

ГБУК НСО «Новосибирская областная юношеская библиотека»

СОЗДАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ С ЧИСТОГО ЛИСТА

Методические рекомендации
по организации квестов
в учреждениях культуры

Новосибирск
2019

ББК 78.349 + 74.200.58
С585

<i>Составитель:</i>	<i>Костина М.С.</i>
<i>Технический редактор:</i>	<i>Гребенкина О.В.</i>
<i>Дизайн обложки:</i>	<i>Анищенко Н.Ю.</i>
<i>Ответственный за выпуск:</i>	<i>Терентьева Т.Н.</i>

С585 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.

В методическом пособии даются рекомендации по организации и проведению квестов, в том числе фотоквестов. Издание адресовано специалистам, работающим с молодежной аудиторией.

ББК 78.349 + 74.200.58

© Новосибирская областная юношеская библиотека, 2019

СОЗДАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ С ЧИСТОГО ЛИСТА

Методические рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры

Квест как форма мероприятия пользуется неослабевающей популярностью в среде детей и молодежи. Квесты становятся частью массовых городских праздников, библиотеки и дома культуры организуют их как отдельные мероприятия. Квесты можно легко приурочить к значимым событиям и памятным датам, погрузиться с их помощью в книжную вселенную, добавить в них спортивные и творческие элементы.

Наши рекомендации предназначены для организации квестов в разных учреждениях культуры. Первая часть представляет собой общие рекомендации по подготовке квестов разного типа. Здесь сделан упор на проведение квестов в библиотеке, поскольку в библиотечных квестах значимую роль играет продвижение книги и чтения, другие учреждения культуры обладают несколько бо́льшей свободой. Во второй части представлены рекомендации по организации фотоквеста – творческой нетеатрализованной разновидности квестов, проходящей преимущественно на улице.

Желаем успехов в проведении собственных квестов!

Квест как популярная в среде молодежи и интересная форма мероприятия на протяжении уже нескольких лет пользуется популярностью в библиотеках страны. Квесты имеют много разновидностей, но в каждом из случаев это мероприятие сложной формы организации, задействующее достаточно большое количество людей, площадок, реквизита и, конечно, разнообразных интеллектуальных заданий. С чего же начать и как подступиться к такому непростому формату, если организовывать его в своей библиотеке в первый раз?

Для начала определимся с сущностью понятия «квест» и его основными разновидностями.

Квест (*англ. quest — поиск, предмет поисков, поиск приключений*) — один из способов построения сюжета в произведениях литературы и в компьютерных играх, путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Этот термин пришел из компьютерных игр, где словом «квест» называют жанр игр, где герой путешествует по игровому миру, выполняя задания согласно сюжету, разыскивая определенные предметы и других персонажей. Также в компьютерных и ролевых играх квестом называют задание, которое требуется выполнить персонажу для достижений игровой цели и получения опыта, денег, репутации, вещей и т.д.

Вне виртуального мира существуют так называемые «квесты в реальности» — игры для команды из нескольких человек, проходящие в специально подготовленном помещении. Эти квесты оборудованы красочными декорациями, механическими и электронными устройствами, а также специальными эффектами для полного погружения в атмосферу игры. Часто такие квесты обладают сюжетом детективного, приключенческого или хоррор-жанра, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу. В Новосибирске подобные квесты организуют коммерческие фирмы, оформляя, как правило, в своем помещении несколько разных постоянных локаций.

Существуют также уличные квесты (городское ориентирование) — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами. Такие квесты бывают пешими, велосипедными, автомобильными.

Библиотечный квест гармонично вписывается в вышеперечисленный ряд, представляя собой интеллектуальную игру, как правило, основанную на сюжете или мотивах книги/книг и предполагающую наличие сюжета. Одна из целей библиотечного квеста — популяризация и продвижение книги и чтения в молодежной среде.

Преимущества библиотечного квеста как формы мероприятия:

- Квест позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондами (возможно, с услугами и ресурсами), так как сценарий носит тематический характер и привязан к зданию и/или территории библиотеки.

- Интеллектуальные этапы дают возможность вспомнить произведение, писателя, проявить эрудицию и находчивость.
- Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и правильных решений.
- Спортивные и активные этапы квеста позволяют совместно пережить эмоции, что психологически сближает участников события.
- По окончании квеста участники уйдут с приятными воспоминаниями и эмоциями, которые у них будут связаны с библиотекой.

Основной упор проведения квеста в библиотеке должен быть на книгу, чтение и первоисточник, а также на возможность поиска и использования найденной информации. При этом в квесте обязательно должны быть следующие элементы:

- сюжет и легенда игры,
- задания и препятствия,
- конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Методика организации и проведения квеста в библиотеке

1. Организация рабочей группы.

Подготовка квеста начинается с определения главного организатора (координатора) квеста и организации рабочей группы. Координатор квеста готовит рабочий план, где прописывает все этапы организации квеста с указанием ответственных лиц. В число ответственных лиц могут входить библиотекари, партнеры, волонтеры.

Рабочая группа разрабатывает положение квеста или условия его проведения, где определяются правила игры, критерии оценки победителей, номинации, по которым планируется награждать команды. Также в задачу рабочей группы входит работа над сценарием квеста, включающая в себя проработку сюжета, детализацию маршрута, придумывание заданий разного типа (интеллектуальные, творческие, подвижные и др.). Этапы работы над сценарием могут обсуждаться на сборах рабочей группы, с использованием метода мозгового штурма для генерации идей.

