



АДРЕС ОПЫТА

БИБЛИОТЕЧНЫЙ КВЕСТ «ПУТЕШЕСТВИЕ В ОКЕАНЕ КНИГ»

В настоящее время, в век интернета, наблюдается снижение интереса к чтению. Сейчас много говорится о кризисе детского чтения, о нежелании ребят читать, о мерах, которые необходимо принимать, чтобы изменить подобное положение. Библиотекам постоянно приходится искать новые формы привлечения детей к чтению.

Такие формы работы должны быть и увлекательными, и познавательными, содержать элементы соревнования, исследования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде. Этим критериям в полной мере отвечает игра-поиск или, как сейчас принято называть, квест. Что такое квест? В русский язык это слово пришло из английского (quest – «поиск»).

Само это понятие происходит из средневековой литературы, где оно обозначало долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким-либо предметом, обычно волшебным. На пути героя встречались многочисленные препятствия, которые он преодолевал благодаря своим физическим возможностям, интеллектуальным способностям или при помощи друзей.

Таким образом, квест – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой. Его преимущество – в возможности органично сочетать познавательные, соревновательные, творческие и развлекательные элементы. При этом познавательная составляющая часто скрыта и поэтому не раздражает участников.

Конструкция квеста может быть большой, всё зависит от количества команд-участниц и этапов. Квест похож на игру по станциям, но имеет свои отличительные особенности. В первом случае ребятам открыто говорят, куда идти (или выдают карту), во втором – выдается задание, выполнив которое участники должны понять, куда следовать дальше.

Квест совмещает в себе элементы как мозгового штурма, так и игры.

Алгоритм создания квест-игры:

1. Определитесь, для какой целевой аудитории будет предназначена квест-игра.
2. Сформируйте цель квеста: ради чего вы планируете ее провести и чего хотите достичь в результате.
3. Продумайте инструкцию к квест-игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопросы «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию подробно.

Задачи:

1. Придумайте основной мотив и красивое название для игры.
2. Проиграйте мысленно полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).



**МАРИНА
АЛЕКСАНДРОВНА
ГРИГА**, библиотекарь
МОУ «СОШ № 49»,
г. Новоуральск,
Свердловская область



3. Продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
4. Подумайте над вариантами модификации игры.

Я хотела бы познакомить вас со своим вариантом библиотечного квеста – «Путешествие в океане книг».

В рамках игры ученики должны вспомнить и отгадать зашифрованные фамилии известных детских писателей, названия популярных детских книг, их героев и сюжеты, а также найти нужную книгу на стеллажах и полках библиотеки. Выполнение последнего задания квеста приводит учащихся к спрятанному в библиотеке «сокровищу». В качестве «сокровища» я использовала золотую медаль «За особые успехи в обучении», которую получают выпускники, окончившие школу на «отлично» по всем предметам (медаль мы попросили у выпускника нашей школы на некоторое время). Выбор такого «сокровища» не случаен, ведь основной мыслью игры я выбрала фразу А.С. Пушкина «Чтение – вот лучшее учение», именно ее мы с ребятами обсуждаем после того, как нашли «сокровище».

Участников, а это ученики 3–4-х классов, я делю на 3 команды по 4–5 человек. В начале игры каждой из команд выдается «стартовая карточка». Выполнив задания из нее, команда узнает, где искать новую карточку с заданием. Каждая команда должна найти 5 карточек. В последней указано место, где лежит «сокровище». Задания в карточках идентичны, но ведут каждую команду по своему пути, я построила задания так, чтобы маршруты команд не пересекались. В описании квеста я представляю комплект карточек для одной из команд.

Цель квеста: Формирование навыков поиска информации в книжном фонде библиотеки, повышение читательской активности учащихся, повышение мотивации обучения.

Задачи квеста: Закрепить навыки пользования библиотекой и ее справочно-библиографическим аппаратом, способствовать развитию личностных качеств учащихся, таких как внимание, память, скорость и логика мышления, а также навыков работы в команде.

Оборудование: Библиотечная выставка «Юбилейное ожерелье», посвященная писателям-юбилярам 2023 года, библиотечная выставка «Год педагога и наставника», карточки с заданиями.

