

Мартищенко Ольга Васильевна,
*методист 1 категории Городской библиотеки,
МБУК «Централизованная библиотечная система
ЗАО Александровск Мурманской области»,
г. Гаджиево, Мурманская область, Россия*

КВЕСТ-ИГРА КАК МЕТОД ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ЧТЕНИЯ
(сценарий игры по произведению И.Г. Ольшанского «Невезучка»)

Материалы статьи представляют собой разработку сценария квест-игры по произведению И.Г. Ольшанского «Невезучка». Квест-игра направлена на продвижение книги и популяризацию чтения.

Ключевые слова: чтение, квест в библиотеке, популяризация чтения.

Olga V. Martischenko,
*Specialist of 1st category, Gadjievo library
MBI for Culture «CLS of CATE Aleksandrovsk Murmansk region»,
Gadjievo, Murmansk region, Russia*

THE QUEST AS METHOD OF PROMOTION OF READING
(The game script based on the work of Olshansky «Nevezuchka»)

The materials of the article are the script of the quest on the book by Ol'shansky I.G. «Nevezuchka». The game has aim to promote the book and to popularize the reading.

Keywords: reading, quest in library, promotion of reading.

Снижение интереса к чтению – это общемировая тенденция, обусловленная глобализацией СМИ и бурным развитием индустрии развлечений, вытесняющих чтение и как престижный источник получения информации, и как приятную форму досуга.

Для возвращения детям интереса к чтению библиотеки используют различные средства и формы работы, например интерактивные игры, в которых участники могут менять формы поведения и деятельности во взаимодействии, с интересом и увлеченностью решать поставленные задачи. Такие игры способствуют сближению детей, раскрывают их внутренний мир, приближают

к знаниям не только через разум, а через чувства и эмоции [1]. Одна из форм активной обучающей игры – квест-игра.

Квест (Quest) в переводе с английского обозначает «поиск приключений», это приключенческая игра, которая имеет сюжетную линию и для прохождения которой необходимо решить несколько логических задач.

В интернете можно найти статьи с подробным описанием методики составления библиотечных квестов, их видами и типами [2]. Для библиотечного квеста есть неременное условие – героями игры должны быть книги, библиотеки, читатели.

Как и любое мероприятие, квест начинается с идеи (темы), готовятся концепция и стратегия игры, а затем придумывается легенда.

В зависимости от целей и задач игры выбирается тип прохождения квеста: линейный или нелинейный. В линейных игроки переходят к следующей загадке после решения предыдущей. А в нелинейных отсутствует строгая последовательность действий участников внутри игрового пространства, что дает возможность привлечь к процессу всю команду и не скучать всем над одной головоломкой [4].

Задания для квеста – одна из самых важных его частей. Именно от того, насколько увлекательными и необычными они будут, зависит, понравится ли игра участникам. Хорошо, когда квест включает в себя задания разных видов:

- ориентировочные (найти выход по карте, найти подсказку, в книге, тайнике);
- информационные (найти или вспомнить информацию, связанную с легендой квеста);
- творческие (нарисовать, изобразить, сложить оригами);
- интеллектуальные (решить ребусы, кроссворды, головоломки, логические, математические задачи).

Это не только интересно детям, но и позволяет участникам разного уровня подготовки и способностей проявить себя. Сложность заданий также влияет на то, насколько увлекательной получится игра, и здесь главное

правило – «не переборщить», задания не должны быть слишком сложными, но и не должны быть простыми [4].

Общая игровая цель должна быть известна участникам с самого начала, разъяснены особенности и правила заданий. Решение задач обычно требует определённых знаний и размышлений. Поэтому желательно, чтобы участники заранее знали тему, познакомились с литературой, побывали на тематических мероприятиях.

В данной статье в качестве примера приводится сценарий квеста, проведённого в Городской библиотеке г. Гаджиево.

Цель игры: развитие коллективного творчества на основе прочитанного текста произведения И.Г. Ольшанского «Невезучка».

Задачи: закрепить в памяти содержание текста через игровые задания; способствовать развитию умений работать в команде; содействовать воспитанию интереса к художественной литературе и любви к книгам; совершенствовать навыки читательской деятельности.

Основная идея и концепция: основная идея – повышение мотивации к чтению через участие в интеллектуально-игровой деятельности. В основе концепции заложен принцип стимулирования эмоциональной и интеллектуальной активности школьников посредством интеграции разных видов деятельности на основе прочитанного текста художественного произведения.

Целевая аудитория: младшие школьники.

Стратегия и механизмы реализации квеста: квест-игра направлена на продвижение книги и популяризацию чтения. Этапы квеста предполагают выполнение интеллектуальных заданий, связанных со знанием текста произведения. Квест-игра построена по линейному типу; в игре задействованы 2 команды. Этапы представляют собой соревновательные задания. Выигравшая команда получает фрагмент ключевого задания. К финальному этапу участники должны объединить фрагменты, чтобы найти главный приз.

