

Комунальний вищий навчальний заклад  
«Херсонська академія неперервної освіти»  
Херсонської обласної ради

Херсонська обласна бібліотека для юнацтва  
ім. Б. А. Лавреньова

# **ТЕХНОЛОГІЯ БІБЛІОТЕЧНИХ КВЕСТІВ У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ**

Методичні рекомендації



Херсон  
2020

УДК 028.5:[37.091.33-027.22:796]](072)

Т 38

Рекомендовано до друку на засіданні кафедри педагогіки й менеджменту освіти  
(протокол № 7 від 07.09.2020)

**Рецензенти:** Навроцька М.М. – кандидат педагогічних наук, викладач кафедри теорії й методики, виховання, психології та інклюзивної освіти;  
Рідкоус О.В. – старший викладач кафедри педагогіки й менеджменту освіти КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти».

**Технологія** бібліотечних квестів у контексті сучасного освітнього простору: методичні рекомендації/ укладачі: Козаченко О. О., Попова Н. О.; Херсонська обласна бібліотека для юнацтва ім. Б. А. Лавреньова; КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти»; за заг.ред. Колеснік І.М. – Херсон, 2020. – 51 с.

У методичних рекомендаціях представлена технологія використання бібліотечного квесту як нової форми роботи з учнями та студентами (види квестів, етапи їх підготовки, їх доцільність використання).

Презентована низка бібліотечних квестів, розроблених фахівцями Херсонської обласної бібліотеки для юнацтва ім. Б.А.Лавреньова, яка успішно апробована з учнівською та студентською молоддю різних вікових категорій.

Рекомендовані для методистів бібліотечних фондів, бібліотекарів закладів освіти, фахівців, які працюють з молоддю, студентам навчальних закладів спеціальності «Бібліотекознавство».

УДК 028.5:[37.091.33-027.22:796]](072)

©Херсонська обласна бібліотека для юнацтва ім. Б.А.Лавреньова, 2020  
©КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2020

## ЗМІСТ

Вступ.....	4
1. Методика організації бібліотечних квестів .....	8
2. Технологія організації бібліотечних квестів .....	10
3.Розробки тематичних бібліотечних квестів .....	17
Післямова.....	43
Список літератури, рекомендованої для самостійного опрацювання.....	45

## ВСТУП

Багато відвідувачів шкільних бібліотек в Україні задаються питанням: чи є ігрові заходи доречними для бібліотек і чи варто їх проводити у бібліотеках.

Ігри вдосконалюють грамотність, навчання, практичні і пізнавальні навички. Ігри навчають цим навичкам «під радаром». Гравці можуть вивчити математику і статистику, стратегічне мислення, логічний висновок, і комплексну економіку під час гри, але, навіть, не усвідомити цього. Ігри мотивують людину в будь-якому віці опановувати нові навички. «Навички XXI століття» інформаційно-комунікаційних технологій, серед яких комп'ютери та Інтернет, а також аудіо, відео та інші мультимедійні інструменти є вкрай необхідними на роботі та у школах на сьогодні і завтра, а ігри сприяють цьому. Ігри допомагають бібліотеці розбудовувати громаду. Люди будь-якого віку, соціально-економічних та етнічних груп грають в ігри в Інтернеті та поза ним. Діти можуть грати в ігри вдома або в Інтернет-кафе, але коли вони приходять у шкільну бібліотеку, щоб грати, вони знаходяться в безпечному місці.

Ігри відповідають місії бібліотек: вони задовольняють рекреаційні потреби користувачів таким саме чином, що і читання звичайного роману. Змінилось тільки середовище. Ігри і книги мають багато спільного. Більшість ігор було розроблено на основі вигаданих світів. У свою чергу, багато книг написані для і про ігри, гравців та гру.

На часі актуальність використання ігрових форм у бібліотечно-інформаційному обслуговуванні читачів бібліотек, що допомагає розвивати в особистості пізнавальний інтерес. Ігри стимулюють самостійний вибір книги читачем, адже в ігровій дії звертається увага на різні

особливості книги, на різні аспекти, які можна і не сприймати при самостійному читанні. Відгадуючи героїв книг, визначаючи, з якої книги прочитано уривок, хто автор твору, ми отримуємо додаткові мотиви для більш вдумливого та уважного читання. Треба підкреслити, що такі ігри передбачають різноманітні методики та прийоми: чергування питань та завдань різної складності, щоб кожен учасник, більш чи менш начитаний, зміг знайти відповідь, виконати завдання, щоб усім було цікаво. Це може підштовхнути до формування пізнавального процесу, може викликати у дитини бажання взяти в бібліотеці книги певної теми [7, с.22].

Гра є вільною від обов'язків перед дорослими сферою самодіяльності та самостійності учня, оскільки, граючись, він керується власними потребами та інтересами. Кожній грі властива значуща мета. Навіть найпростіші ігри-дії з предметами мають певну мету. Ініціатива і творчість у різних іграх виявляється по-різному. В одних іграх творчість пов'язана з побудовою сюжету, вибором змісту, ролей; в інших – виявляється у виборі способів дії, їх варіативності [3, с.309-310].

Активні ігри в бібліотеці стимулюють пізнавальну діяльність читачів, а наявність ігрової ситуації робить привабливішим процес читання, пізнання, навчання. Беззаперечним є той факт, що читач у грі швидше виявляє свої знання, здібності, вчиться спілкуватися. Адже гра виступає як засіб організації емоційного читацького спілкування, метою якого є не стільки сама розвага, скільки захоплення загальним інтересом, що народжується в процесі гри.

Великою популярністю користуються такі ігрові форми роботи в бібліотеці як: літературні подорожі, турніри, літературні калейдоскопи, конкурси, рольові ігри, конкурсно-розважальні програми тощо. Особливої

популярності останнім часом набуває командна гра-квест – один із активних способів формування у користувачів навичок роботи з інформаційними ресурсами.

За джерелами Вікіпедії, квест (від англ. quest – пошук, пошук щастя / знання / істини, пошук пригод) – інтелектуальне змагання з елементами рольової гри, основою якого є послідовне виконання задалегідь підготовлених завдань командами або окремими учасниками.

Квест дозволяє розвивати активне пізнання, сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі, а саме: вирішити, розплутати, придумати, уміти застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання, вчить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

Упровадження квесту активізує розумову діяльність шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують достатньої свідомості й зрілості учнів, здатності до подолання спеціально створених перешкод; формує стійкий інтерес читача; активізує сприйняття матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, зображень кінофрагментів, фотографій, малюнків, умовних графічних знаків, символіки); поєднує новітні та традиційні засоби навчання; розвиває універсальні форми розумової діяльності (аналіз, синтез, індукція, порівняння, систематизація тощо).

Сьогодні квест вважають головним конкурентом комп'ютерних ігор у боротьбі за час дітей та молоді.

Квести бувають різних видів і типів: веб-квести, медіа-квести, авто-квести і тепер, завдяки молодіжним організаціям, школам і бібліотекам – інтелектуальні, літературні квести.

Квест – ігрова форма групового виконання завдань, яка має чимало позитивних моментів. Мета гри – «розшифрувати» певне місце на обумовленій території, виконати на цьому місці певні дії або/та одержати підказку (інструкцію, код) до виконання наступного завдання. Наприклад, у тексті записки, знайденої у певній схованці, може бути «зашифровано» назву вулиці, закладу (якщо гра відбувається на місцевості) або книги чи предмета інтер'єру (якщо грають у приміщенні), поблизу яких заховано наступний «орієнтир». У такому «зашифрованому» місці гравці знаходять іншу записку-підказку, після чого розшуки продовжуються.

Таким чином, квест – це відгадування непростих і несподіваних загадок (завдань) з наступним виконанням загаданого. Це захоплива, драйвова гра, яка передбачає застосування як фізичних (гравці постійно в русі), так і розумових зусиль, знань, кмітливості, артистичності, вияву командного духу. В учасників квесту гра розвиває активність, амбіційність, комунікабельність і креативність.

Саме тому бібліотека як інформаційно-культурний осередок закладу освіти допомагає учням та студентам розвивати свої особистісні якості: увагу, пам'ять, швидкість і логіку мислення через один із різновидів гри – бібліотечний квест.

## 1. Методика організації бібліотечних квестів

Бібліотечний квест – це технологія проведення масового заходу, який дозволяє учасникам познайомитися з відділами бібліотеки, довідково-пошуковим апаратом, набути навичок пошуку інформації. Бібліотечний квест – командне змагання, що відбувається на території бібліотеки і побудоване на основі виконання ланцюга завдань з використанням бібліотечних ресурсів.

Квест зайняв особливе місце серед новітніх інтерактивних форм роботи з молоддю. Адже їх можна використовувати як для навчання, так і для дозвілля. Ця ігрова форма має багато можливих варіантів використання і численні переваги відносно інших форм масової роботи.

Використання бібліотечних квестів надає можливість **організаторам**:

- урізноманітнити традиційні заходи інтерактивною ігровою формою;
- застосовувати цю форму замість екскурсії відділами бібліотеки.

