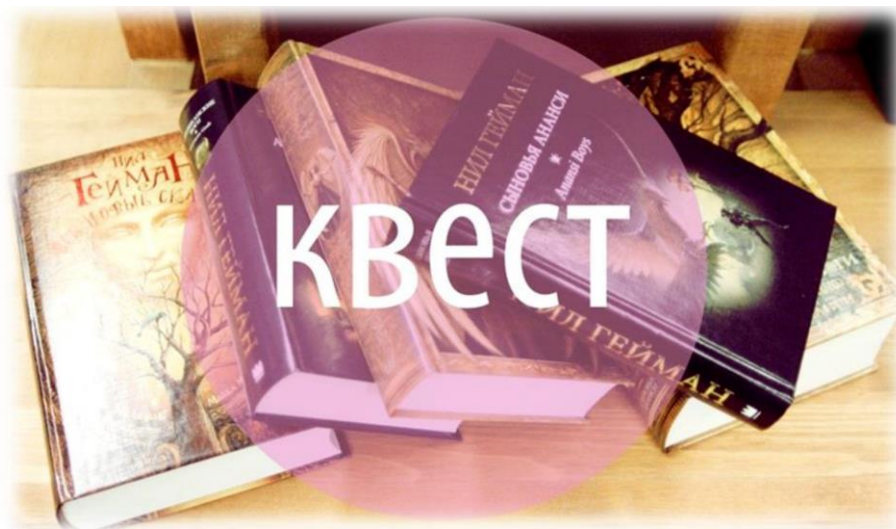


Библиотечный КВЕСТ

как современная форма привлечения к чтению

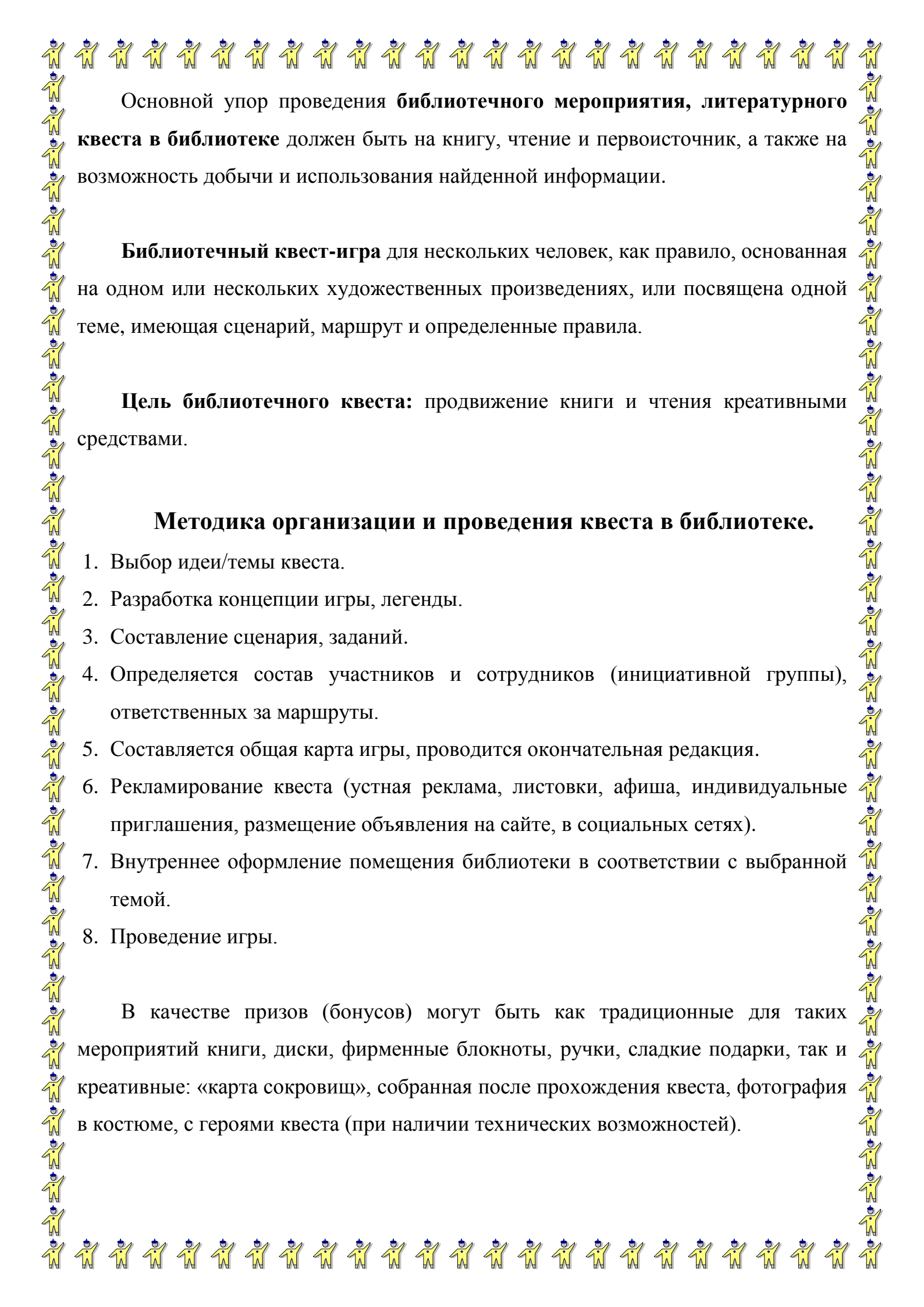


Квест - (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Сегодня квесты перестали быть деталью компьютерных игр. Их проводят в реальности по определенным правилам и сценарию специальные организации, специализирующиеся на квестах, **библиотечные**, образовательные, культурные учреждения.

Квест в реальности — это развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Для его прохождения необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде.



Основной упор проведения **библиотечного мероприятия, литературного квеста в библиотеке** должен быть на книгу, чтение и первоисточник, а также на возможность добычи и использования найденной информации.

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

Цель библиотечного квеста: продвижение книги и чтения креативными средствами.

Методика организации и проведения квеста в библиотеке.

1. Выбор идеи/темы квеста.
2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Составление сценария, заданий.
4. Определяется состав участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршруты.
5. Составляется общая карта игры, проводится окончательная редакция.
6. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях).
7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
8. Проведение игры.

В качестве призов (бонусов) могут быть как традиционные для таких мероприятий книги, диски, фирменные блокноты, ручки, сладкие подарки, так и креативные: «карта сокровищ», собранная после прохождения квеста, фотография в костюме, с героями квеста (при наличии технических возможностей).



Правила прохождения квеста варьируются организаторами и

оглашаются до начала проведения игры:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флажка). Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.
2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.
3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.
4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).