

Министерство образования и науки Республики Адыгея

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного
профессионального образования Республики Адыгея
«Адыгейский республиканский институт повышения квалификации»**

Использование квест-технологий в работе школьной библиотеки



Майкоп, 2021

Печатается по решению экспертной комиссии по издательской деятельности ГБУ ДПО РА «АРИПК» (протокол №2 от 08.06. 2021г.)

Ответственный за выпуск:

Шорова Жанна Казбековна, заместитель директора по научной и инновационной деятельности Государственного бюджетного учреждения дополнительного профессионального образования Республики Адыгея «Адыгейский республиканский институт повышения квалификации»

Библиотечный опыт обобщила:

Джаримова Роза Нурбиевна, руководитель регионального ресурсного информационно-библиотечного центра (РРИБЦ) Государственного бюджетного учреждения дополнительного профессионального образования Республики Адыгея «Адыгейский республиканский институт повышения квалификации»

Рецензенты:

Максименко Ульяна Владимировна, зав. кафедрой педагогики, психологии и управления образованием ГБУ ДПО РА «Адыгейский республиканский институт повышения квалификации», кандидат психологических наук, член Южно-Российской Гильдии психотерапии и тренинга;

Донцова Наталья Викторовна, зав. научно-методическим отделом НБ ФГБОУ ВО «Адыгейский государственный университет»

Использование квест-технологий в работе школьной библиотеки : обобщение опыта работы / авторы-составители: Р. Н. Джаримова, Н. А. Иглина. - Майкоп : ГБУ ДПО РА «АРИПК». - 2021г. – 52с.

В обобщении опыта работы Иглиной Наталии Александровны, зав. библиотекой МБОУ «Эколого-биологический лицей № 35» представлены теоретические аспекты использования квестов, материалы об истории создания квестов, его разновидностях, методика организации и проведения библиотечных квестов. В приложении представлен разработанный и апробированный автором практический материал по организации и проведению квест-игры в школьной библиотеке.

Представленный опыт работы автора с использованием квест-технологий в библиотечной практике позволит разнообразить работу библиотек как организаторов интеллектуального досуга и внести свой вклад в решение важнейших задач – пробуждение интереса к чтению, формирование читательской компетентности и повышение их информационной культуры.

*За стилистику и содержание публикуемых материалов
ответственность несут авторы - составители*

Информационный лист.....	3
Введение.....	7
1. Теоретические аспекты использования квест-технологий в работе школьной библиотеки.....	10
1.1. История возникновения квест-технологий.....	10
1.2. Веб-квест как форма проблемного обучения.....	12
1.3. Классификация веб-квестов.....	13
1.4. Цель, структура и этапы веб-квеста.....	15
2. Организация и проведение квестов в школьной библиотеке ..	18
2.1. Библиоквест – активная форма массовой работы.....	18
2.2. Библиотечно-информационный квест.....	24
Заключение.....	25
Приложение 1	27
Приложение 2	28
Приложение 3.....	33
Приложение 4.....	36
Приложение 5.....	47
Список литературы.....	52

Информационный лист

Одна из важнейших задач школьной библиотеки на сегодняшний день заключается в том, чтобы заинтересовать подрастающее поколение чтением и способствовать дальнейшему развитию читательской активности. Пробуждению интереса школьников к чтению, развитию интеллекта и творческих умений способствует правильно организованная массовая работа с читателями. В своей библиотечной практике Наталия Александровна активно использует новые интерактивные формы работы с читателями.

Наталия Александровна Иглина, зав. библиотекой МБОУ «Эколого-биологический лицей № 35», МО «Город Майкоп». Окончила ФГБОУ ВО «Краснодарский Государственный институт культуры и искусств» по специальности: «Библиотекарь-библиограф массовых и научных библиотек». Награждена Почетной грамотой Министерства образования и науки Республики Адыгея. Является руководителем городского методического объединения (ГМО) школьных библиотекарей с 2015 года. Педагог-библиотекарь активно взаимодействует с библиотеками других образовательных организаций города Майкопа и Республики Адыгея, городскими ЦБС, библиотекой ФГБОУ ВО «АГУ» и ФГБОУ ВО «МГТУ», с региональным ресурсным ИБЦ ГБУ ДПО РА «АРИПК».

Наталия Александровна - замечательный библиотекарь-новатор, творчески мыслящий педагог, давно заслуживший признание коллег и своих читателей. За время работы в лицее педагог проявила себя как опытный организатор творческих мероприятий, владеющий современными образовательными, библиотечными технологиями. Основным направлением своей работы она считает привлечение к чтению как можно больше обучающихся лица и их родителей. Ее читатели получают возможность развивать и реализовать свои способности в разных формах деятельности, участвуя в проектной и исследовательской деятельности на уроках и во внеурочное время.

Наталия Александровна активно внедряет в практику библиотечные уроки, внеурочные занятия, интегрированные уроки с использованием игр, способствующих повышению скорости чтения. Начиная с 2016г. библиотека МБОУ «Эколого-биологический лицей № 35» проводит школьный чемпионат по чтению вслух «Страничка 20» среди учащихся начальных классов и «Страница 20» среди учащихся старших классов, который на сегодняшний день набирает обороты. Цель - развитие и популяризация культуры чтения среди учащихся, знакомство с лучшими образцами российской и зарубежной литературы в востребованном игровом формате Чемпионата. Эти мероприятия способствует привлечению новых читателей в

библиотеку лицея, повышают читательскую активность, выявляют наиболее одаренных читателей и готовят их для дальнейших конкурсов, например, таких как «Живая классика». По мнению автора, такие мероприятия способствуют **продуктивному чтению**.

Наталия Александровна является главным редактором лицейской газеты «Твое время», почетным участником Всероссийского лагеря сельских библиотекарей, где проводила лекции, мастер-классы, квесты для сельских библиотекарей из более 100 регионов России.

Она, прекрасный организатор и участник многих республиканских и Всероссийских сетевых библиотечных акций, так в 2019/2020 учебном году на базе лицея был организован и проведен ряд сетевых проектов и акций:

- «Краеведческая карта деятельности школьных библиотек». Целью реализации данного проекта было создание единого банка данных по краеведческой литературе.

- «Юбилей любимой книжки» - сетевой квест для обучающихся 5-6 классов городских школ. По результатам проведения квест-игры Наталией Александровной были разработаны методические рекомендации, размещенные на сайте МБОУ «Лицей № 35».

- «Блокадная ласточка» - межрегиональная сетевая акция, посвящённая 75-летию полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады, к которой присоединились коллеги из Краснодарского края. Акция завершилась патриотическим квестом «Непобедимый Ленинград» для учащихся 8-х кл.

- «Голубь в окне» - патриотическая сетевая акция, посвященная 75-й годовщине Победы в ВОВ», была объявлена МБОУ «Эколого-биологический лицей 35» г. Майкопа.

- «Спасибо Учителям» - акция по созданию роликов от учащихся и родителей в поддержку учителей, находящихся в условиях изоляции и обучающихся наших детей в дистанционном режиме.

Совместно с учителем истории лицея Леусенко Викторией Андреевной, библиотека лицея разработала интерактивную карту «Герои Победы в названиях улиц города Майкопа», которую с успехом презентовали на уроках Памяти первого сентября 2020г. Являясь членом координационного совета научного общества «Премьера» в рамках МБОУ «Эколого-биологический лицей №35» г. Майкопа, она разрабатывает со своими читателями различные проекты. Является победителем республиканского конкурса проектов по патриотическому воспитанию учащихся «Фотокопия нашей судьбы», посвященного 70-летию Победы; победителем республиканского конкурса по экологическому воспитанию и образованию учащихся в номинации

«Школьная библиотека»; победителем городского конкурса по созданию ИБЦ.

Наталия Александровна – креативный библиотекарь, который умеет работать в команде, постоянно развивается как личность и повышает свою квалификацию в области цифровых информационных технологий.

Педагог принимает активное участие в работе всероссийских и республиканских вебинаров и семинаров. В 2020 году она выступила в качестве спикера в вебинаре «Лайфхаки для работы школьной библиотеки в режиме онлайн», который был проведен Информационным центром «Библиотека имени К.Д. Ушинского» РАО, по теме «Роль и место школьной библиотеки в организации интеллектуального семейного досуга в режиме самоизоляции». Участвовала в работе методической площадки «Перспективы развития школьных информационно-библиотечных центров» в рамках Всероссийского семинара-совещания, где презентовала опыт своей работы по использованию квест-технологий в библиотечной практике; межрегионального семинара-совещания «Региональная информационно-библиотечная сеть: проблемы и перспективы» по теме «Школьная библиотека в контексте проекта «Читающая школа».

Опыт работы Наталии Александровны представлен на страницах информационно-методического журнала «Школьная библиотека», который является официальным печатным органом общероссийской общественной организации Ассоциация школьных библиотекарей русского мира (РШБА). В 2020-2021гг. в журнале «Школьная библиотека» опубликованы 3 статьи автора:

- Иглина, Н.А. Школьная библиотека – центр интеллектуального и физического здоровья и благополучия / Н.А. Иглина // Школьная библиотека. – 2020. - № 5. – С.19-22

- Иглина, Н.А. Читаем вслух и побеждаем! (школьный чемпионат по чтению вслух) / Н.А. Иглина // Школьная библиотека. – 2021. - № 3. – С.20-26

- Иглина, Н.А. Космос: познаем, думаем, рассуждаем (интегрированный урок в начальных и средних классах) / Н.А. Иглина // Школьная библиотека. – 2021. - № 4. – С.74-80

Ежегодно, в ГБУ ДПО РА «АРИПК» в рамках курсов повышения квалификации педагог представляет свой опыт работы по проведению сетевых образовательных библиотечных акций и проектов в школьной библиотеке, проводя практические занятия с участием слушателей курсов. Представляет материалы по организации внеурочной деятельности в школьной библиотеке в части формирования читательской и

информационной компетентности.

