

*Игра-квест как форма
массовой работы с детьми
в библиотеке*

Игра-квест

Квест (калька с англ. Quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»). В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Другие значения «квест»

«Квест - компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач»;

«Квест - задание в компьютерной ролевой игре, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. После выполнения игрок получает опыт, деньги, репутацию, вещи, одежду, оружие и т. д. Чаще всего квесты представляют собой задание пойти куда-то в определенное место (не всегда указанное) и убить определенное количество монстров»;

«Квест - задание в настольной ролевой игре, которое мастер даёт команде персонажей»;

«Квест - интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами» (Ночной дозор).

Литературный квест (литературное квест-ориентирование)

Один из вариантов игры-поиска

Маршрут литературного квест-ориентирования 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. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач. Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

Каждая остановка в маршруте - это памятные места, организации и предприятия, действующие на территории города или иного населенного пункта, в окрестностях библиотеки. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и помогает им лучше узнать родной город, взглянуть по-новому на знакомые с детства места.

Квест-ориентирование

Идея проведения квест-ориентирования – игры-поиска по материалам художественных произведений - принадлежит Печорской ЦБС Республики Коми, которая впервые провела такое мероприятие в **2008** году. Уже тогда библиотекари отметили большую заинтересованность и активное участие школьников в этой игре, эффективность подобного рода мероприятий в работе по продвижению чтения.

Цели игры: продвижение книги и чтения в молодежной среде.

Задачи игры:

- Организация молодежного чтения.
- Привлечение к чтению современной русской и зарубежной литературы.
- Привлечение к чтению произведений местных писателей.
- Популяризация деятельности и услуг библиотеки.
- Формирование положительного имиджа библиотеки.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

1. Организация рабочей группы.

Организация рабочей группы первый и основной этап по подготовке и проведению любого мероприятия. На данном этапе следует определить круг ответственных лиц и координатора из числа педагогов, библиотекарей и волонтеров (старшие школьники).

Этапы работы по организации квест-ориентирования

2. Разработка положения (определение целей и задач игры).

Приступая к разработке положения, определите цель проведения игры и круг задач, которые вы хотите решить посредством организации данного мероприятия. Скорее всего, вашей главной целью будет продвижение книги и чтения, но если вы решили приурочить проведение игры к какому-либо значимому событию, например ко Дню Победы, то это необходимо учесть при постановке цели. Все последующие действия: постановка задач, определение круга участников, отбор книг, разработка маршрута и дополнительных заданий на маршруте и др., будут зависеть от той цели, которую вы преследуете.

В положении об игре определите правила игры, критерии оценки победителя, определите номинации, по которым вы будете награждать команды.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

3. Отбор книг, чтение книг.

При отборе книг следует учитывать поставленную цель, ориентироваться на интересы и потребности участников игры. Для чтения должны быть предложены лучшие произведения авторитетных авторов, представителей классической и современной русской и зарубежной литературы, а также можно включить произведения местных авторов, таким образом ввести региональный краеведческий компонент. Это могут быть и зарекомендовавшие себя «молодежные» авторы. Постарайтесь отобрать такие произведения, которые вызовут у участников игры живой интерес, увлекут, откроют для них волшебный мир чтения.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

4. Докомплектование (если необходимо).

В библиотеке, которая организует игру, должно быть несколько комплектов книг, выбранных для проведения игры. В идеале количество комплектов не должно быть меньше предполагаемого количества команд, которые будут участвовать в игре - по комплекту на команду.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

5. Определение круга партнеров (спонсоры, преподаватели школ, волонтеры).

Квест-ориентирование – это игра, соревнование, конкурс. Здесь не обойтись без присуждения мест или номинаций, а значит и без награждения победителей. Подумайте, какие организации, предприятия могут стать вашими спонсорами и партнерами.

Подумайте, кто будет стоять на точках маршрута – здесь вам могут помочь волонтеры.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

6. Разработка правил игры.

Разработайте правила игры, на которые вы будете опираться, организуя мероприятие. В правилах стоит определить требования к командам (возраст, количество участников), указать книги, которые необходимо прочитать, чтобы пройти маршрут, отметить, что на маршруте участникам будут задаваться дополнительные вопросы по книгам. Также в правилах указываются критерии определения победителей (быстрота прохождения маршрута, количество набранных баллов за ответы на вопросы) и те номинации, по которым пройдет награждение.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

6. Разработка правил игры.

