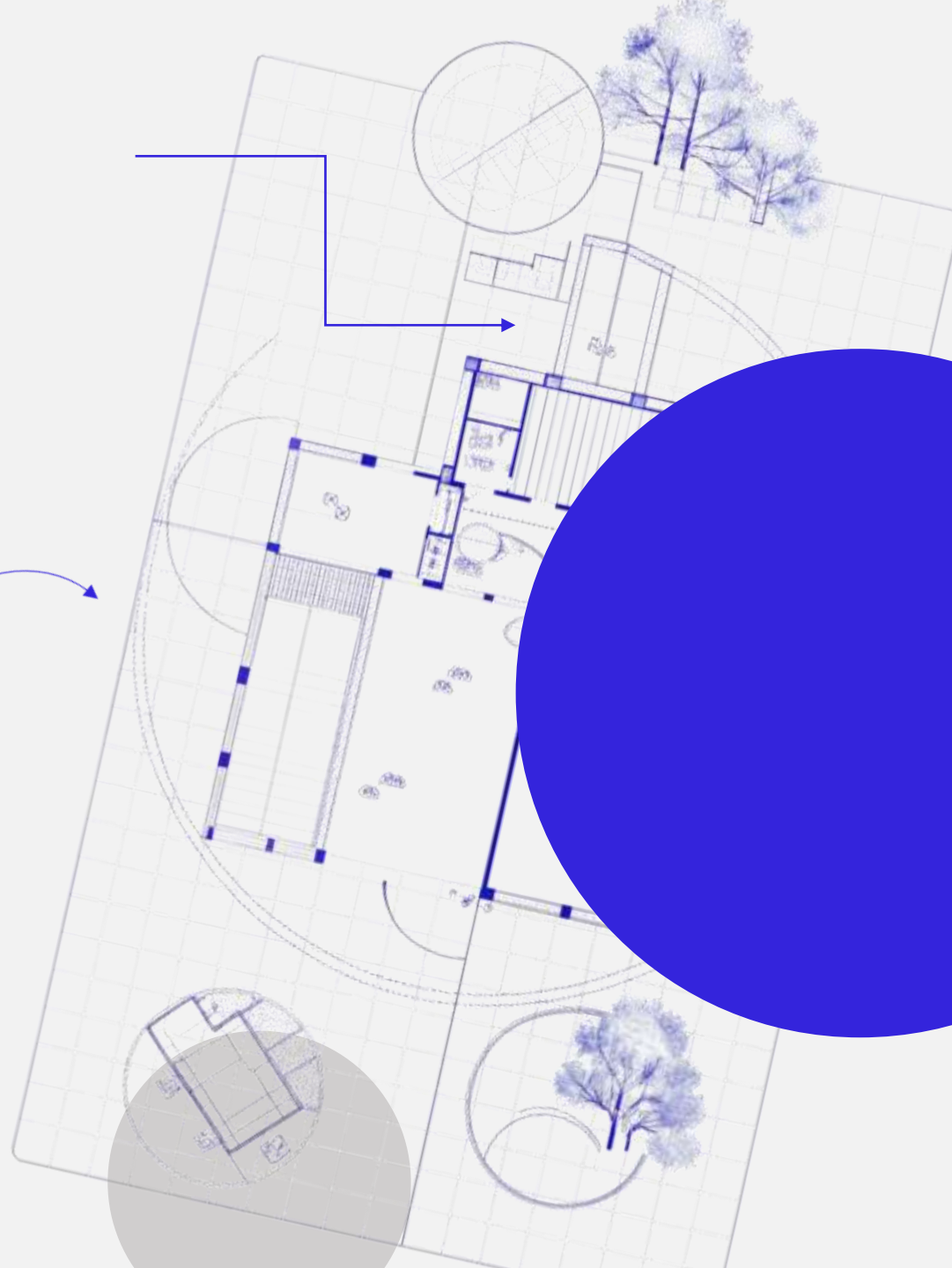
Библиотеки Екатеринбурга

Тайны между стеллажами:

создание квеста
в библиотечном пространстве



Библиотеки Екатеринбурга

Что такое квест?

