

Государственное бюджетное учреждение культуры
Новосибирской области
«Новосибирская областная молодежная библиотека»

Квиз как форма просвещения и продвижения литературы

Методические рекомендации
по созданию квизов в библиотеке



Новосибирск
2022

ББК 78.38

К32

Составители:

Челноков А. А., Сидельникова С. Б.

Технический редактор:

Доценко А. В.

Ответственный за выпуск:

Терентьева Т. Н.

К32 Квиз как форма просвещения и продвижения литературы: методические рекомендации по созданию квизов в библиотеке (из опыта работы Новосибирской областной молодежной библиотеки) / ГБУК НСО НОМБ; составители: А. А. Челноков, С. Б. Сидельникова. – Новосибирск: ГБУК НСО НОМБ, 2022. – 30 с.

Методическое пособие рассказывает о такой эффективной форме мероприятий для молодежи как квиз. Библиотечный квиз имеет свои особенности, его задача не проверять знания ребят, а создать условия для активного естественного просвещения в процессе игры.

В издании представлен сценарий литературного квиза «Фантастическая четверка», разработанный специалистами отдела литературных программ Новосибирской областной молодежной библиотеки.

Рекомендации предназначены для специалистов библиотек, планирующих разработку и проведение квизов в своих учреждениях.

ББК 78.38

© Новосибирская областная молодежная библиотека, 2022

Оглавление

Введение	4
Историческая справка	6
Как устроен квиз?	6
Библиотечные квизы	7
Цель и задачи библиотечного квиза.....	7
Техническое обеспечение.....	7
Выставка литературы.....	8
Длительность	8
Призы.....	8
Этапы организации библиотечного квиза	9
Определение целевой аудитории.....	9
Определение темы квиза	10
Составление вопросов.....	10
Оформление презентации.....	10
Подготовка зала и проведение квиза.....	11
Рекомендации по составлению вопросов	12
Преимущества квиза	14
Подводные камни квизов	15
Сценарий квиза «Фантастическая четверка»	16

Введение

Практика показывает, что, несмотря на сохраняющийся интерес к чтению художественной литературы, особенно среди молодежи, о богатом литературном наследии сибирского края мало кто знает.

Отдел литературных программ Новосибирской областной молодежной библиотеки активно занимается продвижением сибирской литературы, как классической, так и современной, а также формированием у молодежи положительного образа малой родины.

В настоящее время увеличилась популярность различных интеллектуальных игр: настольных игр, квизов, квестов и т.д. Мы уже много лет успешно используем эти формы для реализации столь непростых задач, как привлечение к чтению и продвижение разнообразной литературы.

В методическом пособии мы расскажем о такой эффективной форме как квиз.

Квиз – это популярный формат интеллектуальных игр, интерес к которому в последние годы стабильно высок. Это не новая форма досуга, но пока она популярна, нам, библиотекарям, стоит использовать ее в работе с молодежью и другими категориями пользователей.

Квиз – это не только интеллектуальная игра, но и уникальная возможность провести время с пользой в приятной атмосфере. Квиз удобен тем, что его можно посвятить жизни и творчеству писателя или занимательным фактам из истории литературы. Он не требует от участников специальной подготовки.

Библиотечный квиз имеет свои особенности, потому что в вопросы и ответы мы закладываем «просветительские факты». Наша задача не проверять знания ребят, а создать условия для активного естественного просвещения в процессе игры.

В методическом пособии представлены авторские материалы Маргариты Глебовны Модино, которая в 2019 году стала родоначальником проведения квизов в Новосибирской областной молодежной библиотеке. Она одной из первых разработала и проводила квизы в библиотеке: «Классика forever» (посвященный русской классике), «Немного о...» (посвященный основным видам искусств, включая литературу) и другие.

Автором-составителем теоретической части пособия является ведущий библиотекарь Александр Андреевич Челноков, который много лет активно использует в своей деятельности различные современные формы интеллектуального досуга и просвещения. Кроме разнообразных квизов и интеллектуальных игр, он, совместно с другими специалистами отдела,

разработал и создал настольную игру «Литературное кольцо Сибири», которая успешно продвигает сибирскую литературу и знакомит ребят с интересными фактами из истории родного края.

Сценарий литературного квиза «Фантастическая четверка», представленный в пособии, разработала библиотекарь первой категории Светлана Борисовна Сидельникова. Практика показала, что наши квизы пользуются особенной популярностью среди студентов.

Наши рекомендации предназначены для специалистов библиотек, планирующих разрабатывать квизы в своих учреждениях. Мы расскажем об истории и особенностях квизов, как их создавать и как использовать этот формат в библиотечной работе на примере разных квизов Новосибирской областной молодежной библиотеки.

Начальник отдела литературных программ

Т. Е. Синицына

Историческая справка

Квиз – это интеллектуально-развлекательная командная викторина. В основе игры лежит механизм «вопрос-ответ». В дословном переводе с английского «quiz» – это проверочный вопрос, предварительный экзамен, тест. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая «викторина».

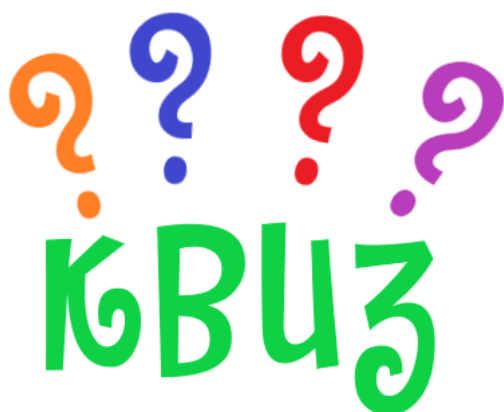
Впервые квиз как вид развлечения появился в 1976 году в Великобритании, когда двое англичан организовали викторину под названием «Pub quiz». Игра собрала 32 команды. После домашнего успеха следующие несколько лет они путешествовали, представляя новую игру в разных уголках страны. В скором времени в квиз играли уже 10 000 команд, после чего крупные телевизионные компании стали создавать такие же игры в формате ток-шоу.

В России квиз появился в 2015 году, с каждым годом в него вовлекается все большее количество участников. В Новосибирске квизы проводятся во многих кафе, арт-пространствах, ресторанах, барах и клубах. За участие в квизе игроки платят взносы. В среднем сумма такого взноса – 300 рублей с человека. А в Новосибирской областной молодежной библиотеке можно участвовать в квизе бесплатно!



Как устроен квиз?

Квиз – это соревнование, интеллектуальная битва, в которой команды игроков борются за первое место, отвечая на вопросы, решая ребусы и т.д.



Игра проходит следующим образом: в большом зале за отдельными столиками размещаются команды по 5-7 игроков. На столах у команд – бланки для ответов и ручки. После приветствия ведущий объясняет правила и квиз начинается.

Как правило, игра состоит из 7 раундов, в каждом из которых 7 вопросов. Сейчас многие отходят от этой схемы и делают, к примеру, три раунда по двадцать вопросов. *Вы сами можете выбрать себе количество раундов и количество вопросов. Например, в нашем квизе «Фантастическая*

четверка» пять раундов. Каждый посвящен творчеству отдельного писателя, а финальный пятый раунд – всем вместе.

