

**Министерство культуры Красноярского края
Красноярская краевая молодежная библиотека
Отдел библиотечного менеджмента и инноваций**

**Квесты в библиотеке:
технология подготовки
и проведения**

Методическая консультация

**Красноярск
2020**

Квесты в библиотеке: технология подготовки и проведения : методическая консультация / Красноярская краевая молодежная библиотека ; составитель Г. И. Стыцук ; ответственный за выпуск О. С. Григорьева. – Красноярск, 2020. – 12 с. – Текст : непосредственный.

Методическая консультация адресована специалистам библиотек. В консультации раскрыто понятие «квест», отражены жанры и виды квестов, даны методические рекомендации по организации и проведению квестов в библиотеке, освещена технология подготовки квеста, приведены конкретные примеры квестов из опыта работы российских библиотек.

Составитель: Стыцук Г. И., заведующий сектором мониторинга отдела библиотечного менеджмента и инноваций Красноярской краевой молодежной библиотеки

Ответственный за выпуск: Григорьева О. С., директор Красноярской краевой молодежной библиотеки

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых форм просвещения молодежи, новых библиотечных технологий, способствующих развитию личности, выработке у пользователей навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формированию умения решать возникающие проблемы. Одной из таких новых форм является квест. В последнее время квесты проводят многие библиотеки. Однако не все специалисты библиотек владеют методикой подготовки квестов, поэтому на профессиональных мероприятиях часто звучат вопросы, как организовать и провести квест.

Для начала разберемся, что же такое квест. Слово «*quest*» в переводе с английского имеет несколько значений, оно переводится как «поиск, предмет поисков, искомый предмет». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные препятствия, встречать персонажей, которые помогают или мешают им. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола – поиски Святого Грааля.

Этот термин используют и в компьютерных играх. Квест – это 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. Ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Квест – это и задание в компьютерной ролевой игре, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения цели.

Квестом называют задание в настольной ролевой игре, которое даётся команде. «Основным квестом» называют сюжет ролевых игр и сюжет некоторых фэнтезийных литературных произведений.

Квестом называют также интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами. В то же время квест – это вид салонных детективных игр, предназначенных для широкой аудитории и проходящих в городских кафе, в других местах.

Сегодня квесты проводят по определенным правилам и сценарию организации, специализирующиеся на квестах, образовательные организации, учреждения культуры, в том числе библиотеки.

Итак, *квест* – это игра, во время которой участнику или участникам надо пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели. В игре этого жанра всегда предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать – предмет, подсказку, сообщение, чтобы по сюжету квеста можно было двигаться дальше.

В квест-индустрии существуют свои *жанры*, давайте познакомимся с некоторыми из них с целью использования в библиотечной практике, при подготовке библиотечных квестов.

Эскейп-рум. Команда игроков находится в закрытом помещении. Используя многочисленные подсказки и вспомогательные средства, которые необходимо найти, участники должны за ограниченное время выйти из помещения, в котором они заперты. Обычно на это дается всего один час.

Квест в реальности. В отличие от классического эскейпа, здесь не обязательно искать выход. Игроки могут спасти Вселенную, защищать ее от посягательства темных сил. Квест в реальности – это развлекательная игра для команды из нескольких человек, проходящая в специально подготовленном помещении.

Живой квест. Это салонная детективная игра, перед участниками которой стоит общая цель – поиски преступника, раскрытие тайны. Каждый участник получает свою роль в этой игре, у него есть свои цели, иногда даже идущие вразрез с общей (например, восстановить справедливость или замести следы преступления), что обеспечивает разноплановость игры.

Квест-перформанс. Этот жанр подразумевает присутствие актеров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать или, наоборот, мешать выполнять задания.

Экшн-игра или спортивный квест. В этом жанре всевозможные полосы препятствий, погони, силовые задания гармонично сочетаются с необходимостью решать логические задачи.

Морфеус квест. Все участники квеста играют с завязанными глазами. Здесь, как и в перформансе, присутствуют актеры и ведущий, которые помогают глубже вжиться в ситуацию.

В зависимости от последовательности прохождения заданий выделяют следующие *виды квестов*:

- *линейный*, в котором игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- *штурмовой*, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути и последовательность решения задач;
- *кольцевой* квест представляет собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг: команды стартуют с разных точек, которые станут для них финишными.