В ходе игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по городу. «Точки» на маршруте, который предлагается пройти командам, определяются исходя из текста книг, прочитанных участниками:

- имена героев (например, главная героиня романа Света – точкой на маршруте может стать парикмахерская «Светлана», или магазин с таким названием);
- места, которые посещают герои книги (например, институт или университет, парк, библиотека – точкой на маршруте может стать подобное учреждение, парк в вашем населенном пункте);
- если предлагалась для чтения книга земляка – один из пунктов может быть связан с именем автора (например, если в вашем населенном пункте есть улица его имени, памятник или памятная доска);
- по книгам местных авторов могут быть упомянуты и другие известные места населенного пункта, которые также могут стать «точками» маршрута (например, предприятия и организации, учреждения)

построение маршрута - таким образом, чтобы для его прохождения требовалось знание текста книг, которые предлагалось прочитать участникам игры!

Этапы работы по организации квест-ориентирования

7. Определение круга участников. Распространение информации об игре.

Продумайте круг потенциальных участников игры с учетом цели, которую вы преследуете. Квест-ориентирование – это игра, ориентированная на молодежную аудиторию. Наиболее удачным является привлечение к участию в игре учащихся старших классов (10-11 классы). Информацию об игре следует распространить заранее, так как для подготовки к ней участникам необходимо прочитать тексты нескольких книг. Информация об игре включает в себя правила игры и положение об игре, а также контактную информацию для связи с организаторами.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

8. Инструктаж участников, объяснение правил игры.

Первые разъяснения участники игры получают при распространении информации, а также при регистрации команд. Обговариваются условия и правила игры, точная дата проведения мероприятия.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

9. Чтение книг. Продумывание маршрута и дополнительных вопросов и заданий.

Чтение книг – это обязательный пункт не только для участников, но и для организаторов квеста. Прочитайте или перечитайте те книги, которые вы предлагаете для чтения участникам игры. По ходу чтения постарайтесь связать сюжет книг с известными местами, организациями и предприятиями, с учебными и культурными учреждениями вашего населенного пункта. Таким образом, вы сможете наметить маршрут, по которому должны будут пройти команды. Продумайте вопросы, которые можно будет задать на станциях (это могут быть вопросы по сюжету книги, вопросы на понимание темы и проблемы произведения и т.п.), и задания, которые вы предложите для выполнения.

Из опыта ЦБС Республики Коми это могут быть такие задания, как: проведение опроса на улицах города (вопросы могут быть самые простые – «Читаете ли вы книги?», «Какие книги Вы читаете (авторы, жанры)?», «Почему Вы читаете, что дает Вам чтение?», «Ваша любимая книга» и т.п.); распространение рекламной продукции библиотеки (флаеров, закладок, визиток и т.п.); фотоотчет по пройденному маршруту и др.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

10. Оформление раздаточных материалов.

Данный этап включает разработку нескольких вариантов маршрута (в зависимости от количества команд) и формирование маршрутных листов.

Продумайте, будут ли на маршруте стоять волонтеры или сотрудники библиотеки и как их можно будет отличить от других прохожих. Возможно понадобится оформить опознавательные знаки в виде флажков, бейджей, шарфов и т.п.

Этапы работы по организации квест-ориентирования

11. Проведение игры.

Проведение игры также включает несколько этапов:

I этап. Общий сбор в назначенное время в назначенном месте. Повторный инструктаж (правила игры, техника безопасности и т.п.).

II этап. Розыгрыш маршрутных листов. Прохождение командами маршрута и выполнение заданий.

III этап. Общий сбор после прохождения маршрута и обозначение времени подведения итогов игры.

IV этап. Подведение итогов и награждение победителей.

11. Распространение информация по итогам игры.

Итоги проведения квеста можно осветить на сайте библиотеки или школы.

Квест – как игра по запланированному сюжету для команд из нескольких человек в специально подготовленном помещении.