2. Предварительная подготовка

Предварительная подготовка включает в себя:

- Отбор литературы. При отборе книг следует учитывать цель квеста, ориентироваться на интересы и потребности участников игры. Для чтения

должны быть предложены лучшие произведения классической и современной русской и зарубежной литературы. Можно включить в сценарий произведения местных авторов, таким образом ввести региональный краеведческий компонент. Это могут быть и современные авторы, пишущие для подростков и молодежи. Здесь же стоит определиться, требует ли сюжет квеста предварительного знакомства с книгой, или он будет выстроен так, чтобы участникам захотелось ознакомиться с книгой по окончании квеста.

- Определение круга участников. Формат квеста лучше всего подходит для молодежной аудитории. Наиболее удачным является привлечение к участию в игре подростков и учащихся старших классов (13-18 лет). Если в квесте планируется участие организованных групп, в учебное заведение высылается пакет документов, включающий правила игры и положение об игре, а также контактную информацию для связи с организаторами. В правилах игры может быть указан срок регистрации команд и телефон, по которому осуществляется регистрация участников.
- Определение территории игры:
 - помещение библиотеки;
 - помещение библиотеки и объекты в шаговой доступности от нее;
 - объекты за пределами библиотеки.

Проведение квеста на улице предполагает обязательный инструктаж по правилам техники безопасности, который проводится для всех участников перед началом квеста. Кураторы точек маршрута по мере возможности следят за тем, чтобы участники соблюдали правила дорожного движения.

- Определение круга партнеров. Это могут быть коллеги из других учреждений культуры или школ, помогающие с подготовкой и проведением заданий; партнеры, готовые предоставить на квест призы (билеты в театр, музей), а также волонтеры, готовые перевоплотиться в персонажей книг.
- Разработка правил квеста. В правилах необходимо определить требования к командам (возраст, количество участников), указать книги, которые необходимо прочитать, чтобы пройти маршрут (если этого требует сценарий), отметить, что на маршруте участникам будут задаваться дополнительные вопросы по книгам. Также в правилах указываются критерии определения победителей (быстрота прохождения маршрута, количество набранных баллов за ответы на вопросы) и те номинации, по которым пройдет награждение.

В целом, правила библиотечного квеста достаточно простые: в начале игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по библиотеке / городу. «Точки» на маршруте, которые предлагается пройти командам, определяются, исходя из текста книг,

прочитанных участниками. Это могут быть имена героев (например, если главную героиню романа зовут Света – точкой на маршруте может стать парикмахерская «Светлана» или магазин с таким названием), места, которые посещают герои книги (например, институт или университет, парк, библиотека – точкой на маршруте может стать подобное учреждение, парк в вашем населенном пункте) и т.д. Внутри библиотеки точки маршрута оформляются с использованием реквизита, создающего атмосферу книги. На станциях маршрута участники отвечают на вопросы по прочитанным произведениям, выполняют задания и зарабатывают очки. Команда, прошедшая весь маршрут и вернувшаяся на станцию назначения первой, зарабатывает дополнительные баллы.

3. Подготовка обязательного реквизита

При проведении квеста в библиотеке должно использоваться каждое помещение, подходящее для оформления соответствующей локации и размещения команды. Продумывается оформление локаций, в том числе музыкальное, звуковое/шумовое, костюмы героев, окружающая их обстановка.

Книжные выставки к квесту могут быть самыми разными, их формат может быть связан с особенностью локации:

- выставка-портрет героя или автора;
- выставка-погружение в эпоху, время действия сюжета;
- выставка-викторина;
- выставка-игра;
- выставка-подсказка;
- выставка-цитата;
- выставка-карта.

Для организаторов и команд подготавливаются опознавательные знаки. У организаторов это могут быть бейджи или футболки, у игроков – название команды, отличительный знак (повязка, значок, наклейки и т.д.).

Если квест предполагает призы для участников, среди возможных призов могут быть:

- спецпризы (от спонсоров и партнеров);
- книги, диски (по теме квеста);
- магниты, брелоки, ручки, блокноты и т.п. (желательно, чтобы они отражали тематику квеста или были с логотипами библиотеки);
- один общий приз на команду-победительницу (торт, коробка конфет и т.п.).

Кроме призов (или в случае, если их мало) можно наградить победителей бонусами, например:

- предоставление новой книги вне очереди, книги из читального зала;
- фотографирование в костюмах, с героем квеста и т.п.

4. Создание сценария библиотечного квеста

В основе любого сценария лежит идея. Сначала это может быть только мысль о том, какой книге или теме будет посвящен квест. Затем формируется общая концепция. Для вербализации идеи можно написать краткую аннотацию квеста в одно-два предложения, передающую суть истории, ее основную драматическую коллизию.

Следующий важный этап в создании сценария – сбор информации и материала. Чтение или перечитывание книг, по которым делается квест, определение формата заданий и их разработка, сбор информации о характерах персонажей и анализ всего вышеперечисленного. Без этого невозможно создание полноценного и грамотного сценария.

Виды сюжета

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. Линейный квест удобен в качестве одной из активностей мероприятий типа «Библионочи».

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.

Как и в книге-первоисточнике, у сюжета квеста есть экспозиция (некая информация, полученная участниками квеста до начала игры), завязка (событие, с которого начинается действие), основное действие (станции/точки и связанные с ними персонажи), кульминация (финальное испытание) и развязка (исход событий).

Экспозиция – это рассказ о каких-либо событиях, которые произошли до начала игры и являются причиной развития сюжета. Экспозиция квеста не обязательно должна быть представлена на самом мероприятии. Это может быть информация, которую участники получают из рекламы квеста – странички в соцсетях, анонса на сайте библиотеки.