В зависимости от продолжительности игры различают *два типа квестов*:

- *кратковременный*;

- *длительный* (рассчитанный на несколько дней: длительными, например, могут быть веб-квесты, которые надо проходить в несколько этапов).

Итак, суть квеста – в поиске, в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно, последовательно выполняя задания. Каждое задание – это ключ к следующей точке и следующему заданию.

Как правило, квест включает *различные виды заданий*:

- *интеллектуальные* (вопросы на знание текста литературного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, шифра);
- *ориентировочные* (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);
- *технические* (собрать что-либо, например, макет);
- *спортивные* (попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);
- *творческие* (составить коллаж, нарисовать книжную обложку).

В основу организации квеста положены следующие *принципы*:

- *принцип проблемности* (наличие в игре проблемных ситуаций и вовлечение участников в совместный анализ и поиск решений);
- *принцип игровой деятельности* (использование таких игровых приемов как разыгрывание ролей, мозговой штурм и др.);
- *принцип совместной коллективной деятельности* (проведение небольших дискуссий при анализе проблемных ситуаций позволяет создать активную, творческую атмосферу, при прохождении квеста создаются условия для самоорганизации участников).

Давайте рассмотрим *технологии организации и проведения квеста в библиотеке*, которая включает несколько составляющих:

1. *Выбор идеи, темы квеста.*
2. *Разработка концепции игры, легенды.*

Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, определяет оформление помещений, в которых будет проходить квест.

3. *Составление сценария, подготовка заданий.*

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить с использованием элементов театрализации, в форме экскурсии, прохождения маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта).

4. *Определение состава участников и инициативной группы.*

В инициативную группу могут входить активные читатели, волонтеры, сотрудники библиотеки, которые помогают в подготовке и проведении игры и становятся модераторами на точках прохождения квеста.

5. *Подготовка общей карты игры.*

Составляется общая карта игры, проводится ее окончательная редакция.

6. *Реклама квеста.*

Для рекламы квеста используются листовки, афиши, индивидуальные приглашения, анонсы на сайте, в социальных сетях, в СМИ.

7. *Оформление помещений библиотеки или других пространств в соответствии с темой квеста.*

8. *Проведение игры.*

9. *Подведение итогов, награждение команд-победителей и активных участников.*

Итогом игры может стать составление карты, пазла, фразы, нахождение клада. Призами для победителей могут стать как традиционные подарки – книги, диски, сувенирная продукция с символикой библиотеки (фирменные блокноты, ручки), так и необычные – например, фотография с актерами, принимавшими участие в квесте, фотография в костюме героев квеста.

Правила прохождения квеста варьируются организаторами и оглашаются до начала игры.

Игра начинается по какому-то условному знаку (слово ведущего, удар гонга, взмах флажка). Озвучивается легенда, в которой уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагменты пазлов или фраз.

Контроль за прохождением заданий устанавливается посредством отметки в карте, маршрутном или путевом листе, карточке участника.

За нарушение правил игры, отклонение от маршрута полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника дополнительными игровыми функциями (например, он должен исполнить роль почтового голубя).

Окончанием игры может стать прибытие первой или последней команды на конечный пункт или сигнал, извещающий, что время игры закончилось (в этом случае оценивается то, что команды успели сделать на данный момент).

Стартовой и финишной площадкой квеста может стать один из отделов библиотеки. На старте команды получают инструктаж, папки со схемами, картами, ребусами, загадками и начинают игру. Во всех залах библиотеки участников ждут агенты (модераторы), которые выдают командам задания, а также подсказки к ним.

Местом для проведения квеста может быть и помещение библиотеки, и прилегающая территория, и улицы населенного пункта.

Современные библиотеки проводят *образовательные, библиотечные, литературные, краеведческие квесты и даже хоррор-квесты.*

Интересным примером может служить *библиотечный квест «Прогулки во времени»*, подготовленный Межпоселенческой библиотекой Темрюкского

района Краснодарского края. В квесте приняли участие две команды – «Легенда» и «Поколение XXI века».

Участникам надо было собрать ключевую фразу, последовательно двигаясь по этапам, выполняя при этом различные задания. Так, на этапе «Библиотека», командам, для того чтобы собрать фрагменты ключевой фразы, необходимо было пройти несколько испытаний, используя при этом поиск книг по традиционному и электронному каталогу, интернет-источники, электронные энциклопедии. Маршрутными точками квеста стали библиотека, сквер, кинотеатр.

