

**Положение об областном конкурсе на лучший квест для библиотек,  
работающих с детьми,  
«КВЕСТОДЕЛ»**

**Общие положения**

Организатором областного конкурса на лучший квест для детей для библиотечных специалистов, работающих с детьми, «Квестодел» (далее – Конкурс) выступает ГБУК РО «Рязанская областная детская библиотека». Конкурс проводится в рамках празднования 100-летнего юбилея Рязанской областной детской библиотеки.

**Цели и задачи Конкурса**

- выявление, обобщение и распространение позитивного опыта инновационной деятельности библиотек Рязанской области, работающих с детьми;
- повышение профессиональной компетенции и мастерства библиотекарей;
- содействие реализации творческого потенциала работников библиотек, работающих с детьми;
- продвижение библиотечно-информационных ресурсов;
- повышение эффективности деятельности библиотек, работающих с детьми.

**Организация и условия Конкурса**

В Конкурсе могут принимать участие сотрудники библиотек различных ведомств, работающих с детьми.

Конкурс проводится с 10 июня по 13 сентября 2019 года. Последний день приема работ – 13 сентября 2019 года. Торжественное награждение победителей Конкурса состоится во время юбилейных мероприятий в Рязанской областной детской библиотеке.

К участию в Конкурсе принимаются как индивидуальные, так и групповые работы.

**Требования к конкурсным работам**

На Конкурс принимаются самостоятельно разработанные участником (участниками) сценарии библиотечных квестов для детей и подростков (от 0

до 14 лет), как уже внедренные в работу, так и новые, ещё не прошедшие апробацию.

Работы принимаются как в печатном (390000, г. Рязань, ул. Почтовая, д. 63, методико-библиографический отдел), так и в электронном варианте (metodrodb@mail.ru).

*Содержание квестов может отражать:*

- тематику, направленную на привлечение интереса к книге и литературе, развитие мотивации к чтению, развитие литературного и художественного творчества, формирование навыков культуры чтения;
- тематику, направленную на развитие навыков работы с информацией;
- историко-краеведческую тематику, направленную на возрождение интереса к истории и культуре родного края, краеведческой литературе.

Виды квестов, представленных на Конкурс, могут быть различными (см. Приложение 1), на усмотрение автора (авторов).

При разработке и составлении сценария квеста рекомендуется использовать следующую схему:

- название квеста, автор или авторский коллектив;
- читательское назначение (кому адресовано, возрастная группа);
- примерное количество участников (команд) в квесте;
- оборудование и технические средства, реквизит, атрибуты (с обязательным приложением иллюстраций, видео- и аудиоматериалов);
- ход (структура) квеста (с четким указанием всех этапов, заданий, вопросов и ответов к ним).

*Критерии оценки квеста:*

- оригинальность;
- доступность;
- соответствие читательскому назначению.

### **Подведение итогов**

Победителей выявляет специально созданная комиссия. По результатам оценки определяется 3 победителя (1, 2 и 3 место). Квест, получивший 1 место, будет проведен в Рязанской областной детской библиотеке во время юбилейных мероприятий в октябре 2019 года.

## Награждение

Всем участникам Конкурса вручаются сертификаты участников. Награждение победителей состоится во время юбилейных мероприятий в Рязанской областной детской библиотеке.

По всем вопросам обращаться по телефону: (4912) 25-49-05.

Координатор: гл. библиотекарь Грачева Татьяна Александровна.

### *Приложение 1*

Квест – это вид игр, имеющих сложные разветвленные сюжеты, действия игроков влияют на развилки сюжетных линий и могут приводить к различным исходам игры. В квесте всегда присутствует игровая задача, которую необходимо выполнить.

Основные правила/условия квеста:

- есть определенный сюжет игры;
- есть задания/препятствия;
- есть какая-то цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

### ***Виды квестов:***

#### *Квесты в реальности*

1. **Сюжетный (живой) квест.** Самый популярный вариант, в котором нужно по очереди пройти все задания (станции), запланированные организаторами квеста;
2. **Мини-квест.** На выполнение заданий (станций) дается 10-15 минут. Пригодятся скорость реакции, внимательность и склонность к коллективному труду;
3. **Экшн-игра или спортивный квест.** От участников потребуются координация и сноровка, возможны физические нагрузки (отжимания, подтягивания);
4. **Перформанс или квест-спектакль.** Роскошный эффект погружения достигается за счет участия настоящих актеров, действующих по сценарию или импровизирующих на ходу;
5. **Эскейп-квест или «побег из комнаты».** Для прохождения квеста команде надо выйти из закрытого помещения за отведенное время (как правило 60 минут). По ходу нужно разгадывать загадки, искать ключи, находить тайники или даже дополнительные комнаты;
6. **Нереальный квест («морфеус»).** Все хитросплетения сюжета происходят исключительно в голове участников, у которых завязаны глаза, они не могут

видеть и поэтому напрягают остальные органы чувств. Придется активно нюхать, осязать и вслушиваться, чтобы распутать загадки.

### Веб-квесты

Веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Это означает, что организатор квеста, составляя задания, подбирает информацию в Интернете, где можно найти необходимые материалы, давая участникам соответствующие гиперссылки. Все это сохраняется на каком-либо веб-ресурсе, оформленном и структурированном как веб-квест. Участники квеста, в группах или индивидуально, выполняют предложенные задания веб-квеста, по завершении которого представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.