Отсутствие экспозиции тоже может быть приемом. Например, в квесте ЦГБ им. Маркса «Лабиринты Страны Чудес» неожиданно появившийся Белый Кролик

побуждает ничего не подозревающих участников следовать за ним, ничего при этом не объясняя.

За экспозицией следует завязка – необходимый элемент любого сценария, начало действия. По сути это – мотивация к началу игры. В театрализованных квестах завязка сюжета может быть оформлена в виде открывающей сценки, после которой команды расходятся по точкам или движутся за одним из персонажей (в случае линейного квеста).

При организации точек квеста необходимо учитывать два связанных друг с другом аспекта: характер персонажа и собственно само задание, а также их связь с темой и сюжетом квеста. Здесь нельзя допускать нарушений логики литературного мира, который вы создаете, иначе квест не будет выглядеть цельным.

Разработка характеров и внешнего вида персонажей (который тоже может быть прописан в сценарии) – задача сложная. Если квест построен вокруг конкретной книги или нескольких книг, то персонажи квеста должны быть максимально похожими на их двойников – героев книги. Добиться этого можно не только с помощью костюма, но и используя прием литературной стилизации речи. Если же персонажи придумываются с нуля, без привязки к книжному сюжету, фантазия организаторов может быть ограничена только тематикой квеста. Но и в квест по книге можно вводить новых персонажей, если это не противоречит логике произведения.

5. Задания для квеста

Количество точек маршрута и сложность заданий зависит от цели игры и возраста игроков. Точек должно быть достаточно для того, чтобы полнее раскрыть тему квеста, сделать задания более разнообразными по виду. В то же время, точек и заданий не должно быть слишком много, чтобы участники не устали. Общая длительность квеста (прохождение маршрута) для школьников должна быть не больше 1-1,5 часов, а для прохождения заданий на точке маршрута рекомендуется отводить от 5 до 15 минут.

Виды заданий:

- *Зашифрованное.* От участников требуется перевести некое сообщение, записанное или воспроизведенное в определенной знаковой системе, на «нормальный» язык. Это могут быть ребусы, стихи-перевертыши, тексты на Азбуке Морзе, на сигнальной азбуке, запись определенным шифром и т. д.
- *Спортивное.* Например, в квесте «Таинственный Хогвартс» ЦГБ им. Маркса участники играли в квиддич (конечно, в версию, адаптированную для мира без магии). Это могут быть задания, связанные с попаданием в цель, перемещением предметов и т. д.

- *По алгоритму.* Участникам предоставляется алгоритм (рецепт/образец/инструкция), по которому нужно выполнить задание.
- *Логическая задача.* Один из самых распространенных вариантов задания для квеста. Варианты могут быть разнообразными. Главное, чтобы задача вписывалась в тематику квеста и не была всем известной.
- *Загадки и викторины* (в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.).
- *Манипуляционные.* В этом случае необходимо совершить некие манипуляции с предметом. Например, составить фразу из разрозненных частей, собрать пазл, поднести лист с зеркальным текстом к зеркалу и т.д.
- *Поисковые.* Какой-либо предмет необходимо найти в ограниченном заданием пространстве. Возможно, задание не ограничится поиском предмета. Найденный предмет может содержать загадку.

Кульминация квеста, или так называемое финальное испытание является не менее важным элементом, чем завязка. Финальное испытание придает завершенность сюжету квеста. Зачастую во время прохождения основной части маршрута участники зарабатывают подсказки или время для финального испытания.

Основные требования к финальному испытанию:

- Связь с завязкой. Если в начале есть какая-то проблема, то в конце ее нужно решить.
- Четкий инструктаж. Если участникам не очень понятно, как проходить это задание, могут начаться сложности.
- Использование бонусов, которые участники получали при прохождении основного маршрута.

Заканчивается сюжет квеста развязкой, которая, как часть сюжета, не должна стилистически отличаться от других его частей. Например, в развязку можно включить определение победителей и награждение участников, не выходя при этом за рамки сюжета.

Таким образом, сценарий квеста – это цельное, логически организованное литературно-драматическое произведение, написанное для реализации в реальности. Создавая сценарий, не стоит забывать о его последующем воплощении: не стоит включать в него персонажей/элементы, которые невозможно будет воплотить своими силами или с помощью ваших партнеров и волонтеров.

6. Особенности проведения квеста

Проведение квеста, вне зависимости от тематики, включает несколько этапов:

- Общий сбор в назначенное время в назначенном месте. Повторный инструктаж для участников (правила игры, техника безопасности и т.п.).
- Прохождение командами маршрута и выполнение заданий.
- Общий сбор после прохождения маршрута и обозначение времени подведения итогов игры. Команды могут заканчивать квест в разное время, и если между окончанием квеста для первой пришедшей команды и окончательным подведением итогов проходит больше 10-15 минут, нужно включить в программу элемент, позволяющий занять участников и не дать им скучать. Это может быть кофе-брейк, дополнительная игра, книжный обзор по тематике квеста или новых поступлений и т.д.
- Подведение итогов и награждение победителей.
- Размещение в интернете итоговой статьи и фотографий квеста (на сайте библиотеки, в группе библиотеки в соцсетях, в СМИ).

Важно обратить внимание на технику контроля за выполнением заданий и подсчетом баллов. Нужно определить, сколько баллов получают участники за выполнение заданий на контрольных точках и максимальное количество баллов, которое возможно заработать в течение квеста. Для определения баллов за творческие задания (например, сочинение стихов) должны быть критерии оценки за формальное соблюдение условий задания и оценка оригинальности, творческого мастерства. За нарушение маршрута, за отставание, нарушение правил техники безопасности возможно применение штрафных санкций, о которых также куратор делает отметку в маршрутном листе. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, начисления/вычета очков и т. д.