Материалы и оборудование: портрет И.Г. Ольшанского, пробка, автоматический карандаш, брюки, «Приключения Чиполлино», будильник, яйцо вареное, значок октябренка, журнал «Огонек», буханка хлеба, капли валерианы, наборы монет, карточки оранжевого и черного цвета по числу участников, таблицы цветные, «каляки-маляки», биографические энциклопедии, стаканы – 4 шт., 2 набора цифр от 1 до 4, соль, сахар, шипучая таблетка, сода, копия обложки книги, разрезанная на 7 частей.

1. Вступительное слово: обозначение темы мероприятия.

Библиотекарь: Сегодня мы с вами проводим квест-игру. Кто знает, что такое квест? Квест – это игра с заданиями. Сегодня мы проведем литературную квест-игру по произведению И.Г. Ольшанского «Невезучка».

Прежде чем мы приступим к игре, я хочу сказать несколько слов об авторе произведения «Невезучки».

2. Знакомство с жизнью и творчеством И.Г. Ольшанского.

Иосиф Григорьевич Ольшанский родился 22 декабря 1917 года в городе Кременчуге. В 1941 году окончил Московский институт философии, литературы и истории имени Н.Г. Чернышевского. С 1943 года (в годы Великой Отечественной войны) Иосиф Григорьевич служил в армии. С 1944 года Ольшанский учился на режиссерском факультете ВГИКа, а с 1949 года стал заниматься литературной работой. В основном Ольшанский писал киносценарии и занимался драматургией, но в его творческом наследии оказалась и книга, которая была написана о семилетнем мальчике. Эту книгу уже не одно поколение детей с удовольствием читает.

Библиотекарь: Кому из вас известная история жизни семилетнего мальчишки? В нашей игре мы проверим, насколько вы внимательно прочитали книжку.

3. Организационный момент.

Деление на 2 команды. С помощью веревочек (у библиотекаря готовы 2 комплекта веревочек разной длины; по общему сигналу игроки, вытянув свою веревочку, отыскивают обладателей предмета такой же длины и образуют с

ними команды) образуем две команды (рис. 1). Каждая команда будет на протяжении всей игры работать именно таким составом.



Рисунок 1 – Деление на команды

Правила игры: команды принимают участие на разных этапах квеста одновременно. За правильные ответы команда получает фрагмент рисунка, который в конце игры поможет выполнить главное задание.

4. Основной этап игры.

Задание первое: «Что за предмет?». *Цель:* развитие ассоциативного мышления.

Библиотекарь: Я буду показывать вам предметы, а вы постараетесь отгадать и записать, кому принадлежат эти предметы в произведении «Невезучка». Если угадали, команда получает сердечко. По количеству сердечек в каждой команде мы определим победивших на этом этапе.

Предметы: пробка, автоматический карандаш, брюки, «Приключения Чиполлино», будильник, витамины, значок октябрёнка, журнал «Огонек», полбуханки хлеба, капли валерианы, яйцо вареное.

Задание второе: «Дата рождения Кости Пробочкина». *Цель:* развитие мыслительных способностей.

Библиотекарь: Выполнив задание, вы сможете назвать дату рождения Кости Пробочкина. Перед каждой клеткой (см. Таблицу 1) есть наборы монеток, определите сумму монет в каждом наборе и запишите соответствующую цифру в ячейку Таблицы. С их помощью вам надо назвать точную дату рождения Кости Пробочкина. (*Правильный ответ – 29 февраля 1966 года.*)

Таблица 1 – Вариант набора монеток

1 руб. – 2 шт.	5 руб. – 1 шт. 2 руб. – 1 шт. 1 руб. – 2 шт.	1 руб. – 2 шт.	50 коп. – 2 шт.	5 руб. – 1 шт. 2 руб. – 1 шт. 1 руб. – 2 шт.	5 руб. – 1 шт. 1 руб. – 1 шт.	2 руб. – 3 шт.

Задание третье: «Полосатый рейс». *Цель:* снятие двигательного напряжения, развитие умения работать в команде и групповой сплоченности.

Вспомните, какой фильм смотрел Костя с мамой в кинотеатре?
(*Правильный ответ – «Полосатый рейс».*)

Каждой команде я выдаю карточки двух цветов: оранжевые и черные. Сейчас я буду показывать картинки, на которых составлен разноцветный узор, а задача вашей команды – выстроиться по узору. Сложность выполнения в том, что делать это надо в полной тишине.

Задание четвертое: «Каляки-маляки». *Цель:* развитие творческих способностей.

Библиотекарь: Если вы вспомните, то в альбоме, который подарил Косте друг Вовка, Мишка нарисовал «отвратительные рисунки». Представим, что рисунки, которые я вам раздала, тоже нарисовал Костин брат. Попробуйте их дорисовать или раскрасить так, чтобы получился рисунок или какой-то предмет.

По готовности задания каждая команда должна угадать, что изображено на рисунке соперников. Если угадали, то получают сердечко, если же нет, то сердечко остается в команде. По количеству сердечек в каждой команде мы определим победивших на этом этапе.

Задание пятое: «Красивые фамилии». *Цель:* формирование умения работать со справочной книгой.