Квест — это интерактивная игра, в которой участники решают различные задачи и преодолевают препятствия для достижения определенной цели

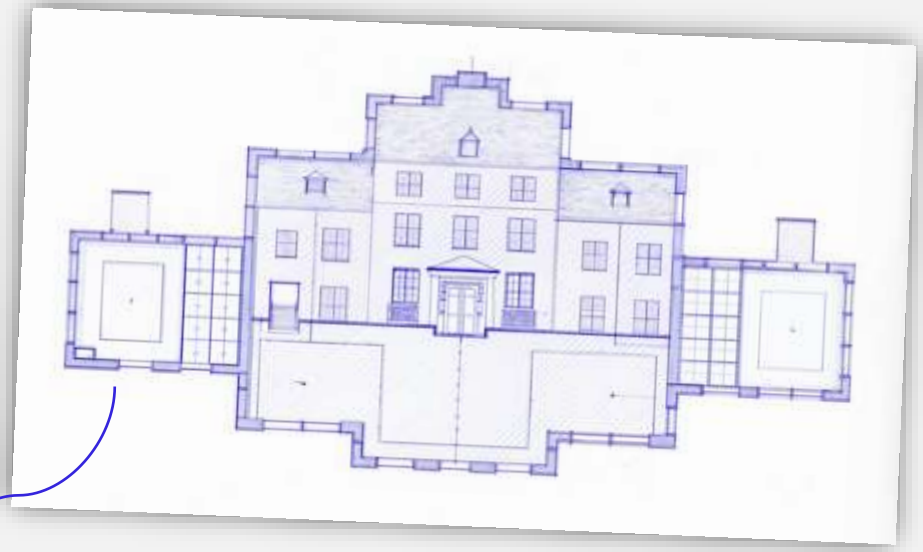
Слово «квест» происходит от английского «quest», что переводится как «поиск» или «задание»

Квесты могут проходить в закрытых помещениях или на открытых площадках

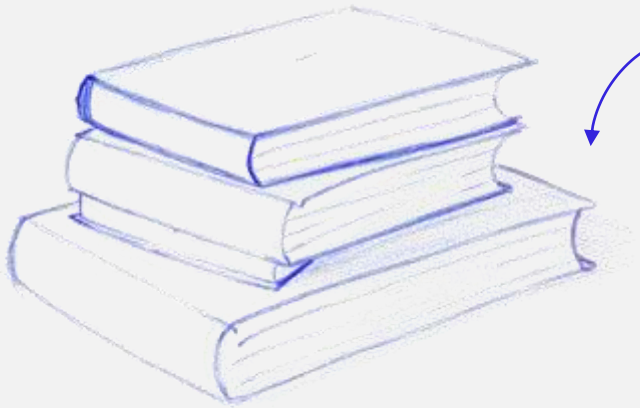
Участники обычно работают в командах, взаимодействуя друг с другом и решая задачи

Библиотеки Екатеринбурга

Библиотека как поле для квеста



- пространство
- фонды и ресурсы
- автоматизация



Библиотеки Екатеринбурга

Организация квеста 5 шагов

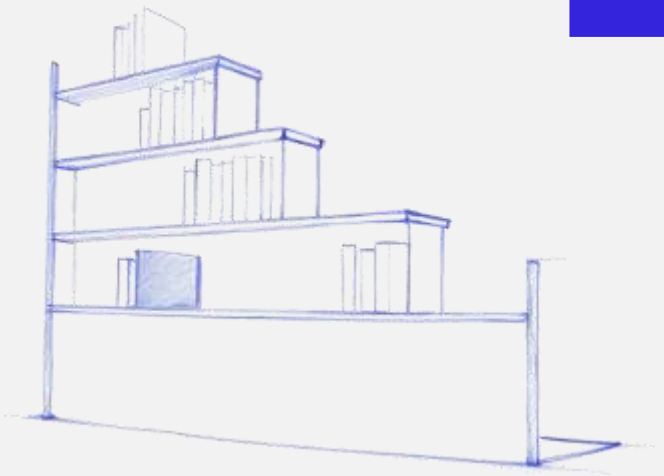
1 Планирование

2 Разработка сценария

3 Оформление пространства

4 Проведение квеста

5 Обратная связь



Библиотеки Екатеринбурга

1 Планирование

Определить цель квеста

- Цель – продвижение (повышение интереса к библиотеке, книги)
- Просветительская цель (знакомство с историей, литературой, искусством)