Варианты осуществления контроля:

- библиотекари, находящиеся на всех точках маршрута, оценивают результаты проходящих через них игроков;
- каждую команду участников на всей продолжительности маршрута сопровождает библиотекарь, суммируя результаты;
- согласовываются условия финиша и критерии выбора победителей.

Маршрутные листы, где проставляются оценки участникам, могут быть как на руках у команд, так и на руках кураторов точек маршрута. В первом случае наглядно видно, как работала команда на разных точках маршрута, во втором случае проще сравнивать результаты разных команд.

Финиш квеста возможен вариативный:

- появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, очков или времени;
- до окончания установленного времени;
- с появлением первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно.

Продвижение библиотечного квеста в социальных сетях

Эта часть работы над квестом особенно актуальна, если вы планируете приглашать на квест новых потенциальных читателей, а не (только) организованные группы. Прежде, чем создавать группу/страничку мероприятия в социальной сети, необходимо составить анонс квеста, подготовить афишу и/или логотип. На начальном этапе продвижения, пока программа квеста окончательно не готова, можно ограничиться логотипом или заставкой для размещения на «аватарке» группы, а полноценную афишу выложить немного позже.

Этапы продвижения в социальной сети:

1. Создание группы мероприятия

В группе необходимо указать время и дату, краткое описание квеста, разместить «аватарку» и афишу. Обязательно написать контакты и условия участия в мероприятии. В ссылках можно указать сайт и группу библиотеки (если у вас есть группы в разных социальных сетях, рекомендуется указать их все). Анонс мероприятия с прикрепленной афишей рекомендуется разместить не только в шапке группы, но и закрепленным постом на стене, чтобы участники могли делать репосты на свои странички.

2. Создание рекламного видеоролика

Если вы планируете приглашать на квест значительное количество участников, рекомендуется создать рекламный видеоролик квеста. Он может быть в виде тизера или трейлера мероприятия.

Тизер (*англ. teaser* – «дразнилка, завлекалка») — рекламное сообщение, построенное как загадка, которое содержит часть информации о продукте, но при этом сам товар не демонстрируется. Тизеры обычно появляются на раннем этапе продвижения товара и служат для создания интриги вокруг него. Тизер, обладающий необычной идеей или видеорядом, имеет шансы стать вирусным роликом, что заставит молодежь говорить о вашей библиотеке и вашем мероприятии. Также формат тизера стоит выбрать, если данный квест проводится впервые, и его нельзя проиллюстрировать отснятым в прошлый раз оригинальным видеорядом.

Основные требования к созданию тизера:

- ролик должен быть коротким (от 30 до 60 секунд);
- тизер должен быть интригующим (должен побуждать пользователя прийти на мероприятие);
- ролик должен содержать минимум информации о предстоящем событии;
- тизерная реклама должна появиться до начала основной рекламной акции;
- с началом основной рекламной акции должно появиться объяснение и создание связи тизера с рекламируемым продуктом – квестом.

Трейлер мероприятия представляет собой более развернутый видеоролик, который содержит больше конкретной информации о предстоящем мероприятии. Он может длиться от 1 до 3 минут, и для него можно использовать как заранее сделанное видео с прошлых подобных мероприятий или квестов, так и снять новое видео со своим сюжетом.

3. Заполнение стены и фотоальбомов.

Группа квеста должна содержать контент, помимо афиши с прикрепленным анонсом. Но и размещать каждый день соответствующие теме чужие картинки не рекомендуется, иначе в этом потоке может потеряться ваша уникальная новостная информация.

Лучше сосредоточиться на пробуждении интереса потенциального участника не столько к теме в целом, сколько к вашему конкретному квесту, например, разместить индивидуально созданные афиши, фото подготовки и т.п. При этом, если вы найдете интересную информацию, глубже раскрывающую литературу, по которой создается квест, оставляйте ссылки на стене: это работает на привлечение внимание к книгам.

4. Приглашение участников

Помимо рассылки приглашений для участников группы вашей библиотеки рекомендуется приглашать участников из тематических групп по литературным вселенным, связанным с квестом. Для этого лучше лично писать модераторам групп, предлагая разместить на стене анонс квеста, даже если вы перед этим скинули анонс в «Предложить новость».

Кроме этого, размещайте анонс квеста в бесплатных группах объявлений о культурных событиях: «Афиша Новосибирска», «Ноль гривен», «Мама в Новосибирске (Афиша для мам)» и других. И, конечно, используйте ресурсы партнеров, волонтеров и групп-партнеров, чтобы они также разместили у себя рекламу вашего квеста.

5. Отчет о прошедшем мероприятии

Группа мероприятия нужна не только для продвижения. Не менее важно разместить в ней по окончании квеста фотографии и итоговую статью, а также рекламировать среди участников группу или хэштег мероприятия, чтобы они размещали в ней фотографии до того, как вы обработаете и выложите официальный фотоальбом. Своевременно выкладывая информацию, вы поддерживаете связи с постоянными посетителями вашей библиотеки и формируете интерес у тех, кто задумывается о посещении. Попросите участников оставить комментарии, не забывайте вовремя отвечать на них.

Если на мероприятие пришли ваши постоянные читатели, которых вы можете идентифицировать в соцсетях, отметьте их на фотографиях, если вы знаете, что это не вызовет у них негативной реакции.

И список того, чего нужно избегать при продвижении квеста в соцсетях:

- не нужно звать на мероприятие всю френдленту;
- отмечать людей на фото без их разрешения;
- игнорировать негативные отзывы, удалять комментарии.