Участь у бібліотечних квестах дає змогу **учасникам**:

- познайомитися з відділами бібліотеки, фондом, послугами, адже сценарій прив'язаний до будівлі або території бібліотеки;
- набути навичок користування довідково-пошуковим апаратом, електронними ресурсами бібліотеки, пошуку інформації в різноманітних джерелах;
- набути навичок командної роботи, що відповідає психологічним особливостям вікової категорії підлітків та молоді;
- зануритися в тему (твір, епоху, життя письменника тощо), пізнати її з різних джерел та розглянути її з різних ракурсів;



- отримати позитивні емоції та радісні спогади.

Технологія квесту особливо підходить підліткам, бо дозволяє їм почуватися самостійними, рівноправними зі своїми ровесниками та дорослими, опанувати нові знання й навички, розвинути та застосувати вже набуті навички. Залежно від обраної теми і рівня складності квесторами можуть бути користувачі бібліотеки будь-якої вікової категорії.

Якщо квест спрямований на здобуття вмінь та навичок, то оптимальна кількість учасників у команді має бути 5-6 осіб, щоб всі були залучені до спільної діяльності.

**У залежності від сюжету та поставлених завдань** квести можуть бути лінійними, штурмовими та кільцевими.

**Лінійний** побудований таким чином: квестори отримують завдання, виконують, потім переходять до наступного.

**Штурмовий** вид квесту: учасники отримують завдання та підказки для його виконання і самостійно вирішують, як побудувати маршрут пошуку.

**Кільцевий** вид квесту: всі квестори стартують з однієї точки, виконують завдання, побудовані в лінійному порядку, та повертаються до точки старту.

**Часовий термін** може варіюватися залежно від мети квесту. Так, квести, спрямовані на набуття пошукових навичок, розраховані на 40-50 хвилин. Тематичні квести, які передбачають занурення в твір, можуть тривати 1,5-2 години.

## 2. Технологія організації бібліотечного квесту

Організація квесту включає в себе підготовчий етап, написання сценарію та проведення.

### *Підготовчий етап*

На цьому етапі, насамперед, визначається ідея чи тема квесту. Виходячи з теми, розробляється концепція, намічається орієнтовний сценарій, призначається відповідальний та коло фахівців, яким доручаються конкретні завдання.

Отже, підготовка може включати наступні пункти (обов'язкові позначені \*):

- вибір теми\*;
- пошук оформлення (реквізит, музичний супровід, костюми)\*;
- розробка маршрутів, визначення локацій і завдань\*;
- проведення рекламної кампанії (анонси в ЗМІ, соціальних мережах, друк афіш, флаєрів);
- організація книжкової виставки;
- запрошення партнерів;
- пошук спонсорів.

### **Локації**

Зазвичай квест відбувається у відділах обслуговування, але в масштабних заходах доцільно залучити територію всієї бібліотеки і, навіть, ті куточки, куди зазвичай читачі не потрапляють: книгосховище, методичний відділ тощо. **Назви локацій** повинні відповідати обраній темі. Наприклад, для квесту «Книжкове місто» - вулиці, майдани, провулки тощо; для квесту «Булгаков-land»: квартира професора Преображенського, квартира №50 на Садовій, Андріївський узвіз, сцена Вар'єте тощо.

### **Обладнання:**

- розпізнавальні знаки (назви локацій, вказівники тощо)
- бейджі для учасників команд та помічників (можуть бути різнокольорові бейджі, бейджі із символікою, що відповідає темі квесту, пов'язки, значки)
- мапи з маршрутами для кожної команди
- реквізит (в залежності від квесту - це можуть бути костюми ведучих та помічників, стилістичне оформлення локацій)

### **Підготовка завдань**

У кожному відділі працюють над завданнями. Бажано, щоб завдань на локації було не більше трьох і вони були різноплановими: інтелектуальними, спортивними, творчими тощо.

Це можуть бути як традиційні завдання, так і завдання, що включають в себе використання сучасних інформаційних технологій, наприклад:

- знайти інформацію в книзі, словнику, енциклопедії (фактографічні дані: де народився письменник, протяжність річки, значення слова тощо);
- знайти потрібну книжку на полиці чи на виставці (твори письменника, пов'язані з якоюсь темою, довідник за темою, про яку йдеться в питанні);
- скласти пазл (у пазлі зашифрувати пам'ятник, картину (повинні відповідати темі), щоб квестори після його складання назвали те, що на ньому представлено);
- знайти інформацію в електронному каталозі на сайті (в ході виконання цього завдання за потреби навчити квесторів користуватися електронним каталогом);

- дізнатись питання, закодоване в QR-кодi (потрiбно мати гаджет зi сканером QR-кодiв на випадок, якщо в учасникiв їх не виявиться);
- розгадати онлайн-кросворд (за допомогою онлайн-сервiсiв створити кросворд за темою);
- знайти iнформацiю за допомогою пошуку в iнтернетi;
- вiдсортувати смiття (для квесту екологiчного спрямування);
- вивчити танцювальнi рухи;
- зiграти партiю в шахи;
- намалювати щось за темою квесту.

✓ **Кожна локацiя може бути з окремими завданнями, якi об'єднуються лише кiнцевою метою.**

**Бонусне завдання** - необов'язкове, але може давати додатковi бали або додатковий час. **Пiдказка** – допомога в проходженнi завдань, якi можуть бути у вiдповiдь на додатковi запитання. **Штрафи** – можуть бути у виглядi додаткових питань чи завдань, вiднiмання очок чи балiв. Можуть застосовуватися в разi порушення правил технiки безпеки.

### ***Написання сценарiю***

Сценарiй є сюжетною лiнiєю, яка об'єднує локацiї та створює логiчнi зв'язки мiж ними.

1. Визначення типу квесту:
  - театралiзований
  - екскурсiйний
  - маршрутний
  - комбiнований.
2. Визначення сюжету квесту, який може бути побудований в залежностi вiд теми:

- за сюжетом твору
- за різними періодами життя письменника, етапами його творчості тощо
- за складовими або напрямками обраної теми.

✓ **Обов'язково протестуйте квест перед його проведенням, адже так ви можете виявити недоліки, невідповідності, занадто легке або складне завдання/питання, а також зорієнтуватися в часових термінах.**

### *Проведення бібліотечного квесту*

#### **Учасники:**

- організатори
- команди квесторів
- помічники.

#### **Структура квесту:**

1. Вступ.
2. Розподілення на команди
3. Представлення помічників
4. Проведення квесту
5. Підбиття підсумків, нагородження переможців.

Квест починається вступним словом ведучого, який озвучує тему/легенду, обов'язково оголошує умови гри та правила техніки безпеки, представляє помічників, просить звертати увагу на вказівники, пропонує завантажити сканер QR-коду (за потреби). Учасників розподіляють на команди за допомогою бейджів. Після цього команди отримують маршрутні карти та приступають до гри. Гра починається одночасно для всіх.

Помічник, який супроводжує команду або зустрічає на локаціях, контролює виконання завдань (за потреби відзначає виконане завдання в спеціальній формі).

По закінченню квесту відбувається підбиття підсумків, яке може включати:

- вікторину за інформацією, отриманою під час проходження квесту;
- демонстрацію набутих навичок;
- виконання творчих завдань;
- фотосесію;
- підрахунок балів;
- нагородження переможців.

### **Призи:**

- спецпризи (від спонсорів);
- один приз на команду переможців (торт, велика цукерка з цукерками чи мандаринами);
- книги (за темою квесту);
- сувенірна продукція: магніти, брелки, ручки, блокноти, екосумки тощо (із символікою бібліотеки).

Після проведеного заходу доцільно прорекламувати його на веб-ресурсах бібліотек та організацій-партнерів, в соціальних мережах та засобах масової інформації. Також доцільно написати про свій досвід та/або опублікувати сценарій бібліотечного квесту в професійній періодиці задля поширення власних напрацювань та створення позитивного іміджу бібліотеки як сучасного інформаційного простору.

Херсонською обласною бібліотекою для юнацтва ім. Б.А.Лавренюва протягом останніх років були організовані різноманітні квести.

**Спрямовані на розвиток пошукових навичок:** бібліотечно-морський квест «Подорож океаном Інформації», «Океан Інформації», бібліотечний квест «BOOK-land», «Книжкове місто».

**Тематичні:** еко-квести «Бережімо нашу Землю», «Увійди в природу другом», правоосвітній квест «Пані Конституція», бібліотечні квести «Козацькі мандри» (до Дня українського козацтва та Дня захисника України), «Маршрутами українського козацтва», «Відома, але незнана Німеччина»; літературні квести в межах бібліосутінок «Пригоди навколо книги»: «Слідами великого комбінатора» (до 85-річчя роману «Дванадцять стільців»), «Слідами Роксолани», «170 років потому» (за книгою О.Дюма «Три мушкетери»), «Слідами Гаррі Поттера».

**Краєзнавчі:** Сіті-квест «Грай і місто пізнавай», бібліотечні квести «Невідома відома Херсонщина», «На літературному небосхилі Херсонщини», «Не заблукай у Херсоні», «Мовчазні свідки історії» (до Дня міста).

