

**МУК «Межпоселенческая центральная библиотека»
муниципального образования Надымский район**

Библиотечный квест

Методическая консультация

*Составитель:
Саванина Татьяна Владимировна
ведущий методист МУК МЦБ*

Надым, 2015

1. Что такое 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 (например, миф о Персее или даже 12 подвигов Геракла). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола — поиски Святого Грааля.

Особенно активно этот прием используется в жанре фэнтези. Так как этот жанр тесно связан с ролевыми играми, то термин переключался в игры, немного изменив свой смысл.

- **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. Само название «квест» (англ. *quest*) было именем собственным и использовалось в названии компьютерных игр, разработанных компанией *SierraOn Line: King'sQuest, SpaceQuest, PoliceQuest*. В 1990-х годах приключенческие игры были весьма популярны, в том числе в России, где за ними закрепился и стал именем нарицательным термин «квест»;
- **Квест** — задание в компьютерной ролевой игре, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели. После выполнения вы получаете 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. «Основным квестом» также называют сюжет ролевых игр, а также основной сюжет некоторых фэнтезийных литературных произведений, например «Властелин колец» Толкина и «Последнее паломничество» Саймака.
- **Квест** — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами: DozoR, Encounter, ФортБайрдидр.
- **Квест** — вид салонных детективных игр, предназначенных для широкой аудитории.

Разновидности квестов

В компьютерных играх традиционно популярны текстовые и графические квесты. Следующие разновидности и элементы квестов могут быть использованы не только в компьютерных играх, но и в проведении игр на открытом пространстве или в помещении. Это: современные приключенческие игры, головоломки, игра «Покинуть комнату», приключенческий боевик.

Сегодня для любителей квестов в Интернете большое поле выбора как в компьютерных играх, так и в «живых» квестах.

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

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, 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 может быть разновидностью **активной игры** в городе или в помещении, направленной на выполнение различных задач в виде поисков места, предмета, кода/ключа, с преодолением физических препятствий и т.п.

Смысл, цели и задачи квеста

Смысл – развлечься и получить знания и удовольствие, проверить себя.

Цель:

- найти код/ключ, который поможет перейти к другому заданию;
- выполнить задание, чтобы получить баллы или время для суммированной победы.

Задача – играть честно, соблюдая правила, выполняя все задания.

Преимущества библиотечного квеста

- 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 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.

Квест-игра будет интересна следующим пользователям библиотек:

- тем, кто любит активный отдых;
- тем, кто жаждет новых острых ощущений;
- тем, кто умеет доверять своей команде и работать в команде;
- тем, кто способен проявить свои таланты;
- тем, кто хочет проверить, на что он способен.

2.Методика организации и проведения квеста в библиотеке

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

Основные правила/условия квеста:

- наличие определенного сюжета игры;
- наличие задания/препятствия;
- наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Подготовка

1. Создание инициативной группы, обсуждение идей, разработка и внесение предложений по организации и проведению игры.
2. В тех отделах библиотеки, которые примут участие в игре, в соответствии с темой разрабатываются задания, конкурсы, игры.
3. План проведения задания в конкретном отделе сдаётся в научно-методический отдел, где составляется общая карта игры, проводится окончательная редакция, разрабатываются рекламные листовки, тексты кричалок и лозунгов.
4. Рекламная акция библиотеки: плакаты и объявления, публикации в СМИ, индивидуальное и групповое оповещение. Желательно за несколько дней перед началом игры провести либмоб, за несколько минут до игры – флэшмоб.
5. Назначение ответственных за проведение игры, а также внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
6. Проведение игры.

Использоваться должен каждый «уголок» библиотеки.

Обязательно:

- ✓ продумывается оформление, в том числе, музыкальное, звуковое /шумовое, костюмы;
- ✓ 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

Участники:

- ✓ организаторы
- ✓ мастера /агенты/ хранители/ свое название (те, кто выдает и проверяет исполнение заданий)
- ✓ команды (организованные или спонтанно созданные) или индивидуальные игроки

Опознавательные знаки:

- ✓ для организаторов – бейджи
- ✓ для игроков – название команды, отличительный знак (повязка, значок, наклейки и т.д.)

Возможные призы:

- спецпризы (от спонсоров)
- книги, диски (по теме квеста)
- магниты, брелки, ручки, блокноты и т.п. (желательно отражающие тематику квеста или фирменные от библиотеки)
- может быть один большой приз на команду-победительницу, *напр.:* торт

Бонусы:

- новая книга вне очереди, книга из читального зала
- фотографирование в костюмах, с героем и т.п.

Сценарий

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания, учитывая штрафы или бонусы для команд или отдельных игроков.

- 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 объединен и/или героем, автором, событиями, хронологией времени, а также местом
- 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.).