Определить целевую аудиторию

- Дети, подростки, взрослые или смешанная аудитория

Определить тему квеста

- Например, «По страницам любимых книг», «Искусство в городе», «Тайны старого завода»

Библиотеки Екатеринбурга

2 Разработка сценария

Создайте сюжет

Придумайте захватывающую историю, которая будет мотивировать участников проходить задания

Например, участники должны найти потерянную книгу великого писателя, разгадывая подсказки.

Определите ключевые точки

Разделите квест на несколько этапов, каждый из которых будет связан с определенным местом в библиотеке (отделы, залы, книжные полки)

Разработайте задания

Включите различные типы заданий: вопросы по литературе, поиск книг по ББК, кроссворды, головоломки, звуковые задания, на видео и т.д.

Задания могут быть как индивидуальные, так и командные.

Библиотеки Екатеринбурга

3 Оформление пространства

Подготовьте реквизит

- Разработайте карты, подсказки, карточки с заданиями
- Используйте книги, закладки, постеры для создания атмосферы

Организуйте ключевые точки

- Разместите задания в определенных местах библиотеки, чтобы участники могли легко их найти

Создайте антураж

- Украсьте библиотеку в соответствии с темой квеста

Например, если это квест по классической литературе, используйте атрибуты из различных произведений.

Библиотеки Екатеринбурга

4 Проведение квеста

Встреча участников

Объясните правила и сюжет квеста

Раздайте стартовые материалы (карты, подсказки)

Мониторинг процесса

Следите за участниками, чтобы они не сбивались с пути и могли получать помощь при необходимости

Если есть ограничения во времени, то напоминайте о тайминге.

Финальная часть

Организуйте финальную точку квеста, где участники смогут найти «сокровище» или решить главную загадку

Наградите участников сертификатами или памятными подарками

Библиотеки Екатеринбурга

5 Обратная связь

Соберите отзывы

Попросите участников поделиться впечатлениями и предложениями

Это поможет улучшить будущие квесты.

Анализ результатов

Проанализируйте, какие задания были наиболее интересными, а какие вызвали затруднения

Учтите это при разработке следующих квестов.