Наталия Александровна является инициатором проведения различных сетевых образовательных проектов и квестов. Одним из эффективных способов автор считает вовлечение детей в захватывающую игру, представив, таким образом, чтение элементом приятного досуга. В библиотечной деятельности МБОУ «Эколого-биологический лицей № 35» большой популярностью пользуются такие игровые интерактивные технологии, как квесты. В своей практике Наталия Александровна использует два вида квеста: историко-краеведческий и литературный. Квест расширяет кругозор, способствует развитию аналитического, критического и творческого мышления, навыков решения задач в процессе работы в команде.

Главной задачей лицейской библиотеки по возрождению традиций семейного чтения является информационно-методическое обеспечение процесса чтения и содействие просвещению родителей. С 2018 года лицейская библиотека под руководством педагога-библиотекаря поддерживает инициативу профессионального сообщества (РШБА) и работает по программе «Читающий лицей» в рамках проекта «Читающая школа – читающая мама - читающая страна». В рамках программы «Читающий лицей» проводит курс по внеурочной деятельности: «Чтение с увлечением» среди 5-6 классов; конкурсы и фестивали книг, встречи с писателями, конкурсы для родителей и учащихся.

Наталия Александровна обладает достаточным уровнем профессионального мастерства, массовые мероприятия, организованные под ее руководством заслуживают положительного внимания. Профессиональное мастерство педагога, ее творческий дух, преданность своему делу, и, конечно же, любовь к детям вызывают заслуженное уважение коллег, родителей и многочисленных благодарных читателей.

Пояснительная записка

Когда-то наша страна считалась самой читающей страной в мире. Читали всегда и везде: в школе, дома, в транспорте, на работе. К сожалению, сегодня значительно снизился интерес к чтению, выросло целое поколение - «дети не читающие». В настоящее время у учащихся наблюдается слабая мотивация к чтению книг, что приводит к кризису читательской культуры. Читатели становятся бездумными потребителями информации. Молодое поколение больше занято общением в популярных социальных сетях, где часто отсутствует элементарная культура, что свидетельствует о низком уровне грамотности, которая просто необходима человеку, чтобы быть

успешным.

Стимулирование чтения, возрождение и развитие интереса к книге среди всех слоев населения - главная задача общества и в первую очередь библиотек. В школьной библиотеке, как структурном звене образовательной организации, популяризация чтения является одной из основных задач. Библиотека, являясь проводником книжной культуры, предоставляет первый книжный опыт ребенку.

В условиях реализации ФГОС возрастает роль библиотеки как одного из дидактических ресурсов достижения планируемых результатов. Библиотека должна способствовать формированию информационной и читательской компетентности школьников путем проведения различных библиотечных мероприятий по приобщению к чтению школьников.

Цель опыта: способствовать формированию читательской компетентности, продвижению книги и интереса к чтению, повышению престижа школьной библиотеки и организации культурного досуга; а также обобщить и распространить методический опыт интерактивных форм работы автора с использованием квест-технологий в библиотечной практике.

Обоснование актуальности опыта на современном этапе:

Дефицит информационной культуры – одна из самых актуальных проблем на сегодняшний день. Низкий уровень культуры чтения, увлеченность гаджетами привели к потере интереса к книге и чтению. Снижение интереса к чтению связано не только с растущим влиянием Интернет-культуры, но и достаточно значимой является, и причина, связанная с неэффективностью форм и методов приобщения школьников к чтению.

Актуальность опыта определена необходимостью приобщения школьников к чтению в игровой форме в библиотечных проектах и квестах для формирования информационной культуры школьника и повышения уровня читательской компетентности, которая в свою очередь является одним из ключевых требований ФГОС.

Одним из важных аспектов в библиотечной практике автор считает повышение мотивации к чтению книг, обучая самостоятельному поиску и отбору, оказывая информационную поддержку в проектной и исследовательской деятельности обучающихся.

Перспективность (возможность использования опыта в библиотечной практике): практический опыт автора может быть использован педагогами-библиотекарями, основная цель которых - это возрождение интереса к книге, чтению, развитие творческих способностей и воспитание информационной культуры школьников. Предложенный опыт по

использованию квест-технологий в библиотечной практике можно реализовать как с детьми начальной школы, так и средним и старшим звеном.

Педагогом-библиотекарем проведено более 20 квестов по экологии, истории, литературе. Разработанные ею квесты уже получили апробацию в Татарстане, Башкирии, Тверской области, Санкт-Петербурге, Москве и в Республике Мари Эл. Она является наставником среди молодых школьных библиотекарей республики и других городов России.

Значимость и практическая направленность опыта: практическая реализация представленного опыта способствует пробуждению интереса к книге и чтению, позволяют развивать творческие способности и интеллект школьников, формированию читательской компетентности как неотъемлемой составляющей личности ребенка.

Проведение квестов будет способствовать раскрытию внутреннего мира, определению жизненных ценностей, развитию самостоятельности суждений, тем самым повышая уровень общей информационной культуры школьников. Интеллектуальная игра в библиотеке является формой занятий, которая стимулирует познавательный интерес школьников, выходит за рамки стандартной программы обучения, заставляет детей получать удовольствие от поиска и усвоения новых знаний.

Новизна представленного опыта заключается в системном подходе к формированию читательской компетентности, путем использования в библиотечной практике современных образовательных форматов работы, реализуемых в рамках различных проектов.

Новизна опыта проявляется в интеграции возможностей современных информационных и деятельностных технологий с традиционными и инновационными подходами. Современная библиотека уже не может ограничиваться лишь хранением литературы и передачей некоего объема знаний, она становится центром слияния культурной, научной, образовательной, просветительской и коммуникационной сфер, центром поддержки и развития чтения, формирования читательских интересов.

Представляемый педагогический опыт по степени новизны характеризуется комбинацией элементов известных методик; рационализацией и усовершенствованием отдельных сторон педагогического труда. Для работы в начальных классах характерна передача и приобретение знаний, при этом используются: словесный, наглядный, практический метод. Для средней и старшей школы характерна учебно-познавательная деятельность учащихся, при этом используются: объяснительно-иллюстрационный, репродуктивный, исследовательский, проектный метод и метод стимулирования и мотивации познавательной деятельности.

В связи с этим, совершенно очевидно, что необходим качественно новый подход к процессам сбора, передачи и доведения до пользователя информации с помощью информационно-коммуникационных технологий, позволяющих педагогу-библиотекарю расширить направление работы по формированию читательской компетентности.

Новые формы библиотечной работы должны быть и увлекательными, и познавательными, содержать элементы соревнования, давать ребятам возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде... Одним из активных способов формирования у пользователей навыков работы с информационными ресурсами является использование квест-технологий, а именно проведение командной квест-игры.

Обращение детей к литературным героям в игровой форме в библиотечных проектах и квестах, способствует приобретению опыта коллективного мышления, стимулирует познавательные процессы. Квест – это возможность проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений. Что же это за игра? В чем ее суть и чем она полезна?

1. Теоретические аспекты использования квест-технологий в работе школьной библиотеки

1.1. История возникновения квест-технологии

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 является собственно повествование, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту, или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п.

Существуют следующие жанры квестов:

Эскейп-рум или как выбраться из комнаты. Эскейп-рум - это интеллектуальная игра, в которой участников запирают в помещении, из которого они должны выбраться за определенное время, находя предметы и решая головоломки.

Квест в реальности (живой квест). В отличие от эскейпа, здесь необязательно искать выход. Игроки могут спасать вселенную, защищать от посягательств темных сил.

Квест-перформанс. Этот жанр предполагает присутствие в комнате актеров, которые могут направлять игровой процесс.

Экшн игра или спортивный квест. В этом виде жанре используются различные препятствия, которые сочетаются с необходимостью быстро решать логические задачи, подключая к их решению всю команду.

Морфеус квест. Игра, происходящая в воображении. Все участники играют с завязанными глазами на протяжении всей игры. Здесь, также присутствуют актеры и ведущий.

Квест, по мнению Т. Марча - это учебная структура, использующая ссылки на важные ресурсы в Интернете. Мотивируя учащихся к исследованию какой-либо проблемы, тем самым развивают их умение работать как самостоятельно, так и в группе (на заключительном этапе).

Другой вид интерактивных игровых технологий - это веб-квесты. Квест-технологии отличаются от традиционных игр поиском информации в сети Интернет и заданиях проблемного характера. Для веб-квестов характерно глубокое «погружение» в открытое информационное пространство.

На сегодняшний день большую популярность приобретают образовательные квесты.

По классификации И. Н. Сокола образовательные квесты различаются по:

- форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиаквесты, квесты на природе, комбинированные);
- режиму проведения (в реальном режиме, виртуальные, комбинированные);
- срокам реализации (краткосрочные, долгосрочные);
- форме работы (групповые, индивидуальные);
- предметному содержанию (моноквест, межпредметный квест);
- структуре сюжетов (линейные, нелинейные, кольцевые).

Разновидности квестов

Головоломки (сбор предметов и их использование).

Современные приключенческие игры. Отказ от сложных головоломок и долгих раздумий в пользу быстро сменяющихся действий. Отличительная черта данного направления – атмосферность, заставляющая игрока погрузиться с головой во вселенную игры.

Покинуть комнату – участник или команда участников ищет выход из запертого помещения.

Приключенческий боевик – наиболее популярный вид приключенческих игр, сочетающий в себе выполнение задач, основанных на реакции и рефлексх участника, с решением головоломок.

Квест в реальности – развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении.