Готовятся задания:

- ✓ 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, *напр.*: в определенной книге, или место /здание /предмет на карте или в реале и т.п.)
- ✓ технические(собрать что-либо, *напр.*, в технике оригами)
- ✓ спортивные(попасть в цель, добежать и т.п.)
- ✓ творческие(нарисовать, *напр.*, персонаж)
- ✓ комбинированные (из разных предыдущих)

Бонусное задание – необязательное, но дает дополнительные очки или время.

Подсказки – помощь в прохождении заданий - могут быть:

- ✓ в наводящих вопросах
- ✓ в ответе на дополнительные вопросы
- ✓ в ответе на загадки
- ✓ в ответе на страницах книги, по которой проводится квест
- ✓ в специально сделанных файлах/презентациях на компьютере
- ✓ (если совсем ничего не знают) – в Интернете

Проведение игры**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, *напр.*)

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 и т.п. квестов.
 - Далее следует объяснение условий игры.
 - Объяснение движения по маршрутам или раздача маршрутных листов
- возможны различные варианты: зачетная книжка, карта, картинка для сбора пазла и т.п.
- Маршрут должен соответствовать определенной теме:
 - - исторический материал
 - - литературный
 - - маршрут по малоизвестным достопримечательностям города и т.д.
- возможен выбор участниками из разных предложенных маршрутов, но старт и финиш должен быть единым
- Контроль прохождения заданий/ уровней участниками на каждой точке - отметка в карте, путевом листе, карточке участника и т.п. – ставится время, балл и т.д.
 - Возможно применение штрафных санкций за нарушение маршрута, за опоздание 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, очков или времени
 - до окончания установленного времени
 - появление первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно
 - Награждение победителей и участников, выполнивших все условия и пришедших первыми или заработавших большее количество баллов и т.д.

3. Источники

1. Белова Галина. Библиотечный квест / Галина Белова. - Режим доступа: http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post_30.html
2. Библиотечный квест «Дорогами Катанова». - Режим доступа: <http://xn--90a6an.xn--80aac0ct.xn--p1ai/news/47.html>
3. Библиотечный квест «Путешествие Кролика-Книголюба» по ночной библиотеке. - Режим доступа: <http://ksob.spb.ru/news/36/>
4. Библиотечный променад – Игра в формате сити-квест «Из прошлого в будущее». - Режим доступа: <http://www.kungurlitera.ru/literaturnye-prazdniki/253-2011-09-24-18-09-26.html?start=5>
5. Большой библиотечный квест. - Режим доступа: <http://bibliovnichok.livejournal.com/4146.html>
6. Борисова Л. Квест «Куда бы нас мечты не завели, дорога приведет к родному дому...» / Лариса Борисова. - Режим доступа: <http://ahtuba-biblioteka.ru/news/kvest/2012-06-05-29>
7. В Петербурге стартует первый общегородской библиотечный квест. - Режим доступа: <http://www.iskusstvo.tv/News/2012/11/21/v-peterburge-startuet-pervyi-obshegorodskoi-bibliotechnyi-kvest>
8. Всё о квестах. Сайт о квестах и адвенчурах. - Режим доступа: <http://questzone.ru/>

9. Игра-квест "Спаси библиотекаря!" [регистрация в социальной сети «ВКонтакте»]. – Режим доступа: <http://vk.com/spasibibl>
10. Карасева Е. Квест – игра в библиотеке??? Да! / Е. Карасева. – Режим доступа: <http://methodisty.rgdb.ru/articles/2834>
11. Квест – активные экстремальные и интеллектуальные игры. – Режим доступа: <http://quest.ua/>
12. Квесты для детей. – Режим доступа: <http://www.jam-ru.ru/childrens-holidays/detkvest>
13. Кирсанова Елена Ивановна. Литературно-историческая игра-поиск (квест) как метод и средство эффективного взаимодействия с подростками в библиотеке / Е. И. Кирсанова. - Режим доступа: http://www.rodbv.ru/adults/librarians/publication_of_routines/childhood/literaturno_istoricheskaya_igra_poisk_kvest/index.php?sphrase_id=784
14. Книжный квест [веб-квест]. – Режим доступа: <http://bookmix.ru/quest/>
15. Лапченко О. Н. Библиотечный квест / О. Н. Лапченко. - Режим доступа: <http://moi-krai.info/sotsium/4713/>
16. Милёшкина Кс. Июль 2011. Ночь в библиотеке: [квест по литературным жанрам] / Кс. Милёшкина // Омские муниципальные библиотеки. - Режим доступа: <http://www.lib.omsk.ru/csmb.php?page=bems-07-11-10>
17. Плохотник Т. [Библиотечный квест. Наш вариант](#) / Т. Плохотник. – Режим доступа: http://vpereplete.blogspot.ru/2012/05/blog-post_30.html#more
18. 13 января 2012 года. Литературный Квест на Старый Новый год. – Режим доступа: <http://toropec.tverlib.ru/node/66>