МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ «КЕЖЕМСКАЯ МЕЖПОСЕЛЕНЧЕСКАЯ ЦЕНТРАЛЬНАЯ РАЙОННАЯ БИБЛИОТЕКА ИМ. А.Ф.КАРНАУХОВА»

«Квест или игра - поиск»

Методические рекомендации по работе с молодежью в библиотеке

Молодежь и подростки - это совершенно особая категория читателей, им свойственно стремление к постоянным переменам, новым впечатлениям, сильным эмоциям. Традиционные формы работы с современными подростками не всегда эффективны и привлекательны. Что мы можем им предложить? Какими способами и средствами добиться того, чтобы поход в библиотеку стал приятным и привычным делом?

Новая форма должна быть и увлекательной и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает так называемый «квест» или «игра-поиск».

Что такое «квест»? В русский язык слово «квест» пришло из английского («quest» - «поиск»). Квест – один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

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.

Деятельность библиотек должна быть направлена на изучение интересов пользователей и соответствовать креативности пользовательского мышления. В библиотеке, наряду с традиционными формами просветительской деятельности, используются новые интерактивные формы работы с пользователями. В результате такой деятельности пользователь активнее взаимодействует с библиотекой.

Библиотека ставит следующие задачи при использовании интерактивных форм деятельности:

- содействие повышению общего образовательного и культурного уровня пользователей;
- развитие информационной культуры;
- привлечение внимания читателей к библиотеке;
- повышение интереса к чтению у подростков и молодежи.

Дефицит информационной культуры – одна из самых актуальных проблем. Сегодня важным навыком становится умение ориентироваться в огромном количестве информационных ресурсов. Требуются специальные знания о поиске необходимой информации. Тем самым необходимым является формирование у пользователей навыков работы с информационными ресурсами.

Одним из активных способов формирования у пользователей навыков работы с информационными ресурсами является проведение командной игры-квеста (другие названия - «бродилка», «библиопробег»).

Квесты бывают разных видов и типов: веб-квесты, медиа-квесты, авто-квесты и теперь, благодаря молодежным организациям, школам и библиотекам – интеллектуальные квесты. В период подготовки и организации игры желательно заранее ознакомиться с терминологией, применяемой в квест-игре.

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.

Квесты могут быть посвящены самым разным темам. В последнее время большинство библиотек стали проводить экскурсии по библиотеке в форме квесториентирования («Библионочь», «Библиосумерки»).

В рамках игры участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять её. Квест-игра учит пользоваться библиотекой, знакомит с расположением отделов, размещением в ней справочно-библиографического аппарата.

Квест способствует развитию личностных качеств пользователей, таких как внимание, память, скорость и логика мышления. Игра способствует развитию у детей и подростков навыков командной работы.

Основные правила/условия квеста:
- наличие определенного сюжета игры
-наличие задания/препятствия
-наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Организация и подготовка квест-игры:
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. После составления плана проведения задания 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.
5. Назначение ответственных за проведение игры, а также внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
6. Проведение игры.

Использованные источники:

1.Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО «Библиотека им. М. М. Пришвина» ; [сост. А. Г. Ноготкова]. – Орёл, 2013. – 36 с.
2. Кузнецова Т. Инновационные практики современной библиотеки / Т. Кузнецова //Библиотека. – 2009. - №11. – С.9-12.
3. Айрих И. Семь станций на пути инноваций / И. Айрик // Библиотека. – 2010. – №12. – С. 24-27.

Составитель:
зав. методическим отделом
МБУК «КМЦРБ им. А.Ф.Карнаухова»
А.И.Ковешникова