Рекомендации по организации фотоквестов

Фотоквест – разновидность квеста, конечная цель которого заключается в том, чтобы сделать фотографии с соблюдением определенных условий. Участники фотоквеста могут соревноваться между собой поодиночке или командами.

В процессе фотоквеста команды перемещаются между контрольными точками на карте, где им нужно выполнить задание (сделать фотографию с соблюдением определенных условий). Как правило, в фотоквесте оценивается скорость (нужно справиться с заданиями за максимально короткое время), точность выполнения заданий, художественность и оригинальность полученных фотографий.

Различается несколько видов фотоквеста по способу передвижения между контрольными точками:

- пеший;
- велосипедный;
- автомобильный.

В практике учреждений культуры чаще всего используется пеший фотоквест, поскольку он ориентирован на более широкую аудиторию и проще в организации. Фотоквест для учреждения культуры позволяет решать следующие задачи:

- привлечение внимания к учреждению и его презентация в молодежной среде силами самой молодежи;
- распространение краеведческой информации о памятниках, зданиях и объектах города;
- привлечение новых потенциальных пользователей.

В Новосибирской областной юношеской библиотеке было разработано и проведено три пеших фотоквеста по схожей схеме, но с разными точками и разными заданиями. Первый фотоквест был связан только с литературой, второй был привязан к памятникам и скульптурам в центре города, третий проводился совместно с Советом молодых специалистов при министерстве культуры

Новосибирской области, и одной из его целей была презентация учреждений культуры города для молодежи. Данные фотоквесты включали в себя от пяти до семи контрольных точек, где было задействовано, соответственно, от пяти до семи команд.

Участники

Формат фотоквеста хорошо подходит для того, чтобы приглашать на него свободную аудиторию. Во-первых, он сам по себе является интересным и привлекательным для молодежи. Во-вторых, среди свободной заинтересованной аудитории будет больше участников с творческим видением, чем в случае приглашенной организованной группы. Мы формировали команды участников, приглашая людей со стороны через социальные сети, активных читателей, участников клубов библиотеки. Небольшие организованные группы от учебных заведений также участвовали в наших фотоквестах, но их участники набирались по желанию, а не по «разнарядке», поэтому работа таких команд не отличалась от прочих. Важной задачей наших фотоквестов было привлечение в библиотеку новых потенциальных читателей. В целом же аудитория фотоквестов может быть любой, в зависимости от задач мероприятия: школьники, читатели библиотеки, семейные команды (родители с детьми) и т.п.

Поскольку мы – юношеская библиотека, аудиторию наших фотоквестов составляет молодежь 14-30 лет. Число участников команды колебалось от 5 до 7, но, по нашим наблюдениям, 8 участников для команды – это предел: для эффективной командной работы оптимальное количество участников должно быть 5-7 человек. В этом случае все участники равномерно вовлечены в процесс, и мозговой штурм проходит быстро и эффективно, чтобы за короткое время успеть придумать хорошую идею, задействовать реквизит (если это требуется) и сделать фотографию.

Структура фотоквеста

Маршрут фотоквеста представляет собой перемещение между несколькими контрольными точками, где нужно выполнять задания. Расчет маршрута проводится с учетом того, чтобы контрольные точки были примерно равноудалены друг от друга. Время прохождения задания на каждой точке рассчитывается организаторами как примерно одинаковое, чтобы команды не встречались друг с другом в одном и том же месте. На каждой контрольной точке находится куратор (представитель библиотеки или волонтер), который объясняет задание и отмечает время прибытия и отправления команды на путевом листе. Сюда же записываются штрафы и дополнительные минуты, если они есть:

ПУТЕВОЙ ЛИСТ

(название команды)

№	Название площадки	Время прибытия	Время отправления	Количество баллов	Замечания
1					
2					
3					
4					
5					

Но фотоквест – это не только непосредственное перемещение между контрольными точками. Перед стартом прохождения маршрута участники собираются в библиотеке, где организаторы рассказывают о том, как будет проходить квест, объясняют порядок прохождения и дают командам полный инструктаж. Также часть команд может формироваться на месте, если участники записывались на фотоквест независимо друг от друга. Команды придумывают себе название и выбирают капитана. Инструктаж команд включает в себя правила заполнения путевых листов, пояснение по вопросу, теме и условию фотографии, просьба обязательного соблюдения правил дорожного движения и корректного поведения при привлечении прохожих для фотографий (если в квесте есть соответствующее задание). Путевые листы находятся у капитанов команд. На сбор и инструктаж команд стоит заложить от 40 минут до 1 часа. Это время включает в себя и время отправления команд по своим контрольным точкам – на это может потребоваться 10-15 минут (время рассчитывается по команде, которой дальше всех идти до своей точки). Часы кураторов настраиваются заранее на одно и то же время, и в назначенный час, когда все команды доходят до места, начинается выполнение заданий фотоквеста.

Скорость прохождения заданий важна для фотоквеста, несмотря на то, что время прохождения заданий и перемещения между точками для всех примерно одинаковое. Команды, справившиеся с заданиями быстрее, получают больше очков. Существуют и дополнительные способы сократить фактическое время прохождения фотоквеста или увеличить его. Кураторы точек, находящихся на улице, следят за тем, чтобы команды не нарушали правила дорожного движения, переходя дорогу, и могут выписать команде-нарушителю штраф в виде дополнительных минут. Сократить время фотоквеста также позволяет

правильный ответ на вопрос куратора перед тем, как куратор дает команде основное задание.

