

Бібліотечний квест – простір для ідей

Серед багатьох інноваційних форм роботи з читачами, все більшої популярності набувають квести. Застосування саме цієї розважально-ігрової форми роблять бібліотеку місцем, де завжди цікаво, куди хочеться приходити якомога частіше. У статті представлено досвід роботи відділу документів з економічних, технічних та природничих наук Обласної універсальної наукової бібліотеки ім. Д. І. Чижевського, м. Кропивницький щодо застосування квестів у діяльності відділу.

На сьогодні квести – одна з найпопулярніших розважально-ігрових форм проведення вільного часу. Захопливі реалістичні ігри здобули велику кількість прихильників. Кожен, незалежно від віку, має потребу в отриманні нових емоцій, інтелектуальному навантаженні, у відчутті задоволення від досягнення певної мети – все це, і навіть більше, людина здатна отримати під час участі у квесті. Саме під час цікавої гри людина відпочиває з користю, активно співпрацює та спілкується в колі друзів чи знайомих.

У сфері розваг ігрова форма квест – дуже популярна. Серед розважальних заходів популярність набувають приватні квест-кімнати (комерційні квест-проекти), за відвідування яких потрібно заплатити, тоді як усі бібліотечні заходи, в тому числі й квести – безкоштовні. Крім того, бібліотека як культурно-просвітницький центр отримує можливість не тільки розвивати у своїх користувачів інформаційні, читацькі й культурні смаки, а й стимулювати читацьку активність, адже в залежності від форми, сценарію і сюжету квест дозволяє показати весь спектр послуг та можливостей

сучасної бібліотеки.

В залежності від мети та цільової аудиторії квест будується таким чином, щоб при проходженні кожного наступного рівня, завдання ускладнювалися і тільки за умови правильної відповіді відкривався наступний рівень – це лінійний квест. Або для більш дорослих і досвідчених гравців – штурмовий вид квесту. В цьому випадку гравці на старті отримують основне завдання та карту з відміченими на ній станціями та самі обирають маршрути та шляхи вирішення завдань.

Обласна універсальна наукова бібліотека (ОУНБ) ім. Д. І. Чижевського, м. Кропивницький започаткувала практику проведення квестів для різних категорій користувачів. Для того, щоб гра була більш динамічною і захопливою, і водночас навчальною та несла виховне навантаження, потрібна ґрунтовна попередня підготовка. В процесі організації квесту визначаються цілі й завдання, цільова аудиторія та кількість учасників, сюжет і форма квесту; готується детальний сценарій; обирається відповідний простір та окреслюються необхідні ресурси, що будуть залучені; визначається кількість помічників, ор-

**Юлія
Олейніченко,**

бібліотекар I категорії
відділу документів з
економічних,
технічних та природничих
наук
Обласної універсальної
наукової бібліотеки
ім. Д. І. Чижевського,
м. Кропивницький

ганізаторів; продумується система штрафів і бонусів та вид квесту (на час, на швидкість тощо); закупаються призи тощо.

Особливістю бібліотечних квестів є те, що вони можуть проходити як в закритому просторі, в межах одного відділу, так і охоплювати кілька відділів бібліотеки та навіть прибібліотечну територію.

Протягом останніх двох років фахівці відділу документів з економічних, технічних та природничих наук ОУНБ ім. Д. І. Чижевського віддають перевагу цій формі роботи з користувачами бібліотеки як одній з найбільш ефективних та привабливих. Так, із зацікавленням молодіжна аудиторія взяла участь у розробленому відділом квесті-екскурсії «Знайомство з бібліотекою». Мета квесту – привернути увагу молоді до бібліотеки; підсилити як імідж безпосередньо бібліотеки, так і імідж людини, яка читає; популяризувати бібліотеку як місце цікавого, змістовного дозвілля; підвищити пізнавальну активність читачів за допомогою гри, переконавши їх, що читання – цікаве, різноманітне заняття, яке інтелектуально і духовно збагачує людину.

Найбільшою проблемою, яка поставала перед бібліотекарями під час підготовки квесту, – це складання маршрутних листів. Потрібно було передбачити проходження маршруту таким чином, щоб команди не перетиналися на станціях і не заважали одна одній. Для розв'язання цього питання, на початковому етапі координатори, обов'язком яких було супроводження команд під час квесту, декілька разів самостійно проходили розроблений маршрут, виявляючи недоліки, змінюючи порядок розташування станцій та доповнюючи завдання.