Живой квест – детективная игра, рассчитанная на 10–30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящая в кафе, дома и т. п. Каждый участник получает маленький буклет с описанием своего персонажа и становится одним из героев детективного сюжета. В процессе игры он действует от имени своего героя и руководствуется правилами, указанными в буклете. Здесь самое главное – это информация. Чем её больше у игрока, тем проще ему будет найти преступника и выполнить стоящие перед ним задачи. По аналогии с веб-квестом живой квест является технологией проблемного обучения.

Таким образом, пройдя долгий путь, квест сохранил основные признаки - достижение цели через преодоление препятствий.

1.2. Веб-квест как форма проблемного обучения

Формирование информационной культуры школьника является основной задачей современной школьной библиотеки. Квестовые задания могут усложняться и дополняться в зависимости от целей учебного процесса и изучаемой темы,

Применение интерактивных игровых технологий в работе с подростками обосновывается тем, что именно в среднем и старшем школьных звеньях обостряется вопрос общения, взаимодействия учащихся. Кроме того, в процессе обучения происходит уход от игровой деятельности, а квест успешно справляется с возникающими на этом возрастном этапе педагогическими задачами. Он то и дело ставит ребёнка в ситуацию выбора, заинтересовывает и побуждает анализировать, решать интеллектуальные и физические задачи, искать новые творческие пути решения.

Веб-квест – новая форма квеста в интернете, с которым работают читатели. При выполнении той или иной задачи квест охватывает отдельную проблему (например, нравственного выбора), область знания (например, астрономию), книгу, серию книг или объединяет несколько направлений. Веб-квесты проводятся как кратковременная акция (конкурс) или на долговременной основе.

Главная особенность данного веб-квеста заключается в том, что читатели (пользователи, участники квеста) работают со страницей в интернете, на которой размещены задания, с использованием информационных ресурсов библиотеки, других сайтов. Итогом квеста является электронный ресурс (сайт, блог) или продукт (презентация, видеоролик), размещенный в интернете.

Веб-квест – это современная технология, основанная на проектном методе обучения, предполагающая поисковую деятельность с применением новых информационно-коммуникационных средств и созданием творческих электронных продуктов.



Веб-квест – это интерактивная учебная деятельность, включающая в себя три основных элемента:

- наличие проблемы, которую нужно решить;
- целенаправленный поиск информации при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённом сюжету;
- решение проблемы достигается путем взаимодействия в команде.

1.3. Классификация веб-квестов

На сегодняшний день принято различать несколько видов квест-игр. Квесты можно условно разделить на три группы:

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

Штурмовой – каждый участник разгадывает определенную цепочку загадок, чтобы в конце можно было объединить воедино.

Кольцевой – отправляется по кольцевой траектории: выполняя определенные задания, он снова возвращается в начало.

По форме проведения - это могут быть: соревнования, проекты, исследования, эксперименты, расследование происшествий, путешествия, приключения по мотивам художественных произведений.

Существуют три принципа классификации веб-квестов.

1. По длительности проведения веб-квесты делятся на краткосрочные и долгосрочные.

В краткосрочных веб-квестах интегрируются приобретенные знания, а в долгосрочных – расширяются и уточняются знания.

2. По предметному содержанию веб-квесты делятся на монопроекты и межпредметные веб-квесты, иными словами веб-квесты могут охватывать

отдельную проблему, учебный предмет, тему, а могут работать во взаимодействии с другими предметами. Как показывает практика, межпредметные веб-квесты эффективнее и интереснее.

В то же время на разработку таких квестов требуется больше времени, знаний и сотрудничества с другими педагогами.

3. По типу заданий, выполняемых обучающимися:

- пересказ - изложение темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
- планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- самопознание - любые аспекты исследования личности;
- компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- творческое задание - творческая работа: создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;
- аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
- достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;
- оценка - обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование - объективное изложение информации ;
- убеждение;
- научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников. В веб-квестах используется достаточно четкая структура. Многие авторы, на основе общей структуры, разрабатывают собственные веб-квесты.

Формирование информационной культуры школьника является основной задачей современной школьной библиотеки. Квестовые задания меняться в зависимости от целей учебного процесса и изучаемой темы. Применение интерактивных игровых технологий в работе с детьми подросткового возраста объясняется тем, что именно в среднем и старшем школьных звеньях обостряется вопрос общения, взаимодействия учащихся. Необходимо учитывать, что в процессе обучения происходит уход от игровой деятельности, а квест успешно справляется с возникающими на этом возрастном этапе педагогическими задачами. Он то и дело ставит ребёнка в ситуацию выбора, заинтересовывает и побуждает анализировать, решать интеллектуальные и физические задачи, искать новые творческие пути

решения.

Веб-квест – новая форма квеста в интернете, с которым работают читатели, выполняя ту или иную задачу. Квест охватывает отдельную проблему (например, нравственного выбора), область знания (например, астрономию), книгу, серию книг или объединяет несколько направлений.

Главная особенность данного веб-квеста заключается в том, что читатели (пользователи, участники квеста) работают со страницей в интернете, на которой размещены задания, с использованием информационных ресурсов библиотеки, других сайтов. Итогом квеста является электронный ресурс (сайт, блог) или продукт (презентация, видеоролик), размещенный в интернете.

Веб-квест – это современная технология, основанная на проектном методе обучения, предполагающая поисковую деятельность с применением новых информационно-коммуникационных средств и созданием творческих электронных продуктов.

1.4. Цель, структура и этапы веб-квеста

При организации работы над веб-квестами реализуются следующие цели:

образовательная - вовлечение каждого обучающегося в познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой работы школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме;

развивающая - развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и интернет-ресурсами; расширение кругозора, эрудиции;

воспитательная - воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Структура квеста:

Введение - формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста. Цель - подготовить и мотивировать учащихся.

Руководство к действиям (задание) (как организовать и представить собранную информацию) - четкое описание проблемной задачи и формы представления конечного результата:

- проблема, или загадка, которую необходимо решить;
- позиция, которую нужно сформулировать и защитить;
- продукт, который нужно создать;

- реферат, который должен быть создан;
- доклад или журналистский отчет;
- творческая работа, презентация, постер и т.д.;

Задание должно быть проблемным, четко сформулированным, иметь познавательную ценность.

Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику при самостоятельном выполнении задания (этапы).

Список информационных ресурсов (в электронном или бумажном виде), необходимых для выполнения задания. Список должен быть аннотированным.

Критерии оценивания - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста.

Заключение краткое и точное описание того, чему смогут научиться ученики, выполнив данный веб-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением;

Использованные материалы - ссылки на ресурсы для создания веб-квеста.

Критерии оценки работ: творческое выполнение, грамотность, достоверность информации, соответствие заявленной теме и форме, логичность, структурированность, проработанность, индивидуальность, командная работа, технические навыки.

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет, и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать поставленные практические задачи: участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной оценки своих творческих способностей и умений; учится использовать информационное пространство сети Интернет в своей творческой деятельности и др.

В своей профессиональной деятельности Наталия Александровна (в ходе игры на квестовых станциях) активно использует такие методы, как - дискуссии, мозговой штурм, тренинг. При поиске необходимой книги для выполнения задания учащиеся получают подсказку в виде математических и логических задач, решение которых указывает на название книги.

Итогом работы с веб-квестом является публикация электронных творческих работ учащихся на веб-сайтах.

Веб-квест способствует:

- развитию мышления в ходе анализа, обобщения и оценки информации;
- развитию информационных навыков обучающихся;
- мотивации обучающихся к восприятию нового материала;

- организации работы в форме исследования;
- активизации деятельности обучающихся.

Технология web-квест позволяет в достаточной степени реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.

Мультимедийность дает возможность наряду с традиционными методами обучения использование звуковых, анимационных эффектов.

Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения.

Каким же образом данная технология может повысить мотивацию учащихся?

Мультимедийность улучшает эмоциональный фон в обучении. Модальность позволяет использовать как можно больше сенсорных каналов восприятия информации.

Слово-образ. Средствами квеста можно за короткое время продемонстрировать и динамические процессы, и статические образы.

Структурированность подачи учебного материала.

Поисковый характер технологии позволяет активизировать проектную деятельность педагога и обучающихся. При работе с информацией у них формируются умения и навыки критического мышления, информационного поиска.

Работа над веб-квестом способствует развитию ряда компетенций:

- использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений.

Наталия Александровна успешно применяет квест, как интерактивную игру в работе с подростками при формировании информационной культуры учащихся в пространстве библиотеки.

Таким образом, квест отсылает к книге, прочитав которую можно получить дополнительную информацию о героях, не вошедших в игру. Решение заданий предполагает поиск дополнительной информации и решение задач в различных сферах: математики, физики, философии и

лингвистики, чему способствует пространство библиотеки.

2. Организация и проведение библиотечных квестов

2.1. Библиоквест – активная форма массовой работы

В библиоквесте способствуют развитию навыков информационной деятельности, а также формированию положительного эмоционального отношения к процессу чтения. Это игра для нескольких человек, основанная на одном или нескольких произведениях, имеющая определенный сценарий, маршрут и правила.

Цель библиотечного квеста является - закрепление и проверка уровня усвоения основных читательских знаний, умений и навыков читателей от младшего школьного возраста до старшеклассников.

Основные правила/условия квеста:

- наличие определенного сюжета игры;
- задания/препятствия;
- конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Варианты связки сюжета игры:

- конкретный герой книги;
- конкретная книга;
- определенный автор;
- сквозная тема, по которой подбираются задания.

Наталья александровна активно использует библиоквест как игру, построенную по цепочке: разгадаешь одно задание - получишь следующее. И так, пока не дойдешь до финиша. Участники игры, разгадывая зашифрованные места, развивают эрудицию, учатся думать в команде, тренируются применять стратегию и тактику в действии. В основе всех квестов лежат интерактивные выставки-инсталляции, с которыми работают сотрудники библиотеки. В начале игры командам (участникам) раздаются маршрутные листы («дорожные грамоты», «карта сокровищ»).

