

Мещерякова С. Б., ведущий методист центра методического обеспечения и обучения персонала «ЦГБ города Мурманска»

### Квесты в библиотеках города Мурманска\*

В муниципальном бюджетном учреждении культуры «Центральная городская библиотека г. Мурманска» (МБУК «ЦГБ») все активнее внедряются в практику инновационные формы работы. С 2012 года проведение квестов, как наиболее динамичных и ярких мероприятий для молодежи, стало особенно популярным. Квест – в переводе с английского означает «поиск», это приключенческая командная игра, требующая от игроков решения интеллектуальных задач, разгадывания кодов для продвижения по сюжету. Победителем становится тот, кто первым выполнит задания и пройдет все испытания.

В МБУК «ЦГБ» квесты проходят как на территории библиотеки, так и за ее



пределами.

Сотрудники информационного интеллект-центра – филиала № 5 (далее – ИИЦ) были первыми, кто разработал квест-ориентирование. В рамках профессионального конкурса «Время библиотек!» они провели «Библиотечный дозор» (по аналогии с популярной игрой «DozoR»). В игре принимали участие две команды (учащиеся 8-х классов), в каждой из которых были выделены дозорные (они выполняли основные задания) и штаб (располагался в ИИЦ). Дозорные и штаб

связывались между собой при помощи мобильных телефонов (сим-карты были заранее приобретены сотрудниками библиотеки).

Мероприятие проходило на территории микрорайона обслуживания и включало 6 заданий, которые включали вопросы по истории и краеведению, были направлены на рекламу ресурсов ИИЦ, сайта [www.murmanlib.ru](http://www.murmanlib.ru), виртуальной справки. Чтобы получить следующее задание, необходимо было разгадать и найти нужное место, сфотографироваться на его фоне и двигаться дальше. Так прокладывался маршрут.

Вопросы выдавались одновременно и штабу, и дозорным. Штаб, чтобы получить дополнительные подсказки, должен был отвечать на вопросы викторины, связанные с книгой, историей книгопечатания, писателями, литературными произведениями. Таким образом, штаб активно помогал своей команде.

В начале игры каждой команде был вручен конверт с заданием – криптограммой с зашифрованным адресом, где стоит человек, которому команды должны были задать контрольный вопрос: «Как пройти в библиотеку?». Другие задания были представлены в виде вопросов и сопровождались подсказками, которые являлись расшифровкой известного места в микрорайоне.

Например, одно из заданий выглядело следующим образом: «Загаданы три слова, найдите объединяющее их ассоциативное слово, которое приведет вас к нужному месту». Первое слово: На гербах Гвинеи, Кипра, Тонга и Фиджи присутствует эта птица. Второе слово: Происхождение этого предмета уходит в далёкое прошлое, первая

стекольная мастерская была найдена археологами в Египте и датирована 1370 г. до н. э. Третье слово: Английский король Генрих IV из династии Ланкастеров в 1399 году основал особый орден, каждый, вступивший в него, имел право использовать этот предмет.

Подсказки командам. К первому слову: Русская княгиня Ольга с помощью этих птиц отомстила за убийство любимого мужа. К второму слову: Очень распространен как сувенир, когда в загаданный предмет помещают корабль. Этот сувенир удивителен тем, что не всегда понятно как он сделан. К третьему слову: Королева Испании Изабелла Кастильская признавалась, что этим предметом она пользовалась всего два раза в жизни: при рождении и накануне свадьбы.

Ответом являлись слова: голубь, бутылка и мыло. Объединяющее ассоциативное слово - почта.

Для более четкой организации игры была введена система поощрений и штрафов. Например, за выполненное задание без использования подсказок команда получала 5 баллов. Каждая использованная подсказка это - минус 1 балл. Штрафы выписывались за нарушение правил дорожного движения, за ненормативную лексику, за удаление от ведущего или друг от друга более чем на 3 метра без разрешения. Кроме того, были штрафы за использование телефона для получения подсказок от родителей, друзей и т.д. Для того чтобы усложнить прохождение заданий и ограничить мероприятие по времени, на поиск ответа на каждый вопрос командам было предоставлено по 10 минут. Дозорные имели возможность заработать дополнительное время и баллы, раздавая листовки с рекламой библиотеки, а также приглашая пенсионеров на бесплатные занятия по обучению основам компьютерной грамотности. В завершении

игры определилась команда-победитель, которой был вручен кубок за победу в квест-ориентировании «Библиотечный дозор».