Раунды устроены так: ведущий зачитывает вопрос, после чего команды в течение минуты обдумывают ответ. За это время команда должна вписать свой ответ в бланк. Так повторяется с каждым вопросом. После завершения раунда бланки сдаются организаторам, которые их проверяют и подсчитывают баллы. За каждый правильный ответ дается один балл. Только после сдачи бланков ведущий объявляет правильные ответы. Затем начинается следующий раунд. В финале игры объявляется тройка победителей – команд, набравших максимальное количество баллов. Финалисты получают дипломы, призы и подарки. Можно выделить призами особо результативных игроков. Часто участникам квизов вручаются шуточные и утешительные призы.

Единственное строгое правило квизов – это запрет на использование сотовых телефонов. При большом количестве команд на игре работают наблюдатели, которые следят за этим. В случае если игрок нарушает это правило, его команда получает штраф.



Библиотечные квизы

Цель библиотечного квиза – продвижение книги и чтения в молодежной среде посредством интеллектуального досуга.

Задачи:

1. Познакомить аудиторию с литературой, на основе которой составлены вопросы квиза.
2. Продемонстрировать привлекательность интеллектуального досуга, обратить на него внимание аудитории.
3. Помочь участникам развить навыки работы в команде.

Техническое обеспечение

Все наши квизы сопровождаются презентацией, нередко мы используем музыку во время «рассадки», то есть пока гости собираются и ждут начала, а также в течение игры. Например, когда говорит ведущий – музыка играет тихим фоном, когда начинается время обсуждения, то музыка становится громче, чтобы команды не могли услышать рассуждения друг друга. Соответственно, для квиза необходимы:

- компьютер;

- телевизор или проектор с экраном;
- колонки;
- микрофон для ведущего (в случае большого помещения).

Сюда же можно отнести столы и стулья, а также бланки для ответов и ручки.

Не забывайте о предварительной проверке оборудования и презентации. Обнаружить во время квиза, что у вас не воспроизводится звук или видеоролик бывает очень неприятно. Но и целиком на технику не полагайтесь – имейте при себе распечатанный сценарий со всеми вопросами. В случае форс-мажора (вдруг отключат свет?) вы сможете провести квиз хотя бы в усеченном виде.

Выставка литературы

Когда мы организуем квизы, то всегда сопровождаем их книжными выставками, что позволяет участникам лучше познакомиться с литературой, фигурирующей в вопросах квиза. По ходу игры книгами с выставки следует пользоваться, чтобы разнообразить подачу вопросов или чтобы прокомментировать правильные ответы (приведя в нужный момент цитату). Также можно использовать выставку как подсказку, предлагая игрокам «высмотреть» правильный ответ на полке. А когда все раунды квиза сыграны и команды ждут объявления итогов, ведущий может обратить внимание игроков к выставке и напомнить, о каких произведениях и писателях в игре шла речь.

Длительность

Оптимальная длительность квиза зависит от подготовленности аудитории. Если вы только начинаете проводить квизы, то лучше делать их небольшой длительности – от 1 до 1,5 часов. С ростом заинтересованности аудитории длительность квиза также может быть увеличена.

К примеру, коммерческие квизы, на которые ходят заядлые игроки, длятся два-два с половиной часа, а иногда и дольше.

Призы

В качестве награды для победителей мы готовим дипломы. Но если ваш квиз приурочен к какой-либо крупной дате или является частью грантового проекта, то стоит подумать о дополнительном поощрении команд. Это могут быть магниты, закладки, блокноты и ручки с символикой вашей библиотеки или мероприятия, книги, настольные игры, другая продукция – все зависит от ваших возможностей.

В коммерческих квизах призы тоже бывают разные: от коробки конфет с дипломом до сертификата в ресторан или кафе на несколько тысяч рублей.

ЭТАПЫ ОРГАНИЗАЦИИ БИБЛИОТЕЧНОГО КВИЗА

Определение целевой аудитории

Квиз – универсальная форма для всех возрастных категорий, но больше всего она подходит для молодежи. Приглашать можно старшие классы, группы студентов, самостоятельные команды. Когда мы проводим квисы в библиотеке, то, как правило, работаем с заранее приглашенной аудиторией. К нам приходит или группа студентов, или класс школьников.

На квисы, которые проводятся в кафе и других подобных площадках (не в библиотеке), приходят очень разные люди: и студенты, и работающая молодежь, и взрослые. Информацию о квисах они находят в соцсетях или на специальных сайтах (например, на сайтах отдельных компаний, профессионально занимающихся организацией квисов – в крупных городах этих фирм обычно несколько).

Организаторы таких игр активно рекламируют их: размещают информацию в интернете, заказывают платные рекламные посты в крупных городских пабликах, иногда делают специализированную рассылку для своих подписчиков. Такая рассылка обычно содержит информацию о дате, времени и теме будущего квиса. Также она может включать короткую викторину из нескольких простых вопросов по теме квиса, которая играет роль «аперитива» – то есть должна вызвать интерес, а в идеале – желание записаться на рекламируемый квиз.

Чтобы принять участие в игре командам надо пройти регистрацию на сайте организатора, в группе в соцсети, либо по телефону. При регистрации участники сообщают название команды и количество игроков.

Вы тоже можете попробовать форму приглашения через интернет. Но для этого подписчики ваших соцсетей или посетители сайта должны быть достаточно активны и мотивированны, иначе собрать игроков будет сложно.

Если в вашей библиотеке действует клубное объединение, то можно провести тематический квиз для его участников. Например, если это поэтический клуб, то темой квиса может стать поэзия серебряного века, если это клуб семейного чтения, то вопросы квиса могут быть основаны на прочитанной недавно книге, причем соревноваться могут и дети, и взрослые. Впрочем, при подборе аудитории не обязательно ограничивать себя какими-либо конкретными рамками и категориями. Как мы уже сказали, квиз – это универсальная форма для игроков любого возраста, особенно если они предпочитают интеллектуально-развлекательный досуг остальным видам отдыха.

Определившись со своей аудиторией, вы будете испытывать меньше трудностей с составлением вопросов для квиса.

Определение темы квиза

Чтобы подобрать тему, можно воспользоваться календарем памятных дат, таким образом определив какому писателю или нескольким он будет посвящен. Тема очень важна, именно она определяет тот круг книг, которые будут изучаться при создании вопросов, и которые мы будем рекомендовать к прочтению. Конечно, важно не ошибиться и с читательским запросом. Если вы заметили возросший интерес к фантастической или фэнтезийной литературе или к определенной серии книг, это может стать хорошим поводом подготовить соответствующий квиз.

Составление вопросов

Самый сложный и трудоемкий этап – это составление вопросов. В этот этап входит сбор и обработка информации, чтение книг, по которым делается квиз. Область вопросов не должна выходить за пределы уровня знаний вашей аудитории. Следует в большей степени составлять вопросы на логику, на умение мыслить. Вопрос не должен быть ориентирован на точное знание, вроде «В каком году родился Чехов?». Потому что этот вопрос только на эрудицию. Такие вопросы, конечно, могут использоваться в квизе (особенно, если он строго тематический – по тому же Чехову), но их не должно быть больше 5-10 %. При этом желательно, чтобы в вопросах содержалась подсказка.

