

## «Квест-выставка как актуальная форма работы с детьми и подростками»

### Уважаемые коллеги!

Работая с детьми, мы понимаем, насколько важную роль играет чтение в развитии подрастающего поколения, поэтому стараемся использовать разнообразные формы и методы библиотечной работы по привлечению детей и подростков к чтению.

В большинстве своём, население воспринимает библиотеку как хранилище со стеллажами, заставленными книгами. Разрушая этот стереотип, многие библиотеки существенно изменили подходы к работе с читателями-детьми, преобразили своё пространство, сделав приоритетными досуг и общение, внедрили «шумные» формы работы. Другие сходятся во мнении, что библиотека не должна утрачивать свою первоначальную функцию, то есть она должна быть территорией чтения, интеллектуального досуга и общения.

Предлагаем вашему вниманию полезный материал о применении в библиотечной практике такой формы работы с юными читателями, как **квест-выставка**.

Яркая, интересная и нестандартная квест - выставка не только привлечет внимание к представленным изданиям, но и активизирует познавательную деятельность юных читателей, вызовет всплеск эмоций и желание взять книгу.

Давайте подробнее рассмотрим *методику оформления такой выставки*.

Технологический подход остаётся таким же, как в традиционной выставочной работе: выбор темы, определение целевого и читательского назначения, отбор документов, разработка структуры, определение заголовка, подбор цитат, иллюстраций, предметов, размещение рекламы и анализ эффективности.

Разрабатывая структуру, определяем маршрут, составляем карту путешественника, библиографический список представленных на выставке документов. Помимо книжных изданий и периодики, можно использовать



иллюстративный материал и аксессуары, содержательно связанные с тематикой выставки и дополняющие её в качестве фона. Подбираем различные шрифты для заголовка, разделов и цитат, натуральные предметы и бутафорию. Продумываем смысловые, предметные, декоративные, художественные и конструктивные

аксессуары. Это цитаты и аннотации, картины и репродукции картин, иллюстрации и фотографии, природный материал, предметы и вещи, помогающие отобразить тематику выставки и создать образ. Морские и сухопутные карты сокровищ, маршруты вымышленных стран или городских лабиринтов, конверты с таинственными артефактами — всё это интригует, увлекает, втягивает в игру. А если задание увлекает, то книга или тема остаются в памяти надолго. Однако какой бы не была книжная выставка, не стоит забывать, что в центре внимания — книга, а вся атрибутика является лишь её дополнением. Главная задача выставки — представить книги и другие виды документов. Хорошее оформление, различные материалы и аксессуары — это не цель, а лишь средство, помогающее решить поставленную задачу. Поэтому они должны не заслонять книгу, а наоборот, привлечь к ней внимание.

Квест-выставка не предлагает детям готовых формул, а обогащает их образами, картинками, поступками и событиями, на которых видны связующие нити. Она не отягощает путешественника целым грузом фактов, а скорее обучает ребят приемам и способам, которые помогут их постичь и не дает готовых ответов на задания, тем более не выдумывает для него детских ответов.

Основная цель проведения квест-игры не в том, или не только в том, чтобы развлечь и обеспечить досуг ребенка, а попытаться увлечь, заинтересовать, научить его работать с книгой, и в конечном итоге, способствовать продвижению книги и чтения среди детей и подростков.

Подготовка, оформление и проведение таких выставок требует немалых временных затрат, но и обеспечивает максимальную отдачу.

Особенность структуры состоит еще и в том, что квест - выставка должна быть составлена таким образом, чтобы было интересно играть даже одному читателю, проходящему за книгой. В таком случае, у ребенка появляется возможность в самостоятельной работе, и с помощью библиотекаря он в полной мере может проявить свои знания и умения.



Выставка учит ребёнка двум сложнейшим вещам – управлять и делать выбор. В ходе путешествия с картой или иным атрибутом квест-выставки у юного читателя должно сформироваться чёткое убеждение: он хочет пройти путь исследователя до конца, выполнить все задания (этапы) и выбрать для себя

наиболее понравившуюся книгу.

Различные по тематике, возрастному критерию, продолжительности квест-выставки, без сомнения, привлекают внимание читателей и пользуются большой

популярностью. При этом можно выбрать тактику - от простого к более сложному. То есть, если в начале года детям предоставлялись подсказки, и ответы можно было найти на выставке, то к концу года, они получают большую самостоятельность, и в поисках ответов вынуждены будут обращаться не только к книгам с выставки, но и стоящим на книжных стеллажах. Таким образом, они получают возможность подробнее ознакомиться с расстановкой фонда, узнать, как и где найти нужную книгу.