С целью формирования информационной культуры молодых пользователей информационный интеллект-центр - филиал № 9 (далее - ИИЦ) разработал и провел библиотечный квест с использованием QR-кодов. QR-коды представляют собой миниатюрные носители данных, которые хранят информацию. Положительной стороной технологии является возможность передачи данных большого объема простым двухмерным изображением. Информация эта бывает самой различной, начиная от ссылок на интернет-страницы, заканчивая полноценным текстом. В интернете существует немало сервисов, которые умеют генерировать QR-коды из необходимой информации. Расшифровка кодов осуществляется посредством специальных сканирующих устройств (мобильных телефонов с фотокамерой, планшетов, персональных компьютеров) на которых предварительно должно быть установлено специальное приложение. Все программы для считывания QR-кодов и их генерирования представлены в интернете различными видами. Например:

<http://www.qrcc.ru/generator.php>.

**Квест-проект «Молодежь. Чтение. Успех»** был основан на принципе командных соревнований и игровых технологий, объединяющих в себе решение интеллектуальных заданий. Участникам потребовалось проявить не только смекалку, навыки поиска информации, умение анализировать, скорость, но и навыки использования новейших технологий.

Участвовали две команды, каждой из которых для прохождения всех этапов был выделен компьютер с установленной на нем программой сканирования QR-кодов и веб-камерой. Каждая команда получила маршрутные листы, в которых были указаны 5 станций, включающих в себя 5 различных заданий. После выполнения каждого задания, команда получала QR-код для выполнения следующего и одно слово из ключевой фразы, которую нужно было составить на финише и объяснить ее



значение. Для прохождения квеста участникам были предоставлены информационные ресурсы интеллект-центра (библиотечный фонд, справочно-правовые системы, электронный каталог сайта библиотеки, ресурсы Интернет).

**1 станция «Каталог».** В полученном QR-коде закодированы данные топографической карточки. Изучив топографический каталог, командам необходимо узнать по какому критерию в нем расставляются карточки, и найти нужную карточку от книги.

**2 станция «Всемирная паутина».** В QR-коде закодирована фамилия писателя. На сайте библиотеки в разделе «Информационные ресурсы», воспользовавшись электронным каталогом, необходимо узнать, какая книга этого писателя находится в ИИЦ.

**3 станция «Стеллажи».** С помощью QR-кода, в котором закодированы данные о книге, следует найти ее в фонде библиотеки.

**4 станция «Справочно-правовая система».** Необходимо дать определение понятию из области права с помощью СПС «Гарант», закодированному QR-кодом, определить, в каком документе оно закреплено.

**5 станция «Наша гордость».** С помощью ссылки, закодированной в QR-коде найти в сети Интернет фотографии знаменитых людей Мурманской области и информацию о них (ФИО, дата рождения, заслуги).

После прохождения всех станций победила команда, которая быстро и правильно составила фразу, и объяснила ее значение.

Квест является прекрасным способом не только для приобретения новых знаний и опыта, но и возможностью с пользой провести время, отдохнуть. Информационный интеллект-центр – филиал № 7 (далее – ИИЦ) принимал участие во Всероссийской акции в поддержку чтения «Библионочь-2013». Для участия в акции сотрудниками филиала была подготовлена квест-игра «Библиотека. После заката». Тема игры – мистика в литературных произведениях. ИИЦ представлял собой лабиринт. Посетители были разделены на две команды и следовали с проводником по определённому маршруту. Попадая в каждое помещение, нужно было ответить на вопросы. За правильный ответ выдавалось слово из ключевой фразы. На финише каждая группа должна была составить из полученных слов фразу, назвать её автора и произведение.

Помещение библиотеки было разделено на четыре сектора. В информационном отделе располагалась «Портретная галерея», где командам необходимо было угадать персонажа по описанию. В секторе «Лихолесье» главными персонажами заданий стали наиболее известные герои мифов и легенд Древней Руси, стран Западной и Восточной Европы. Абонемент превратился в «Лавку древностей» - командам были загаданы предметы, здания, места, связанные с мистикой. Книгохранение абонемента получило название «Нить Ариадны», здесь игрокам предоставлялся еще один шанс угадать фразу. Для посетителей в течение всего вечера была открыта книжная выставка «Таинственные миры». По итогам квеста

состоялось награждение команды победителей.

Результаты проведения квестов говорят сами за себя. Успешно опробована новая форма массовой работы, интересная для подростков и молодежи, которая позволяет привлечь новых читателей. Квесты способствуют развитию интеллектуальных и коммуникативных способностей, умения находить полезную информацию из традиционных и нетрадиционных источников, целеустремленности и настойчивости в достижении целей, самостоятельности в принятии продуманных решений.

\*фото предоставлены автором