Структура мероприятия

I. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ

Тему квеста ученики узнают из отрывка стихотворения В. Чачанидзе «По книжному морю...»:

По книжному морю
Кораблики мчатся,
И к книжной стране,
Все их курсы ложатся,

К стране, где живут
Очень умные книжки,
И в этой стране
Их читают детишки.

По книжному морю
Кораблик промчится.
Пусть сможет ребенок,
Всему научиться:

И цифры считать,
И писать сочинение,
И слушать других,
Выражать свое мнение.

По книжному морю
Кораблики мчатся,
И к книжной стране
Все их курсы ложатся.

– Добрый день, дорогие друзья! Сегодня мы с вами совершим путешествие по библиотеке – «Путешествие в океане книг». Это будет приключение, в котором нужно разгадывать головоломки и ребусы, вспоминать детские книги и их авторов, искать эти книги на полках библиотеки и в финале найти место, где спрятано «сокровище».

II. ПРАВИЛА ИГРЫ

– Каждой команде выдается карточка-подсказка. Выполнив все задания из этой карточки, вы узнаете название книги, в которой лежит следующая карточка-подсказка. Пятая карточка-подсказка укажет вам место, где спрятано «сокровище». Победит команда, которая нашла «сокровище» раньше остальных. В этот момент игра для всех команд считается законченной.



III. ПРОХОЖДЕНИЕ КВЕСТА

Карточка-подсказка № 1

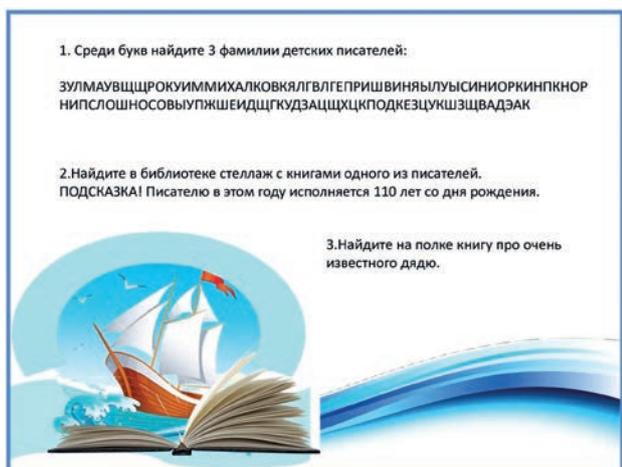


Рис. 1. Карточка-подсказка № 1

Среди букв ученики находят три фамилии: Михалков, Пришвин, Носов.

Чтобы узнать, со дня рождения какого писателя в 2023 году исполняется 110 лет, команда должна отправиться к стеллажу, на котором расположена выставка «Юбилейное ожерелье». Из трех фамилий ученики выбирают Сергея Михалкова.

Вспоминаем, про какого известного дядю писал С. Михалков. Конечно же, это «Дядя Стёпа»! Команда должна найти стеллаж с произведениями С. Михалкова и книгу «Дядя Стёпа», именно в ней будет лежать новая карточка-подсказка.

Карточка-подсказка № 2



Рис. 2. Карточка-подсказка № 2

Разгадав ребусы, команда узнает фамилию детского писателя – Голявкин, и название его книги – «Болтуны». Ребята отправляются к стеллажу, на котором стоят книги В.В. Голявкина. В нужной книге находим карточку-подсказку.

Карточка-подсказка № 3



Рис. 3. Карточка-подсказка № 3

Вспоминаем, что это строчки из произведения П.П. Бажова «Малахитовая шкатулка». Идем искать эту книгу в библиотеке. В книге спрятана следующая карточка-подсказка и конверт.

Карточка-подсказка № 4



Рис. 4. Карточка-подсказка № 4

В конверте – иллюстрация к книге С.Т. Аксакова «Аленький цветочек», разрезанная на 12 частей. Собрав пазл, команда идет искать книгу на стеллажах библиотеки. В книге лежит последняя карточка-подсказка.