**Присвячені ювілеям письменників:** квест «Акварелі слова Ліни Костенко» (до 90-річного ювілею письменниці), «Відкрий для себе Олеся Гончара» (до 100-річчя від дня народження), «Дорогами Миколи Куліша» (до 125-річчя від дня народження драматурга), «Франко-квест» (до 160-річчя від дня народження), «Населений острів Бориса Лавренюва» (до 125-річчя від дня народження письменника-мариніста, ім'я якого носить наша бібліотека), «Булгаков-land» (до 125-річчя від дня народження).

Крім цього, фахівцями були апробовані веб-квест та краєзнавчий велоквест.

### Список використаних джерел:

1. Журба К. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків [Електронний ресурс] / К. Журба, І. Шкільна // Рідна школа. – 2017. – № 11–12. – С. 44–52. – Режим доступу: [http://lib.iitta.gov.ua/710359/1/zurba\\_shkilna.pdf](http://lib.iitta.gov.ua/710359/1/zurba_shkilna.pdf). – Назва з екрана.
2. Квест як форма організації дозвілля: Методичні рекомендації / Центральна районна бібліотека ЦБС «Свічадо»; уклад. О.В.Манятіна. – К., 2017. – 24 с.
3. Лохвицька Л. В. Формування пізнавальних інтересів у навчально-ігровому середовищі / Л. В. Лохвицька // Дошкільне виховання. - 1999. - № 10. - С. 8-11.
4. Мірошник С. І. Організація квесту у вивченні літератури [Електронний ресурс] / С. І. Мірошник. – Режим доступу: [https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page\\_id=5363](https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5363). – Назва з екрана.
5. Мішагіна О. Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів [Електронний ресурс] / О. Д. Мішагіна. – Режим доступу: [http://ru.osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/34730/](http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/). – Назва з екрана.
6. Організація квестів у бібліотеках: Методичні рекомендації / Хмельницька міська ЦБС; уклад. С.В.Сінькова. - Хмельницький, 2018. – 80 с.
7. Соколянська С. О. Потенціал ігрової діяльності у становленні особистості юного читача / С. О. Соколянська // Вісник Книжної палати. - 2003. - № 4. - С. 21-24.



### **3. Розробки тематичних бібліотечних квестів «Подорож океаном Інформації»**

**Мета:** ознайомлення користувачів з інформаційними ресурсами бібліотеки; формування навичок пошуку інформації; поглиблення знань школярів з географії; розширення знань про письменників та художників - мариністів.

**Вид квесту-** кільцевий

**Обладнання:** Комп'ютери з виходом в інтернет, книжкові виставки (перегляди, полиці), картини херсонських художників, дороговкази з назвами відділів обслуговування відповідно до тематики квесту (назви 5-ти морів), дороговкази для локацій (місць виконання завдань всередині відділів) з назвами частин великої системи океану (острови, рифи, гавані, бухти, скелі), карти-навігатори (маршрутні листи), емблеми команд у вигляді корабликів з різними назвами («Херсон», «Таврія», «Україна», «Дружба»), металеві кравецькі шпильки з кольоровими кульками, реквізити (морська атрибутика) для оформлення інтер'єру відділів бібліотеки (рибацька сітка, штурвал, компас, бінокль, якор, морські тварини-іграшки та ін.), елементи морської форми одягу, призи.

**Квестори:** учні ЗЗСО

**Тривалість:** 40 хвилин

**Місце проведення:** відділи бібліотеки

**Приклади назв локацій:**

острів Письменників

Галерейні скелі

Електронна гавань  
Заборонені землі  
Енциклопедична бухта  
Словникова протока  
бухта Комп'ютерна  
Красзнавча протока  
Віртуальні рифи  
Абетковий мис  
бухта Велична  
острів Виставковий  
острів Скарбів  
острів Періодичний.

### **Вступне слово ведучої**

Вибір морської теми пов'язаний з тим, що Херсонська обласна бібліотека для юнацтва носить ім'я відомого письменника-мариніста Бориса Лавреньова.

Уявімо, що інформаційний простір бібліотеки – це велика система океану зі складовими частинами – морями, островами, півостровами, протоками, затоками, рифами. Ця подорож передбачає цікаві пригоди, але іноді штормитиме.

На «швидкохідних сучасних суднах» ви вирушите у «морську подорож» книгозбірнею.

Всі відділи обслуговування тимчасово перетворюються на Тихе море, море Інформації, море Мистецьких скарбів, море Книжкових надій та острів Привітань.

Всередині відділів вам спочатку необхідно відшукати дороговкази з написами: «архіпелаги», «затоки», «протоки», «бухти», «риффи» та ін. Саме в цих місцях виконуються завдання.

Бейджі з відповідними назвами кораблів: «Херсон», «Таврія», «Україна», «Дружба» розділять вас на 4

команди. Кожна команда швиденько обирає своїх капітанів.

Супроводжуватимуть кораблі протягом гри справжні «морські вовки» – бібліотекарі-лоцмани, які будуть вести правильним фарватером ваші судна вузькими затоками і протоками, щоб не потрапити на мілину.

Той, хто впорався з усіма завданнями і пройшов 4-ма морями та побував на острові Привітань, відкрив низку нових проток, мисів, гаваней, бухт, рифів, – повертається на Тихе море для підбиття підсумків подорожі.

Головне, щоб ви були уважними і не поспішали.

За необхідності команди можуть подати сигнал SOS бібліотекарю-лоцману. Незважаючи на перешкоди, необхідно здолати морський шлях і не потонути в безмежному океані Інформації.

Тож, як кажуть моряки: «Сім футів під кілем!»

Вирушаємо у подорож!

**Розподілення учасників на команди:** за допомогою кольорових корабликів.

**Представлення помічників:** ведучий знайомить команди з бібліотечними працівниками, які у ролі бібліотекарів-лоцманів будуть супроводжувати їх протягом гри. Кожна команда отримує карту-навігатор із завданнями.

### Перелік маршрутів

<i>Маршрут 1-ої команди “Дружба”</i>	<i>Маршрут 2-ої команди “Україна”</i>	<i>Маршрут 3-ої команди “Таврія”</i>	<i>Маршрут 4-ої команди “Херсон”</i>
<b>1. Острів Привітань</b> (відділ обліку)	<b>1. Тихе море</b>	<b>1. Море Книжкових надій</b>	<b>1. Море Мистецьких скарбів</b>

користувачів)			
<b>2. Море Інформації</b> (інформаційно-бібліог-рафічний відділ)	<b>2. Море Мистецьких скарбів</b>	<b>2. Море Мистецьких скарбів</b>	<b>2. Тихе море</b>
<b>3. Тихе море</b> (читальна зала)	<b>3. Море Книжкових надій</b>	<b>3. Острів Привітань</b>	<b>3. Море Інформації</b>
<b>4. Море Книжкових надій</b> (відділ абонементу)	<b>4. Острів Привітань</b>	<b>4. Море Інформації</b>	<b>4. Море Книжкових надій</b>
<b>5. Море Мистецьких скарбів</b> (відділ мистецтв)	<b>5. Море Інформації</b>	<b>5. Тихе море</b>	<b>5. Острів Привітань</b>

## Проведення квесту

### 1. Море Мистецьких скарбів (відділ мистецтв)

- На *Галерейних скелях* назвіть авторів картин «Село на лимані» та «Кримський берег».
- На *острові Періодичному* знайдіть науково-популярний журнал для юнацтва, з якого дізнайтеся, як використовували азбуку Морзе для порятунку на морі до винаходу радіозв'язку.
- В *Комп'ютерній бухті* знайдіть картину «Очерети на Дніпрі». Назвіть автора та рік написання роботи. Поясніть, що пов'язує її з Херсонщиною?

## 2. Тихе море (читальна зала)

- На *Словниковій протоці* знайдіть правильне тлумачення терміну SOS (СОС).
- В *Енциклопедичній бухті* знайдіть та назвіть найбільшу протяжність Азовського моря.
- Біля *Величної протоки* дізнайтесь точну дату найбільшої морської катастрофи ХХ сторіччя, про яку знято художній фільм.

## 3. Острів Привітань (відділ обліку користувачів)

- На *Віртуальних рифах* знайдіть сайт Херсонської обласної бібліотеки для юнацтва ім. Б.А.Лавреньова та з його допомогою виконайте наступні завдання:
  - на *Краєзнавчій протоці* знайдіть віртуальний музей Бориса Лавреньова. Назвіть справжнє прізвище та дату народження письменника, ім'я якого носить книгозбірня;
  - на *мисі Нових надходжень* інформаційно-бібліографічного відділу дізнайтесь, яку назву має збірка художньо-документальних повістей Віктора Василенка.

## 4. Море Книжкових надій (відділ абонементу)

- У *бухті Величній*, серед великих історичних подій, знайдіть та назвіть три судна, на яких мореплавець Христофор Колумб дістався до берегів Американського континенту.
- На *острові Виставковому* знайдіть роман Ж. Верна «20 000 льє під водою» та дізнайтесь, в чому полягала нова пропозиція капітана Немо?

- На *острові Скарбів* знайдіть і зачитайте рецепт піратських галет (сухого коржика).