В квизе могут быть не только вопросы, но и другие задания, например, ребусы, музыкальные вопросы, видеовопросы. Главное, чтобы они находились в рамках заданной темы. Кстати, это хороший способ разнообразить раунды: первый раунд может быть разминочным, второй – фотораундом, третий – музыкальным и т.д. Подробнее методику составления вопросов мы рассмотрим в отдельной главе «Рекомендации по составлению вопросов».

Оформление презентации

Вопросы готовы и распределены по раундам? Самое время оформить презентацию. Мы пользуемся примерно такой схемой:

1. Слайд с названием квиза.
2. Тематические слайды для сопровождения речи ведущего.
3. Слайды раундов:
 - Заглавный с обозначением номера раунда (а также названия и темы, если у ваших раундов они есть).
 - Слайды вопросов.
 - Слайд «Ответы раунда №..».
 - Слайды с ответами.
 - Слайд следующего раунда.

4. Завершающие слайды (например, со списком литературы и обложками книг, с портретами писателей или цитатами из произведения, по которому был создан квиз).

Рекомендуем сопровождать вопросы и ответы фото- и видеоматериалами. Во время обсуждений можно включать наглядный таймер, который вы встроите в презентацию, либо приготовить несколько мелодий, длящихся ровно одну минуту, и использовать их вместо таймера. Квиз готов!

Подготовка зала и проведение квиза

Как уже говорилось, участникам квиза готовиться не надо. Но вы, как организатор, должны провести предварительную подготовку. Первоочередная задача – подготовка помещения для игры. Вы заранее должны знать, сколько придет к вам человек, расставить соответствующее количество столов и стульев, приготовить бланки (на каждый раунд отдельный бланк), ручки, чистые листы для заметок, а также дипломы и призы.

Работа ведущего квиза заключается не только в том, чтобы читать вопросы и следить за соблюдением правил. Квиз – это еще и взаимодействие с аудиторией, поэтому без соответствующих навыков будет непросто поддерживать нужную атмосферу. Естественно, ведущему нужны хорошая дикция и поставленный голос. Но также очень важны энергичность, доброжелательность, умение импровизировать и даже чувство юмора.

Во время игры могут возникать спорные ситуации. Чаще всего это касается неточностей в ответах игроков. Если ведущий с первого раунда будет четко придерживаться правил, не симпатизировать какой-либо команде больше остальных и следовать одной тактике в решении возникающих споров, игроки полностью примут правила игры.

Для подсчета баллов на первые игры лучше пригласить отдельного человека. Так ведущему будет проще. В дальнейшем подсчетом может заниматься и сам ведущий или даже команды игроков. Поясним: на наших квизах мы пользуемся несколькими способами (в зависимости от количества задействованных организаторов):

1. Ведущий работает в паре с помощником. После очередного раунда команды отдают заполненные бланки с ответами помощнику, который и осуществляет подсчет.

2. Ведущий работает один. После каждого раунда команды меняются бланками между собой и осуществляют подсчет друг за другом, пока ведущий зачитывает правильные ответы.

3. Ведущий работает один. После каждого раунда он собирает бланки, а подсчет осуществляет самостоятельно во время игры, либо в конце игры во время специальной паузы. Например, в молодежной библиотеке мы использовали небольшой видеоролик с отрывками выступлений новосибирских поэтов. Пока игроки смотрели ролик, ведущий успевал подсчитать баллы и подписать дипломы.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Почему мы говорим о квизе как о форме просвещения? Ценность квиза заключается в том, что он, являясь по своей сути развлекательным мероприятием, выполняет просветительскую функцию. Мы вкладываем в вопросы и ответы информацию об истории, литературе, писателях и поэтах. Квиз можно сделать краеведческим, музыкальным, посвященным моде или кино. А если, к примеру, создать квиз по произведениям нескольких писателей, то у игроков появится целостная картина определенного периода в литературе или жанре. Именно таким является квиз «Фантастическая четверка», посвященный четырем писателям-фантастам: Александру Казанцеву, Станиславу Лему, Полу Андерсону и новосибирцу Михаилу Михееву.

Этот квиз составлен так, чтобы вопросы опирались на базовый уровень знаний, не превышающий «средней» эрудиции, либо чтобы в тексте самих вопросов были подсказки. Для нас важно, чтобы участники вспоминали, думали, включали логику. При этом в текст мы можем заложить «просветительский факт»: часть биографии писателя, особенности его творчества и т. д. Чтобы уже через вопрос с ответом игроки получали новые знания.

Пример вопроса из «Фантастической четверки»:

Перед вами описание некоего взрыва
из рассказа Александра Казанцева «Взрыв»:

Взрыв произошел в приземлившемся межпланетном корабле, использовавшем атомную энергию. С кораблем произошла какая-то авария. Подброшенный на высоту пяти километров, он взорвался.

Это описание относится к событию, произошедшему в 1908 году в Восточной Сибири. Звук взрыва был слышен на расстоянии более 1000 км, а взрывную волну зафиксировали сейсмографы по всему миру.

Какое природное явление описано в рассказе?

Ответ: Взрыв Тунгусского метеорита.

Комментируя этот вопрос, будет уместно рассказать о Тунгусском метеорите и странностях, связанных с его падением. Например, о том, что ни одна из экспедиций так и не обнаружила ни осколков метеорита, ни кратера. Что и породило множество фантастических гипотез о происхождении взрыва: в том числе гипотезу о прилете космического корабля, которую взял за основу для своего рассказа писатель Александр Казанцев.

Еще один пример. Теперь – из квиза о поэтах Серебряного века.

Одному писателю был посвящен фельетон
«Нобелевское блюдо», опубликованный в 1958 году:

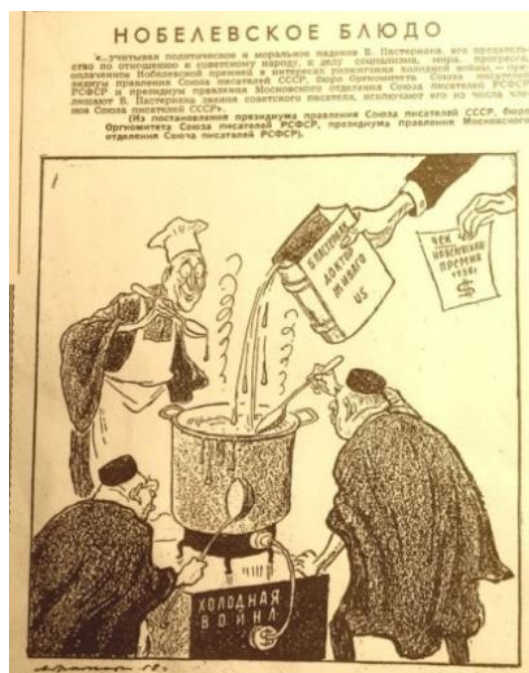
*«Антисоветскую заморскую отраву
Варил на кухне наш открытый враг.
По новому рецепту как приправу
Был поварам предложен <ПРОПУСК>.
Весь наш народ плюет на это блюдо:
Уже по запаху мы знаем что откуда!»*

О ком и в связи с каким событием
был написан этот фельетон?