Библиотеки Екатеринбурга

Квѣстъ по кніжнымъ полкамъ

ѻХѻТѹ ѵѹ ЧѰДѻВНЦЫ ВЪ ДѧѢВѴѢѢ РѰСН



Библиотеки Екатеринбурга

Изготовление афиш и приглашение участников

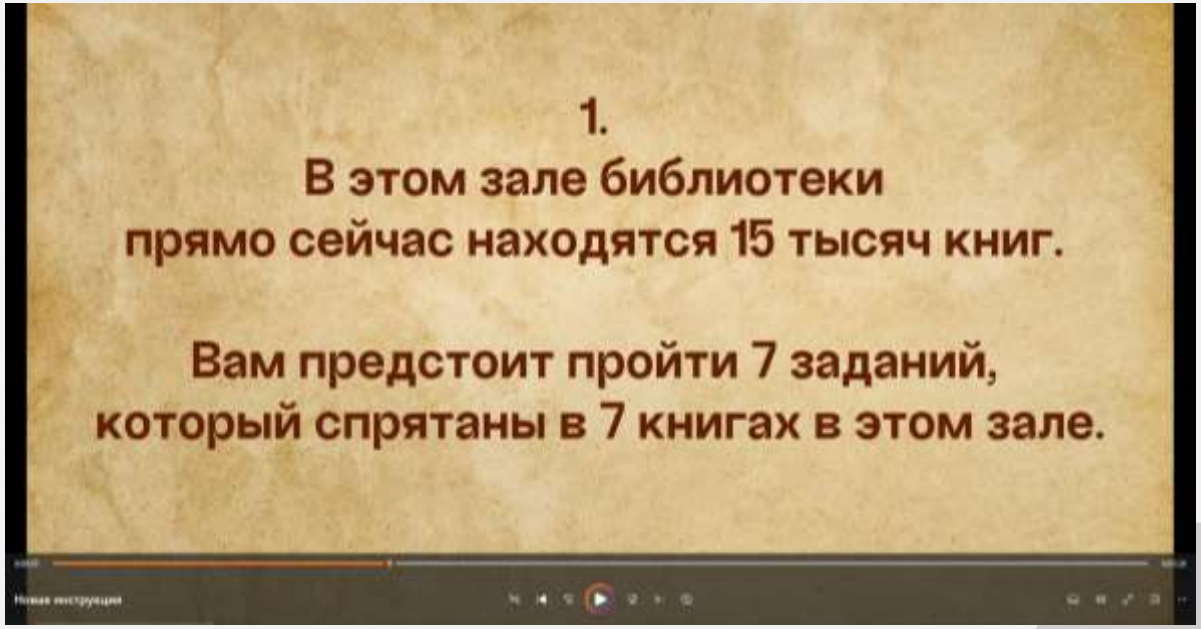


Библиотеки Екатеринбурга

Участников квеста встречает видеоинструкция

Участнику необходим смартфон с программой для считывания QR-кодов





Библиотеки Екатеринбурга

Журнал участника