## 5. Море Інформації (інформаційно-бібліографічний відділ)

- На *острові Письменників* знайдіть твори про море (не менше трьох) херсонського письменника-мариніста Костянтина Кудієвського.
- В *Електронній гавані* в бухті [https://unalib.ks.ua/regional\\_studies.htm](https://unalib.ks.ua/regional_studies.htm) біля протоки *Видатних краян* дізнайтеся про місце народження херсонського вченого-гідробіолога Сергія Миколайовича Скадовського.
- На *Красзнавчій протоці* назвіть всі унікальні маяки Херсонщини. Поясніть, в чому їх унікальність. Скажіть, який з них найвищий.

## Питання фінальної вікторини до бібліотечного квесту «Подорож океаном Інформації»

1. Назвіть справжнє прізвище письменника, ім'я якого носить наша книгозбірня. (*Сергєєв*)
2. Яка з картин Івана Айвазовського тематично пов'язана з Херсонщиною? («*Очерети на Дніпрі*»)
3. Назвіть точну дату найбільшої морської катастрофи ХХ сторіччя. (*з 14 на 15 квіт. 1912 р.*)
4. Як називається збірка художньо-документальних повістей херсонського письменника Віктора Василенка? («*Капитаны*»)
5. Назвіть кілька картин херсонського художника Володимира Чуприни. («*Чайки*», «*Осінь*», «*Осінні яблука*», «*Майорики*», «*Село на лимані*»)

6. Як використовували азбуку Морзе для порятунку на морі до винаходу радіозв'язку? (*світлові сигнали ліхтариками – короткі і довгі*).
7. Назвіть три судна, на яких мореплавець Христофор Колумб дістався до берегів Американського континенту. (*«Нінья», «Пінта», «Санта Марія»*)
8. Назвіть одну з найуживаніших борошняних страв піратів. (*піратські галети або сухі коржики*).
9. Назвіть не менше двох творів херсонського письменника-мариніста Костянтина Кудієвського про море. (*«Легенда о Летучемголландце», «Водорослицветут в глубинах», «Песнясинихморей», «Обгоняющаяветер»*)
10. Назвіть прізвище відомого херсонського вченого-гідробіолога. (*Сергій Миколайович Скадовський*).

### **Підсумки. Визначення і нагородження переможців.**

#### **Заключне слово ведучої**

У цій пригоді іноді «штормило», кораблі збивалися до купи, губилися в океані Інформації, траплялися «підводні течії», а дехто навіть подавав сигнал SOS.

Проте досвідчені «морські вовки» – бібліотекарі-лоцмани змогли провести судна «вузьким фарватером».

Учасникам гри довелося чимало попрацювати, проявити кмітливість, аби пройти достойно «Подорож океаном Інформації».

Сподіваємося, що ви залишитесь штурманами для своїх друзів у величезному морі книг.

#### **Список використаних джерел:**

**Большая книга пиратов** / КлэрГибберт ; ил. Дж. Джеймса ; пер. с англ. А. Озерова. – Москва : Эксмо, 2009. – 48 с. : ил. – (Для чтениявзрослымидетьям).

**Верн, Ж.** 20 000 льє під водою : [роман] / Жуль Верн / [худож. Ю.Чурсін, мал. на обкл. М. Гец]. – Харків : Школа, 2016. – 474, [5] с. : іл. – (Золота серія "Бібліотека пригод").

**Джарилгач** / Олег Лиховид. – Скадовськ : АС, 2006. – 100 с. : іл., фот.

**Енциклопедія Сучасної України.** Т. 1. А / НАН України, Наук. т-во ім. Т. Шевченка ; голов. редкол. 1 т. : І. М. Дзюба (співгол.) [та ін.]. – Київ : Координац. бюро Енциклопедії Сучасної України, 2001. – 823 с. : іл.

**Кудиевский, К.** Избранные произведения : в 2 т. / Константин Кудиевский / [предисл. М. Слабошпицкого ; ред. Л. И. Кореневич]. – Киев : Дніпро, 1983.

**Т. 1.** Песнясинихморея : роман ; Обгоняющая ветер : повесть. – 471 с.

**Т. 2.** Легенда о летучем голландце : роман ; Водоросли цветут в глубинах : повесть. – 235 с.

**Кудиевский, К.** Линкор "Амазонка" / Константин Кудиевский. – Київ : Український письменник, 1995. – 463 с.

**Кудиевский, К.** Назовите ураган "Марией" : повести / Константин Кудиевский / [ред. Я. В. Гончарук, худож. И. З. Мартянов]. – Киев : Радянський письменник, 1969. – 211 с. : ил. – В содерж. также : Падающий иней : повесть.

**Кудиевский, К.** Окнами в звезды : повесть / Константин Кудиевский / [ред. Ю. С. Чикирисов]. – Киев : Радянський письменник, 1989. – 351 с.

**Маяки Приазов'я** : [буклет]. – Херсон : [Б. в.], 2011. – 1 арк. [4 с.].

**Новий тлумачний словник української мови** : в 3-х томах. Т. 3. П – Я / уклад. : В. Яременко, О. Сліпущко. – Вид. 2-ге, випр. – Київ : Аконт, 2001. – 863 с.



**Остання надія на порятунок** : [історія розвитку засобів зв'язку на морі, сигнали небезпеки] / І. О. Мікульонок // Країна знань – 2013. – 9-10. – С. 41-43.

**Пираты : практический курс** / Либби Гамильтон ; худож. М. Лиссенн, Дж. Крафт. – Москва : Азбука-Аттикус : Махаон, 2014. – 19 с. : ил.

**Розбійники з лебединого шляху** : цікавинки про морських піратів, віднайдені, упорядковані та перекладені з різних зарубіжних джерел Павлом Стороженком / [ред. Вадим Пасс]. – Київ : Мистецтво, 1995. – 192 с. – Короткий морський словник: с. 186-190.

**Скарбниця історії Незалежної України: пам'ятки історії та культури, споруджені та виявлені за 1999 – 2001 роки у Херсонській області** / Н. Г. Романенко, І. З. Фельдман ; Упр. культ. Херсон. облдержадмін., Обл. інспекція по охороні пам'яток історії та культури ; [під. ред. О. І. Кобзун]. – Херсон : [Б. в.], 2001. – 58 с. : іл., фот. – На тит. арк.: До 10-ї річниці Незалежності України.

**Сто великих кораблекрушень** / авт.-сост. И. Муромов. – Москва : Вече, 2000. – 608 с. – (100 великих).

**Херсонщина туристическая** : ежегодныйрекламный каталог / Брендинговое агентство "Грейдс" ; [гл. ред. А. Мирошников ; авт.-сост. : В. Кравцова, А. Мирошников ; ил. М. Плясова ; фот. Е. Сердюка]. – Херсон : Грейдс, 2014. – 142 с. : ил., фот. – Выпуск к 70-летию Херсонской области.

## «Невідома відома Херсонщина»

**Мета:** поглиблення знань зі шкільного курсу літератури рідного краю, історичного краєзнавства та мистецтва; знайомство користувачів з інформаційними ресурсами бібліотеки; формування навичок пошуку інформації.

**Вид квесту-** кільцевий

**Обладнання:** комп'ютери з виходом в Інтернет, підготовлені у форматі А-4 портрети історичних постатей, причетних до історії Херсонщини, прапори України, Херсона та Херсонської області, пазли (складанки) із зображеннями історичних об'єктів, осіб Херсонщини (Башта Вітовта, маяк в Станіславі, Очаківські ворота, Фрідріх Едуардович Фальц-Фейн), дороговкази з назвами відділів бібліотеки, дороговкази для локацій (місць виконання завдань всередині відділів), карти-навігатори (маршрутні листи), металеві кравецькі шпильки з кольоровими кульками, книжкові виставки (полиці, перегляди), призи.

**Квестори:** учні старших класів ЗЗСО

**Тривалість:** 40 хвилин

**Місце проведення:** відділи бібліотеки

**Приклади назв локацій або відділів бібліотеки:**

Павутинний провулок

Темний закуток

Круті повороти

Мистецькі лабіринти

Велика прірва

## **Приклади назв зупинок**

Історична

Літературно-історична

Культурно-мистецька

Історично-спортивна

Комп'ютерна

Геральдична галявина

## **Вступне слово ведучої**

Сьогодні ви станете учасниками квесту «Невідома відома Херсонщина», всі питання якого будуть пов'язані з історією нашого краю.

Оскільки ми будемо «подорожувати» бібліотекою, її відділи тимчасово перетворилися на площі, майдани, вулиці, проспекти.

У відділах спочатку шукаємо дороговкази з назвами, що вказані у ваших картах-навігаторах. Вони підкажуть, де саме шукати відповідь.

Важливий момент – навіть якщо ви заздалегідь будете знати відповідь, ви все одно маєте знайти її саме там, куди буде вказувати карта-навігатор.

Будьте дуже уважними під час виконання завдань, запам'ятовуйте відповіді, тому що вони вам знадобляться наприкінці гри. Чому саме – дізнаєтесь пізніше.

Не поспішайте, ми граємо не на швидкість. Головне – знайти відповіді на запитання. Команди, які пройшли маршрут, знову повертаються сюди, на Читальну площу.

**Розподілення учасників на команди:** за допомогою кольорових зірочок.

**Представлення помічників:** ведуча знайомить команди з бібліотечними працівниками, які у ролі квест-інструкторів

будуть супроводжувати їх протягом гри. Кожна команда отримує карту-навігатор із завданнями.