Ответ: О Борисе Пастернаке,
в связи с присуждением ему
Нобелевской премии по литературе.

В вопросе две прямых подсказки: название фельетона «Нобелевское блюдо» и предполагаемая рифма к слову «враг» на месте <пропуска>. Также перед квизом мы оговариваем тему, даем «вводные данные» участникам, называем писателей и поэтов, о которых пойдет речь. И конечно на книжной выставке есть книга «Доктор Живаго». Комментарием к ответу может идти либо краткий рассказ о книге, либо историческая справка о судьбе романа и автора.

Осенью 1958 года Борис Леонидович Пастернак получил Нобелевскую премию по литературе – во многом благодаря «Доктору Живаго». В СССР роман посчитали «клеветническим» и наполненным «духом неприятия социалистической революции». Он не был опубликован до самой перестройки и распространялся исключительно путем самиздата. Пастернак подвергся давлению и



травле со стороны властей и многих коллег по перу и был вынужден отказаться от премии. Немногие осуждавшие писателя люди читали сам роман, так и появилась фраза, ставшая крылатой: «я Пастернака не читал, но осуждаю».

Таким образом, в вопросе, ответе и кратком комментарии мы расскажем о писателе и его вкладе в литературу.

Виды и формулировки вопросов могут быть самыми разными. Например, можно разместить на слайде портреты писателей и дать задание расставить их по возрасту. Или предложить сопоставить писателей с фотографиями памятников. Библиотекари часто используют на своих мероприятиях такие формы как перевертыши, ребусы, анаграммы и т.д. – все это тоже можно использовать в квизе. В вопросы можно включать аудиофайлы, видеоролики, картинки.

Бывает непросто составить вопросы одного уровня сложности. Может казаться, что одни вопросы сложнее, другие проще (причем для игроков все может быть с точностью до наоборот). Чтобы минимизировать такую возможность, тестируйте свои вопросы перед тем, как использовать в квизе. Но даже если сложность получилась разной – не переживайте, это допустимо. Вы можете отразить сложность через систему баллов. За правильный ответ на легкий вопрос команда получает один балл, за сложный – три балла. Либо располагайте вопросы так, чтобы их сложность нарастала по ходу игры.

В работе над квизом могут помочь специализированные интернет-ресурсы с вопросами и викторинами: база вопросов «Что? Где? Когда?», «Пандарина», «База ответов» и другие. Наш опыт показывает, что на этих ресурсах непросто найти подходящий вопрос, поскольку они либо требуют от игроков точных знаний в определенной сфере, либо слишком сложны. Но если вы нашли пусть даже сложный, но интересный вопрос – это повод немного его переработать и использовать в вашем квизе.

Преимущества квиза

1. Один из плюсов квиза заключается в том, что аудитории не нужно проходить какую-либо предварительную подготовку, поскольку вопросы в этом типе интеллектуального состязания построены чаще всего на логике, а не на точных знаниях. От участников потребуется только школьный уровень знаний, умение работать в команде и сообразительность.



2. Квизы подходят для молодежной аудитории, потому что это не чисто интеллектуальный формат – он имеет соревновательную часть. А если постараться разнообразить вопросы, можно сделать квиз и вовсе развлекательным.

3. Для проведения квиза достаточно одного-двух человек, в зависимости от количества команд и выбранного вами способа подсчета баллов.

4. Необязательно наличие дорогих призов. Вполне достаточно дипломов первым трем командам.

Подводные камни квизов

1. Квиз требует подготовки. Во-первых, необходимо помещение, в котором могут разместиться несколько команд.

2. Во время проведения квиза требуется оборудование:

- большой экран для вывода текста вопросов, изображений, видео – в зависимости от наполнения квиза (экран должен быть виден всем игрокам!);
- микрофон для ведущего в том случае, если зал большой, а играет сразу несколько команд.



3. Если вопросы квиза в основном текстовые, то у игроков может возникнуть соблазн найти ответ в интернете. А когда команд много (по нашему опыту – более пяти), ведущему трудно в одиночку следить за соблюдением правил. В этом случае может потребоваться помощник или сразу несколько.

4. Если библиотекарь планирует провести серию квизов на одну аудиторию, то ему необходимо подготовить большое количество вопросов, что является не самой простой задачей.

Обратите внимание!

Квиз – это командная игра, работа в команде помогает обсудить за короткий срок несколько версий и принять быстрое решение. Это способ лучше узнать друг друга, выявить лидеров, а возможно и раскрепостить замкнутых людей, которые в обычной обстановке постеснялись бы давать ответ. Кроме того, квиз – игра эмоциональная, ведь прежде всего это соревнование, которое предполагает и азарт, и предвкушение, и радость, и много других ярких эмоций. При озвучивании правильных ответов, как правило, раздаются возгласы радости, разочарования, удивления. Это не менее важная составляющая мероприятия, чем приобретенные знания. Когда у участников остаются позитивные эмоции, связанные с библиотечным мероприятием, это сближает их и с самой библиотекой, и с книгой.



Собирайте обратную связь о состоявшемся квизе от игроков и наблюдателей (если они есть). Это поможет выявить сильные и слабые стороны получившейся у вас игры, подкорректировать вопросы. Также это будет полезно для продвижения квиза в соцсетях, на сайте библиотеки, где вы можете не только рассказать о вашем мероприятии, но и привести отзывы участников. Хорошо, если на квизе будет фотограф, который запечатлеет эмоции игроков. Тогда реклама или материал о прошедшем мероприятии получится наглядным.

Квиз – это интересная форма, которая разнообразит «профессиональную копилку» любого библиотекаря и обязательно понравится вашей аудитории.

СЦЕНАРИЙ КВИЗА «ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА»

Участники: школьники средних и старших классов, студенты, взрослые.

Возраст: 12+.

Цель квиза: популяризация чтения в целом и сибирской литературы в частности.

Задачи:

1. Познакомить участников с писателями-фантастами и их творчеством.
2. Сформировать навыки командной работы.
3. Заинтересовать участников рассказом о сибирских писателях.
4. Привлечь к чтению с помощью зачитывания интересных отрывков из книг писателей-фантастов.

Техническое оборудование: ноутбук, проектор, экран, телефон с секундомером, микрофон (если зал большой).

Аудитория: количество столов по количеству команд, стулья по количеству участников (количество команд – до 9, количество человек в команде – от 4 до 6). Оптимальное количество участников – 20-30 человек.

Реквизит и вспомогательный материал: презентация, бланки для ответов, ручки по количеству команд, диплом для команды-победителя.

Выставка: заголовок «Давшие волю мечтам». На выставке представлены книги Михаила Михеева, Александра Казанцева, Станислава Лема, Пола Андерсона и цитаты авторов (13 книг).