Для того, чтобы динамика выполнения заданий и перемещения между точками была высокой, команды, проходя последнюю точку маршрута, возвращаются к начальной точке, откуда они начинали квест. Таким образом, каждая команда проходит полный круг маршрута целиком. Куратор отмечает в путевом листе окончание квеста и возвращается вместе с командой в библиотеку. В библиотеке должен быть подготовлен компьютер (желательно 2-3 компьютера) для того, чтобы сбросить фотографии в общую папку фотоквеста и рассортировать их по темам. Фотографии не обрабатываются. Процесс скидывания фотографий и их сортировки может занять 20-30 минут, в зависимости от скорости возвращения команд в библиотеку.

Работа жюри начинается после формирования папки фотографий первой пришедшей команды. «Чистое» время работы жюри занимает также 20-30 минут. В наших фотоквестах оценку фотографий осуществляло жюри, состоящее из организаторов – сотрудников библиотеки. Можно также включить в члены жюри опытных фотографов. Поскольку критерии оценки достаточно прозрачны (скорость, точность выполнения заданий, оригинальность идеи, художественность), достаточно, чтобы члены жюри обладали художественным вкусом и могли оценить фантазию участников. Если фотографии отличаются хорошей идеей, раскрывающей тему, качественной композицией, то их можно успешно использовать в дальнейшей работе библиотеки.

Пока команды формируют свои папки фотографий, а жюри выставляет оценки, у участников есть 30-40 свободных минут. Желательно подготовить для участников чаепитие, особенно если квест проходит весной или осенью. Также это время стоит использовать для рекламы своего учреждения и более подробного знакомства с ним участников квеста: подготовить раздатку буклетов/флаеров с рекламой услуг и ближайших мероприятий, подробнее рассказать о своих проектах, провести для участников экскурсию или небольшую викторину, связанную с темой фотоквеста.

После окончания работы жюри фотографии демонстрируются для участников на большом экране. При этом возможны комментарии от жюри, разбор командной работы участников. Команды получают дипломы за победу и участие и (по возможности) призы.

В среднем на отбор фотографий, оценку жюри и подведение итогов уходит 1,5 часа. Итого, фотоквест, состоящий из семи площадок (см. пример 1) длится 4 часа – 1 час сбора и инструктажа, 1,5 часа на прохождение маршрута и 1,5 часа на

подведение итогов. Среднее время прохождения командами указанного маршрута – 60-70 минут (полный круг, без учета времени возвращения в библиотеку).

Подсчет очков

Время прохождения фотоквеста является одновременно призовыми очками мероприятия, и считается в минутах. Побеждает та команда, которой удалось набрать МЕНЬШЕ всего минут. В общем зачете считается «чистое» время прохождения квеста, зафиксированное на путевом листе, но, кроме этого, засчитывается количество правильных ответов на вопросы кураторов (каждый правильный ответ – минус 2 минуты). И, конечно, оценка фотографий членами жюри, которая ведется по следующей системе:

	Название команды	Обязательное условие – творческое осмысление	Тема фотографии – соответствие заявленной теме	Тема фотографии – творческое осмысление	Общее время + ответ на вопрос	Итого
1						
2						
3						
4						
5						

Обязательное условие:

- его отсутствие: *плюс 5 минут*
- творческое осмысление: *минус 2-4 минуты*

Тема фотографии:

- тема не отражена: *плюс 2 минуты*
- соответствие теме: *минус 3-5 минут*
- творческое осмысление: *до минус 10 минут.*

Таким образом, творческое осмысление темы фотографии и обязательного условия оценивается высоко, и возможна даже такая ситуация, что команда, фактически прошедшая квест за 1,5 часа, в итоге получит количество минут в виде числа со знаком «минус». И в данном случае это приблизит ее к победе!

Работа куратора

Куратором контрольной точки может быть как сотрудник библиотеки, так и волонтер. В фотоквесте «Культурная пробежка» кураторами были в основном сотрудники и волонтеры участвующих в квесте учреждений культуры, и по

окончании фотоквеста они оставались на местах. В иных случаях кураторы сопровождают каждый свою команду на свою контрольную точку и возвращаются обратно с ней в библиотеку. Каждый куратор получает на руки памятку, где перечислены его обязанности и способы действия в особых случаях.

За подготовку кураторов отвечает главный организатор (координатор) квеста. Он встречается лично с каждым из кураторов, объясняет им задания и особенности работы. В день фотоквеста проводится общее собрание для кураторов, где еще раз проговаривается ход мероприятия, возможные проблемы, которые могут возникнуть, и способы их решения.

В случае с фотоквестом «Культурная пробежка» часть кураторов – сотрудников других учреждений культуры – не участвовала в таком собрании, и координатор вел с ними контрольные переговоры по телефону. Также в данном квесте кураторы участвовали в разработке вопросов и заданий своих контрольных точек маршрута, и готовили для команд раздаточные материалы, презентующие свое учреждение культуры (афиши спектаклей, буклеты выставок и т.д.).