Виды заданий библиоквеста:

- нахождение книги в свободном доступе
- определение понятия или определение слова по его значению
- поиск значения слова в словаре
- уточнение библиографических данных
- составление рекомендательного мини-списка
- поиск определенной информации в книге
- практическое задание
- работа с выставкой.

В конце игры участников всегда ждет какой-то сюрприз-награда

(фотостудия, где можно сфотографироваться в костюмах литературных героев, грамоты, предоставление доступа к сети Интернет...).

В своей работе автор использует такие примеры заданий **библиотечного квеста**, содержание которых способствует: поиску информации в книгах и самих книг, конкурсу декламаций, постановке сцен, массовым дискуссиям, разработке проектов, викторин и т.д.

Как форма мероприятия библиотечный квест:

- позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондами, услугами и ресурсами;
- дает возможность проявить эрудицию и находчивость;
- глубже знакомит с книгой, творчеством того или иного автора, регионом, эпохой или историческим событием;
- помогает развивать навыки командной работы в условиях необходимости принятия быстрых и правильных решений;
- позволяет совместно пережить эмоции, психологически сближает участников события;
- дарит приятные воспоминания и эмоции, связанные с библиотекой.

Организация квеста в библиотеке, как и любого другого массового мероприятия, включает в себя несколько этапов. Наталия Александровна предлагает следующую методику подготовки и проведения квеста в библиотеке. Для проведения квеста в библиотеке необходимо прежде всего:

1. Определить, для какой целевой группы будет предназначена игра. Обозначить цель игры: ради чего вы планируете ее провести и чего хотите достичь в результате. За основу игрового сюжета квеста можно взять литературное произведение, сюжет фильма...

2. После описания идеи и цели необходимо составить список заданий, которую участники должны получить и выполнить. Продумать инструкцию к игре, в общих чертах (что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?), а потом прописать инструкцию дословно.

3. Обдумать, на что похоже предполагаемое действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории, и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.

4. Мысленно проиграть всю игру и прописать методические особенности ее проведения (продолжительность, время и место проведения, необходимые материалы). Продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.

Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все

названные варианты.

Организация и проведение квеста в библиотеке

I этап - подготовка квеста.

1. Определение темы игры, постановка целей и задач.
2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Составление сценария, заданий
4. Распределение поручений (определить состав участников и сотрудников, инициативной группы, ответственных за маршруты).
5. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях). Подготовка призов.
6. Подготовка «станций».
7. Репетиция игры.

II этап - проведение игры.

1. Оформление помещения.
2. Регистрация.
3. Объяснение правил игры.
4. Игра.
5. Определение победителей.
6. Награждение.

III этап - подведение итогов.

Рефлексия

В качестве призов (бонусов) автор использует 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).

Для составления маршрута предлагает использовать разные варианты:

- Маршрутный лист;
- Карта (схематическое изображение маршрута);
- Работа по станциям.

Задания могут быть разноплановыми – в зависимости от центральной легенды, объединяющей игру.



- **Интеллектуальные** (знание текста определённого произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, решение детективной задачи, дешифрация информации);
- **Ориентировочные** (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);
- **Технические** (собрать что-либо – например, макет, письмо);
- **Спортивные** (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);
- **Творческие** (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

Правила прохождения квеста определяются организаторами и объявляются до начала игры:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флага). Далее озвучивается легенда, раздаются (при необходимости) маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.

2. Прохождение заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, маршрутном листе, карточке участника.

3. За нарушение правил игры, отклонение от маршрута, команде полагается штраф в виде дополнительного вопроса (задания), 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.

Ко всем сценариям квестов, планируемым для проведения в реальности, предъявляются общие требования:

- Первая задача не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс.
- Используемые артефакты и предметы должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
- Задачи квеста должны быть понятными.

Также необходимо продумать все риски, позаботиться о безопасности игроков, учесть, что все читатели разные.

Самое главное – это **мотивация в достижении поставленной цели**, то есть, на финише должен быть приз! Призами 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.

Роль библиотекаря в квест-игре - организационная. Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчиненность определенному сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

При проведении библиотечных квестов Наталия Александровна рекомендует использовать в сочетании несколько **мотивационных факторов**, таких как:

- интрига, стремление первым узнать какую-либо информацию;
- ограничение по времени, которое лучше работает, если квесты длятся в течение длительного периода;

- конкуренция, как самый лучший мотив участия в квесте, он должен и может подкрепляться другими перечисленными мотивами.

Проведение библиотечного квеста по мнению автора позволяет:

- лучше познакомиться с библиотекой и ее фондом;
- вспомнить произведение, писателя и развить эрудицию, проявить находчивость;
- в команде помочь лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений;
- совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события;
- выработать позитивные эмоции и радостные воспоминания, способствующие развитию коммуникации участников.

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 сплочению детей и подростков.

При создании сценария квеста необходимо использовать:

Задания

Существуют три основных типа заданий:

Исследовательские. Участнику нужно найти информацию «В доме Льва Толстого во внутреннем дворике написан важный принцип, которому писатель следовал во время всей своей жизни. Что это за принцип?».

Соревновательные. Участнику нужно как можно быстрее выполнить задание «Посчитайте стулья в доме Булгакова? На это задание у вас 2 минуты».

Ребусы. Нужно разгадать загадку - «Я памятник себе воздвиг нерукотворный». В музее автора этих строк вы получите следующее задание.

Метки (подсказки)

Метка – это заметный объект или надпись, за которую можно зацепиться при составлении задания или ответа на задание. Например: «От дерева с дуплом сделайте три шага на Север и копайте».

Организуем команду.

Формирование команды. Придумываем название и девиз, выбираем капитана команды. Можно распределить роли: фотограф, искатели, хронограф, оформитель. Думают в команде все!

Частой ошибкой при создании квеста является неправильное распределение времени, которое участники потратят на выполнение заданий. Если квест занимает более двух с половиной часов, то лучше разделить его на несколько дней или сократить маршрут.

Выполняя квест-проект, читатель учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные задачи, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Квесты пользуются огромной популярностью у современной молодёжи и дают возможность не только расширить кругозор, но и активно применить на практике свои знания и умения.

Очень важный момент, на который Наталия Александровна обращает внимание - **это использование в квестах книг.**

Книги – это артефакты, которые должны привлекать своими тайнами и возможностями, а квест в этом случае становится одним из способов раскрытия состава и содержания книжного фонда библиотеки.

При организации работы с подростками Наталия Александровна особое внимание уделяет подросткам, поскольку в этом возрасте многие из них перестают читать. Ведь, каждая прочитанная книга – это хороший жизненный опыт. Одним героям хочется подражать, других обойти стороной, а с третьими подружиться. Конечно, книги не могут заменить жизнь, но позволяют наполнить ее богатством впечатлений, смыслов и новых

открытий. А поскольку фонды у всех библиотек разные, то можно надеяться на появление большого количества оригинальных квестов в дополнение к существующим, завязанных на артефактах и существенно отличающихся от иных предложений на рынке развлекательных и образовательных услуг.

2.2. Библиотечно-информационный квест

Библиотечно-информационный квест - конкурентная игра, построенная на самостоятельной работе участников с книгой. Примером такой игры является библиотечно-информационный квест «Таинственная книга», разработанный и проведенный под руководством Наталии Александровны.

Название: Таинственная книга.

Тип: артефактно-информационный, финиш по достижению цели, призовой.

Формат: работа с книжной выставкой, работа с артефактами, дешифровка.

Описание: помещение с книжной выставкой. Участники располагаются в отдалении от выставки.

Перед игроками находится несколько коробок, в каждой из которых лежат три предмета и листок с тремя цифрами. Три предмета указывают на конкретную книгу, листок с цифрами – на страницу, строчку и слово в этой книге. Собранные слова в свою очередь указывают еще на одну книгу, являющуюся призом победителю.

Этапы и задания:

Первый этап – расшифровка книг по артефактам.

Второй этап – поиск загаданных слов в книгах.

Третий этап – разгадка названия «Таинственной книги». Участники команды, получив задание, обсуждают и обдумывают его, стараясь скрыть цепочку своих рассуждений от конкурентов, ищут ответы в книгах (если они нужны). Здесь же в комнате находится школьный библиотекарь, готовый дать необходимую подсказку в случае затруднения. Библиотека лица уже апробировала несколько вариантов квестов. Темы обычно выбираются к каким-нибудь знаменательным датам, например к:

- 100-летию Октябрьской революции;
- 75-летию Сталинграда;
- юбилею писателей (Е.Шварца);
- литературных произведений («Аленький цветочек»);
- экологическим акциям («Сохраним первоцветы»).

Квесты Наталия Александровна проводит на улице, лесопарковой зоне

и, конечно, в библиотеке. Библиотекарь подбирает соответствующую литературу, фото и видео материалы. В качестве подсказок, используются мемориальные доски на зданиях и т.д. Важно, чтобы квест был интересным и захватывающим.

В краеведческих квестах каждая остановка в маршруте соответствует памятному месту, достопримечательности населённого пункта. Так, например, квест-игра «Пешком в историю 2017 - 1917гг», которая была организована и проведена под руководством Наталии Александровны, не только знакомит участников с новыми книгами, но и помогает им лучше узнать родной город/поселок, взглянуть по-новому на знакомые с детства места. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе и краеведческой литературе.

На сегодняшний день педагог-библиотекарь занимается организацией не менее интересного краеведческого квеста «Старый Майкоп». Эта квест-игра включает в себя ранее неизвестные страницы старинных зданий Майкопа. Возле каждого здания будут находиться кураторы, учащиеся старших классов. По мере перемещения групп они будут рассказывать участникам квеста (учащиеся 8классов) историю этого здания, и предоставлять фотографию другого старого здания, о котором участники игры услышат и увидят позже. Заключительным этапом станет выпуск газеты «Старинный Майкоп», на которой рядом со старыми фотографиями старинных зданий, которые участники игры получают от кураторов, ребята разместят новые фото зданий и напишут небольшую заметку о них.