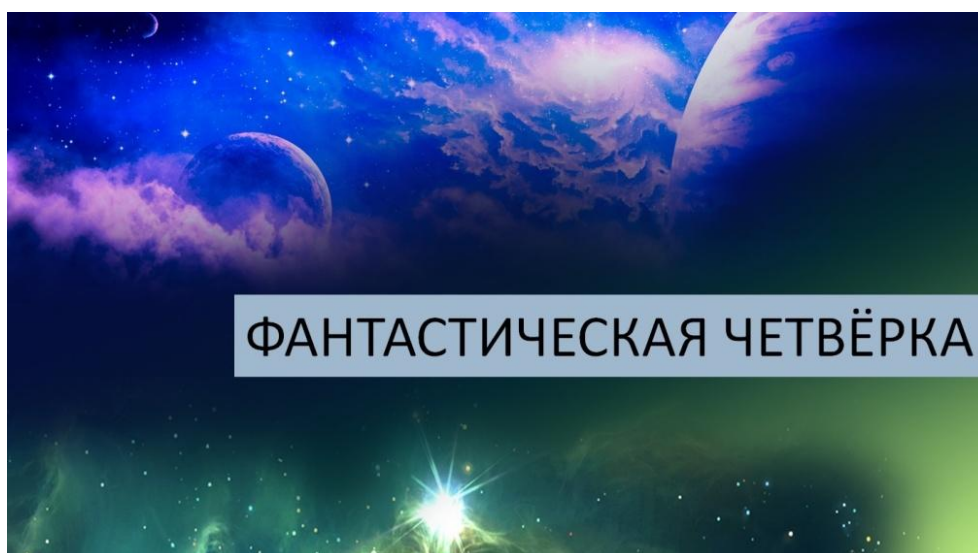
Общее время проведения квиза: 1 час 30 минут.

Квиз носит просветительский характер. Вопросы в квизе составлены с обязательным упоминанием произведения писателя-фантаста. В большинстве вопросов цитируется отрывок из произведения.

Участники квиза должны правильно ответить на вопросы, используя смекалку и внимательность (предварительной подготовки не требуется).

КВИЗ «ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА»

Слайд 1



Здравствуйте, друзья! Итак, начинаем наш квиз.

«Фантастическая четверка». Знакомое название? В одноименном фильме четыре астронавта в далеком космосе попали под действие неизвестных лучей и приобрели каждый свою отдельную суперспособность.

В нашем квизе героев тоже четверо. И у них огромное количество суперспособностей. Вы в этом убедитесь. Пора их представить:

Слайд 2



Михаил Михеев, Александр Казанцев, Станислав Лем, Пол Андерсон.

Но что объединяет этих разных людей? Все четверо – известные писатели-фантасты, все юбиляры прошлого года.

В 2021 году исполнилось бы 115 лет Александру Казанцеву, 110 лет Михаилу Михееву, 100 лет Станиславу Лему и 95 лет Полу Андерсону.

Наш квиз будет состоять из нескольких раундов. Для начала предлагаю вам разбиться на команды, выбрать капитана и придумать название вашей команды. На это вам дается одна минута.

*Участники делятся на команды, выбирают капитана,
придумывают название команды.*

Наш квиз будет состоять из 5 раундов по 5 вопросов в каждом. Время на обдумывание вопроса – 1 минута. Я буду включать секундомер. Ответ записываем в таблицу. Приглашаю капитанов команд взять бланки для ответов.

Раздаем капитанам бланки для ответов и ручки.

И если в первых четырех раундах вы будете полагаться на свою смекалку, то в пятом раунде нужна будет ваша внимательность. Всю информацию вы получите в течение нашей игры.

Готовы? Начинаем! Первый писатель – Михаил Михеев.

*На экране слайд с портретом Михаила Михеева,
обложками его книг.*

Михаил Петрович Михеев родился 1 сентября 1911 года в городе Бийске на Алтае. Закончил Бийскую профессионально-техническую школу, став механиком автотракторного дела. Первая книга писателя «Лесная мастерская» (стихи для детей) переиздавалась много раз. Фантастические рассказы начал печатать с 1968 года. Это сборники «Которая ждет», «Далекая от Солнца», «Милые роботы». В 1977 году Михаил Петрович стал основателем литературного объединения «Клуб любителей фантастики» при Новосибирской писательской организации и бессменно руководил им до последних лет жизни. Объединение это способствовало созданию целой школы сибирской фантастики и приключенческой литературы. Произведения Михаила Михеева переводились более чем на 15 иностранных языков (французский, японский, английский и др.). Умер Михаил Петрович 17 мая 1993 года в Новосибирске. Известные книги Михеева: «Вирус «В»-13», «Тайна белого пятна», «Год тысяча шестьсот...».

А теперь вопросы.

*Слайд-заголовок «РАУНД № 1. Творчество Михаила Михеева».
Затем – слайды с вопросами.*

ВОПРОС 1. В фантастическом рассказе Михаила Михеева «Далекая от Солнца» речь идет о некой планете, которую обнаружили астрономы. Они выяснили, что планета населена, на ней есть Разум, хотя жители ее еще ведут себя неразумно. В атмосфере этой планеты много кислорода, вероятно, поэтому у народов такая буйная горячая кровь. Они много времени тратят на войны и междоусобицы. Но у них много энергии и пылкая фантазия, у них обязательно появятся космические корабли, и они начнут разведку окружающих планет.
О КАКОЙ ПЛАНЕТЕ ИДЕТ РЕЧЬ?

Запустить таймер, предупредить об этом игроков.

По истечении минуты – переключить слайд.

Так повторяется для всех вопросов.

ВОПРОС 2. Жители Планеты Энн, работающие в Институте по изучению Третьей Планеты, свободно владели двумя земными языками стран, особенно настойчиво ведущих разведку Космоса. Один из языков – английский.
НАЗОВИТЕ ВТОРОЙ ЯЗЫК.

ВОПРОС 3. В рассказе «Машка» нейробиолог Ненашев изобрел дешифратор, с помощью которого научил думать и говорить домашнее животное. Аппарат очень удобно крепился на рогах.
НАЗОВИТЕ ЖИВОТНОЕ.

ВОПРОС 4. В рассказе «Тихий парк» люди будущего, не помнящие, как выглядят живые цветы, трава, кустарники и деревья, приезжали из грохочущего Города в парк, где все было сделано из запрограммированной саморастущей пластмассы, именно за этим.
ЗА ЧЕМ?

ВОПРОС 5. В рассказе «Которая ждет» девушка на Земле осталась ждать звездолетчика, улетевшего в полет на 250 земных лет. Через некоторое время Совет Звездоплавания решил сохранить ее любовь на такое количество времени.
ЧТО СДЕЛАЛИ С ДЕВУШКОЙ?

А теперь ответы.

Слайд с заголовком «Ответы раунда №1».

Но сначала команды обменяются бланками с ответами и будут проверять друг друга.

Команды меняются бланками с ответами.

Как только все готовы – включаем по очереди слайды с ответами.

Каждый слайд содержит вопрос и ответ.

Итак, ответы на вопросы раунда №1:

1. **ВОПРОС 1.** О какой планете идет речь? **Ответ:** Это Земля.
2. **ВОПРОС 2.** Назовите второй язык. **Ответ:** Русский.

3. **ВОПРОС 3.** Назовите животное. **Ответ:** Корова.
4. **ВОПРОС 4.** Зачем приезжали в парк люди? **Ответ:** За тишиной.
5. **ВОПРОС 5.** Что сделали с девушкой? **Ответ:** Ее погрузили в глубокий сон.

*Команды помечают правильные ответы
в бланках соперников.*

Меняемся бланками обратно и продолжаем игру. Наш следующий писатель-фантаст – Александр Казанцев.