### Перелік маршрутів:

<i>Маршрут 1-ої команди</i>	<i>Маршрут 2-ої команди</i>	<i>Маршрут 3-ої команди</i>	<i>Маршрут 4-ої команди</i>
<b>1. “Павутинний провулок”</b> (відділ обліку користувачів)	<b>1. “Мистецькі лабіринти”</b>	<b>1. “Круті повороти”</b>	<b>1. “Велика прірва”</b>
<b>2. “Мистецькі лабіринти”</b> (відділ мистецтв)	<b>2. “Круті повороти”</b>	<b>2. “Темний закуток”</b>	<b>2. “Павутинний провулок”</b>
<b>3. “Круті повороти”</b> (відділ абонементу)	<b>3. “Темний закуток”</b>	<b>3. “Велика прірва”</b>	<b>3. “Мистецькі лабіринти”</b>
<b>4. “Темний закуток”</b> (інформаційно-бібліографічний відділ)	<b>4. “Велика прірва”</b>	<b>4. “Павутинний провулок”</b>	<b>4. “Круті повороти”</b>
<b>5. “Велика прірва”</b> (читальна зала)	<b>5. “Павутинний провулок”</b>	<b>5. “Мистецькі лабіринти”</b>	<b>5. “Темний закуток”</b>

## Проведення квесту

### 1. Темний закуток (інформаційно-бібліографічний відділ)

#### На зупинці *Історичній*

- Розшукайте відомості про найстаріші ворота Херсонської фортеці. Назвіть прізвище архітектора, рік побудови та місце, де вони знаходяться.
- Назвіть всі унікальні маяки Херсонщини. Поясніть, в чому їх унікальність. Назвіть найвищий з них.
- За допомогою Електронного каталогу дізнайтеся, чи є в бібліотеці книга «Летопись Херсона». Назвіть автора видання та відділ книгозбірні, в якому воно знаходиться.
- Виконайте **практичне завдання**: складіть пазл та скажіть, на честь якої історичної особи або події встановлено пам'ятник та де він знаходиться? *(Відповідь: пам'ятник князю Потьомкіну Таврійському, засновнику Херсона. Пам'ятник знаходиться в Потьомкінському сквері м. Херсона)*

### 2. Круті повороти (відділ абонементу)

#### На зупинці *Літературно-історичній*

- Назвіть міста-побратими Херсона.
- Знайдіть на книжковому перегляді історичні романи письменників-краян.
- За допомогою комп'ютера дізнайтеся, коли і ким почалися розкопки найбільшого скіфського кургану причорноморського степу. Де він знаходиться і яку має назву?
- Виконайте **практичне завдання**: складіть пазл та скажіть, на честь якої історичної особи або події встановлено пам'ятник та де він знаходиться? *(Відповідь: пам'ятник Фрідріху фон Фальц-Фейну, засновнику*

заповідника “Асканія-Нова”. Розташований на території зоопарку (сmt Асканія-Нова Чаплинський р-ну Херсонської обл.)

### 3. Мистецькі лабіринти (відділ мистецтв)

#### *На зупинці Культурно-мистецькій*

- Назвіть найстаріший пам’ятник Херсона, розташований на розі проспекту Ушакова та вулиці Пугачова. На честь кого і у якому році він споруджений? Прізвище архітектора?
- Що відобразив Микола Скадовський на своїй картині, яку передали з Музею російського мистецтва (Київ). Яку назву має картина та коли написана?
- Знайдіть кілька прізвищ відомих земляків, які прославили наш край в галузі кіно, телебачення та театрального мистецтва. Назвіть місця їх народження.
- Виконайте **практичне завдання**: складіть пазл та скажіть, на честь якої історичної особи або події встановлено пам’ятник та де він знаходиться? (*Відповідь: пам’ятник Першим корабелам. Розташований на набережній проспекту Ушакова м. Херсона і є головним символом міста* )

### 4. Велика прірва (читальна зала)

#### *На зупинці Історично-спортивній*

- Розшукайте прізвища трьох відомих діячів, причетних до історії Херсона. Вкажіть сторінку видання, яке містить інформацію про них і дати, пов’язані з Херсоном.
- Назвіть прізвище чемпіона Олімпійських ігор з Херсона, який завоював найбільшу кількість медалей. Скільки з них золотих та з якого виду спорту?

- Перед вами портрети історичних осіб. Знайдіть серед них не менше трьох гетьманів Запорізької Січі.
- Виконайте **практичне завдання**: складіть пазл та скажіть, що зображено на ньому та де це знаходиться? *(Відповідь: Башта Вітовта - оборонна споруда часів литовського панування, що знаходиться біля сіл Козацьке і Веселе Бериславського району).*

## 5. Павутинний провулок (відділ обліку користувачів)

### *На зупинці Комп'ютерній*

- Скажіть, ким і на чие прохання були надані землі для заснування Олешківської Січі. У якому році це було?
- Розшукайте на сайті книгозбірні у розділі «Красзнавство» інформацію про видатних краян – лауреатів Шевченківської премії. Назвіть прізвища всіх лауреатів.
- На Геральдичній галявині покажіть прапор міста Херсона та поясніть різницю між ним і прапором Херсонської області.
- Виконайте **практичне завдання**: складіть пазл та скажіть, що зображено на ньому та де це знаходиться? *(Відповідь: Станіслав-Адзигольський маяк - найвищий маяк Херсонщини. Він знаходиться поблизу села Рибальчого, у південно-східному куті Дніпровського лиману).*

### **Питання фінальної вікторини до бібліотечного квесту «Невідома відома Херсонщина»**

1. Назвіть не менше двох міст-побратимів Херсона. *(Залаегерсег (Угорщина), Зонгулдак (Туреччина), Шумен (Болгарія), Кент, Тусон (США), Руан (Франція), Сипін (Китай))*

2. Назвіть історичні романи письменників-краян. (*М. Василенко «Уламки імперії», В. Вальд «Проклятиепалача», «Меч Сагайдачного», «Останній бій Урус-шайтана»*)
3. Назвіть ворота Херсонської фортеці. (*Очаківські та Московські*)
4. Хто спроектував ажурні маяки Херсонщини та як вони називаються? (*В. Г. Шухов, Станіслав-Адзигольські маяки*)
5. Назвіть прізвиська не менше трьох відомих особистостей, причетних до історії Херсона. (*Потьомкін, Ганнібал, Ветошніков, Суворов, Ушаков, Синельников, Фалєєв, Джонс, Білий, Самойлович*)
6. Назвіть прізвисьце чемпіона Олімпійських ігор з Херсонщини, який завоював найбільшу кількість медалей та з якого виду спорту. (*Л. Латиніна, спортивна гімнастика*)
7. Могила якого діяча є пам'яткою козацької доби? (*К. Гордієнко*)
8. Чиє ім'я носить Херсонський обласний художній музей? (*О. Шовкуненко*)
9. Коли була заснована Олешківська Січ? (*1711 р.*)
10. Назвіть не менше трьох Шевченківських лауреатів з Херсонщини. (**Кичинський Анатолій Іванович** - український поет, почесний громадянин Херсона, уродженець села Преображенка Чаплинського району; **Бондарчук Сергій Федорович** - актор, кінорежисер, сценарист, уродженець селища Білозерка; **Шовкуненко Олексій Олексійович** - видатний художник та педагог України, уродженець Херсона; **Куманченко Поліна Володимирівна** - народна артистка Радянського Союзу, уродженка села Музиківка Білозерського району.)
11. Що зображено на сучасному гербі Херсона? (*ворота Херсонської фортеці та якорі*)



12. На чию честь у м. Херсоні споруджено пам'ятник-годинник? (*Д. Говарду*)
13. Назвіть прізвища не менше трьох відомих херсонців, які прославили наш край у галузі кіно, телебачення, театру. (*С. Гармаш, С. Делієв, І. Кондратюк, С. Бондарчук, С. Матвєєв*)
14. Хто є засновником м. Херсона? (*Г. Потьомкін*)
15. Назвіть прізвище відомого архітектора або художника, які народилися на Херсонщині. (*Лишневський, Брюмер, Кузнєцов, Михайлів, Скадовський, Шовкуненко*)

### **Підсумки. Визначення і нагородження переможців.**

### **Заключне слово ведучого.**

#### **Список використаних джерел:**

**100 знаменитих полководцев** / Ілья Вагман, Валентина Мац, Алина Зиолковская. – Харьков : Фолио, 2002. – 511 с.

**Вальд, В.** Меч Сагайдачного : [роман] / Віктор Вальд. – Харків : Кн. клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2019. – 494 с.

**Вальд, В.** Останній бій Урус-шайтана : [роман] / Віктор Вальд / [ідея обкл. Н. Білецької ; дизайн обкл. та карта на форзаці І. Дубровського]. – Харків : Кн. клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2017. – 494 с. – Роман-переможець Міжнарод. літ. конкурсу "Коронація слова".

**Вальд, В.** Проклятие палача : [роман] / Віктор Вальд / [дизайн обкл. Ю. Маланьина]. – Харків : Кн. клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2018. – 494 с.

**Василенко, М.** Уламки імперії : історичний роман : у 3-х ч. / Микола Василенко / [післямова М. Оленковського ; ред. І. Немченко]. – Київ ; Херсон : Просвіта, 2002. – 272 с. : іл.