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.

Заключение

Применение интерактивных игровых технологий в работе с подростками обосновывается тем, что именно в среднем и старшем школьных звеньях обостряется вопрос общения, взаимодействия учащихся. Кроме того, в процессе обучения происходит уход от игровой деятельности, а квест успешно справляется с возникающими на этом возрастном этапе педагогическими задачами.

Использование квест-технологий в игровой форме является эффективным средством для развития интереса к чтению. По мнению автора в процессе таких образовательных событий, участники не только получают

новую информацию, но и эффективнее усваивают материал, приобретают навыки работы в команде, получают позитивные эмоции, повышая интерес к познанию. Проведение квестов в школьной библиотеке позволит разнообразить работу библиотек как организаторов интеллектуального досуга и внести свой вклад в решение важнейших задач – привлечение новых пользователей и повышение их информационной культуры.

Таким образом, использование квест-технологий в библиотечной практике повышает мотивацию, обеспечивает интерактивное общение, информационную поддержку образовательного процесса, тем самым способствует:

- позитивному, уважительному отношению к книге, чтению, библиотеке;
- популяризации художественной и научно-популярной литературы;
- развитию и поддержке потребности в чтении, в пользовании книгой и библиотекой в течение всей жизни;
- повышению роли библиотеки в образовательном процессе в соответствии с требованиями времени.

Приложение 1

Проектирование веб-квеста на основе технологической карты

Рассмотрим элементы структуры и требования к разработке квеста.

1) **Название** должно быть кратким, привлекательным и оригинальным. Направленность квеста. Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).

2) **Цель и задачи.** Цель носит обобщённый характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.

3) **Продолжительность.** Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).

4) **Возраст учащихся/целевая группа.** Учёт возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодёжи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.

5) **Легенда.** Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При её разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т. п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.

6) **Квест-герои.** Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьёвка, разделение по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.

7) **Основное задание/основная идея.** Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут вам разнообразить типы заданий.

8) **Сюжет и продвижение по нему.** Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически.

9) **Задания/препятствия.** Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.

10) **Навигаторы.** Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение, как основного, так и дополнительных заданий.

11) **Ресурсы.** Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиапрезентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.

12) **Критерии оценивания** деятельности обучающихся. Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта».

13) **Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия.** Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т. п.

Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т. д.

Рефлексия организуется педагогом как в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с использованием разнообразных приёмов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.).

В результате выполнения заданий веб-квеста, обучающиеся узнают о новую информацию, учатся работать с сетевыми сервисами. У них есть возможность проявлять свои творческие способности. Но самое главное – они учатся общаться, обсуждать проблемы и находить общее решение.

Таким образом, квест-технология, как любая педагогическая технология имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями к их содержательному наполнению, отражёнными в технологической карте. Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет и т.д. с учётом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации.

Приложение № 2

Краеведческий квест «Пешком в историю: 2017-1917гг.»

В ноябре 2017 года Наталия Александровна организовала и провела уникальный исторический квест **«Пешком в историю (2017-1917гг.)»**, приуроченный к 100-летию Октября.

Участниками революционных событий в Майкопе стали учащиеся 10-х классов «Эколого-биологического лицея № 35».

Начиная с железнодорожного вокзала, куда приходил в 1921 году агитационный поезд «Октябрьская революция», 2 команды - «Искра» (10 «А») и «Серп и молот» (10 «Б») в кожаных куртках, красных косынках, с революционными лозунгами и красным флагом побывали на месте, где с платформы поезда выступал М.Калинин. Красные конверты с вопросами для них приготовила наша лицейская библиотека.



Станций, на которых останавливались ребята, было семь. Кроме вокзала и улицы Краснооктябрьской, ребята побывали на площади Ленина. Здесь составляли досье на вождя: отвечали на вопросы, связанные с историей возведения памятнику В.И.Ленину; орденах Ленина и Октябрьской революции, которыми были награждены наши земляки.

Далее, их путь проходил по революционным местам - гостиница «Майкоп», Дом офицеров и Институт гуманитарных исследований им. Керашева. Здесь, в читальном зале библиотеки, перед лицеистами выступил историк Ачмиз Казбек Гучетлевич. Он рассказал ребятам о революционном восстании в Майкопе и белом терроре, а в заключении, он пожелал нашим лицеистам отличных успехов в

изучении истории родного края. Задания здесь тоже были не простые. Ребята по фотографиям определяли первых маршалов революции, ответили на вопросы становления автономии Адыгеи, побывали в роли революционеров - подпольщиков, где им предстояло расшифровать большевистскую секретную переписку.



Маршрут к Дому культуры «Гигант» был связан с революционными агитационными плакатами времен Гражданской войны и революционными именами, которые давали тогда детям в честь вождей мирового пролетариата.



Дальнейший маршрут проходил в парке имени Горького, у бюста революционера М. Шовгенова и закончился на сцене «Ракушка», где лицеисты во весь голос читали стихи Маяковского («Ода революции») и С. Есенина («Капитан земли»).



Такие исторические квесты просто необходимы нашей молодежи, проводящей много часов перед компьютером в сети Интернет.

Подготовиться к квесту ребятам помогала команда педагогов под руководством Наталии Александровны. Так, например, Юлия Викторовна Рябцева, учитель истории, готовившая команду «Искра» из 10 «А» класса, организовала ребятам экскурсию в Национальный музей республики Адыгея, где они имели возможность поработать с подлинными революционными документами, беседовали с музейными работниками, изучали фотографии. Да и форму для квеста учащиеся 10 «А» класса выбрали самую, что ни на есть революционную. Команда состояла только из девушек, а красные косынки для них раскроила и сшила учитель технологии Юшкина Наталья Федоровна.

Первое место заняла команда «Искра», учащихся 10 «А» класса. Они награждены Дипломом I степени. Команда «Серп и молот», учащихся 10 «Б» класса награждена Дипломом II степени.

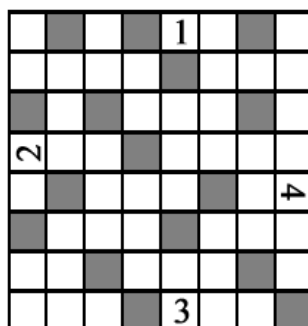
Предлагаем вам некоторые задания для этого квеста.

Станция 1. Шифровка

Революционер – подпольщик вынужден вести свои записи и переписку с товарищами таким образом, чтобы никто из посторонних не мог понять написанного. Для этого пользуются особым способом письма, называемым «тайнописью». Придуманы разные системы тайнописи; к их услугам прибегают не одни подпольщики, но также дипломаты и военные для сохранения государственных тайн. Сегодня я хочу рассказать об одном из таких способов ведения секретной переписки, а именно: о так называемом способе «решетки».

Команды получают «решетки» с прорезанными окошечками. Подпольщики поворачивают решетку «по часовой стрелке» на четверть оборота, т.е. располагает ее на том же листке так, что цифра 2, бывшая раньше сбоку, теперь оказывается сверху. Делается 4 поворота.

Задание: прочитать шифровку. Правильно прочтение -5 баллов



Письмо имеет следующий вид

о	с	в	о	л	р	б	п
р	и	е	а	р	ц	ж	й
а	о	н	и	д	н	и	я
а	е	к	е	о	н	е	т
а	д	м	а	м	е	е	ю
л	т	т	н	е	о	о	п
н	и	г	р	а	т	а	е
п	е	б	т	д	в	у	о

Ответ: Собрание делегатов отмените.

Полиция кем-то предупреждена. Антон.

Станция 2. Персональное досье на вождя (на площади у памятника В.И.Ленину)

1. Фамилия, имя, отчество

2. Параллельные имена, клички, прозвища, псевдонимы

2.1. Сколько у Ленина было псевдонимов (подчеркните):

А) 10

Б) 50

В) 100

Г) 150

3. Дата рождения, знак зодиака и возраст

4. Место рождения

5. Национальность

6. Родители (Ф.И.О)

Отец

Мать

7. Семейное положение (жена, дети)

Приложение № 3

Квест-игра - «Библиотечный лабиринт»

Любой праздник предполагает особое настроение, особые традиции, свою «изюминку». Всемирный день школьных библиотек – не исключение. Он прекрасен тем, что библиотекари воплощают свои самые лучшие и необычные идеи вовсе не для того, чтобы услышать очередные славословия в свой адрес, но чтобы Книга и Чтение были истинными героями этого дня.

Наталия Александровна проводит такие игры на городском или районном методическом объединении школьных библиотекарей, а также для слушателей курсов повышения квалификации.

Перед участниками (пять команд) квест-игры была поставлена задача: выполняя одно задание за другим, из найденных слов сложить крылатое выражение «**Золото добывают из земли, а знания – из книги**».

Задание для 1-ой группы

Из подготовленных фрагментов художественных фильмов «Джентльмены удачи», «Остров сокровищ», «Граф Монте Кристо» найти связь между показанными видеосюжетами. (Общим для них стало слово «ЗОЛОТО»). В комедии это был отрывок, повествующий про золотой шлем, в экранизации романа Р. Стивенсона и Графа Монте Кристо герои искали золотые сокровища. Вспомнить и назвать произведения художественной литературы и их авторов, где встречается это слово (**золото**).

Задание для 2-ой группы

С помощью словаря нужно перевести (с английского языка на русский)

пословицы и поговорки и найти в них слово, объединяющее все высказывания (книга).

1. Don't judge a book by its cover (Не суди книгу по её обложке).

2. Some books are to be tasted; others to be swallowed; and some few to be chewed and digested.

Одни книги пробуют на вкус, другие - проглатывают, и лишь немногие - разжевывают и усваивают.