Участники получают журнал. Здесь они определяют первую точку квеста. Сюда же они будут вписывать букву, полученную после правильного выполнения каждого задания.



Библиотеки Екатеринбурга

Старт квеста

Участнику необходим смартфон с программой для считывания QR-кодов.





Точка квеста

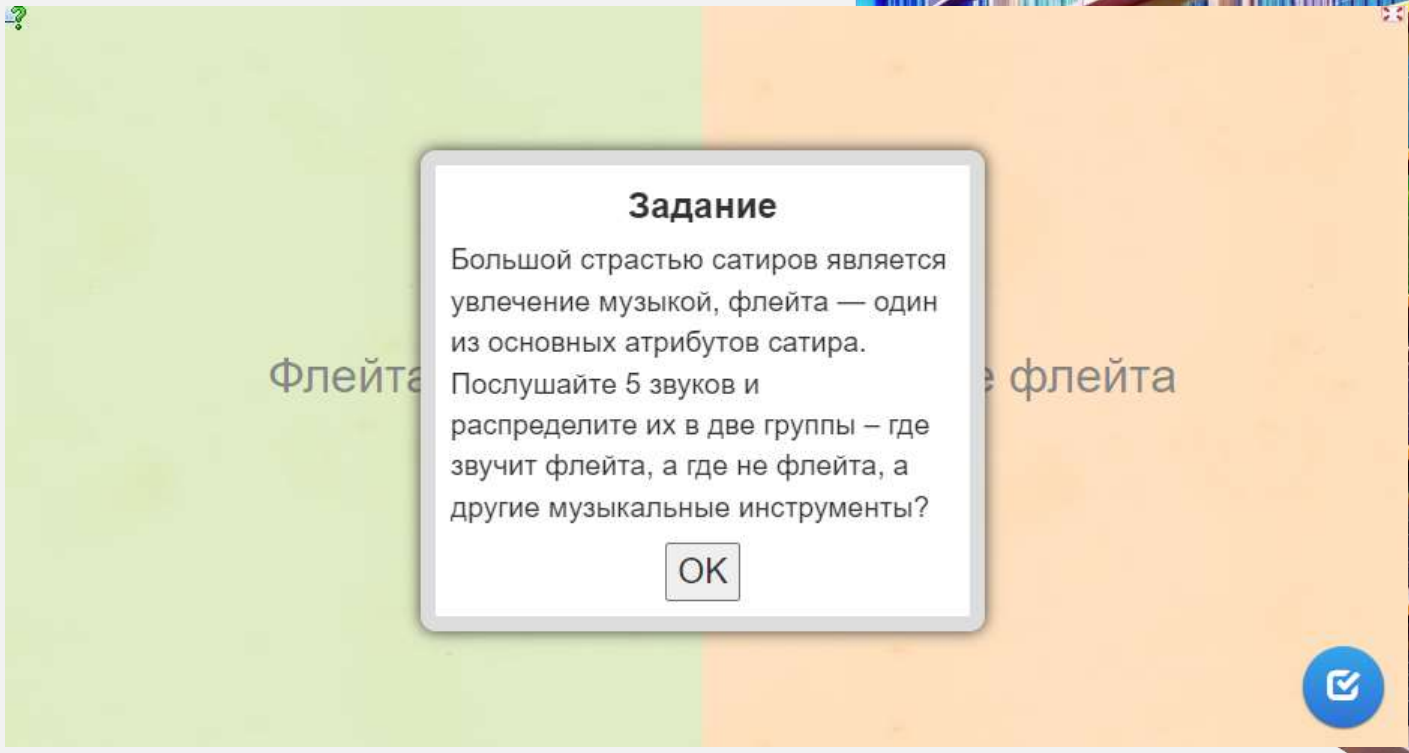
Участник находит книгу и карточку с заданием. Читает задание и переходит по ссылке для его выполнения.