При общих правилах каждая квест-выставка имеет свою особенность. Приведем несколько примеров таких выставок из опыта работы детской библиотеки имени Н. Островского города Каменск-Уральский Свердловской области.



В год экологии была организована квест - выставка *«Путешествие в страну «Экология»*, рассчитанная на читателей среднего и старшего школьного возраста. Следуя экологическим маршрутом старинной карты и отвечая на вопросы, юные путешественники получали бесценные знания и зарабатывали первоначальный капитал (бонусные баллы). Для поиска правильного ответа в составлении кроссворда ребята пользовались научно-популярной литературой, представленной на выставке. Испытывая затруднения, они отправлялись за подсказкой на необитаемый остров, а затем снова возвращались на основную тропу. В результате, преодолев весь нелегкий путь, ребята узнали, что такое экология, экосистема, биосфера, ареал и многое другое.

*«Литературный экокклад»* – это второй экологический маршрут, предложенный читателям младшего школьного возраста. На этот раз детям предстояло отправиться в книжное путешествие по произведениям советских и российских писателей - природоведов: М. Пришвина, В. Бианки, Н. Сладкова, Е. Чарушина и др. Все задания и литературная карта находились в сундучке Старичка – Лесовичка. Ребятам необходимо было пройти 10 этапов, на каждом из которых их ждал вопрос определенной категории («Птичий гомон», «Зеленые страницы», «Лесные загадки» и т. д.). Играть было легко и интересно, поскольку дети любят и хорошо знают книги о природе. Кроме того, игра дает возможность проявить знания и смекалку, а также показать свое умение работать с книгой. Следуя маршруту морской карты и отвечая на вопросы, юные путешественники зарабатывали первоначальный капитал. Стоимость правильного ответа – 5 баллов. В результате, преодолев все испытания, ребята добрались до сундука с кладом, разгадали кроссворд, узнали кодовое слово и заработали бонусные очки.

Все «знатоки экологии» получили Дипломы участников, а победитель – почетное звание «Эрудит года Экологии».

**«Разыгранный сюжет»** – так называется цикл квест-выставок, посвященных юбилеям детских писателей. Первая квест-игра под условным названием **«Играем в сказку»** была создана по произведениям замечательных сказочников: Л. Кэрролла, А. Милна, В. П. Катаева, А. К. Толстого и адресована младшим школьникам. Ребята выбирали один из лепестков яркого сказочного «цветика – семицветика» с изображением Винни-Пуха, Алисы, других сказочных персонажей и выполняли предложенные задания. В случае незнания правильного ответа, приходилось поработать дешифровщиком: зашифрованную подсказку (номер страницы) можно было найти в книге с помощью специальной таблицы, где буквенный алфавит соответствует определенной цифре. Книги помечены стикером цвета соответствующего гамме лепестков «цветика - семицветика».

**«Приключения в мультсказке»** – вторая выставка - игра из цикла «Разыгранный сюжет», посвященная творчеству Г. Б. Остера и Э. Н. Успенского. Ребятам младшего возраста предстояло проявить свои знания известных мультипликационных фильмов, ответив на вопросы о любимых персонажах. И вновь дети отправились в путь с картой, импровизированным игровым полем. Карта представляла собой переплетенный сюжет книги «Меховой интернат» Э. Успенского. При затруднении ответы можно было найти в книгах, по которым сняты мультфильмы. Несмотря на то, что ребята хорошо знают мультфильмы, оказалось, что на некоторые вопросы ответы можно было найти только в книге. Дети были заинтересованы этим фактом и охотно брали книги для чтения дома.

Традиционно к Международному Дню родного языка (21 февраля) в библиотеке оформляется книжная выставка. На умение работать со справочной литературой и на знание русского языка была рассчитана **квест - выставка «Библиопогружение в мир слова»**. Дети отправились в виртуальное путешествие, вооружившись словарями, справочниками и энциклопедиями. На пути познания их ожидало несколько остановок, на которых нужно было справиться с заданиями обучающего характера, воспользовавшись различными словарями: орфографическим, орфоэпическим, словарем антонимов и т.д. Каждый юный путешественник мог воспользоваться своеобразным Компасом в море справочной литературы, роль которого выполнял специальный буклет, как вариант карты, являющийся обязательным атрибутом квест - игры.