Команды проходили одинаковые этапы, но в разной последовательности, это было сделано, чтобы не допустить их пересечения на маршруте. Участникам были выданы опознавательные знаки: эмблемы, значки, ленточки разного цвета.

Организатор озвучил легенду и условия игры, дал номер своего телефона капитанам команд, чтобы контролировать прохождение пути, давать консультации по вопросам прохождения этапов и выполнения заданий. Командам выдали маршрутные листы, в которых были зафиксированы названия этапов и ставилась отметка о прохождении каждого этапа.

На каждом этапе находились модераторы, которые следили за правильностью выполнения заданий и выдавали участникам фрагмент ключевой фразы, а также подсказку, где находится следующий этап. Если команда отвечала неправильно, то фрагмент ключевой фразы не выдавался. Но подсказку, где находится следующее задание, команды получали в любом случае. После того как были собраны все фрагменты, команды составили из них высказывание. Капитаны команд отдали заполненные маршрутные листы организатору, который зафиксировал время выполнения всех заданий и определил победителя.

Липецкая областная научная библиотека в свой юбилей подарила жителям города *образовательный квест «Голодные игры»*. Сюжет квеста заключается в следующем: в далеком будущем человечество научилось питаться с помощью информации, отказавшись от обычной пищи. Необходимые для питания и жизни вещества люди добывают из Интернета, электронных СМИ, электронных книг. Но в результате крупнейшей техногенной катастрофы человечество осталось без электричества. Потеряв доступ к привычным средствам получения информации, люди стали умирать от голода. Все попытки добыть «пищу» обычным путем не увенчались успехом. Один из старейших жителей планеты предложил спасительный выход: он напомнил людям о древних хранилищах информации – библиотеках. Заброшенные, покрытые вековой пылью, библиотеки были найдены. В библиотеки снаряжается специальный отряд, миссия которого – добыть информацию, способную «накормить» всех жителей планеты.

В ходе игры участники должны были выполнить задания, связанные с поиском информации: найти ответы на вопросы в каталогах, справочных

изданиях, журналах и книгах из фонда библиотеки. Все задания так или иначе были связаны с жанром антиутопии. Подробнее: http://vk.com/hungergames_lipetsk.

Большой интерес у подростков и молодежи вызывают хоррор-квесты.

Хоррор (от английского «horror») в переводе означает «ужас». Хоррор-квест – это «страшный» квест. Хоррор-квесты делятся на перформансы и квесты без актёров, как и квесты любого другого жанра. Хоррор-квесты без актёров «пугают» игроков мистической атмосферой, жуткой музыкой, тусклым освещением. Важную роль играет история, правильно поданная ведущим перед игрой, и разные сюрпризы внутри квеста, внезапные звуки и спецэффекты.

Центральная библиотека г. Анива в рамках Библионочи провела хоррор-квест *«После заката: сумерки в библиотеке»*. Участникам предлагалось пройти вместе с ведущим-сталкером по мрачным лабиринтам, оформленным по мотивам книг жанра «хоррор». Сквозная идея квеста: по ночам в библиотеке оживают персонажи, и не все они – добропорядочные и человеколюбивые граждане Книжной страны. Чтобы выйти из Книжных лабиринтов, предлагалось выполнить необычные задания.

Литературный квест – игра, основанная на одном или нескольких произведениях художественной литературы, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила. Цель литературного квеста – продвижение книги и чтения в молодежной среде креативными средствами.

Необычная «Университетская суббота» была организована в МГУУ Правительства Москвы. Это был *литературный квест «Герои нашего времени»*. Авторами проекта стали студенты. Они предложили будущим абитуриентам еще раз вспомнить классические произведения художественной литературы, разгадать загадки русских классиков.

Десять чек-пойнтов (контрольных точек) для прохождения заданий были расположены прямо в здании Университета. В мероприятии приняли участие около семидесяти московских школьников. Они разделились на десять команд. По задумке организаторов, в русской литературе воцарился хаос и ее нужно было спасти, пройдя все этапы квеста. На каждом этапе у школьников просили помощи книжные персонажи, известные писатели и поэты, которых сыграли студенты университета, одетые в сценические костюмы. Это один из ярких примеров литературного квеста-перформанса. Подробнее: <https://mguu.ru/kvest-geroi-nashego-vremeni-operatsiya-po-spasenyu-russkoj-literatury-proshla-uspeshno/>.

Литературное квест-ориентирование – еще один из вариантов квеста, игры-поиска. Маршрут литературного квест-ориентирования, как правило, связан с сюжетом и героями литературных произведений.