*Слайд с портретом Александра Казанцева,
обложками его книг.*

Родился Александр Петрович Казанцев 2 сентября 1906 года в Акмолинске. Окончил Томский технологический институт, работал инженером на металлургическом заводе. В 1939 году был главным инженером промышленного павильона на Всемирной выставке в Нью-Йорке. Участник Великой Отечественной войны. Прошел путь от рядового до полковника, изобрел танкетку, управляемую по проводам, использовавшуюся при прорыве блокады Ленинграда. В фантастике дебютировал в 1936 году, заняв 1-е место на конкурсе киносценариев. Известные книги «Арктический мост», «Планета бурь», «Фазы», «Иножитель». За вклад в развитие фантастики был удостоен премии «Аэлита». Прекрасный музыкант, шахматный композитор (шахматист, занимающийся составлением шахматных композиций), изобретатель.

Слайд-заголовок «РАУНД № 2. Творчество Александра Казанцева».

Затем – слайды с вопросами.

ВОПРОС 1. В рассказе «Тринадцатый подвиг Геракла» мрачный Тартар и Геракл играют в божественную игру. Сначала Геракл пожертвовал конем, потом слоном и после атаки армии Геракла белый король сдался. **НАЗОВИТЕ ИГРУ, В КОТОРОЙ ПОБЕДИЛ ГЕРАКЛ.**

ВОПРОС 2. Отрывок из рассказа «Взрыв»: «Взрыв произошел в межпланетном корабле, использовавшем атомную энергию <...> С кораблем произошла какая-то авария. Подброшенный на высоту пяти километров, он взорвался». События относятся к 1908 году, произошедшему в Восточной Сибири. Звук взрыва был слышен на расстоянии более 1000 км, а взрывную волну зафиксировали сейсмографы по всему миру. **КАКОЕ ПРИРОДНОЕ ЯВЛЕНИЕ ОПИСАНО В РАССКАЗЕ?**

ВОПРОС 3. В повести «Внуки Марса» первая экспедиция землян отправилась на Венеру. В отсеке космического зверинца на Венеру летят

сибирская лайка, кошка, пара мышей, варан и голубь, утративший в невесомости эту способность. **КАКУЮ?**

ВОПРОС 4. Отрывок из романа «К свету (Льды возвращаются-3)»: «Замерзшее впервые Черное море напоминало Арктические проливы. Из-за гололедицы автомашина еле тащилась по шоссе. Горько было смотреть на заснеженные пальмы с пожухлыми листьями. За бурыми свечками облезших кипарисов на снегу виднелись кабинки пляжа. <...> И это Сочи в апреле! С крыш беломраморных санаториев сбрасывали снег...». **ЧТО СЛУЧИЛОСЬ?**

ВОПРОС 5. В книге «Купол надежды» двух профессоров берут в заложники. Бойцы за освобождение Алжира усадили пленников в автомобиль, который помчался по новой асфальтированной дороге. Но неожиданно похищение закончилось. Машина не смогла ехать дальше. Похищению помешали одноклеточные дрожжи кандиды. **ЧТО ОНИ СДЕЛАЛИ С АСФАЛЬТОМ?**

Снова меняемся бланками и проверяем ответы.

Слайд с заголовком «Ответы раунда №2».

Ответы на вопросы раунда № 2:

1. **ВОПРОС 1.** Назовите игру, в которой победил Геракл.

Ответ: Шахматы.

2. **ВОПРОС 2.** Какое природное явление описано в рассказе?

Ответ: Взрыв Тунгусского метеорита.

3. **ВОПРОС 3.** Какую способность утратил голубь? **Ответ:** Он разучился летать.

4. **ВОПРОС 4.** Что случилось? **Ответ:** Остыло Солнце.

5. **ВОПРОС 5.** Что они сделали с асфальтом? **Ответ:** Они его съели.

Возвращаем бланки с ответами и переходим к третьему писателю. Это Станислав Лем.

*Слайд с портретом Станислава Лема
и обложками его книг.*

Станіслав Герман Лем родился 12 сентября 1921 года во Львове (Польша). Философ, футуролог и писатель-фантаст. Его книги переведены на 41 язык. После окончания войны семья Лема была вынуждена покинуть территорию, ставшую частью СССР и переселиться в Краков. Станислав изучал медицину и начал писать в свободное время в целях заработка и дополнительных средств к существованию в тяжелое послевоенное время. Первый литературный успех пришел к Лему после публикации романа «Астронавты» в 1951 году. В 1973 году Американское Сообщество Научных Фантастов признало литературные достижения Станислава Лема, однако в рядах этого сообщества

Лем пробыл довольно недолго: за критические высказывания по поводу низкого уровня американской научной фантастики он был исключен.

Начинаем третий раунд.

Слайд-заголовок «РАУНД № 3. Творчество Станислава Лема».

Затем – слайды с вопросами.

ВОПРОС 1. В романе Лема он покрывает почти всю поверхность планеты Солярис. И только немногочисленные плоскогорья возвышаются над его поверхностью. «На основании анализов он был признан органическим образованием (назвать его живым никто еще не решался). Но если биологи видели в нем организм весьма примитивный, что-то вроде одной чудовищно разросшейся <...> клетки, которая окружила всю планету студенистой оболочкой, <...> то астрономы и физики утверждали, что это должна быть чрезвычайно высокоорганизованная структура, сложностью своего строения превосходящая земные организмы». **ЧТО ЭТО?**

ВОПРОС 2. В романе «Астронавты» инженер проводит экскурсию по кораблю, который готовится к отправке на Венеру. Инженер, указывая на двери одного из отсеков, сказал:

– Вот тут у нас полярное и альпийское снаряжение.

Один из мальчиков заглянул внутрь.

– Как! – удивился он. – **<Пропуск>**? Но ведь на Венере жарко! И потом там нет воды, значит – и снегу не может быть!

Инженер, усмехнувшись, остановился.

– Видите ли, – сказал он, – все снаряжение мы взяли, зная, что оно нам необходимо. А **<пропуск>**... **<пропуск>** мы берем из предусмотрительности».

ЧТО МЫ ЗАМЕНИЛИ СЛОВОМ <ПРОПУСК>?

ВОПРОС 3. В этом рассказе Лема профессор Декантор говорит о своем изобретении:

«Сначала я рассмотрел возможность сделать человека бессмертным физически, телесно. Но этот вариант я затем отбросил, ибо, в сущности, он был лишь продолжением обманчивых призрачных надежд. Ведь бессмертные тоже могут гибнуть в результате, например, несчастных случаев, катастроф. А кроме того, это повлекло бы за собой массу сложных проблем, таких как перенаселение! Короче говоря, <...> я решил изобресть искусственную ...». **ЧТО ИЗОБРЕЛ ПРОФЕССОР?**

ВОПРОС 4. Из рассказа «Альбатрос».