Памятка куратора

План и порядок работы:

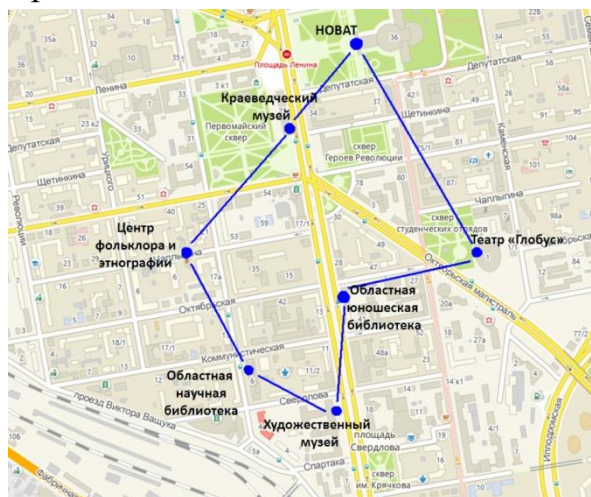
1. До выхода на этап ваши часы должны быть синхронизированы с часами координатора.
2. Начинайте вести свой этап для своей команды в установленное время.
3. На каждом этапе команда должна отдать обходной лист куратору этапа. Если вы сделали пометку, укажите это в примечаниях, чтобы команде не засчитали за это штраф.
4. Перед постановкой задания задайте конкурсный вопрос. Ответив правильно, команда получает БОНУС (минус 2 минуты к итоговому времени). Записывайте результаты в обходной лист каждой команды в соответствующие графы, заверяйте их своей подписью.
5. После вопроса дайте команде задание, которое необходимо выполнить максимально быстро, соблюдая при этом все условия (обязательные и дополнительные). Объясняя задание, чётко разграничьте обязательные и дополнительные условия.
6. Когда команда выполнит задание, необходимо вернуть заполненный обходной лист команде.
7. После прохождения последнего этапа команда должна прийти к месту, откуда начинала фотоквест. Там команда финиширует. Финиш фиксируется в момент рукопожатия последнего члена команды, прибывшего на этап, с куратором команды от библиотеки. Куратор фиксирует время завершения квеста на обходном листе, и команда возвращается в библиотеку.

Особые задачи:

1. После отправления команды на следующий этап дайте знак принимающей стороне (следующий после вас этап). Это может быть звонок или сообщение.
2. В случае возникновения внештатной ситуации или возможности её возникновения, сообщайте об этом координатору (лишний член команды, недостача и т.д.).
3. Если на вашем этапе одновременно оказалось две или более команды, позаботьтесь о том, чтобы они не мешали друг другу выполнять задания. Разводите их в разные зоны, принимайте ответы на вопросы шёпотом. Если по вашей вине команда задерживается на этапе, впишите потерянное ею время в графу бонусов (не забудьте отметить факт задержки в замечаниях).
4. По возможности визуально контролируйте пересечение командами дорог, соблюдение ими ПДД (для тех кураторов, чья площадка проходит на улице).
5. За нарушение командами ПДД штраф 5 минут. Штраф записывается в соответствующую графу в обходном листе команды. Если нарушение осуществлено уже после прохождения вашего этапа, впишите штраф в свой лист.
6. Все замечания, которые у вас возникнут по поводу прохождения командами вашего этапа, записывайте в обходном листе в графе «Замечания». Если есть необходимость, сделайте в замечаниях свою рекомендацию на начисление бонуса или штрафа команде с указанием причины.

Разработка квеста

Как правило, разработка фотоквеста начинается с выбора контрольных точек маршрута. Например, для фотоквеста «Памятники Новосибирска» были выбраны памятники и скульптуры, которые находятся недалеко друг от друга, и при этом могут быть задействованы на фотографиях. Для фотоквеста «Культурная пробежка» таким же образом подбирались учреждения культуры. Для того, чтобы оценить расстояние между точками, можно использовать карту в программах «2ГИС» или «Яндекс.Карты».



Пример 1: карта фотоквеста «Культурная пробежка».

После определения контрольных точек начинается разработка заданий квеста. Задание наших фотоквестов состоит из двух компонентов: тема фотографии и обязательное условие. Некоторые условия нарочно сделаны такими, чтобы выполнить их буквально было затруднительно, и команда должна проявить фантазию и изобретательность. Оригинальность идеи оценивается выше, чем буквальное, но скучное исполнение. Также перед выполнением задания куратор задает команде вопрос, на который она должна ответить в течение 1 минуты. Если команда справляется с этим, она получает бонус: минус 2 минуты к итоговому времени.

Рекомендуется придумывать задания для фотоквеста, используя метод мозгового штурма или обсуждая их в команде организаторов. Это позволяет добиться четких формулировок, которые предполагают разные способы их реализации. Для некоторых заданий при этом допустимо заранее подготовить подходящий реквизит.

Пример. Тема: «Магия книги». Условие: на фото должен быть магический предмет.

Для данного задания организаторами был подготовлен реквизит: несколько остроконечных шляп, «волшебных» склянок, волшебная палочка, которые находились в поле видимости команд. При этом, если у команды не возникало сложности с идеями, куратор не обращал особого внимания участников на реквизит. Часть команд использовала в фотографиях «магический» реквизит, но были и те, кто сделал магическим предметом обычную книгу.



*Пример 2. Фотографии на тему «Магия книги».
Контрольная точка – областная юношеская библиотека.*

Можно придумывать условия, которые связаны с определенными затруднениями для команд, например, показать на фото ровно 12 человек (при составе команды в 5 участников). Такие фотографии стоит делать в людных местах, где реально за сжатое время уговорить прохожих присоединиться, и, конечно, предварительно предупредить команды, чтобы вовлечение прохожих не

было навязчивым и неприятным. Также команда, чтобы показать, что очередь за пищей духовной стоит занимать с ночи, использовала технические возможности фотоаппарата (пример 4).



Пример 3. Фотография на тему «Двенадцать стульев» (название произведения, где в названии есть слово «12»).

Контрольная точка – площадь перед Театром оперы и балета.



Пример 4. Фотографии на тему «Очередь за пищей духовной». Условие: на фото должно быть 10 человек. Контрольная точка – Краеведческий музей.