3. Every burnt book enlightens the world.

Каждая сожженная книга прибавляет миру света.

Задание для 3 группы

Вам необходимо отгадать ключевое слово, которое складывается из первых букв загаданных слов, выполнив определенные творческие задания.

1. Это земноводное обитает в горах Адыгеи и называется Щитомордник. К какому виду земноводных оно относится (змея).

2. Это хвойное дерево растёт в горах западной части Кавказа на высоте 1300–2100 м (ель кавказская).

3. Назовите фамилию французского художника, написавшего эту картину (Клод Моне).



4. Эта зажигательная танцевальная музыка звучит на Кавказе и является его визитной культурной карточкой (лезгинка).

5. Составить предложение на тему «библиотекарь» из прилагательных, которые бы начинались с буквы Я.

Теперь составьте все начальные буквы из отгаданных вами слов и получите ключевое слово (земля)

Задание для 4 группы

Команде предлагается вопрос, касающийся библиографии, и дать ответы на несколько загадок о буквах:

игра в слова: нужно из букв предложенного словосочетания за три минуты составить как можно больше других слов. В ходе успешного выполнения заданий участники получали подсказки, позволившие им в итоге назвать загаданное слово «ДОБЫВАТЬ/ДОБЫЧА».

Задание для 5 группы

Найти ключевое слово в кроссворде. Ответить на кроссворд, в котором по вертикали у участников должно получиться слово «ЗНАНИЯ». В кроссворде помимо стандартных вопросов включены задания, содержащие ребусы, поговорки, высказывания писателей. Все загаданные слова относились к учебному процессу, книгам и библиотеке.

2. этот несчастный фрукт являлся Поводом для ссоры, причиной споров, разногласий (**яблоко**)
5. живопись, архитектура, скульптура, балет. Охарактеризуй одним словом – **искусство**.

По горизонтали

1. Отгадай ребус (зашифрованное слово «Алфавит»)



3. Вставь нужное слово из стихотворения Александра Блока (**ночь**)
....., улица, фонарь, аптека.

Бессмысленный и тусклый свет.
Живи еще хоть четверть века —
Все будет так. Исхода нет.
Умрешь — начнешь опять сначала
И повторится все, как встарь:
....., ледяная рябь канала,
Аптека, улица, фонарь.

4. **Каждый день наши дети получают в школе, в библиотеке, из книг, теле и радио передач, Интернета.**

(**Ключевое слово «Знания»**)

Когда, наконец, все слова оказались разгаданы, остаётся лишь сложить «пазл» и совместными усилиями догадаться, какое же крылатое выражение зашифровано.

Если «Библиотечный лабиринт» успешно пройден, то усилия участников должны быть вознаграждены небольшими заслуженными призами. Причем по ходу прохождения квеста и выполнения его заданий наиболее активные игроки получают призовые жетоны. Их количество по завершении «действия» внимательно подсчитывается и учитывается при подведении окончательных итогов.

Приложение 4

Уже стало традицией для всех школьных библиотек работать с летними оздоровительными лагерями. Летние чтения активизируют у ребят интерес к книге, приобщают к культуре чтения, развивают детскую фантазию и творческие способности. Организация досуга наших читателей в летнее время становится неотъемлемой частью работы библиотеки лица. Именно библиотека превращает летние каникулы ребят в увлекательное путешествие. Так, например, в июне 2021г. в рамках проекта «Литературная карта Адыгеи» был проведен очередной квест «Путешествие по городу Маршака и Михалкова». Квест-игра по творчеству этих писателей позволяет в игровой форме вспомнить и повторить произведения писателей; пробудить интерес детей к его творчеству, художественной литературе и чтению. Эти писатели оставили свой литературный след в нашем городе: С.Я. Маршак провел свое детство в Майкопе, а Сергей Михалков приезжал к нам на съезд писателей Кавказа, где награждал нашего писателя И. Машбаша.

Город Майкоп сыграл немалую роль в жизни многих знаменитых людей России. Пожелтевшие от времени страницы архивов ревностно хранят свои тайны, раскрывая их только тем, кто смог, вчитавшись в бледные чернила, ясно увидеть прошлое. Какую роль в жизни семейства Маршак сыграл Майкоп, можно узнать из архивных дел... По стихам писателей дети посетили почту, цирк, театр, галерею и составили досье на дядю Степу.



**Квест-игра к 222-летию Александра Сергеевича Пушкина
«Там, на неведомых дорожках»
(для детей пришкольного лагеря)**

В этом году лето в лицее началось с празднования 222-летия со Дня рождения А.С.Пушкина. Ребята летнего пришкольного лагеря «Солнышко» ходили по неведомым дорожкам, писали письмо няне Пушкина пером и чернилами, делали цепь для Дуба зелёного, отгадывали математические загадки из бочонка «Заморочек из бочки», (решить пример и узнать в каком году написана сказка) рисовали рисунки на асфальте и иллюстрации на бумаге, пробовали себя артистами на «Театральных подмостках» и получили сладкие призы от сказочных героев. Было весело и интересно.



Место проведения: МБОУ «Эколого-биологический лицей № 35».

Контингент: учащиеся младшего школьного возраста, участники пришкольного лагеря «Солнышко».

Цель: формирование читательской компетентности учащихся в области детской литературы, развитие у детей познавательного интереса к книге и процессу чтения через игровую деятельность; развитие познавательной активности.

Задачи:

- воспитание любви к литературе, приобщение к творчеству великого русского поэта А. С. Пушкина;
- развитие умения выступать перед аудиторией, общаться с детьми и взрослыми, работать в группе (коммуникативных действий);
- развитие умения составлять план действий, осуществлять рефлексия, коррекцию (регулятивных действий);
- развитие наглядно-образного, словесно-логического мышления, внимания, памяти;
- обогащение словарного запаса учащихся.

Образовательные:

- закрепить знания о биографии и творчестве А.С. Пушкина;
- учить находить информацию из разных источников;
- закреплять навыки счета многозначных чисел.

Развивающие:

- расширять кругозор обучающихся;
- развивать коммуникативные навыки учащихся; умение работать в группах;
- укреплять интерес к творчеству А.С. Пушкина.

Воспитательные:

- воспитывать у обучающихся взаимоуважение, умение слушать другого;
- уважительно относиться к мнению других;
- воспитывать нравственные качества, такие как: внимательность, доброта, дружелюбие.

Подготовка: Из нескольких старшеклассников (вожатых) формируется творческая группа. Для них организуется мозговой штурм, на котором ребята предлагают идеи для проведения праздника, посвященного сказкам А. С. Пушкина. Ребята ставят перед собой цели, придумывают название «Наш Пушкин», продумывают форму проведения – литературный квест.

Станции: «Там на неведомых дорожках»; «Заморочки из бочки»; «Златая цепь на дубе том»; «Я Вам пишу...»; «Театральные подмостки»; «Рисуем сказку». Затем продумывают оформление, реквизит, разрабатывают маршрутные листы, распределяют обязанности, придумывают задания на станциях.

Оформление: Так как игра проводится на улице, то там особого оформления и не требуется. Названия станций на плакатах, столы для каждой станции, пакеты с заданиями и настольную игру, на которой изображены сказочные герои с цифрами, маршрутные листы, кубик и фишки. Бросая кубик, ребята попадают в определенную сказку А.С.Пушкина и отвечают на вопросы, тем самым зарабатывая баллы.

Для станции «Заморочки из бочки» приготовили настоящий деревянный бочонок, куда сложили сказочных героев из сказок Пушкина и не только. Ребята определяли есть ли такие герои в сказках великого поэта. Искали, чего не хватает у того или иного героя. Например, Белочка из «Сказки о царе Салтане» была с корзиночкой без золотых орехов, а поп из «Сказки о золотой рыбке» был без креста и т.д. Здесь же находились математические задачи, решив которые, дети узнавали, в каком году написана та или иная сказка.

Цветные мелки приготовлены для конкурса «Нарисуй сказку». Остальные участники квест-игры, работали непосредственно в закрепленных для них кабинетах, где рисовали цветными карандашами и разыгрывали отрывки из предложенных им сказках, тем самым пробовав себя в театральной деятельности. Для ремонта «Золотой цепи» Для Кота-ученого нужно приготовить цветную бумагу и клей-карандаш.

Ведущий:

Мы Пушкину наш праздник посвятим,
Наполнив зал чудесными стихами.
О Пушкине сегодня говорим
Поэзии волшебными словами.
Мой Пушкин! Ты мне дорог с малых лет,
Твои стихи я слышу с колыбели.
Я сказками волшебными согрет,
Что музыкой в душе моей звенели.

Мне сладок слог твой,
 Наслаждаюсь я
 Таким божественным прекраснейшим звучаньем
 Читаю с упоением тебя
 И предаюсь различным состояниям.
 Мой Пушкин! Преклоняюсь пред тобой,
 Перед твоим талантом безупречным.
 К тебе пылаю нежной, неземной
 Любовью безграничной, бесконечной.
 Пусть будет радостною встреча,
 В таком знакомстве - дружбы суть,
 Мы начинаем эстафету, как говорится,
 В добрый путь!

Ведущий

Сегодня мы вам предлагаем принять участие в квест-игре «Наш Пушкин». Прежде всего, нам необходимо сформировать команды (формирование идет из команд пришкольного лагеря по 6 человек). Участникам выдаются маршрутные листы. В самих отрядах сразу определяются художники и артисты.

Впишите название своей команды в маршрутный лист.

На маршрутном листе станции написаны в том порядке, в котором вы их будете посещать. Если вы пришли на станцию, а там задержалась другая команда, необходимо подождать в стороне.