Квест розпочинався з екскурсії бібліотекою. Після чого учасники гри розподілялись на дві команди

для виконання завдань у супроводі координаторів (бібліотекарів). Основне завдання квесту – скласти й прочитати вислів про книги давньоримського політичного діяча, філософа та літератора Марка Туллія Цицерона – «Дім, в якому немає книг, подібний до тіла, позбутого душі». Вислів було поділено на 5 частин, щоб їх отримати, команди мали пройти всі локації, на кожній з яких виконували різноманітні завдання. За правильне виконання – отримували або частину вислову, або підказку, куди рухатись далі. Якщо команда не знала відповіді чи відповідала невірно, у неї була можливість «купити» підказку, виконавши творче завдання: прочитати вірш, заспівати куплет улюбленої пісні, станцювати тощо. Кінцева мета квесту – скласти вислів у повному обсязі.

Завдання квесту, розроблені бібліотекарями, були різноманітні та цікаві, пов'язані з книгою. Наприклад:

- за допомогою ключа до шифру відгадати назву наступної зупинки – «Абонемент». Для завдання було обрано книгу Оксани Забужко «І знов я сідаю в танк», в якій знаходиться шифр та роз'яснення до шифру «Шифр містить номер сторінки, номер рядка та номер букви. Складіть з літер слово, що означає наступну зупинку». Наприклад: «С. 20; 2 абз.; 1 бук.» – це буква «А»;

- розв'язати ребус, наприклад: назва зупинки «Мистецтво» була представлена учасникам у вигляді ребуса, який було розроблено завдяки використанню відповідного сайту по складанню ребусів (rebus1.com); відшукати чорну скриню, в якій знаходився схований предмет – газета з підказкою; за допомогою QR-коду дізнатися назву відділу, до якого необхідно рухатись далі – інтернет-центр.

Виконати ці та інші завдання

командам допомагали книги, в яких можна було знайти підказки, наприклад – «Назвіть ім'я німецького вченого-зоолога, мандрівника, автора знаменитої науково-популярної роботи «Життя тварин» та знайдіть цю книгу в алфавітному каталозі, запишіть шифр книги та зверніться до відділу, в якому її можна отримати. (Відповідь: Альфред Едмунд Брем, відділ документів з економічних, технічних та природничих наук. В цій книзі була схована підказка про місце знаходження папірця з частиною вислову філософа Цицерона).

Наведені вище приклади показують, яким чином бібліотекарі підходили до розробки завдань квесту, що пропонували учасникам різноманітні форми та методи щодо їх розв'язання. Найголовнішим у квесті є необхідність зацікавлення учасників гри та пропонування таких завдань, які можна виконати без проблем, спираючись на власні знання, ерудицію або надані підказки, але саме змагальний аспект, притаманний квесту, інтригує учасників та викликає бажання брати в ньому участь.

Проведення подібних квестів дозволяє бібліотеці в ігровій формі не тільки популяризувати послуги та сервіси книгозбірні в цілому або окремого відділу, а й допомогти орієнтуватися в приміщенні бібліотеки новим читачам, зацікавити їх та показати, які переваги вони матимуть, користуючись можливістю відвідувати бібліотеку та її заходи. Квести заохочують до читання та інтелектуального розвитку особистості.

Тематика квестів може бути різноманітною, головне – зацікавити учасників.

Працівники відділу документів з економічних, технічних та природничих наук розробили гру-квест з екологічної тематики – «При-

годи у царстві Природи». Метою заходу було залучення молоді до розв'язання екологічних проблем довкілля; формування низки знань про природу (тварин, птахів, рослин) та навичок поведінки людини на природі; виховання дбайливого ставлення до навколишнього середовища.

Учасники квесту розв'язували інтелектуальні завдання і головоломки, відгадували загадки про рослинний і тваринний світ, прослуховували аудіозаписи голосів тварин та птахів, просуваючись за маршрутним листом від однієї екологічної станції до іншої.