Придумывая тему и условие, стоит помнить о том, что важно не только придумать интересное задание, над которым команда может поломать голову в поисках творческого решения, но и получить в итоге цельную, эстетически привлекательную фотографию, которая не требует дополнительных пояснений. К примеру, задание, подобное нижеследующему, является не очень удачным, поскольку большая часть доступных решений лишь формально соответствуют условию и плохо смотрятся на фотографии. Контрольная точка этого задания находилась в Первомайском сквере, где часто можно встретить собак на прогулке, но на деле оказалось, что присутствие живой собаки на фотографии не наводит на мысль о рассказе А. Конан Дойла. Тем не менее, одна из команд справилась с этим заданием блестяще, сделав одну из лучших фотографий на фотоквесте.



Пример 5. Фотография на тему «Элементарно, Ватсон!».

Условие: сфотографировать собаку Баскервильей.

Контрольная точка – Первомайский сквер.

Задания фотоквеста не обязательно делать сложными по идее и способу реализации, но и простые задания должны включать в себя большое количество возможных решений. Одна из точек фотоквеста «Культурная пробежка» располагалась в Художественном музее, и в просторном холле музея было много разнообразных вариантов для проявления фантазии.



Пример 6. Фотографии на тему «Я работаю в музее. Кто я?». Условие: не менее трех человек на фото. Контрольная точка – Художественный музей.

Примеры других заданий фотоквеста

Вопрос: назвать пять самых крупных книжных магазинов Новосибирска. (Контрольная точка находилась в книжном магазине «Капитал»).

Условие: найти книгу, где на обложке изображены три и более человек и как можно точнее изобразить обложку книги.

Вопрос: назвать литературное произведение, по которому в театре «Глобус» поставлен спектакль. Ответ: «Алые паруса». (Контрольная точка – театр «Глобус»).

Тема: «В ожидании чуда».

Условие: на фото должны быть алые паруса.

Вопрос: Одна из профессий героя этого известного детского стихотворения – милиционер, и благодаря своей физической особенности он смог починить сломавшийся светофор. Как зовут этого героя, и в чем заключается его особенность? Ответ: дядя Степа, высокий рост. (Контрольная точка – памятник светофору).

Тема: «Наша милиция нас бережет».

Условие: сфотографировать очень высокого мужчину в роли Дяди Степы.

Вопрос: Назвать не менее 10 пар влюбленных из известных литературных произведений за 1 минуту. (Контрольная точка – скульптура «Счастье строится»).

Тема: «Как построить счастье: руководство для чайников».

Условие: сделать 3-12 фотографий в виде комикса.

Вопрос: Перечислить 10 спектаклей театра оперы и балета за 1 минуту. (Контрольная точка – театр оперы и балета).

Тема: «Театр начинается не с вешалки».

Условие: предмет/объект/человек, с которого начинается театр.

Что важно подготовить для фотоквеста

Еще раз напомним, какие документы и элементы подготовки требуются для организации фотоквеста.

- Информационные письма – для привлечения партнеров и приглашения организованных групп. Текст этих двух писем немного отличается друг от друга.
 - На основе информационного письма пишется анонс для фотоквеста, который размещается на сайте учреждения, в социальных сетях.
 - Если планируется приглашать участников через социальные сети, нужно создать страничку мероприятия, на которой должен быть анонс для репостов. В анонсе должна быть ссылка на тему, где участники могут записаться на квест. Рекомендуется подобная формулировка: «Если вы хотите принять участие в фотоквесте – в одиночку или с друзьями, оставьте сообщение в этой теме». Каждому участнику, оставившему сообщение, главный организатор пишет лично и берет у него номер телефона.
- ВАЖНО!** За день до фотоквеста главный организатор обзванивает всех участников и уточняет, точно ли они придут на квест, и в том ли составе, который заявляли.
- Карта маршрута – распечатывается для каждой команды, для кураторов и организатора.
 - Путевые листы – распечатываются для каждой команды.

- Оценочные листы для жюри – по числу членов жюри.
- Памятки кураторам – по числу кураторов. Рекомендуется в памятку куратора сразу вставить задание фотоквеста – вопрос, тему и условие.
- Дипломы для команд, благодарственные письма для партнеров.
- Призы для команд (по возможности).
- 2-3 компьютера для скидывания фотографий. Желательно также иметь 2 провода с разъемами мини-usb и микро-usb, чтобы была возможность сбросить фотографии с фотоаппарата и телефона, если кто-то из участников забудет свой провод.
- Раздаточные материалы для рекламы своего учреждения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Играем квест в библиотеке (организация квест-игры): методическое пособие. – Новосибирск, 2016. – 23 с.
- Костина, М. Молодежный фотоквест «Сила искусства»: итоги / М. Костина // Новосибирская областная юношеская библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://infomania.ru/new/view.php?id=2205> (дата обращения 10.04.2019).
- Кучмук, Р.И. Что такое квест? / Р.И. Кучмук // Игровая библиотека: сценарии мероприятий, открытых уроков и праздников, викторины и конкурсы. – 2014. – №3. – С. 82-91.
- Лепаловская, В.А. Как подготовить и провести музейный квест / В.А. Лепаловская // Справочник руководителя учреждения культуры. – 2014. – №1 (Январь). – С. 25-32.
- «Ночь Гарри Поттера» в библиотеке имени Маркса // vk.com: Центральная городская библиотека имени К.Маркса [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vk.com/karlmarx.lib54.harrypotter> (дата обращения 10.04.2019).
- Рахвалова, О. Библиотечная фотоохота! / О. Рахвалова // Новосибирская областная юношеская библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://infomania.ru/new/view.php?id=1348> (дата обращения 10.04.2019).