На огромном пассажирском лайнере, летящем в космосе, есть все: «Два бассейна. Четыре кинозала. Восемнадцать станций прямой связи с Землей. <...> Концертный зал. Шесть главных палуб. <...> Бары. Залы для игр. Универсальный магазин, квартал ремесленников – точная копия какого-то земного переулочка в старой части города, с винным погребком, газовыми фонарями, луной, глухой стеной и ..., которые прогуливаются по ней». **КТО ПРОГУЛИВАЕТСЯ ПО УЛОЧКЕ?**

ВОПРОС 5. В романе «Эдем» корабль с Земли неудачно перевернулся при посадке. Экипажу пришлось соорудить башню из подручных предметов, чтобы добраться до люка. В ход пошли поломанные приборы, подушки, книги. Особенно пригодились атласы звездного неба. **ПОЧЕМУ ИМЕННО ОНИ?**

Меняемся бланками, проверяем ответы.

Слайд с заголовком «Ответы раунда №3»



Ответы на вопросы раунда № 3:

1. **ВОПРОС 1.** Что покрывало весь Солярис? **Ответ:** Океан.
2. **ВОПРОС 2.** Что взяли из предусмотрительности? **Ответ:** Лыжи.
3. **ВОПРОС 3.** Что изобрел профессор? **Ответ:** Он изобрел искусственную душу.
4. **ВОПРОС 4.** Кто прогуливается по улочке? **Ответ:** Кошки.
5. **ВОПРОС 5.** Почему пригодились именно атласы звездного неба?
Ответ: Они были самыми толстыми книгами.

Возвращаем бланки обратно.

И наш четвертый писатель – Пол Андерсон.

*Слайд с портретом Пола Андерсона,
обложками его книг.*

Родился в 1926 году в США в семье выходцев из Дании. Окончил университет штата Миннесота со степенью бакалавра по физике. Второе образование Андерсона – историческое. Кроме того, благодаря своему происхождению, он хорошо знал скандинавские языки (как древние, так и современные) и литературу европейского Севера.

Первый роман Пола Уильяма Андерсона «Мозговая волна» вышел в свет в 1954 году, а следом на читателей буквально обрушилась лавина романов, повестей и рассказов. Обычная «норма» писателя – две-три книги в год. Творческие интересы Андерсона были необыкновенно разносторонни. Из-под его пера выходили детские и научно-популярные книги, авантюрные романы и детективы, переработки и переводы средневековых скандинавских саг и, конечно, научно-фантастические романы, повести и рассказы.

Начинаем четвертый раунд.

Слайд-заголовок «РАУНД № 4. Творчество Пола Андерсона».

Затем – слайды с вопросами.

ВОПРОС 1. Фраза из книги «Время огня»: «Из космоса все планеты кажутся прекрасными, но те из них, на которых люди могут <пропуск> представляют для нас дополнительное очарование». **ВСТАВЬТЕ ПРОПУЩЕННОЕ СЛОВО.**

ВОПРОС 2. В книге «Долгая дорога домой» возвращаясь после годового полета, астронавты попадают на Землю, где прошло уже пять тысяч лет. Все изменилось, не осталось даже привычных языков. **ЧЕМ ПРЕДЛОЖИЛИ ЗАНИМАТЬСЯ НА НОВОЙ ЗЕМЛЕ АСТРОНАВТАМ ДРЕВНЕАМЕРИКАНСКОГО КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ?**

ВОПРОС 3. В той же книге Солнечная система после 28 мировых войн объединилась вокруг Технона, который заменил мировое правительство и самостоятельно вырабатывает решения по основной политике. **ТЕХНОН – ЭТО ...?**

ВОПРОС 4. Отрывок из книги «Сдвиг во времени»: «Гипнопедия – недавнее изобретение на нашей планете. <...> Мы принимаем препараты, активизирующие нервную систему, а потом электронное устройство высвечивает изображение, анализируя слова, которые произносит другой. То, что слышится, анализируется и передается мне и запечатлевается в мозгу. Когда мой словесный запас вырастает, компьютер определяет семантику, грамматику, и соответственно управляет моим обучением. И после нескольких занятий я свободно владею...» **ЧЕМ?**

ВОПРОС 5. В книге «Сокровища Марсианской короны» великий сыщик Шиалох – марсианин с тремя глазами, красным клювом, телом, покрытым белыми перьями и с ручками вместо крыльев. Он курит трубку, играет на струнном инструменте и во всем подражает своему знаменитому земному предшественнику, раскрывая интересные преступления. **НАЗОВИТЕ ИМЯ ПРЕДШЕСТВЕННИКА.**

Обмениваемся бланками. И проверяем ответы.

Слайд с заголовком «Ответы раунда №4»



Ответы на вопросы раунда № 4:

1. **ВОПРОС 1.** Вставьте пропущенное слово. **Ответ:** Дышать.
2. **ВОПРОС 2.** Чем предложили заниматься на новой земле астронавтам древнеамериканского корабля? **Ответ:** Стать историками.
3. **ВОПРОС 3.** Технон – это...? **Ответ:** Компьютер.
4. **ВОПРОС 4.** Чем можно свободно владеть после нескольких занятий?
Ответ: Чужим языком.
5. **ВОПРОС 5.** Назовите имя предшественника. **Ответ:** Шерлок Холмс.

Возвращаем бланки с ответами и начинаем пятый раунд. Здесь мы проверим вашу внимательность. Вопросов в раунде 5, а писателей четверо. Поэтому чья-то фамилия в ответах повторится дважды.

Слайд-заголовок «РАУНД № 5. Факты из биографии».

Затем – слайды с вопросами.

Начинаем раунд №5. Факты из биографии.

ВОПРОС 1. Этот писатель закончил медицинский университет и отказался сдавать выпускные экзамены, не желая становиться военным врачом. Поэтому вместо диплома получил всего лишь сертификат окончившего курс обучения.

ВОПРОС 2. Этот писатель получил предложение от «Мосфильма» об экранизации своего романа, однако он сомневался в возможностях воплощения романа из-за трудностей с натурой и пониманием замысла. Фильм был снят, но автор остался недоволен и этой экранизацией. А фильм прочно занял место среди шедевров мирового киноискусства.

ВОПРОС 3. Этот писатель окончил университет со степенью бакалавра по физике. Но ранний успех на литературном поприще отвратил его от науки. Как он сам сказал: «Я решил повременить с физикой и посидеть годок – другой за пишущей машинкой». Этот «годок» растянулся затем на полвека к радости поклонников его творчества.

ВОПРОС 4. Этот писатель был прекрасным музыкантом. На радио шла пьеса «Электронное сердце», где в качестве музыкального сопровождения были использованы записи знаменитых музыкантов-исполнителей. Один из фрагментов записи Рихтера, игравшего Бетховена, нужно было переписать, и тогда сам писатель сел за рояль и сыграл. Музыкальный редактор даже не заметил, что это был не Рихтер.

ВОПРОС 5. Имя какого писателя носит улица в Новосибирске?

Обмениваемся бланками и проверяем ответы.

Слайд с заголовком «Ответы раунда №5»



Ответы на вопросы раунда № 5:

1. **ВОПРОС 1. Ответ:** Станислав Лем.
2. **ВОПРОС 2. Ответ:** Станислав Лем и фильм «Солярис».

3. **ВОПРОС 3. Ответ:** Пол Андерсон.
4. **ВОПРОС 4. Ответ:** Александр Казанцев.
5. **ВОПРОС 5. Ответ:** Михаил Михеев.