К участию в квесте приглашаются учащиеся разных классов. Формируются команды – от 4 до 6 человек и до 10. Посредством жеребьёвки разыгрываются индивидуальные для каждой команды маршрутные листы с обозначением остановок. Квест предполагает прохождение всех этапов в порядке, указанном в маршрутном листе. По времени он длится не более одного часа. На каждой остановке команды отвечают на вопросы или выполняют творческие задания.

Квест-игра

Подобные игры-путешествия под руководством библиотекаря и учителя литературы, направлены на решение сразу нескольких задач: проверить знания о жизни и творчестве выдающихся людей, дополнить их интересными сведениями и, что немаловажно, познакомить участников с библиотекой, её ресурсами и услугами через увлекательную форму игры.

Часто современный школьник в лучшем случае знает классическую литературу только в рамках школьной программы. Поэтому ему будут интересны новые факты из жизни писателей. Можно предложить читателям-школьникам принять участие в квесте, посвященному биографии и творчеству русских писателей.

литературная интеллектуальная игра-квест «Путешествие с гением», связанная с творчеством Ф.М.Достоевского

Команды выполняют задания в разных классах:

пример заданий:

- назвать последнюю театральную роль В. Высоцкого на сцене Театра на Таганке по произведению Ф. М. Достоевского;
- определить языки, на которых изданы произведения писателя и перевести их названия на русский язык;
- с помощью электронного каталога ответьте на вопрос: «Кто автор книги “Достоевский и русский психологический роман?”».
- «Инсценировка какого романа Ф. М. Достоевского была поставлена на сцене такого-то театра в таком-то году?».

Каждое задание направлено на получение молодыми читателями новых знаний, но не в традиционной и порядком поднадоевшей форме фронтального опроса, а в новой интересной и креативной форме квеста.

Историко-культурная игра «Путешествие в Неизвестный город» с краеведческой составляющей.

*Или «Тайны _____ (название поселения)
улиц».*

Такие квесты представляют собой нестандартные экскурсии по населенному пункту или виртуальное путешествие. Командам выдается список заданий-загадок, в которых зашифрованы интересные места на улицах. Если в задании зашифрован писатель, составители маршрутов должны обратить внимание на его биографию: как он связан с тем или иным местом, на необычные предметы быта, архитектуру, дома с «историей». Проблемными вопросами игры, использованием документальных источников можно побудить учащегося к поиску информации и, возможно, в дальнейшем какой-то памятник особенно его заинтересует, и школьник пожелает исследовать его более подробно в форме проектно-исследовательской деятельности.

Может быть выбрано несколько виртуальных станций-объектов. Задача: определить с помощью различных источников, какой объект скрыт за архивной фотографией и описанием. После версий-ответов необходимо озвучить правильный ответ и даже развернуть характеристику объекта и продемонстрировать его современное состояние на фотографии. В заданиях важны слова-маячки, с помощью которых игроки смогут правильно выполнить задания.

Литературная квест-игра «Литературное путешествие»

Сценарный план

1. Представление команд и жюри

Командам выдается карта Литературной страны с указанием маршрута путешествия.

2. Родник Поэзии - вспомните отрывок из поэмы А.Пушкина «Руслан и Людмила» и вставьте в текст пропущенные слова. («У Лукоморья дуб зелёный»)

3. Пролив Поговорок - Назовите пословицы о книгах, учебе. Вспомните поговорки (продолжение по началу). «Перевёртыши» - поговорки наоборот.

4. Остров Сказок - Командам надо собрать картинку и назвать сказку; угадать сказку по описанию.

5. Отдых у озера Фантазий - Командам надо ответить на три вопроса.

6. Огибаем полуостров Приключений - «Вопросы из сундука», «Вопросы из конверта», «Вопросы - кораблики» и «Вопросы из бутылки» (по произведению «Остров сокровищ» Р.Л.Стивенсона)

7. Попадаем в океан Учебников – отгадываем загадки и литературных героев «Памятники литературным героям» (вопросы-ответы, фотографии памятников в презентации)

8. Горы Трудолюбия. Покорим вершину Знаний – блиц заданием - вопросы блиц задания о классиках русской литературы и по их произведениям.

9. Подведение итогов, награждение.

Спасибо за внимание!

Библиотека ИРО (кабинет 303)

Телефон: 8(4852) 23-09-57

E-mail: baranova@iro.yar.ru