**Квест - выставка «Знай свой город!»** была организована с целью ознакомления юных читателей с литературой краеведческого характера в игровой форме. Приняв участие в игре, таившей в себе множество тайн и загадок, дети смогли попасть в те уголки города, в которых еще не бывали, узнать много нового и интересного, побывав на нескольких станциях, каждая из которых представляла определенный тематический пласт литературы о городе. Чтобы ребята не

заблудились в пути, для них была подготовлена карта с пронумерованными станциями. На остановке необычного маршрута по городу – «Сказочные достопримечательности» – ребята искали мифы и легенды, связанные с происхождением памятников природы, и увлеченно угадывали их названия. В задании под названием «Литературная прогулка», юным краоведам пришлось приложить немало усилий, чтобы вспомнить улицы города, названные в честь известных писателей. Остановка маршрута под названием «Красногорская прогулка» была связана с описанием архитектурных памятников города. Совершив путешествие на станцию «Городские лабиринты», дети отвечали на вопросы, связанные с историей города. В завершении необычного квест – путешествия участникам было предложено своими руками изготовить макет пушки, являющейся символом города и выстроенной по приказу Петра I.

**Квест - выставка «Галактический блиц»** была подготовлена для



подростков. Книги российских и зарубежных авторов приоткрыли многогранность жанра фэнтези и научной фантастики. В чем же особенность данной квест - выставки? Отправляясь в экспедицию по планетам далеких галактик, участник получает импровизированный бумажный билет в космос, в котором он пишет свое имя, дату вылета и пункт назначения (планету). Выполнив все задания, отыскав космические артефакты и составив кодовое слово (фамилия

писателя - фантаста), путешественник сможет вернуться на Землю. Задания находятся в конвертах, вложенных в книги. Артефакты представлены в виде иллюстраций в трех вариантах, один из которых является правильным, и находятся также в конвертах. Кодовое слово из букв, обозначенных на обратной стороне артефактов, ребята составляют, открывая последний конверт. В данном случае это фамилия советского писателя - фантаста К. Булычева. Следуя предложенному маршруту, и разгадав все секреты, ребята получают бесценные знания и 5 баллов в свою копилку квест - игр. В Приложении 1 представлены примеры заданий подобной квест - выставки.

**Квест – выставка «Замурчательные книги»** была посвящена Всемирному дню кошек (1 марта). Знакомство с книгой может быть необычайно увлекательным, если это квест по страницам книг известных и любимых детских писателей о кошках: «Новые кошки в доме» Дорин Тови, «Мурли» Анни Шмидт, «Восемь лап четыре уха» В. Нехаева, «Загляни ко мне на Рагнарек» С. Лавровой, «Мурр из племени боевых котов» С. Волкова и др.



Книги, представленные на выставке, в буквальном смысле открывают секреты. Они рассказывают об истории одомашнивания кошек, их образах в религии и мифологии. В чем же особенность этой выставки - игры? Следуя по предложенному маршруту с котом Мурром, дети разгадывают секреты, составляя кроссворд. Кто пройдет путь до конца, заработает 5 баллов в свою копилку квест - игр. После прочтения книги, находящейся на выставке, детям предлагается придумать свой интересный вопрос по сюжету прочитанного произведения следующему читателю.

Если юный читатель интересуется, что будет дальше, после этой квест - выставки, это значит, что она заинтересовала, захватила его полностью, что работа, сделанная библиотекарем, не прошла впустую. И значит, стоит начинать новую увлекательную историю.

Работать вовсю! (Вместо послесловия)

«...Чтобы дать читателю много, надо отдать ему все, что у тебя есть» – заметил С. Я. Маршак. Библиотечный мир должен быть выстроен на совесть, открыт и прочен, иначе ребенок почувствует фальшь мгновенно. Мир квестов удобен, увлекателен и желанен для детей, но создан он взрослыми людьми, его философия, его масштабы не игрушечные. Поэтому и знания, полученные детьми в процессе прохождения пути квест – выставки и чтения представленных на ней книг, – подлинные, неупрощённые, они остаются с человеком на всю жизнь. В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни.

## **Приложение 1**

### ***Задания участнику квест – выставки «Галактический блиц»***

Каждое задание находится в конверте, вложенном в книгу. В конверте также находятся три изображения, так называемые артефакты или варианты ответов. На оборотной стороне изображений напечатана буква, одна из которых и является правильным ответом. Из букв юный путешественник квеста составляет зашифрованное слово – фамилию писателя - фантаста, книги которого представлены на выставке.

1) Бороздя просторы Вселенной и пролетая мимо множества астероидов и планет, на вашем корабле внезапно заработали мониторы, зажглись кнопки пульта, и над ними закружилась голограмма с изображением астероида.

