



УПРАВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ПАВЛОВСКИЙ РАЙОН

ГРАМОТА

награждается

Жук Евгения Николаевна,
заведующая филиалом Калининская поселенческая библиотека
муниципального бюджетного учреждения Среднечелбасская
поселенческая библиотека Среднечелбасского сельского поселения
Павловского района,

занявшая I место

в профессиональном конкурсе «Библиотечный апгрейд»
в номинации «Лучший пиар-проект: продвижение
библиотечного мероприятия, акции»

Приказ № 246 от 28 ноября 2022 г.

Начальник управления культуры
администрации муниципального
образования Павловский район



С.Г. Латышева

2022

**МБУ Среднечелбасская поселенческая библиотека
Среднечелбасского сельского поселения Павловского района**

**Профессиональный конкурс
«Библиотечный апгрейд»**

**Номинация: « Лучший пиар – проект: продвижение
библиотечного мероприятия, акции»**

***Название творческой работы:
«Библиоквест – путь к успеху»***

**Участник: Жук Е.Н., заведующая Калининской поселенческой библиотекой
филиалом МБУ Среднечелбасская поселенческая библиотека**

Снижение статуса чтения как средства интеллектуального, духовного развития общества – одно из самых тревожных и опасных явлений в современной культуре. Поэтому деятельность Калининской библиотеки направлена на изучение интересов пользователей. И далее «выходит навстречу» к читателю в облике того, что он действительно хочет увидеть и узнать. Старается соответствовать креативности пользовательского мышления.



Одним из активных способов формирования у пользователей навыков работы с информационными ресурсами является проведение командной игры-квеста. Интерес к игровым видам библиотечного обслуживания связан с признанием роли и возможностей игры в решении задач разностороннего развития. Игра для детей и подростков является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Поэтому для проведения массовых мероприятий с детьми, подростками и молодёжью в Калининской поселенческой библиотеке мы выбираем квест – игру.

Что такое квест?

Квест –с англ. quest: «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определённой цели через преодоление трудностей.



Библиотечный квест – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила.



Цель библиотечного квеста – продвижение книги и чтения в молодёжной среде креативными средствами.



Квест может быть

Линейный – основное содержание квеста построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее, и так до финиша.

Штурмовой – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать воедино.

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания, он вновь и вновь возвращается в пункт «А».

В своей работе мы используем следующие формы проведения квест - игры: проекты, исследования, «поиск сокровищ», расследование происшествий, помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений.



Библиотечная квест - игра требует особой подготовки. Это

1. Выбор идеи/темы квеста.
2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Написание сценария, подготовка заданий.
4. Распределение ответственности за маршрут внутри инициативной группы.
5. Составление и окончательная редакция общей карты игры.
6. Реклама квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях и пр.).
7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
8. Проведение игры.

Сценарий должен быть понятным, детальным, продуманным до мелочей. Тогда игра проходит захватывающе и интересно.

Мотивацией в игре является неожиданный приз на финише. Это всегда приносит много радости и положительных эмоций.



В своей работе мы проводим цикл квест – игр в рамках :

- месячника оборонно- массовой и военно – патриотической работы;
- недели детской и юношеской книги;
- Библионочи
- Дня здоровья
- Дня рождения Пушкина
- Краеведческой работы
- летних площадок.



Широкое распространение интернета и накопленный опыт разработки компьютерных игр способствовали появлению образовательных веб-квестов. **Веб-квест** – новая форма квеста: сайт в интернете, с которым работают читатели, выполняя ту или иную задачу. Квест охватывает отдельную проблему, область знания, книгу, серию книг или объединяет несколько направлений.





Преимущества библиотечной квест-игры:

Квест расширяет кругозор, способствует развитию аналитического, критического и творческого мышления, навыков решения задач в процессе работы в команде.

Позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондом, так как сценарий носит тематический характер и привязан к зданию и/или территории библиотеки.

- Интеллектуальные этапы позволяют вспомнить произведение, писателя и развить эрудицию, проявить находчивость.
- Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений.
- Активные этапы позволяют совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события.
- Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.



Квест-игра носит не только развлекательный, но и воспитательный, обучающий характер. Хочется особо обратить внимание на то, что после каждой игры читатель анализирует свое место в команде. Он учится проводить анализ своих возможностей, качеств, умений и навыков, понимая, чего ему не хватило для достижения оптимального результата.

Квест как универсальная игровая технология включает соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

Это игра, в которой задействуется одновременно интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Здесь необходимо проявить и смекалку, и наблюдательность, и находчивость, и сообразительность. Это тренировка памяти и внимания, это развитие аналитических способностей и коммуникативных качеств. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать. Все это способствует развитию, воспитанию и сплочению детей и подростков.



Используемые источники

<https://ulyanovbib.blogspot.com/2020/11/blog-post.html?ysclid=l9wuk04zhj848108223>

<http://yugovalib.ru/uploads/docs/5490f00738bd013a589ef64107bd1f04.pdf?ysclid=l9wj9hpi6e247986120>