Зачитывается фрагмент книги [3, с. 13].

Перед вами биографические энциклопедии – справочная литература, в которой содержится информация о людях. Этот тип справочников был создан для того, чтобы желающий мог узнать, кто есть кто. Сейчас мы устроим турнир

фамилий. Вы должны найти «необычные фамилии». За одну минуту каждая команда постарается найти как можно больше фамилий. Кто больше? (рис. 2).



Рисунок 2 – Работа с биографической энциклопедией

Задание шестое: «Время». Цель: развитие чувства времени, снятие двигательного напряжения.

Библиотекарь: Помните, в главе «Невезучкина тайна» Костя решил, что будет спать всего по 5 часов, и для этого он решил проснуться в 2 часа ночи. *Зачитывается фрагмент книги* [3, с. 36].

Сейчас мы с вами проверим, насколько вы умеете «чувствовать время». В течение одной минуты вы будете прыгать на одной ноге. Когда почувствуете, что прошла минута, вы должны будете остановиться. Сердечки получит та команда, в которой большее количество участников правильно «почувствует» время.

Задание седьмое «Невезучка-киноактер». Цель: развитие внимательности, умения работать на скорость и в команде.



Следующее задание, которое я хочу вам предложить, связано с еще одной главой книги. Вам необходимо разгадать шифр, с помощью которого вы узнаете, почему Костя не стал киноактером. Перед вами ключ шифра и задание (рис. 4). На выполнение задания – 2 минуты.

Рисунок 3 – Разгадывание шифра

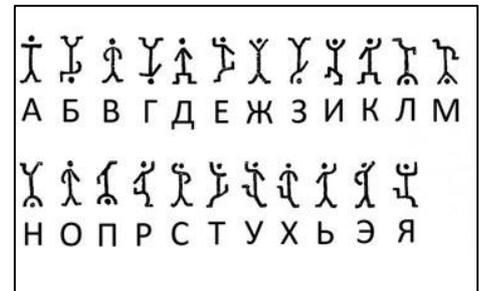
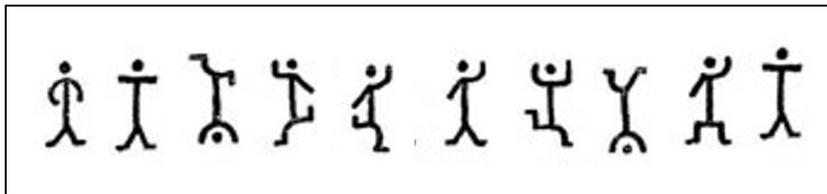


Рисунок 4 – Задание (слово) и ключ к нему

(Зашифрованное слово: *Гипотенуза* – имя кошки.)

5. Итоговое задание: объединение команд.

Библиотекарь: Литературный квест подошел к завершению. У каждой команды есть фрагменты. Пусть каждый участник команды напишет на этих фрагментах, что ему понравилось в книге И.Г. Ольшанского «Невезучка». А теперь подумайте, что надо сделать, чтобы найти главный приз:

- нужно объединиться. Соберите в одно целое то, что получилось из фрагментов;
- у вас получилась обложка книги. Скорее всего, именно там и находится подсказка, которая поможет вам найти главный приз игры.

6. Завершение мероприятия, подведение итогов встречи.

Вручение главного приза. Получение обратной связи от участников встречи.

Заключение: в ходе квест-игры все участники мероприятия были вовлечены в процесс; у каждого была возможность проявить инициативу, смекалку и находчивость. Разгадывая зашифрованные места и решая задачи квеста, игроки развивали эрудицию, логическое мышление, тактические и стратегические навыки, учились работать в команде. Дети, не прочитавшие произведения, не испытывали чувства неловкости и дискомфорта и активно принимали участие, что было учтено при разработке сценария квеста и заданий. В ходе обратной связи школьники высказали пожелание принять участие в подобном мероприятии, предложив варианты художественных произведений для будущей игры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Гусева Ю. Л. Творческие игровые программы для школьников / Ю. Л. Гусева. – Ярославль : Академия развития, 2008. – С. 4. – Текст : непосредственный.*
- 2. Играем КВЕСТ в библиотеке : методико-библиографическая консультация. – Текст : электронный // МБУК ЦГБ им. В. Маяковского, Информационно-библиографический отдел. – Саров, 2013. – URL: <http://ru.calameo.com/books/0022739649dd2c156834f> (дата обращения: 25.03.2020).*
- 3. Ольшанский И. Г. Невезучка: несколько смешных историй из жизни семилетнего человека, которому не везет : сборник рассказов / И. Г. Ольшанский ; иллюстратор П. П. Репкина. – Москва : Нигма, 2019. – 64 с. : ил. – Текст : непосредственный.*
- 4. Щукина Т. Ю. Квест-игра в детской библиотеке. – Текст : электронный / Т. Ю. Щукина // Наука и образование: новое время. – 2016. – № 4. – С. 304–308. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=26587877> (дата обращения: 25.03.2020).*