

# Организация и проведение библиотечных квестов



**Саидова Валентина  
Вайсидиновна**, библиотекарь  
Красноярской краевой  
молодёжной библиотеки г.  
Красноярск

«Квест» (quest) - «поиск чего-либо или кого-либо», «поиск приключений», «исполнение рыцарского обета»



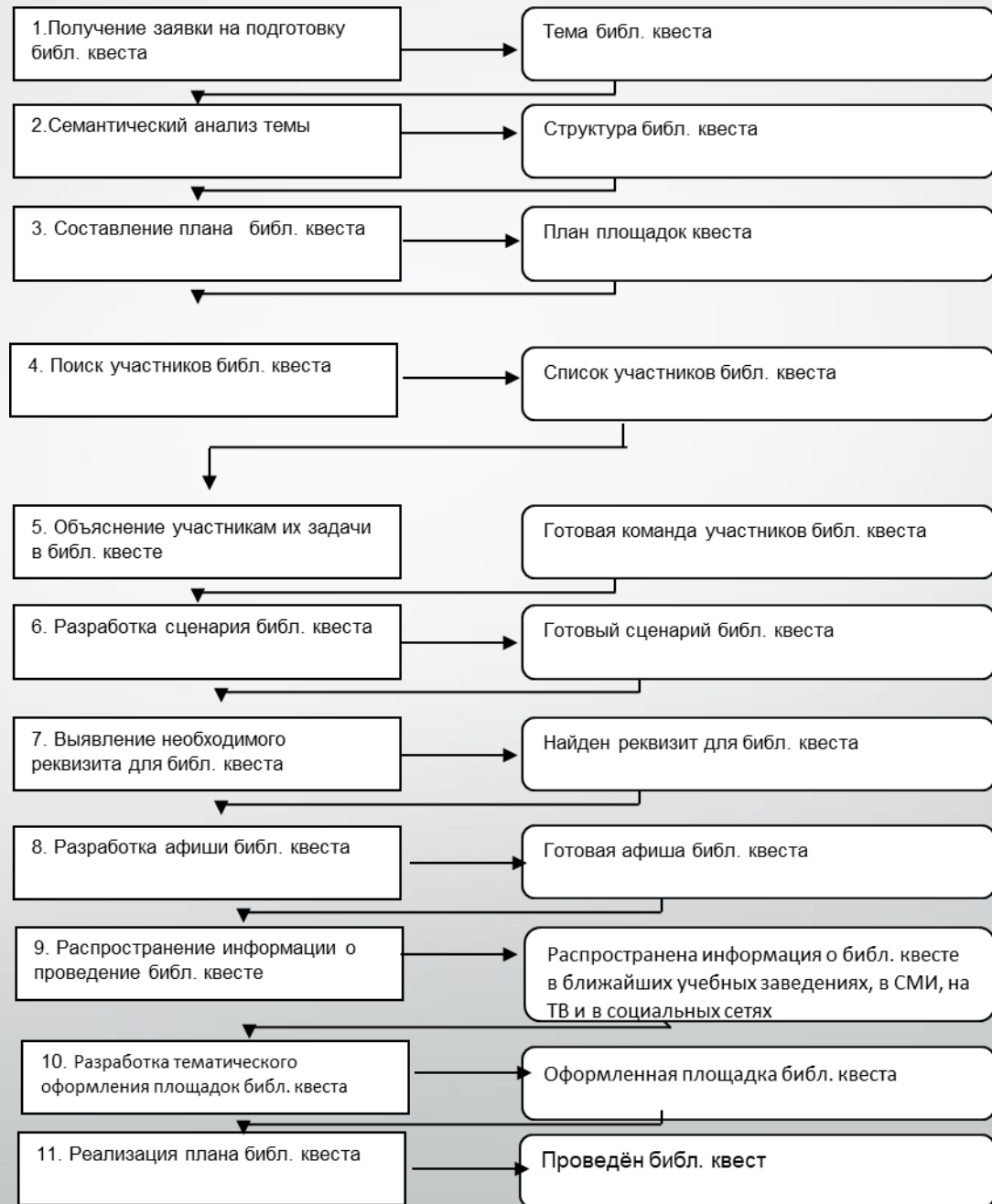
# Красноярская краевая молодёжная библиотека



# Фотографии с библиотечного квеста «Чудеса в стране Алисы» проходимого в Красноярской краевой молодёжной библиотеке



## Технологическая схема подготовки библиотечного квеста



## Матрица ресурсного обеспечения

Документные ресурсы	Кадровые ресурсы	Финансовые ресурсы	Технические средства	Программные средства
Фонд библиотеки, интернет-источники, CD-диски	Библиотекари, волонтеры	Финансы на реквизит, костюмов, призы.	Аудио – видео проигрыватели, компьютер, проектор, экран	PowerPoint, программа для аудио воспроизведения

# Методика организации и проведения квеста в библиотеке

1. Выбор идеи/темы квеста;
2. Выбор места проведения квеста (в библиотеке, на улице, в помещениях организаций-партнеров и т.п.)
3. Разработка концепции игры, легенды;
4. Написание сценария, подготовка заданий;
5. Распределение ответственности за маршрут внутри инициативной группы;
6. Составление и окончательная редакция общей карты игры;
7. Реклама квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях и пр.);
8. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой;
9. Проведение игры.

# Использование в квестах книг

- Работа с выставкой, на которой подобрана литература для поиска ответов;
- Работа с фондом, ориентированная на свободный поиск. Здесь возрастает роль библиографа, готового оказать помощь игрокам.
- Работа непосредственно с текстом книги, по которой проводится квест (если он проводится по определенному литературному произведению).



## В зависимости от правил демонстрации, сюжет может быть двух типов:

- **Линейный сюжет** – движение от одной точки к другой происходит последовательно, и для того, чтобы попасть на следующую точку, необходимо выполнить задание на предыдущей. Такой тип сюжета удобен, если участвовать в квесте будет одна команда, или между стартом команд проходит 10-15 минут.
- **Сквозной сюжет** – движение в квесте идет не последовательно, а точки связаны только общим началом и общим концом. Сквозной квест предполагает участие нескольких команд. В этом случае команды могут начинать квест одновременно каждая со своей точки.