Маршрутный лист

Команда1 _____

Станция 1 Там на неведомых дорожках	Станция 2 «Я вам пишу»	Станция 3. «Заморочки из бочки»	Станция 4. «Златая цепь»

ХОД ИГРЫ

СТАНЦИЯ № 1. «ТАМ НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ»

Условия игры: На большую напольную игру кладут пять конвертов с номерами (каждый номер означает название сказки). Участники бросают кубик, чтобы узнать какая сказка им достанется. За каждый правильный ответ участники получают баллы. Если участники команды не знают ответ, то могут посмотреть в книгу, лежащую рядом. Посмотреть можно всего два раза. Просмотр книги и ответ из нее снижают количество баллов за ответ (минус 2 балла)

Маршрутный лист

Команда _____

Станция 1 «Там на неведанных дорожках...»

№ вопроса	Название сказки	баллы	Подсказка из книги	Общее количество набранных баллов
	«Сказке о рыбаке и рыбке»	23	(да, нет)	
№1		2		
№2		3		

№3		5		
№4		5		
№5		5		
№6		3		

Вопросы к «Сказке о рыбаке и рыбке»

В емкости с водой лежат 7 магнитиков с номерами. Удочкой достаются вопросы, на которые нужно ответить. В конце, туда опускаются три рыбки, которых нужно выловить удочкой. Если поймают плюс три балла.

1. Сколько лет рыбачил старик?

«Он рыбачил тридцать лет и три года» (2 балла).

2. Сколько раз кинул старик невод, прежде чем поймать золотую рыбку? 3 раза (1балл).

3. Сколько раз ходил старик к рыбке с просьбами? 5 раз (5 баллов).

4. Сколько и какие просьбы выполнила рыбка?

Четыре просьбы: корыто, изба, столбовая дворянка, вольная царица (5 баллов).

5. Какими словами обращался старик к золотой рыбке - «Смилуйся государыня рыбка» (5 баллов).

6. Кем была старуха в сказке «О золотой рыбке» (крестьянкой, столбовой дворянкой, вольною царицей) (3 балла)

Вопросы к «Сказке о золотом петушке»

1. К кому обратился царь Дадон с просьбой о помощи?

«К мудрому звездочету» (3 балла).

2. Что подарил звездочет царю Дадону?

Петушка (1 балл)

3. Что обещал царь Дадон мудрецу в награду за петушка?

«Волю первую свою я исполню, как мою» (5 баллов).

4. Сколько времени охранял петушок царство царя Дадона?

Три года (5 баллов).

5. Что попросил мудрец у царя Дадона взамен золотого петушка? Шамаханскую царицу (4 балла).

6. Какими словами заканчивает Пушкин сказку о золотом петушке?

«Сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок!» (5 баллов).

Вопросы к «Сказке о попе и его работнике Балде»

1. Тот, кого выудил из моря Балда? (бес) (5 баллов)

2. Под кого бесенок залез? (под кобылу) (3 балла)

3. За что работал Балда? (щелчки) (2 балла)

4. Кого не смог обогнать бесёнок? (зайца) (3 балла)

5. Что требовал Балда с чертей (оброк) (5 балла)

6. Расплачиваясь с Балдой поп подставлял лоб, а Балда ему приговаривал ...

(Не гонялся бы ты поп за дешевизной) (5 баллов)

Вопросы к «Сказке о царе Салтане...»

1. Как звали царя, который женился на одной из трёх сестер? (Салтан) (1 балл)
2. Кто выходил из вод морских в чешуе, как жар горя? (33 богатыря) (3 балла)
3. Кого убил стрелой князь Гвидон на необитаемом острове? (коршуна) (5 баллов)
4. В каких насекомых превращала царевна лебедь Царя Гвидона (в комара, муху, шмеля)(5 баллов)
5. В чем путешествовал царь Гвидон по морю (в бочке) (4 балла)
6. Какими словами заканчивается сказка о царе Салтане (Я там был, мед пиво пил) (5 баллов)

Вопросы к «Сказке о мертвой царевне и семи богатырях»

1. Сколько лет было царевне из сказки «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», когда царь женился на другой (год) (5 баллов)
2. Как звали королевича, который нашел мертвую царевну (Елисей) (3 балла)
3. Кто помог королевичу найти невесту (ветер) (5 балла)
4. Кто откусил кусочек отравленного яблока? (царевна) (1 балл)
5. Кому было готово приданое (семь торговых городов да 140 теремов) (молодой царевне) (4 балла)
6. Какими словами обращалась царица к зеркальцу (Свет мой зеркальце скажи, да всю правду доложи) (5 баллов)



СТАНЦИЯ № 2. «Я ВАМ ПИШУ...»

Для этой станции нужно подготовить стол, чернильницу, ручку с пером, портрет А.С. Пушкина и его няни Арины Родионовны. Участникам предварительно рассказывают о том, какую роль в жизни А.С.Пушкина сыграла няня Арина Родионовна. Ей он посвятил свое «Письмо к няне». Нужно пером переписать четверостишие из этого письма.

Няне

Подруга дней моих суровых,
Голубка дряхлая моя!
Одна в глуши лесов сосновых
Давно, давно ты ждешь меня.
Ты под окном своей светлицы

Горюешь, будто на часах,
И медлят поминутно спицы
В твоих наморщенных руках.
Глядишь в забытые ворота
На черный отдаленный путь:
Тоска, предчувствия, заботы
Теснят твою всечасно грудь.
То чудится тебе...



Маршрутный лист

Команда _____

Станция 2 «Я Вам пишу...»

Критерии оценки	Отрывок из письма	баллы	Общее количество набранных баллов
	«Письмо няне»	20	
грамотность		10	
каллиграфия		10	

СТАНЦИЯ № 3. «ЗАМОРОЧКИ ИЗ БОЧКИ»

Из бочки достаются герои из сказок, нужно назвать сказку, найти на листочке название и положить рядом с героем, а также определить, чего не хватает в этой сказке у названных героев (**5 баллов**).

Нужно решить пример и тем, самым узнать, в каком году написана та или иная сказка. Если ребята дошкольники, то предлагается решить пример с помощью калькулятора, тем самым научив их пользоваться калькулятором.



Маршрутный лист

Команда _____

Станция 3 «Заморочки из бочки»

Из бочки достаются герои из сказок, нужно назвать сказку, найти на листочке название и положить рядом с героем и определить чего здесь не хватает (**5 баллов**, 1 балл за правильный ответ по предмету)

Реши пример на калькуляторе	Название сказки	Год написания	Ваш ответ 10 баллов
$1000+(800+10+20)$	Сказка о попе и его работнике Балде		
$1000+(900-100+33)$	Сказка о рыбаке и рыбке		
$1000+(700+100+34)$	Сказка о золотом петушке»		
$1000+30-2$	У Лукоморья дуб зеленый		

Ответы для жюри

Реши пример на калькуляторе	Название сказки	Год написания	Ваш ответ
$1000+(800+10+20)$	Сказка о попе и его работнике Балде		1830
$1000+(900-100+33)$	Сказка о рыбаке и рыбке		1833
$1000+(700+100+34)$	Сказка о золотом петушке»		1834
$1000+(800+30-2)$	У Лукоморья дуб зеленый		1828

За каждый правильный ответ **10 баллов**.

СТАНЦИЯ № 4. «ДУБ ЗЕЛЕНый»

У старого векового дуба, под которым писал сказки А.С.Пушкин, порвалась цепь. Ваша задача сделать и собрать такую цепь из цветной бумаги. Выигрывает тот, кто сделает ее длиннее.



Маршрутный лист

Команда _____

Станция 4 «Дуб зеленый»

У старого векового дуба, под которым писал сказки А.С.Пушкин порвалась цепь. Ваша задача сделать и собрать такую цепь из цветной бумаги. Выигрывает тот, кто сделает ее длиннее.

Цепь для дуба 20 баллов	Длина цепи (см, метрах) 1м.	Время выполнения 10 минут

СТАНЦИЯ № 5. «ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПОДМОСТКИ. ИГРАЕМ ПУШКИНА»

Проводится в помещении школы с использованием текста из сказки

А.С.Пушкина. Приветствуется наличие костюмов или элементов костюма.

Маршрутный лист

Команда _____

Станция «Театральные подмостки. Играем Пушкина»

Название отрывка из сказки	Артистизм 5 баллов	Дикция 5 баллов	Общее кол-во баллов
Сказка о царе Салтане			

Тексты для инсценирования

Команда 1

Три девицы под окном
Пряли поздно вечерком.
«Кабы я была царица, —
Говорит одна девица, —
То на весь крещеный мир
Приготовила б я пир».
«Кабы я была царица, —
Говорит ее сестрица, —
То на весь бы мир одна
Наткала я полотна».
«Кабы я была царица, —
Третья молвила сестрица, —
Я б для батюшки-царя
Родила богатыря».
Только вымолвить успела...»

Команда 2

Жил старик со своею старухой
У самого синего моря;
Они жили в ветхой землянке
Ровно тридцать лет и три года.
Старик ловил неводом рыбу,
Старуха пряла свою пряжу.
Раз он в море закинул невод -
Пришёл невод с одною тиною.
Он в другой раз закинул невод -
Пришёл невод с травой морскою.
В третий раз закинул он невод -
Пришёл невод с одною рыбкой,
С не простою рыбкой - золотою.
Как взмолится золотая рыбка!
Голосом молвит человечьим
«Отпусти ты, старче, меня в море!
Дорогой за себя дам откуп:
Откуплюсь, чем только пожелаешь
Удивился старик, испугался:
Он рыбачил тридцать лет и три года
И не слыхивал, чтоб рыба говорила.