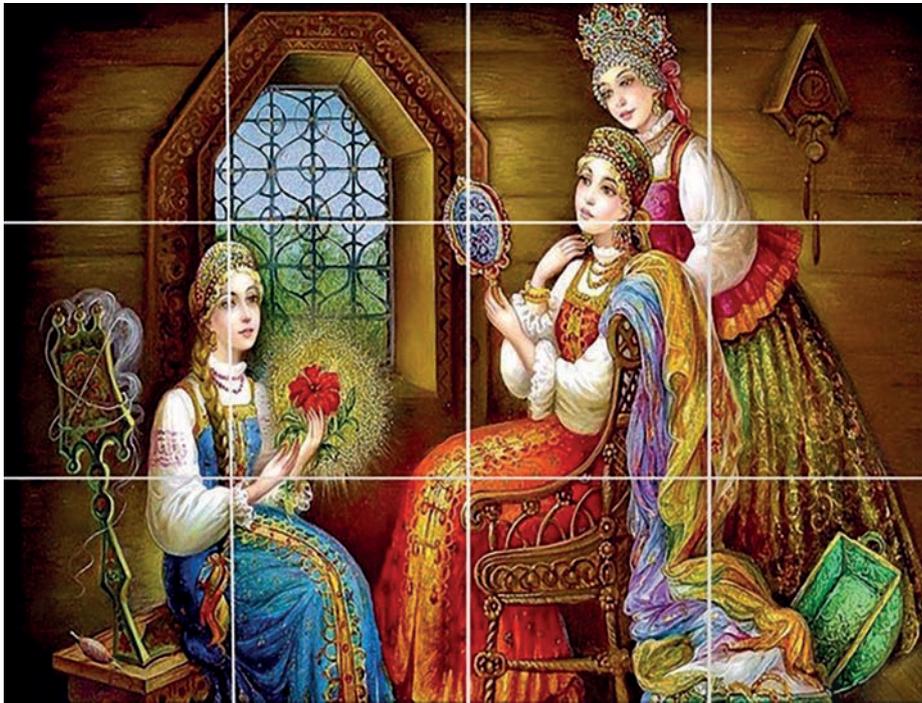


Рис. 5. Пазл – иллюстрация к книге

Карточка-подсказка № 5



Рис. 6. Карточка-подсказка № 5

Команда должна найти в библиотеке выставку, посвященную Году педагога и наставника, и полку с названием «Мир школы глазами детей». На этой полке за книгами спрятано «сокровище». Игра окончена.

IV. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

- 1) Команда победителей награждается дипломами и призами. Медаль остается в библиотеке.
- 2) Размышляем с учениками о том, почему именно этот предмет был в качестве «сокровища»:

– Великий русский поэт Александр Сергеевич Пушкин в письме младшему брату Льву говорил: «Чтение – вот лучшее учение». Основной смысл фразы лежит на поверхности. В ней говорится, что человек, который умеет читать, учится лучше всего. Действительно, это так: тот, кто хорошо и быстро читает, быстрее усваивает информацию, а значит, имеет преимущество перед теми, кто более медлительный.

Чтение важно не только для понимания наук и обучения

чему-то новому, но и для восприятия того, что написано другими людьми.

Еще одно значение – духовное обогащение через книги. Человек, читающий литературу, в особенности классическую, духовно обогащается, учится сопереживать героям и впоследствии может перенести обретенные таким образом чувства на реальных людей. Кроме того, читающий человек имеет более высокий уровень интеллектуального развития.

Список литературы

1. «Путешествие по Книжному океану»: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО «Библиотека им. М. М. Пришвина»; составитель А.Г. Ноготкова. – Орёл, 2013. – 36 с. – Текст: непосредственный.
2. Библиоквест: методические рекомендации по организации квест-игры в библиотеке / МКУК «Фатежская межпоселенческая библиотека» [Организационно-методический отдел]; составитель Я.В. Познахирева. – Фатеж, 2020. – 8 с. – Текст: непосредственный.
3. Библиотечная квест-игра: методика проведения / ГУК «Ляховичская районная централизованная библиотечная система» [Отдел библиотечного маркетинга]; составитель Е. П. Мацулевич. – Ляховичи, 2020. – 12 с. – Текст: непосредственный.