**Вкарбована у вічність історія** : пам'ятники Херсона : довідник / Упр. культури і туризму облдержадмін. ; Обл. б-ка для юнацтва ім. Б. Лавреньова [та ін.]. ; [уклад. Н. О. Попова ; ред. С. Д. Коваль]. – Херсон : [Б. в.], 2007. – 31 с.

**Вулиці мого дитинства** : путівник / Херсон. обл. б-ка для юнацтва ім. Б. Лавреньова. Від. довід.-бібліогр. та інформ. обслуговування ; [уклад. : Н. Попова, С. Коваль ; ред. С. Коваль ; фот. В. Моїсєєвої]. – Херсон : [Б. в.], 2011. – 18 с. : іл., фот. – На тит. арк.: До 50-річчя побратимських відносин між Херсоном і Шуменом (Болгарія).

**Летопись Херсона**: [учебное пособие] / Александр Коротецкий; [ред. Г. М. Смуленков]. – Херсон: [Б. и.], 2004. – 284 с. : ил., фот.

**Михайлов, В.** Спарта : [роман] / Виктор Михайлов / [гл. ред. К. А. Романова]. – Киев : Освита України, 2008. – 790 с. – (Государства-воины).

**Олімпійська гордість Херсонщини**: бібліографічний довідник / Упр. культури Херсон. облдержадмін. ; Обл. б-ка для юнацтва ім. Б. Лавреньова; [уклад. Н. О. Попова ; ред. С. Д. Коваль]. – Херсон : [Б. в.], 2013. – 37 с. : фот. – (Видатні країни ; вип. 3).

**Соціально-екологічний атлас Херсона** / [Л. М. Василенко, М. І. Гайдученко, Н. М. Крайнюк [та ін.]] ; Херсон. міськрада ; Громад. рада при міськ. голові ; Упр. екології та природ. ресурсів. – Херсон : Наддніпряночка, [2008?]. – 83 с. : іл. – На тит. арк. : Наше місто – наш дім! – На обкл.: Херсону – 230.

**Сто великих воєначальників** / А. В. Шишов ; [гл. ред. С. Н. Дмитриев]. – Москва : Вече, 2000. – 608 с. – (100 великих).

**Херсон - мій рідний дім** : навчальний посібник для годин спілкування : 8-й клас / [Загуменна Н. А., Паленкова О. В., Ширко Н. П., [та ін.]. ; кер. Бунчук О. А.]. – Херсон : Наддніпряночка, 2011. – 68 с. : іл., фот.

**Херсон** : полный путеводитель по городу : Маршруты. Интересные факты. Советы путешественнику / [сост. О. Алеферко, Л. Косенко, Ю. Мазунова ; науч. ред. С. Дяченко ; фот. : С. Алеферко, Д. Жильцов, Н. Стрекаловский]. – Херсон : Наддніпряночка, 2013. – 139, [1] с. : ил., фот.

**Херсонский художественный музей им. А. А. Шовкуненко** [Изоиздание ] : [альбом ] / [ авт. проекта С. Алеферко ]. – Херсон : Наддніпряночка, 2009. – 171 с. : ил.

**Херсонщина туристическая** : ежегодный рекламный каталог / Брендинговое агентство "Грейдс" ; [гл. ред. А. Мирошников ; авт.-сост. : В. Кравцова, А. Мирошников ; ил. М. Плясова ; фот. Е. Сердюка]. – Херсон : Грейдс, 2014. – 142 с. : ил., фот. – Выпуск к 70-летию Херсонской области.

**Херсонщина подарувала світові** : діячі мистецтв : бібліографічний довідник / Упр. культури і туризму облдержадмін. ; Херсон. обл. б-ка для юнацтва ім. Б. Лавренюва ; [уклад. Н. О. Попова ; ред. С. Д. Коваль]. – Херсон : [Б. в.], 2010. – 33 с. : фот. – (Видатні країни). – На тит. арк.: До 30-річчя створення книгозбірні.

## «Булгаков land»

**Мета:** поглибити знання із зарубіжної літератури; ознайомити старшокласників з інформаційними ресурсами бібліотеки; формувати навички пошуку інформації.

**Вид квесту** - кільцевий

**Обладнання:** комп'ютери з виходом в Інтернет, книжкові виставки (перегляди, полиці), реквізити для оформлення інтер'єру приміщень відповідно до обраної теми, окремі літери для практичних завдань (анаграм), дороговкази з назвами відділів бібліотеки (відповідно до тематики квесту), дороговкази для локацій (місць виконання завдань всередині відділів) та маршрутів команд (у вигляді чорних кішок та котячих лап), карти-навігатори (маршрутні листи), емблеми для учасників у вигляді кольорових зірочок з портретом М. Булгакова, металеві кравецькі шпильки з кольоровими кульками для кріплення емблем на одязі квесторів.

**Квестори:** учні 11-х класів ЗЗСО (які вивчали творчість М. Булгакова).

**Тривалість:** 40 хвилин

**Місце проведення:** відділи бібліотеки.

**Приклади назв локацій або відділів:**

Арт-вар'єте

Квартира професора Преображенського

Майже Патріарші

Квартира № 50 на вул. Садовій

Домоуправління Швондера

**Вступне слово ведучої**

За життя його не визнавали, переслідували, забороняли. Нарешті творчість генія ХХ століття Михайла Опанасовича Булгакова посіла гідне місце в історії світової літератури.

Маршрутний лист вкаже вам весь шлях проходження подорожі, який складається з п'яти локацій, на кожній з яких на вас чекає унікальна інформація про Булгакова, про Київ того часу, про вигаданих і реальних героїв.

Дороговказом для пошуку служить зображення чорного kota Бегемота. Тільки там, де є такі позначки, необхідно шукати відповіді. Треба дуже уважно читати запитання, адже в них можуть бути підказки.

А напрямок розташування котячих лапок буде вказувати наступну локацію.

Швидкість не впливає на перемогу. Головне – пройти через усі необхідні локації, передбачені у карті-навігаторі, та правильно виконати всі завдання. Навіть якщо ви заздалегідь знаєте відповідь, все одно зобов'язані знайти її саме у зазначених джерелах.

Команда, яка пройшла весь маршрут, повертається на місце початку гри для підбиття підсумків та визначення команди-переможниці.

Якщо ви як риба у воді орієнтуєтеся у творчості Булгакова, для вас не складно буде пройти цей важкий, але такий захопливий шлях!

**Розподілення учасників на команди:** за допомогою паперових зірочок відповідного кольору з портретом Булгакова.

**Представлення помічників:** ведучий знайомить команди з бібліотечними працівниками, які у ролі квест-інструкторів будуть супроводжувати їх протягом гри. Кожна команда отримує карту-навігатор із завданнями.

## Перелік маршрутів

<i>Маршрут 1-ої команди</i>	<i>Маршрут 2-ої команди</i>	<i>Маршрут 3-ої команди</i>	<i>Маршрут 4-ої команди</i>
<b>1. Арт-вар'єте</b> (відділ мистецтв)	<b>1. Квартира професора Преображенського</b>	<b>1. Квартира № 50 на вул. Садовій</b>	<b>1. Майже Патріарші</b>
<b>2. Квартира професора Преображенського</b> (читальна зала)	<b>2. Арт-вар'єте</b>	<b>2. Домоуправління Швондера</b>	<b>2. Квартира № 50 на вул. Садовій</b>
<b>3. Майже Патріарші</b> (відділ обліку користувачів)	<b>3. Майже Патріарші</b>	<b>3. Квартира професора Преображенського</b>	<b>3. Арт-вар'єте</b>
<b>4. Квартира № 50 на вул. Садовій</b> (відділ абонементу)	<b>4. Домоуправління Швондера</b>	<b>4. Арт-вар'єте</b>	<b>4. Домоуправління Швондера</b>
<b>5. Домоуправління Швондера</b> (інформаційно-бібліографічний відділ)	<b>5. Квартира № 50 на вул. Садовій</b>	<b>5. Майже Патріарші</b>	<b>5. Квартира професора Преображенського</b>

## Проведення квесту

### 1. Арт-вар'єте (відділ мистецтв)

- У журналі «Личности», № 8 за 2013-й рік, знайдіть відповідь на запитання: що означає «число повноти» в біографії М. Булгакова?

- У 1973 році режисер Леонід Гайдай зняв кінокомедію за п'єсою М. Булгакова. Назвіть цю кінороботу.
- **Практичне завдання:** з наявних літер складіть прізвисько персонажа твору М. Булгакова «Майстер і Маргарита» (два слова) (*Відповідь: Фагот-Коров`єв*).

## 2. Квартира професора Преображенського (читальна зала)

- Ким за фахом був М. Булгаков і де за цим фахом він працював?
- Назвіть героя булгаківського твору, який увійшов до сотні великих літературних героїв.
- **Практичне завдання:** з наявних літер складіть ім'я та по батькові персонажа твору М. Булгакова «Собаче серце» (два слова) (*Відповідь: Поліграф Поліграфович*).