Рассмотрим *основные этапы подготовки квест-ориентирования*.

1. *Организация рабочей группы*.

Организация рабочей группы – первый и основной этап подготовки любого мероприятия. На данном этапе следует определить круг ответственных лиц и координатора из числа библиотекарей и волонтеров.

2. Определение цели и задач квест-ориентирования.

Скорее всего, главной целью будет продвижение книги и чтения, но если вы решили приурочить проведение игры к какому-либо значимому событию, то это необходимо учесть при постановке цели. Все последующие действия (постановка задач, определение круга участников, отбор книг, разработка маршрута и дополнительных заданий на маршруте) будут зависеть от той цели, которую вы поставили.

3. Разработка положения об игре.

В положении об игре должны быть определены правила игры и критерии оценки победителя.

4. Отбор и предварительное чтение книг.

При отборе книг следует ориентироваться на интересы и потребности участников игры. Для чтения должны быть предложены лучшие произведения классической и современной русской и зарубежной литературы, 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.

5. Определение круга партнеров.

Квест-ориентирование – это игра, соревнование. Здесь не обойтись 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.

6. Разработка правил игры.

Разработайте правила игры, на которые вы будете опираться при подготовке и проведении мероприятия. В правилах стоит определить требования к командам (возраст, количество участников), указать книги, с которыми необходимо ознакомиться, чтобы пройти маршрут. В правилах указываются критерии определения победителей (быстрота прохождения маршрута, количество баллов за выполненные задания).

В ходе игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по местности (квест-ориентирование, как правило, проходит за пределами библиотеки).

«Точки» на маршруте, который предлагается пройти командам, определяются исходя из текста книг. Это могут быть имена героев литературного произведения (например, если главную героиню произведения, которое легло в основу квеста, зовут Света, одной из «точек» маршрута квеста может стать парикмахерская «Светлана» или магазин с таким названием). «Точками» маршрута в вашем населенном пункте могут стать учреждения, которые посещают герои книги, – институт, университет, парк, библиотека.

Одна из «точек» квеста может быть связана с именем автора литературного произведения, если в вашем населенном пункте есть улица, названная в его честь, или памятник ему. В книгах местных авторов могут быть упомянуты памятные места вашего населенного пункта, которые также могут стать «точками» маршрута. Постарайтесь построить маршрут таким образом, чтобы для его прохождения требовалось знание содержания книг или обращение к тексту.

Библиотеки часто проводят *краеведческие квесты*. Каждая остановка в маршруте краеведческого квеста – это исторические и культурные достопримечательности города или иного населенного пункта. Подобные игры-путешествия направлены на решение сразу нескольких задач: получить информацию о местных достопримечательностях, о выдающихся людях города или района и познакомить участников с фондом библиотеки, с краеведческой литературой.

Веб-квест является инновационной формой квеста и вызывает у молодежи неизменный интерес.

Структура веб-квеста должна включать:

- *вступление*, где четко описаны главные роли участников (например, «Ты – детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия»);
- *сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста*;
- *центральное задание*, результат которого должен быть четко определен (например, задана серия вопросов, на которые надо найти ответы, описана проблема, которую необходимо решить);
- *список информационных ресурсов*, необходимых для выполнения задания (он включает ссылки на ресурсы в Интернете, адреса веб-сайтов по теме и т. п.);
- *описание работы*, которую необходимо выполнить каждому участнику при самостоятельном выполнении задания (этапы);
- *руководство к действиям* (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих работу (например, связанных с определением временных рамок, рекомендациями по использованию электронных источников, предоставлением «заготовок» веб-страниц – во избежание технических трудностей при создании самостоятельных страничек как результата);
- *заключение*, в котором суммируется опыт, который получен участниками в результате прохождения веб-квеста.

Результатом веб-квеста может быть сайт, блог или страница в соцсети, на которых публикуются работы участников.

Как пример можно привести *веб-квест «Не стоит село без праведника» по рассказу А.И. Солженицына «Матренин двор»*. При прохождении веб-квеста автор предлагает участникам разбиться на группы,

выбрав роли, от лица которых они будут выполнять задания. На первом этапе участникам предстоит работа с электронной сетевой библиотекой, на втором – путешествие по Интернету в поисках интересной информации; третий этап – самый сложный: участникам предстоит обобщить все полученные на разных этапах веб-квеста знания и представить их в виде презентации, видеоролика. Подробнее: <https://sites.google.com/a/cdo-rzn.ru/veb-kvest/>

Можно порекомендовать разработать для молодежи веб-квест «Путешествуем вслед за Солженицыным» (квест будет представлять собой виртуальное путешествие по памятным местам России и зарубежья, которые связаны с именем писателя). Такой веб-квест позволит углубить понимание художественного текста.