Існує багато варіантів квестів: на час, на бали, на проходження (хто дійде до фінішу), на швидкість та ін. Для цього квесту було обрано форму проведення «на бали». Тобто, за успішне виконання завдань на кожній станції учасники гри отримували фішки (бали). Дві команди та їх капітани рушали у подорож з координаторами за своїми маршрутними листами з вказаними номерами станцій.

Квест – багаторівнева гра, яка має на меті змусити учасників активізувати всі свої знання та досвід для виконання різних видів завдань. Враховуючи вік і стать, завдання були не тільки розумові, а й фізичні. Наприклад, у квесті «Пригоди у царстві Природи» крім інтелектуальних завдань був передбачений конкурс «Чисте довкілля» – станція № 1, під час якого капітани обох команд із зав'язаними очима повинні не тільки зібрати побутове сміття в пакети, а й на дотик відсортувати окремо папір та пластик. Перемагала в цьому конкурсі команда, капітан якої назбирав більшу кількість сміття, і не помилився під час його сортування.

Активізувати свою уяву учасники мали змогу на станції № 12 «Фантазія», з творчим натхненням

вони створювали цікаві доробки з побутових відходів. На виконання завдання командам відводилося 10 хв, а матеріалами для творчості слугували пластикові склянки, виделки, ложки, пляшки, паперові серветки, скотч, дерев'яні палички від морозива та різнокольорові коктейльні трубочки. Учасники квесту дивували своєю винахідливістю, виготовляючи: квіти з серветок та трубочок, годинник з пластикових тарілок, сніговичка та космічний корабель з пляшок та ін.

Також юні екологи спробували себе в ролі шифрувальників – розшифровували вислови про природу за допомогою абетки знаків. За основу для абетки знаків було взято український алфавіт і кожну букву позначали символом з латинського алфавіту чи знаками пунктуації. Особливо учасникам сподобався конкурс «Оголошення», в якому в жартівливій формі описувались різні звички та риси, притаманні тій чи іншій тварині. Учасники відгадували, яка пташка здатна замінити поламаний будильник, яка тварина може запросити на побачення в лісі, яка тварина завиває на місяць. На зупинці «Відгадайка» у мішечках знаходилися різні трави, назви яких треба було відгадати за їх ароматом. На зупинці «Чарівний дотик» у мішечках містилося насіння рослин, назви яких потрібно було відгадати на дотик. На станції «Світ рослин» перед квесторами на столі були розкладені живі листочки різних дерев і кущів, а поруч на папірцях назви рослин, команди повинні були визначити, які листочки належать якій рослині.

Квести пройшли жваво, цікаво, завдання виконувалися з азартом та запалом. Учасники гри швидко пересувалися, випереджаючи один одного, бо кожній команді хотілося прийти до фінішу першою. Використовуючи свої знання в галузі

природничих наук та власний досвід, учасники пройшли 13 станцій. На фінішній станції № 13 «Кінцева зупинка» координатори підрахували зароблені фішки (бали) та визначили команду-переможця. Переможцем гри стала команда, яка пройшла всі станції, набравши найбільшу кількість балів.

Квест «Пригоди у царстві Природи» – це гра, в якій учасники мали змогу застосувати одночасно інтелект, фізичні здібності, творчість та уяву. Такий метод гри дозволяє навчити вирішувати нові, нетипові завдання, виявляти ініціативу та лідерські якості. Ця ігрова форма – гарне тренування для пам'яті та уваги, яка вчить домовлятися і допомагати один одному, розподіляти обов'язки, діяти командою. Перевагою квесту, як бібліотечного заходу, є те, що учасники бачать перед собою кінцевий результат – нагороду за правильні відповіді та винахідливість. Гарним завершенням цього заходу став цікавий мультфільм з екологічної тематики. Можна також запропонувати документальні фільми про природу або фільми, що заохочують до шанобливого ставлення до навколишнього середовища.

Апробація проведення квестів в бібліотеці довела, що ця форма роботи цікава користувачам, викликає інтерес та азарт, дозволяє отримати нові знання, формує лідерські якості та командний дух. Завдяки організації та проведенню таких заходів бібліотека стає популярним місцем, де завжди цікаво, водночас руйнуючи стереотипи сприйняття книгозбірні виключно як місце для читання. У відвідувачів неодмінно залишаються гарні спогади та бажання відвідати бібліотеку знову.