Послышался голос корабля: «...Совершена экстренная посадка на неизвестном астероиде. Жертв нет. Повреждения значительные. Неисправны оба двигателя, оторван хвост. Корабль может передавать сигнала бедствия и поддерживать минимальный уровень кислорода в течение 15 лет ... Кстати, у нас механики производят починку в отсутствие заказчика. Они пользуются...». **Чем пользуются космические механики?** Ответ Вы найдете в книге К. Булычева «Пришельцы в Гусяре» на стр. 170.

2) «...Три звезды созвездия Центавра оказались самыми близкими соседками Солнца. Ближайшей была Проксима – тусклое маленькое солнце, окруженное тремя планетами, причем Карма стала первым миром, куда в конце XXII века отправились первые люди - переселенцы. Двойную звезду Альфа Центавра, она же Толиман светил чуть слабее Солнца, планета .... вполне годилась для колонизации». **Какая планета годилась для колонизации?** Ответ Вы узнаете из книги К. Мзареулова «Галактический блиц» на стр. 47.

3) «...В изголовье кровати к спине приделана небольшая полка, это моя библиотека. Экипажу не разрешается брать на борт много книг, потому что это изрядный груз, так что у меня их всего несколько. Я выбрал те восемь, которые отец брал с собой на «Аврору». Теперь мне нравилось, что они здесь, их кожаные корешки с тисненными названиями – будто друзья, ожидающие моего возвращения». **Какие книги взял с собой на воздушный корабль юнга, главный персонаж из всемирно известной книги К. Оппель «Небесный скиталец».** Ответ Вы найдете в книге на стр. 92.

4) Отправляясь в далекое путешествие, ваша отважная команда направилась на поиски.... **На поиски чего? Узнать о чем вам поможет книга А. Ливадного «Испытание Бездной» на стр. 260.**

«...Жизнь уже сейчас постепенно переходит на соседние материки, и думаю, что вскоре мы опять выйдем в космос и направим свои усилия на поиски...».

5) Космонавты вышли из звездолета и стали исследовать местность. «...Один из капитанов сбегал в ракету и принес..., которые открыли и раздали без особого шума. Мало-помалу люди разговорились. Капитан сел и сделал краткий обзор полета...» **Что принес капитан?** Узнать эту тайну Вам поможет книга Р. Брэдбери «Марсианские хроники» на стр. 89.

6) Мы находимся сейчас на одной из планет в созвездии Кассиопея. **А вы знаете, как выглядит это созвездие?** Помочь выбрать верный ответ вам поможет книга А. Бахтиной «Книга звезд».

7) «Гордо расправив плечи, Джерри вошел в воздушный шлюз и через секунду услышал за спиной глухой стук закрывающегося внутреннего люка. Тут же распахнулся люк корабля, и Джерри шагнул туда. В шлюзе его поджидал безобразный гуманоид семи фунтов роста. Гуманоид швырнул в люк ....» **Что швырнул гуманоид в люк?** Ответ Вы сможете найти в книге «Миры» Г. Гаррисона на стр. 337.

8) «Много лет назад на шести планетах класса А жили... Но они ушли, предоставив их людям. Человечество разом и надолго решило демографическую проблему». **Кто жил много лет на тех планетах?** Ответ Вы найдете в книге Р. Ароматова «Принцип невмешательства» на стр. 18.

9) «Отколовшиеся от Земли миры жили за счет ..., энергостанций, космодромов, орбитальных оранжерей, построенных во времена прежней Федерации». **Вставьте пропущенное слово в текст.** Ответ Вы сможете найти в книге К. Мзареулова «Звездный блицкриг» на стр. 188.

10) «...Экспедиция перестроила ряды и отправилась в обратный путь. Не прошла она сотню шагов как ее обогнал..., нагруженный чем-то таинственным». **Кто обогнал экспедицию?** Ответ Вы найдете в книге Г. Садовникова «Продавец приключений» на стр. 93.

### **Библиография:**

1. Дегтева, Л. И. Детская библиотека – территория чтения или досуга? / Дегтева Л. И. // Библиотечное дело. – 2018. – № 23 (329). – С. 10 - 12.

2. Цухт, Н. А. Квест - выставка в детской библиотеке / Цухт Н. А. // Библиотечное дело. – 2018. – № 12 (318). – С. 40 - 43.

3. Цухт, Н. А. Разыгранный сюжет или квест - выставка в детской библиотеке [Электронный ресурс] / Н. А. Цухт. - Каменск-Уральский. - Режим доступа: <http://cbs.kamensk.ru/sobytiya/professionalam/1783>.