## 3. Майже Патріарші (відділ обліку користувачів)

Знайдіть в Інтернеті відповіді на запитання:

- Де в Україні знаходиться музей М. Булгакова (назвіть місто та адресу).
- Якими псевдонімами користувався М. Булгаков?
- **Практичне завдання:** з наявних літер складіть прізвище персонажа твору М. Булгакова «Майстер і Маргарита» (*Відповідь: Берліоз*).

## 4. Квартира № 50 на вул. Садовій (відділ абонементу)

- У книжковій серії «500 великих» розшукайте інформацію про М. Булгакова та дайте відповідь на запитання: в якому році вийшов роман М. Булгакова «Майстер і Маргарита» (писався з 1928-1940 рр.)?
- У 2020 р. одному з творів М. Булгакова минає 95 років з часу написання. Розшукайте друковане джерело, за допомогою якого назвіть цей твір.
- **Практичне завдання:** з наявних літер складіть ім'я персонажа твору М. Булгакова «Майстер і Маргарита» (два слова) (*Відповідь: Пондій Пілат*).

## 5. Домоуправління Швондера (інформаційно-бібліографічний відділ)

- Зайдіть в Електронний каталог на сайті нашої бібліотеки та дізнайтеся, в яких відділах книгозбірні є роман М. Булгакова «Майстер і Маргарита»?
- До якої річниці від дня народження М. Булгакова вийшла стаття в «Календарі знаменних і пам'ятних дат», № 2 за 2016 рік? Розшукайте в цьому Календарі інформацію про найбільше видання творів М. Булгакова.
- **Практичне завдання:** з наявних літер складіть прізвище персонажа твору М. Булгакова «Собаче серце» (*Відповідь: Борменталь*).

## Питання фінальної вікторини до бібліотечного квесту «Булгаков land»

1. Де в Україні знаходиться музей М. Булгакова? (*м. Київ, Андріївський узвіз, 13*);
2. Назвіть не менше двох псевдонімів Булгакова (*Агарин, Булл, Мишев, Ол-Райт*);



3. Назвіть твір-ювіляр-2020 М. Булгакова та скільки років минуло від дати його написання (*«Собаче серце» - 95 років*);
4. Що означає «число повноти» в біографії М. Булгакова? (*діяльність, жінки, найвідоміші твори*);
5. В якому році вийшов друком роман М. Булгакова «Майстер і Маргарита?» (*1966*).
6. Назвіть героя булгаківського твору, який увійшов до сотні великих літературних героїв (*Шариков*);
7. Назвіть кінороботу Леоніда Гайдая за п'есою М. Булгакова (*«Іван Васильович змінює професію», 1973 рік*);
8. Яке найбільше видання творів М. Булгакова (*Зібрання творів у 10 т.*);
9. Ким за фахом був М. Булгаков і де за цим фахом він працював? Назвіть не менше двох місць роботи (*хірург у шпиталях Червоного Хреста у Кам'янці-Подільському та Чернівцях, земський лікар у Смоленську, венеролог у Києві, військовий лікар в армії УНР*);
10. Назвіть не менше трьох персонажів творів М. Булгакова.

**Підсумки. Визначення і нагородження переможців.**

**Заключне слово ведучого.**

#### **Список використаних джерел:**

**500 великих людей** : увлекательные кратки биографии. – Москва : Эксмо, 2009. – 287 с. : ил. – (След в истории).

**Булгаков, М. А.** Избранные произведения : в 2 т. / Михаил Булгаков. – Киев : Днипро, 1989.

**Т. 1.**Белая гвардия : роман ; Рассказы ; Повести ; Из автобиографической прозы. – 766 с.

**Т. 2.** Жизнь господина де Мольера ; Театральный роман (Записки покойника) ; Мастер и Маргарита : роман / [сост. и коммент. Л. Яновской ; ред. Ю. А. Мороз]. – 748 с.

**Енциклопедія Сучасної України.** Т. 3. Біо – Бя / НАН України, Наук. т-во ім. Т. Шевченка ; голов. редкол. 3 т. : І. М. Дзюба (співгол.) [та ін.]. – Київ : Координац. бюро Енциклопедії Сучасної України, 2004. – 695 с. : іл.

**Знаменитые писатели: судьба и творчество** / Юрий Меженко ; [отв. ред. Л. М. Алексеева]. – Ростов-на-Дону : Феникс ; Донецк : Кредо, 2007. – 335 с. : портр. – (Энциклопедии для всех).

**Кино:** энциклопедический словарь / [ред. С. Юткевич]. – Москва : Советская энциклопедия, 1987. – 832 с.

**Майстер на всі часи** : до 125-річчя від дня народження М. О. Булгакова (1891-1940) // Календар знаменних і пам'ятних дат / Держ. наук. установа «Книжкова палата України ім. І. Федорова» ; [відпов. ред. Н. В. Жданова]. – Київ, 2016. – II кварт. (№ 2). – С. 71-83. – Бібліогр. : с. 78-82.

**Михаил Булгаков: восхождение** / Мальвина Воронова // Личности. – 2013. – № 8. – С. 6-30 : фот.

**Сто великих литературных героев** / В. Н. Еремин ; [ред. В. А. Бизяева, В. А. Ластовкина]. – Москва : Вече, 2009. – 429 с. : ил. – (100 великих).

## ПІСЛЯМОВА

Методичні рекомендації «Технологія бібліотечних квестів у контексті сучасного освітнього простору» докладно познайомлять з організацією бібліотечного квесту, допоможуть опанувати цю форму роботи та активно впроваджувати в практичну діяльність.

Фахівці Херсонської обласної бібліотеки для юнацтва ім. Б.А.Лавреньова почали застосовувати технологію бібліотечних квестів з 2013 року, організувавши пригоди навколо книги. Апробована форма настільки сподобалась бібліотекарям та читачам, що стала активно використовуватися для масштабних заходів, присвячених книзі.

Інформаційно-бібліографічний відділ задіяв цю технологію для перебудови і осучаснення роботи з формування інформаційної культури учнів і студентів, замінивши квестами традиційні бібліотечні уроки.

Ознайомившись із запропонованими розробками бібліотечних квестів, ви маєте змогу адаптувати їх до своїх реалій та можливостей, адже однією з головних умов організації квесту є його прив'язка до місцевості. Ви можете через квест представити учнівській молоді бібліотечні фонди, довідково-пошуковий апарат, створені вами інформаційні продукти, наприклад, бібліографічні списки чи виставки, познайомити з веб-ресурсами тощо. Для полегшення організації бібліотечного квесту доцільно залучити волонтерів з читацького активу та скористатися списками літератури для ознайомлення і списком використаних джерел.

Застосування технології бібліотечного квесту дозволить вам урізноманітнити форми роботи з учнями, навчити ефективному пошуку інформації у традиційних

джерелах та веб-ресурсах, поглибити знання з певної теми чи начального предмету, сприяти підвищенню загального освітнього і культурного рівня молоді та створити позитивний імідж сучасної бібліотеки.

Практичний досвід роботи бібліотек різних систем та підпорядкувань свідчить, що технологія бібліотечних квестів дуже пластична і може бути з успіхом використана для навчання і дозвілля молоді різних вікових категорій.

## Рекомендована література для самостійного опрацювання

1. Бас В. М. Квест на уроках математика / В. М. Бас // Математика в школах України. – 2015. – № 31–32. – С. 50–56.
2. Болдовський В. В. Методичний посібник по створенню квестів [Електронний ресурс] / В. В. Болдовський, В. М. Шустка. – Канів, 2018. – 43 с. – Режим доступу: [http://ckoblsutur.ucoz.ua/docs/9/1/kvest\\_metodichka\\_2\\_018-korija.pdf](http://ckoblsutur.ucoz.ua/docs/9/1/kvest_metodichka_2_018-korija.pdf). – Назва з екрана.
3. Бондарчук Т. В. Квест «Нано» / Т. В. Бондарчук // Фізика в школах України. Позакласна робота. – 2015. – № 9. – С. 6–10.
4. Брюханова Т. О. Застосування квест-технологій в освітньому просторі / Т. О. Брюханова, І. М. Шишко // Педагогічна майстерня. – 2017. – № 10. – С. 12–17.
5. Гайдамака О. Квест як ігрова форма навчання лідерству / О. Гайдамака // Позашкілля. – 2019. – № 10. – С. 68–72.
6. Галович А. М. «Майстер дитячих сердець». Бібліоквест для 5-х класів до ювілею В. О. Сухомлинського / А. М. Галович // Шкільний бібліотекар. – 2019. – № 5. – С. 24–27.
7. Герман Н. М. Бібліомарафон. Квест для шкільних бібліотекарів / Н. М. Герман // Шкільний бібліотекар. – 2019. – № 8. – С. 14–17.
8. Гривняк О. Квест-ігри як складова освітньої діяльності / О. Гривняк // Післядипломна освіта в Україні. – 2017. – № 2. – С. 21–23.