Веб-квест «Орфограfiада. Путешествие во времени» в Запорожской гимназии № 47 проходил по следующей схеме: участникам надо было выбрать одну из предложенных ролей: грамотея, знатока, лингвиста, книголюба. В зависимости от выбранной роли участники объединялись в группы. Далее необходимо было выполнить задания, причем каждый участник группы отвечал на вопрос по своей теме. На выполнение каждого задания было дано 4 дня, на последнее, одинаковое для всех групп, – 2 дня. Результаты игроки отправляли на электронную почту организатора и размещали информацию на странице своей группы в блоге «Путешествие во времени». Отметка о выполнении заданий заносилась в Журнал путешествий. Выполнив все задания, участники получали шифр-пропуск, разгадав который, они могли попасть на слет путешественников в стране Орфографии.

Приведенные выше примеры показывают, что разные виды квестов получили достаточно широкое распространение в библиотеках.

В чем заключается роль и значение квестов?

Квесты способствуют развитию аналитических, творческих, интеллектуальных способностей участников, в этом проявляется развивающая роль квестов.

Участники квеста приобретают навыки поиска, анализа информации, умение передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Квесты дают возможность приобрести новые знания и опыт, в этом заключается познавательная роль квестов, причем приобретение знаний, просвещение происходит незаметно, в интересной для участников поисковой, игровой форме.

Использование квестов расширяет рамки образовательного и культурного пространства.

Квесты способствуют коммуникационному взаимодействию игроков.

Квесты помогают участникам справляться с командообразованием, чувствовать взаимовыручку, учат совместно решать нестандартные задачи, позволяют сплотить играющих.

Квесты несут в себе элемент соревновательности.

Квесты позволяют выявлять деловые качества игроков.

Участвуя в квесте, молодые люди учатся формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Бесспорным достоинством квестов является то, что участники видят перед собой конечный результат.

Актуальность использования квестов в библиотечной практике сегодня очевидна. Новое поколение требует использования в образовательном процессе, просветительской и культурно-досуговой работе технологий деятельностного типа. Специалисты библиотек понимают, что библиотека только тогда будет интересна молодежи, когда будет внедрять в практику инновационные, интерактивные формы, такие как квест.

Основываясь на приведенных методиках и примерах, вы можете разрабатывать новые виды квестов, придумывать свои правила проведения этой интересной, востребованной современной молодежью игры. Полная свобода для творчества и самовыражения! Дерзайте, пробуйте, творите! Придумывайте новые темы и задания квестов!

Список интернет-ссылок на источники информации

Библиоквест «Прогулки во времени» (сценарий). – URL: http://www.bibliotemyuk.ru/struktura-biblioteki/metodiko-bibliograficheskiy-otdel/metodicheskaya-kopilka/metodicheskaya-kopilka_58.html (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.

В помощь организации массовой работы библиотек. Дайджест интернет-ресурсов. – URL: http://book.uraic.ru/files/metod/2014/massovaya_rabota.pdf (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.

Инновационные формы массовой работы библиотек. – URL: <https://unatlib.ru/librarians/methodical-materials/informational-and-analytical-materials/briefs/2698-innovatsionnye-formy-massovoj-raboty-bibliotek> (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.

Квест «Литературное путешествие». – URL: <https://www.labyrinth.ru/top/litquest/> (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.

Квест-технология в образовательном учреждении. – URL: https://www.informio.ru/files/main/documents/2020/03/Kvest_tehnologija_v_obrazovatelno.pdf (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.

Методические рекомендации «Квест-игра – современная игровая технология». – URL: <https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2018/03/19/metodicheskie-rekomendatsii-po> (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.

Методические рекомендации по созданию образовательного квеста. – URL: <https://multiurok.ru/files/mietodichieskiie-riekomiendatsii-po-sozdaniiu-obra.html> (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.

Особенности подготовки и проведения квест-игры: советы режиссера. – URL: www.culture.ksrk.ru/metod/osobennosti-podgotovki-i-provedenia-kvest-igry-sovety-rezissera (дата обращения: 18.12.2020). – Текст : электронный.