Все задания сделаны в сервисе **learningapps.org**



Выполнение задания

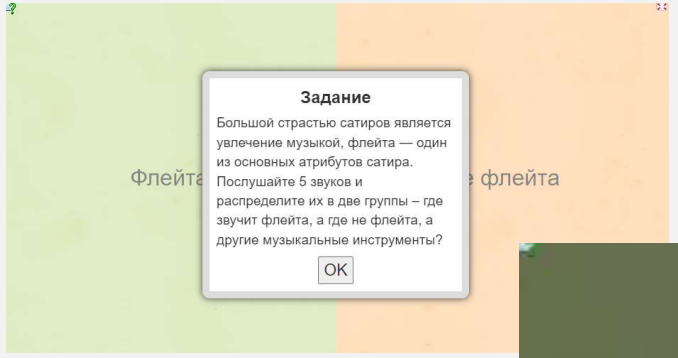




Выполнение задания









Выполнение задания



Здорово, вы верно выполнили задание. Впишите в журнал рядом с Сатиром букву - Ё

Следующее задание находится здесь:

Раздел Философия

87.3

Н20

Найдыш В.М.

Философия мифологии

OK



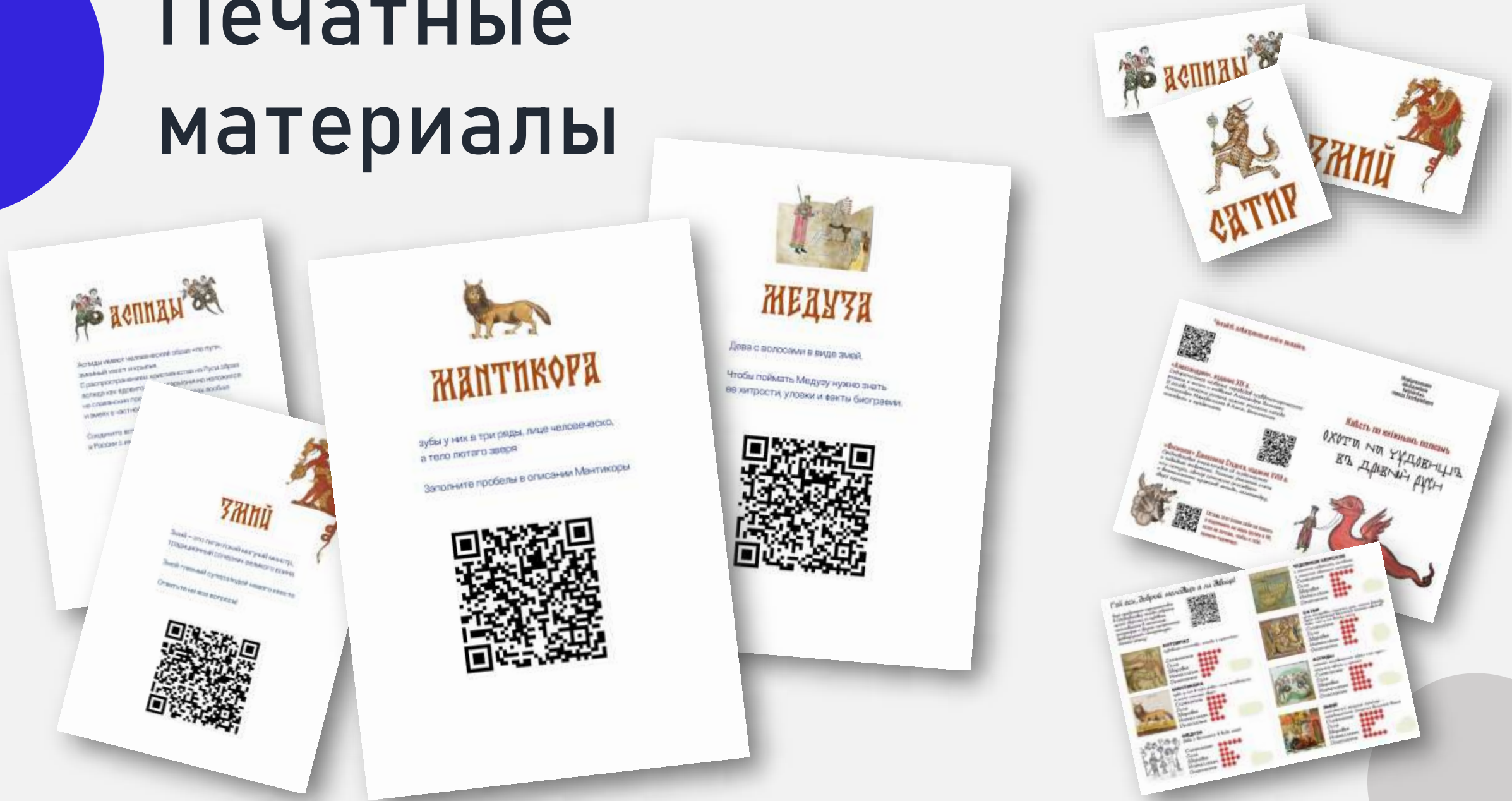
Ссылки и обратная связь

Ссылки на ресурсы и подписка на библиотеку!



Библиотеки Екатеринбурга

Печатные материалы



Библиотеки Екатеринбурга

Практика *Создаем квест*

Команда 1

«Секреты Города»

Квест по городу с посещением основных достопримечательностей

Команда 2

«Сказочные миры в библиотеке»

Квест по классике детской литературы в пространстве библиотеки

Команда 3

«Литературные маршруты»

Квест по книжным городским пространствам и памятникам: библиотекам, книжным магазинам и арт-объектам

Команда 4

«Зелёные тропы»

Эко-квест. Город превращается в поле для расшифровки посланий о природе.

Команда 5

«Квест-призрак»

Вечерний квест с фонариками, где каждая локация — место с историей о привидениях или тайной.

Команда 6

«Путь книги: от идеи до читателя»

Квест в стенах библиотеки по профессиям, связанным с изданием книги

Библиотеки Екатеринбурга

Во время обсуждения нужно сделать:

1. Придумать минимум 5 точек квеста
2. В заданиях нужно использовать разные виды мультимедиа: текст, звук, видео, головоломка и т.д.
3. Продумать атрибуты и антураж
4. В квест необходимо включить ресурсы библиотек: НЭБ, НЭБ.Дети, Президентская, картотека статей и др.

20 минут