Подсчитываем баллы за этот раунд, считаем общие баллы, сдаем бланки с ответами, а я пока расскажу вам несколько интересных фактов из жизни каждого из писателей.

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: «Ехали два шофера» – российский кинофильм, вышедший в 2001 году. В основе сюжета – песня 1930-х годов алтайского поэта Михаила Михеева «Есть по Чуйскому тракту дорога». Песня про Кольку Снегирева впоследствии разошлась по всей Сибири и стала по-настоящему народной.

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Дочь Андерсона вышла замуж за известного фантаста Грега Бира.

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Александр Казанцев придумал и ввел в русский язык более 100 новых слов. Среди них, например, инопланетяне и вертолет.

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Станислав Лем в одном из писем написал, что истинной датой его рождения было вероятнее всего 13 сентября, но в свидетельстве о рождении записали предыдущий день, чтобы в соответствии с суеверием избежать несчастья.

А сейчас я покажу вам еще несколько слайдов. На них – цитаты каждого из писателей.

Слайд с портретом Михаила Михеева

«Глупо убыстрять темп своей жизни до такой степени, что каждую секунду рискуешь эту жизнь потерять». (Михаил Михеев)

Слайд с портретом Александра Казанцева

«Желания надо осуществлять. Иначе не стоит желать». (Александр Казанцев)

Слайд с портретом Станислава Лема

«Люди не хотят жить вечно. Люди просто не хотят умирать». (Станислав Лем)

Слайд с портретом Пола Андерсона

«Щипок не может служить доказательством реальности, но есть в нем что-то обнадеживающее». (Пол Андерсон)

Каким образом ведется финальный подсчет баллов – см. стр. 11.

А теперь объявляем победителя.

Итак, победила команда Поздравляем! Приглашаю команду для фото. Спасибо всем участникам! Читайте книги и приходите к нам еще!

Список рекомендуемой литературы и ресурсов

1. Алибаева, М. А. Квизбук : игра для команды/ М. А. Алибаева. - Текст : непосредственный // Современная библиотека. - 2020. - № 2. - С. 25-27.
2. Бочкарев, С. А. Интеллектуальные квизы на уроках и во внеурочной деятельности: новый формат викторины/ С. А. Бочкарев, Л. Х. Хакимова, К. К. Кушбаева. - Текст : электронный // Педагогика, психология, общество: от теории к практике: сборник трудов конференции. - Чебоксары : Среда, 2022. - С. 100-103. - Студенческая наука и XXI век. - 2020. - № 1-2(19). - С. 110-111. - URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_49251159_17173745 (дата обращения: 11.12.2022). - Режим доступа: Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Для зарегистрированных пользователей.
3. Головня, Е. В. Литературный квиз «Нескучный вечер»/ Е. В. Головня. – Текст : электронный // Артемовские чтения: материалы XIII Международной научной конференции. - Самара: Научно-технический центр, 2021. - С. 60-66. - URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_46232556_46633584.pdf (дата обращения: 11.12.2022). - Режим доступа : Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Для зарегистрированных пользователей.
4. Запашикова, Л. В. Ловушка для интеллектуалов / Л. В. Запашикова. - Текст : непосредственный // Читаем, учимся, играем. - 2020. - № 11. - С. 24-32 : ил.
5. Иванова, И. А. Игра как форма работы библиотек/ И. А. Иванова, Н. В. Спесивцева. - Текст : электронный // Современное общество: актуальные проблемы и перспективы развития в социокультурном пространстве: сборник трудов научно-практической конференции. - Чебоксары : Плакат, 2021. - С. 66-69. - URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_46715481_75103280.pdf (дата обращения: 11.12.2022). - Режим доступа: Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Для зарегистрированных пользователей.
6. Карпенко, Д. С. Квиз как форма интеллектуального досуга молодежи в библиотеке/ Д. С. Карпенко. - Текст : электронный // Студенческая наука и XXI век. - 2020. - № 1-2(19). - С. 110-111. - URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_44069837_37932412.pdf (дата обращения: 11.12.2022). - Режим доступа: Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Для зарегистрированных пользователей.

7. Квиз как форма массовой работы в библиотеке (из опыта работы Красноярской краевой детской библиотеки)/ составитель Н. А. Чернякова. - Красноярск, 2022. - [12] с. - Текст : электронный // Красноярская краевая детская библиотека: официальный сайт. - URL : http://www.kkdb.ru/images/materials/metod/2020_metod/quiz.pdf (дата обращения: 13.12.2022).

8. Козина, Ю. А. Интерактивные формы работы со студентами в научной библиотеке ДВФУ/ Ю. А. Козина. - Текст : электронный // Современные тенденции развития библиотечно-информационных технологий : материалы VII региональной научно-практической конференции, посвященной 60-летию Тихоокеанского государственного университета. - Хабаровск: Тихоокеанский государственный университет, 2018. - С. 119-124. - URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_36519235_72886788.pdf (дата обращения: 11.12.2022). - Режим доступа : Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Для зарегистрированных пользователей.

9. Лобанкина, Е. А. Петербургские драмы / Е. А. Лобанкина. - Текст : непосредственный // Читаем, учимся, играем. - 2021. - № 4. - С. 6-10 : ил.

10. Матвеева, Е. Ф. Методические рекомендации по организации интеллектуальной игры-квиза/ Е. Ф. Матвеева. - Текст : электронный // Образовательный портал Prodlenka: сайт. - URL : <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/407077>. Дата публикации : 29.04.2020.

11. Методические рекомендации по подготовке и проведению квиза в библиотеке. - Текст : электронный // Центральная городская молодежная библиотека им. М. А. Светлова : официальный сайт. - URL : https://www.svetlovka.ru/to_colleagues/metodicheskie-materialy/metodicheskie-rekomendatsii-po-podgotovke-i-provedeniyu-kviza-v-biblioteke. Дата публикации : 20.10.2021.

12. Микулянич, Г. В. Библиоквесты и библиоквизы как мотиваторы читательского интереса в период пандемии (на примере библиотеки поселка городского типа)/ Г. В. Микулянич. - Текст : электронный // Культура: теория и практика. - 2021. - № 1(40). - С. 10. - URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_44717161_35493447.pdf (дата обращения: 11.12.2022). - Режим доступа: Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Для зарегистрированных пользователей.

13. Позина, М. В. Союз литературы и спорта / М. В. Позина. - (Квесты). - Текст : непосредственный // Игровая библиотека. - 2019. - № 9. - С. 89-95.

14. Шпакова, М. В. «Кама: из века в век». Онлайн-викторины как способ продвижения фонда редких книг/ М. В. Шпакова. - Текст : электронный // Река Кама в исторических судьбах города Перми : материалы Всероссийской междисциплинарной научно-практической конференции. - Пермь : Издательство Е. Г. Трегубовой, 2021. - С. 351 - 355. - URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_48625094_33005044.pdf (дата обращения: 11.12.2022). - Режим доступа : Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Для зарегистрированных пользователей.

15. Юстратова, В. О. Наука в библиотеке: три молодежных проекта из Калининграда / В. О. Юстратова. - Текст : непосредственный // Молодые в библиотечном деле. - 2021. - № 11/12. - С. 20-27.