Отпустил он рыбку золотую
И сказал ей ласковое слово:
"Бог с тобою, золотая рыбка!
Твоего мне откупа не надо;
Ступай себе в синее море,
Гуляй там себе на просторе".
Воротился старик ко старухе,
Рассказал ей великое чудо:
«Я сегодня поймал было рыбку,
Золотую рыбку, не простую;
По-нашему говорила рыбка,
Домой в море синее просилась,
Дорогою ценою откупалась:
Откупалась чем только пожелаю
Не посмел я взять с неё выкуп;
Так пустил её в синее море».
Старика старуха забранила:
«Дурачина ты, простофиля!
Не умел ты взять выкупа с рыбки!
Хоть бы взял ты с неё корыто,
Наше-то совсем расколосось».

Команда 3.

— Царь! — отвечает мудрец, — Разочтемся, наконец.

Помнишь? за мою услугу
Обещался мне, как другу,
Волю первую мою
Ты исполнить, как свою.
Подари ж ты мне девицу,
Шамаханскую царицу. —
Крайне царь был изумлен.
«Что ты? — старцу молвил он, —
Или бес в тебя ввернулся,
Или ты с ума рехнулся?
Что ты в голову забрал?
Я, конечно, обещал,
Но всему же есть граница.
И зачем тебе девица?
Полно, знаешь ли кто я?
Попроси ты от меня
Хоть казну, хоть чин боярской,
Хоть коня с конюшни царской,
Хоть пол-царства моего».
— Не хочу я ничего!
Подари ты мне девицу,
Шамаханскую царицу, —
Говорит мудрец в ответ.
Плюнул царь: «Так лих же: нет!
Ничего ты не получишь.

Сам себя ты, грешник, мучишь;
Убирайся, цел пока;
Оттащите старика!»

СТАНЦИЯ № 6. «РИСУЕМ СКАЗКУ НА АСФАЛЬТЕ И БУМАГЕ»

Ребятам можно раздать раскраски по сказкам Пушкина и предложить их раскрасить и нарисовать литературного героя из сказки Пушкина на асфальте.



На каждой станции командам выдаются слова, собрав которые мы получим высказывание Александра Сергеевича **«Какая прелесть эти сказки. Каждая есть поэма»**

По окончании квеста ребята могут посмотреть лучшее исполнение сказки на «Театральных подмостках». Получить призы. Наши участники получили призы: сладкие петушки на палочке от «Золотого петушка»; наливные яблочки от Царевны и печенье «рыбки» от Золотой рыбки.

Приложение 5

Квест-игра «По следам Снежной королевы»

Данная игра проводилась в рамках литературного проекта «Зимние сказки Андерсена» среди учащихся 4-х классов.

Цель: Закрепление знаний по сказке Андерсена «Снежная королева».

Задачи:

- привитие любви и интереса к творчеству Г.Х.Андерсена;
- развивать познавательные процессы: мышление, внимание, память, творческие способности учащихся;
- развивать коммуникативные навыки учащихся; умение работать в группах.

Каждая команда придумывала себе название, связанное со сказкой. Станции были размещены в рекреации нового здания перед актовым залом, в котором проходил один из этапов квеста и награждение победителей.



Всего квест предполагал пять станций: станция, связанная с творчеством Андерсена; станции непосредственно по произведению «Снежная королева»; географическая станция, раскрывающая тему севера и государства Лапландия и станция, где участники квеста раскрывали свои творческие способности (музыкальные и танцевальные). На каждой станции участники получали слова, из которых потом складывалась фраза «Сказка-это золото, что блестит в детских глазах» (Г.Х.Андерсен). Задания для квеста «По следам Снежной королевы».

Станция 1. Каким сказочным героям Г.Х.Андерсена установлены памятники в городах Дании?

В специальную таблицу вписаны города и государства (фотографии памятников нужно разместить по странам)

Приложение 1.

КОПЕНГАГЕН	ОДЕНСЕ
Памятник Русалочке из сказки «Русалочка»	Памятник прекрасному лебедю «Гадкий утенок»
Памятник бумажному кораблику из сказки «Стойкий оловянный солдатик»	Памятник голому королю «Новое платье короля»
	Памятник ДЮЙМОВОЧКЕ из сказки «Дюймовочка»
	Памятник собаке в сказке «Огниво»
	Памятник стойкому оловянному солдатику

Приложение 2. В каких городах (странах) установлены памятники Снежной королеве.

Город, страна	Установи памятник
Алма Ата (Казахстан)	
Санкт-Петербург (Россия)	
Выборг (Россия)	
Дельф (Нидерланды)	

Станция 2. «Цветочный сад старушки-волшебницы»

Станцию украшают цветами. Задания раздает девушка в веночке и с корзиной цветов.



Какие цветы отсутствовали в саду у старушки, умевшей колдовать?

1. Розы
2. Гиацинты.
3. Нарциссы.
4. Вьюнок.

От чего вырос в этом саду куст роз?

1. От дождя.
2. От росы.
3. От слез Герды
4. От колдовства старушки.

Какое время года было на дворе за садом старушки?

1. Осень
2. Зима.
3. Весна.
4. Лето.

В форме каких цветов были сделаны кровати принца и принцессы?

1. Колокольчика.
2. Тюльпана.
3. Ландыша.
4. Лилии

(Сделайте из бумаги цветок розы.)

Станция 3 . Загадки старого ВОРОНА

Старшекласника одевают в костюм ворона. Можно надеть черный плащ с капюшоном.

Какие птицы пытались утешить Герду, уплывающую на лодке далеко по течению?

1. Голуби.
2. Ласточки.
3. Синички.
4. Воробы.

Собаки какой породы жили в замке разбойников?

1. Овчарки.

2. Бульдоги
3. Пудели.
4. Таксы.

Кто сообщил Герде о том, что Кай находится у Снежной королевы?

1. Маленькая разбойница.
2. Олень.
3. Лесные голуби.
4. Бородатая разбойница.

На чём лапландка написала записку финке?

1. На бумаге.
2. На шкуре.
3. На кости.
4. На рыбе.

Станция 4. Снежинка Царство снега и льда.

Станция украшена снежинками, сосульками. Задания предлагает Снежинка.

В какую страну повёз олень Герду?

1. Лапландию.
2. Северную Америку.
3. Гренландию.
4. Антарктиду.

Во что превращалось дыхание девочки от холода?

1. В лёд.
2. В пар.
3. В густой туман.
4. В сосульки.

Что находилось посреди залы Снежной королевы?

1. Замерзшее озеро.
2. Сугроб.
3. Каток.
4. Зимний сад.

Какое слово складывал Кай из льдинок?

1. Герда.
2. Снежная королева.
3. Любовь.
4. Вечность.

Что обещала Снежная королева подарить Каю вместе со всем светом?

1. Мороженое.
2. Пару коньков.
3. Санки.
4. Лыжи.

Что называла Снежная королева Чёрными котлами?

1. Пещеры.
2. Кратеры вулканов.
3. Пропасти.
4. Овраги.

Во что превращалось сердце, если в него попадал осколок дьявольского зеркала?

1. В камень.
2. В кусок зеркала.
3. В кусок льда.
4. В кусок стекла.

Из чего была сделана шуба и шапка Снежной королевы?

1. Из ваты.
2. Из снега.
3. Из льда.
4. Из меха.

После прохождения 4-х станций квеста участники из данных им на станциях слов составляют фразу **«Сказка-это золото, что блестит в детских глазах» (Г.Х.Андерсен)**

Станция 5. Творческий конкурс (актовый зал)

Команды показывают свои актерские и музыкальные способности.



Дорогие, милые коллеги, желаю вам творческого вдохновения, замечательных идей и их успешного воплощения! Пусть ваши читатели растут и числом и умением и желанием читать!

Список литературы

1. Батова, М. Е. Библиоквест: секреты успеха / М. Е. Батова // Современная библиотека. – 2016. – № 2. – С. 84–87.
2. Бреднева, М. В. «Ты увидишь: мир прекрасен» / М. В. Бреднева // Читаем, учимся, играем. – 2015. – № 9. – С. 31–36.
3. Головлёва, О. А. Литературный квест как технология взаимодействия с подростками в детской библиотеке / О. А. Головлёва, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2015. – № 22.1 (102.1). – С. 80-82. м URL: <https://moluch.ru/archive/102/23174/> (дата обращения: 26.11.2020).
4. Игумнова, Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – URL: <http://scienceeducation.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 22.05.2019).
5. Кашлакова, Н. Ищем форматы взаимодействия / Н. Кашлакова // Библиотека. – 2019. – № 2. – С. 43-44.
6. Лобанкина, Е. Приключения для эрудитов: библиотечный квест как эффективная форма продвижения чтения среди школьников / Е. Лобанкина // Библиополе. – 2016. – № 1. – С. 34–39.
7. Ноготкова, А. Зарядка для души и тела: Маршрутами литературно-исторического квеста / А. Ноготкова // Библиотека. – 2017. – № 5. – С. 70-73.
8. Писнова, О.Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся / О.Ю. Писнова // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). – Казань: Молодой ученый, 2019. – С. 8-11. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/> (дата обращения: 22.05.2019).
9. Создаем приключение с чистого листа: методические рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры / ГБУК НСО НОЮБ; сост. М.С. Костина. – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2019. – 26 с.

Использование квест-технологий
в работе школьной библиотеки
(из опыта работы)

*автор – составитель: Джаримова Роза Нурбиевна
верстка, печать, сборка: Кайтмесова Нафисет Харуновна,
Карданова Фатима Газраилевна*

Тираж 100 экз.

Адыгейский республиканский институт повышения квалификации
г. Майкоп, ул. Ленина, 15

Министерство образования и науки Республики Адыгея

Государственное бюджетное учреждение дополнительного
профессионального образования Республики Адыгея
«Адыгейский республиканский институт повышения квалификации»

Использование квест-технологий в работе школьной библиотеки

*Из опыта работы Иглиной Н.А.,
зав.библиотекой МБОУ
«Эколого-биологический лицей № 35»
МО «Город Майкоп»*

Майкоп, 2021

