в его наполнении. Записывая ответы на предлагаемые вопросы, пожелания, мнения на разноцветные стикеры и прикрепляя их, читатели вместе с библиотекарем создают узор лоскутного полотна на информационном стенде, то есть каждый может внести свой «лоскуток» в общее дело.

Тематика библиотечных квилтов разнообразна: правовое информирование населения, пропаганда здорового образа жизни, рукоделие, исторические события или просто поздравления в профессиональный праздник - неважно что, важно как. Таким образом, библиотечный квилт – это информационный стенд, состоящий из отдельных частей-лоскутков. Приведем конкретные примеры библиотечных квилтов, применяемых в практике работы универсальных библиотек.

Библиотечный квилт "Почитай, не пожалеешь!" Юным пользователям библиотеки было предложено дополнить выставочный стеллаж цветными лоскутками, на которых написаны книги, которые они советуют почитать другим. Вот что из этого получилось! Читатели рекомендовали следующие понравившиеся им книги: В. Постников "Верхом на портфеле", А. Усачев "Приведение из Дедморозовки", Т. Крюкова "Дом вверх дном", Э. Успенский "Любимая девочка дяди Федора", Д. Емец "Королева Мутантиков".

Библиотечный квилт «Классная книга». Дети писали на стикерах названия прочитанных ими книг, указывали авторов и прикрепляли цветные листочки к информационному стенду, а также продолжали фразу «книга – это...». Получилось яркое «книжное полотно», и юные

читатели могут воспользоваться его информацией при выборе литературы.

Библиотечный квилт «Интересное о крае, в котором мы живем» был организован и проведен сотрудниками библиотеки в рамках празднования 80-летия Мурманской области. Библиотечный квилт представлял собой информационный стенд, состоящий из отдельных частей – «лоскутов», содержащий познавательную информацию об истории края. В течение недели каждый читатель мог внести свой «лоскуток» в полотно, ответив на три предложенных вопроса: «Что для вас значат слова «Малая Родина»»; «Какие достопримечательности Мурманской области вы знаете»; «Что вызывает у вас чувство гордости, как жителя Мурманской области». Пользователи библиотеки охотно приняли участие, записывая свои ответы на разноцветные стикеры и прикрепляя их к каждому блоку, создавая узор лоскутного полотна на информационном стенде. Таким образом, участники библиотечного квилта своими ответами выразили, насколько они любят, уважают и ценят родной край.

Развитие читательской активности – одна из важнейших задач школы и библиотеки. Читательские предпочтения школьников убеждают в возрастающей значимости влияния школы и библиотеки на развитие личности ученика. Налицо и позитивные, и негативные тенденции.

Организация конкурсов, публикация читательских отзывов о книгах, организация литературных викторин, диспутов и обсуждение книг в молодежной среде при умелом руководстве взрослых способно сдвинуть проблему детского чтения с мертвой точки.

Приобщение детей к чтению имеет огромный социальный смысл: перед книгой все дети равны.

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2019/01/11/formy-sovremennyh-interaktivnyh-bibliotечnyh-meropriyatij>

режим доступа 19.01.2021