9. Даниленко І. Г. Роль квестів у формуванні пізнавальної діяльності учнів / І. Г. Даниленко // Таврійський вісник освіти. – 2018. – № 2. – С. 34–39.
10. Журба К. Виховний потенціал квестів. Використання квесту у виховній практиці закладів освіти / К. Журба, І. Шкільна // Методист. – 2019. – № 4. – С. 64–71.
11. Іванченко Л. Квест-проект «Фізика в кінематографі» / Л. Іванченко // Фізика та астрономія в рідній школі. – 2018. – № 5. – С. 25–29.
12. Квач Н. М. Мандрівка рідною країною. Урок-квест для учнів 5-го класу / Н. М. Квач, Ю. М. Приходько // Класному керівнику. Усе для роботи. – 2019. – № 11. – С. 18–23.
13. Клименко С. В. Літературний квест / С. В. Клименко // Шкільний бібліотекар. – 2018. – № 5. – С. 29–31.
14. Книга О. Ю. Квест «Дитинство Кобзаря» / О. Ю. Книга // Класному керівнику. Усе для роботи. – 2019. – № 2. – С. 25–28.
15. Ковальчук Ю. Організація квестів у бібліотеці / Ю. Ковальчук // Бібліотечний форум України. – 2012. – № 3. – С. 23–24.
16. Кондрашова Ю. В. Презентація виготовленого виробу. Урок-квест у 7 класі / Ю. В. Кондрашова // Трудове навчання в школі. – 2019. – № 1–2. – С. 55–61.
17. Кравець Н. В. Квестоманія / Н. В. Кравець // Класному керівнику. Усе для роботи. – 2018. – № 5. – С. 4–29.

18. Кравченко К. П. Ми роду козацького діти. Квест / К. П. Кравченко // Класному керівнику. Усе для роботи. – 2019. – № 7. – С. 28–34.
19. Кулініч Л. В. Квест «Екологічний марафон» / Л. В. Кулініч // Біологія. – 2019. – № 3. – С. 35–37.
20. Лепілкіна О. Г. Квест як форма масової роботи у бібліотеці / О. Г. Лепілкіна // Шкільна бібліотека. – 2015. – № 1. – С. 19–20.
21. Любанська С. У пошуках мовних скарбів. Квест / С. Любанська // Шкільна бібліотека. Плюс. – 2019. – № 9–10. – С. 18–23.
22. Макеєва А. І. Географічний квест як інтелектуально-ігрова технологія / А. І. Макеєва, Н. В. Муніч // Географія та економіка в рідній школі. – 2016. – № 10. – С. 22–25.
23. Мацулевич О. Є. Контрольна із задоволенням: квест за творами Ж. Верна / О. Є. Мацулевич // Основи здоров'я. – 2019. – № 8. – С. 30–31.
24. Мельник М. О. Квест із зарубіжної літератури. 8-й клас / М. О. Мельник // Зарубіжна література в школі. – 2019. – № 13–14. – С. 51–52.
25. Мірошник С. І. Організація квесту у вивченні літератури [Електронний ресурс] / С. І. Мірошник. – Режим доступу: [https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page\\_id=5363](https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5363). – Назва з екрана.
26. Мішагіна О. Д. Використання квесту як засобу активізації навчальної діяльності учнів [Електронний ресурс] / О. Д. Мішагіна. – Режим доступу:

[http://ru.osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/34730/](http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/34730/). – Назва з екрана.

27. Мороз Г. Ю. Відкрий для себе свою школу. Квест для 11 класу / Г. Ю. Мороз, О. В. Фещенко // Англійська мова та література. – 2019. – № 16–18. – С. 102–105.
28. Морозова Н. М. Квест-тест «Козацькі повстання кінця VI–XVII ст.» / Н. М. Морозова // Історія та правознавство. Позакласна робота. – 2015. – № 10. – С. 19–23.
29. Морозова Н. М. Квест-тест «Національна війна під проводом Богдана Хмельницького» / Н. М. Морозова // Історія та правознавство. Позакласна робота. – 2015. – № 9. – С. 11–14.
30. Морозова Н. М. Квест-тест «Руїна» / Н. М. Морозова // Історія та правознавство. Позакласна робота. – 2015. – № 11. – С. 8–11.
31. Морозова Н. М. Квест-тест «Створення держави Київська Русь. Перші князі» / Н. М. Морозова // Історія та правознавство. Позакласна робота. – 2014. – № 5. – С. 11–13.
32. Навчальний квест: навчати, шукати, грати [Електронний ресурс] /. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/post/navchalniy-kvest-navchati-shukati-grati>. – Назва з екрана.
33. Науменко А. Нові технології на уроках узагальнення і систематизації. Квест / А. Науменко, В. Кузьменко, Я. Черня // Математика в рідній школі. – 2019. – № 4. – С. 31–33.



34. Наухацька І. О. «Більше читаю – більше знаю». Бібліотечний квест / І. О. Наухацька // Шкільний бібліотекар. – 2019. – № 10. – С. 23–26.
35. Отрішко О. В. Здоров'я – найцінніший скарб. Гра-квест / О. В. Отрішко // Шкільний бібліотекар. – 2019. – № 9. – С. 31–33.
36. Пантюх О. І. Музичний квест / О. І. Пантюх // Мистецтво в школі. Музика, образотворче мистецтво, художня культура. – 2018. – № 12. – С. 31–35.
37. Пантюх О. І. Музичний квест. Урок-гра для учнів 5-го класу / О. І. Пантюх // Мистецтво в школі. Музика, образотворче мистецтво, художня культура. – 2019. – № 11. – С. 26–28.
38. Пелиньо О. Ю. Елементи життя, здоров'я, молодості та краси. Гра-квест для учнів 8-9 класів / О. Ю. Пелиньо // Хімія. – 2018. – № 11–12. – С. 70–74.
39. Подорожня Ю. Знай свої права, дитино! Квест для учнів 5-6-х класів / Ю. Подорожня // Соціальний педагог. – 2019. – № 8. – С. 40–49.
40. Пораденко Л. Г. Я знаю свої права. Правовий квест для учнів 7-8 класів / Л. Г. Пораденко, Н. А. Молчанова // Класному керівнику. Усе для роботи. – 2014. – № 5. – С. 23–29.
41. Розміровська О. Сценарій літературно-краєзнавчого квесту / О. Розміровська // Джерела. – 2010. – № 11–12. – С. 12–13.
42. Рудніченко В. А. Пропорція. Основна властивість пропорції. Урок-квест. 6 клас / В. А. Рудніченко //

- Математика в школах України. – 2019. – № 25–27. – С. 74–79.
43. Савченко О. Ю. Географічний квест «Навколо світу за 1 годину». 6-8-й класи / О. Ю. Савченко // Географія. – 2020. – № 5–6. – С. 58–62.
44. Сапегіна Н. О. Квест як сучасна інноваційна технологія / Н. О. Сапегіна, Л. М. Ярошенко // Завуч. Усе для роботи. – 2020. – № 5–6. – С. 29–32.
45. Сидоренко О. М. Бібліотечний квест до Міжнародного дня дитячої книги / О. М. Сидоренко // Шкільний бібліотекар. – 2019. – № 9. – С. 21–24.
46. Сікач Л. В. Екологічна гра-квест «Юні охоронці природи» / Л. В. Сікач // Біологія. – 2019. – № 10–12. – С. 98–101.
47. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? [Електронний ресурс] / І. М. Сокол // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2014. – № 2. – С. 28–31. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp\\_2014\\_2\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2014_2_8). – Назва з екрана.
48. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання [Електронний ресурс] / І. М. Сокол // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти : Збірник наукових праць. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. – Рівне : РДГУ, 2013. – Вип. 7. – С. 168–171. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ozfm\\_2013\\_7\\_55](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ozfm_2013_7_55). – Назва з екрана.
49. Сокол І. М. Рекомендації щодо створення та проведення освітніх квестів [Електронний ресурс] / І. М. Сокол // Неперервна освіта нового сторіччя:

досягнення та перспективи : матеріали міжнар. наук. конференції (м. Запоріжжя, 18-25 квітня 2016). – Режим доступу: <https://drive.google.com/file/d/0B4K0hkaeW3PvekHMSER1RDA1eVk/view?usp=sharing>. – Назва з екрана.

50. Ткаченко Т. В. Квест «Екологічне орієнтування» / Т. В. Ткаченко // Географія. – 2018. – № 21–22. – С. 66–68.
51. Тумаш В. Поліський дудар в українській школі. Інтегрований урок-квест за комедією Вінцента Дуніна-Марцинкевича «Пінська шляхта». 9 клас / В. Тумаш // Всесвітня література в школах України. – 2019. – № 5. – С. 18–29.
52. Чайка Л. STREA-квест: пізнаємо Шевченка. 5 клас / Л. Чайка // Дивослово. – 2020. – № 3. – С. 2–6.
53. Шаповалова Н. Ю. Космічна подорож Галактикою Цінностей. Квест / Н. Ю. Шаповалова, К. В. Шаповалова // Класному керівнику. Усе для роботи. – 2015. – № 1. – С. 14–21.
54. Шишко І. М. Інформаційний квест, присвячений Міжнародному дню безпечного Інтернету / І. М. Шишко // Педагогічна майстерня. – 2016. – № 10. – С. 14–17.
55. Янкович О. В. Читацька конференція з елементами квесту. За творами Люка Бессона «Артур і мініпути», Клайва Льюїса «Хроніка Нарнії», Крістофера Паоліні «Ерагон» / О. В. Янкович // Всесвітня література та культура в навчальних закладах України. – 2014. – № 1. – С. 26–29.