

И. Л. Волах

УДК 027.7

Фундаментальная библиотека,
Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь1

БИБЛИОКВЕСТ КАК ФОРМА ПОПУЛЯРИЗАЦИИ БИБЛИОТЕЧНЫХ РЕСУРСОВ ВУЗОВСКОЙ БИБЛИОТЕКИ

В статье анализируется опыт проведения фестиваля философии, приуроченного 2400-летию со дня рождения Аристотеля, проведенного факультетом философии и социальных наук совместно с медиатекой им. проф. М. Е. Тикоцкого и отделом обслуживания Института журналистики и факультета философии и социальных наук Фундаментальной библиотеки БГУ. Отдельное внимание уделено библиоквесту в реальности «Загадки Аристотеля», созданного для адаптации студентов в библиотеке и расширению их кругозора.

Ключевые слова: квест, библиоквест, университетская библиотека, философский квест, досуг молодежи.

Образец цитирования: Волах И. Л. Библиоквест как форма популяризации библиотечных ресурсов вузовской библиотеки // София. 2017. № 2, ч. 2. С. 88–92.

I. Volakh

Fundamental Library, Belarusian State University, Minsk, Belarus

LIBRARY QUEST AS A FORM OF POPULARIZATION OF THE LIBRARY RESOURCES OF HIGH SCHOOL LIBRARY

In article experience of holding the festival of philosophy dated to the 2400 anniversary since the birth of Aristotle who is carried out by Faculty of Philosophy and Social Sciences together with the prof. M. Tikotsky media library of the Department of Service of the Institute of Journalism and the Faculty of Philosophy and Social Sciences of the BSU Fundamental Library is analyzed. Special attention is paid to a library quest in reality of the «Aristotle's Riddle» created for adaptation of students in library and to expansion of their outlook.

Keywords: quest, library quest, university library, philosophical quest, leisure of youth.

For citation: Volakh, I. (2017). Library quest as a form of popularization of the library resources of high school library. *Sophia*, 2(2), 88–92 (in Russ.).

А в т о р:

Инна Леонидовна Волах – ведущий библиотекарь отдела обслуживания Института журналистики и факультета философии и социальных наук ФБ БГУ.
inignapa@tut.by

Author:

Ina Volakh – Leading Librarian of the Department of Service of the Institute of Journalism and the Faculty of Philosophy and Social Sciences, FL BSU.



«Мудрость – самая точная из наук». Этот афоризм приписывают древнегреческому мыслителю Аристотелю, ученику Платона, воспитателю Александра Македонского, человеку, впервые создавшему всестороннюю систему философии, охватывающую все сферы человеческого развития: политику, социологию, логику,

физику. В 2016 г. человечество отметило его юбилей – 2400 лет со дня рождения. По решению 38-й сессии генеральной конференции ЮНЕСКО этот год был объявлен Годом Аристотеля.

Юбилейные торжества прошли по всему миру. В Беларуси 2016 г. был объявлен годом культуры, но наследие философа и ученого также не осталось без внимания. Свидетельством этому стал ряд мероприятий под общим названием «Фестиваль философии» на факультете философии и социальных наук БГУ, который обслуживает наш отдел. Программа фестиваля стала настоящим философским марафоном, растянувшимся на целый год.

Это и Международный Балтийский конкурс эссе по философии для школьников на английском языке, и Международная олимпиада по философии для школьников на английском языке, и Аристотелевские чтения о различных аспектах философского наследия Аристотеля.

Заключительным событием Года Аристотеля стали мероприятия, приуроченные ко Всемирному дню философии – 17 ноября. Начались они с презентаций двух философских журналов – седьмого номера российского журнала «Философские науки» и юбилейного издания «Философия и социальные науки» (№ 3, 2016), посвященного 95-летию БГУ. Перед собравшимися выступили главный редактор российского журнала Хачатур Эмильевич Мариносян, декан ФФСН Вадим Францевич Гигин и депутат Палаты представителей Игорь Александрович Марзалюк. Сотрудники библиотеки осуществляли информационное сопровождение презентаций [4].

В этот же день, но уже непосредственно в медиатеке им. профессора М. Е. Тикоцкого состоялось открытие тематической выставки «Гений античности», на которой перед будущими философами выступил с докладом «Аристотель в мировой культуре» доцент кафедры философии культуры П. В. Барковский.

Завершился марафон двумя играми, подготовленными и проведенными сотрудниками медиатеки, в которых студенты-первокурсники ФФСН специальностей «Социология», «Философия» и «Социальные коммуникации» соревновались друг с другом в лучшем знании фактов из жизни и деятельности Аристотеля. В стенах библиотеки на двух независимых площадках одновременно студенты состязались в интерактивной викторине «Игры разума» и библиоквесте «Загадки Аристотеля».

«Игры разума» представляла собой интерактивную философскую викторину. Она была создана в программе PowerPoint, где с помощью слайдов и гиперссылок был задан алгоритм игры. Вопросы были разбиты по сложности на три подгруппы, в итоге победила та команда, которая набрала в сумме наибольшее количество баллов.

Впервые сотрудники медиатеки решили использовать в своей работе такую популярную форму работы с читателями, как квест. До этого опыт проведения квеста в нашей библиотеке был, но он проводился совместно со студентами и с другими библиотеками [6]. Еще один известный древний философ Конфуций говорил: «Скажи мне – и я забуду, покажи мне – и я запомню, дай мне сделать – и я пойму». Именно эту цель и преследовали сотрудники медиатеки, выбрав игру как способ проведения досуга, закрепления знаний и знакомства с библиотечными возможностями для своих студентов.

Слово «квест» происходит от лат. *quaero* 'искать, разыскивать, вести следствие'. С этим существительным связано слово «квестор»; в Италии это – полицейский чин, в Древнем Риме – служитель, который осуществлял различные функции

(административные, судебные, финансовые). С английского языка слово «quest» переводится как ‘вызов, поиск, приключение’. Изначально квест использовался в качестве способа построения сюжета в фольклорных произведениях, когда описывалось путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах и произведениях в жанре фэнтези. Так как квест тесно связан с ролевыми играми, термин перекочевал в эту сферу, немного изменив свой смысл [2].

Современное понимание квеста связано с компьютерными играми, в которых управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения найденных предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач. Сегодня этот термин используется и для обозначения приключенческих игр, которые проводятся в «реальном мире», в том числе и в библиотеках. В настоящее время он является одним из самых действенных методов игрового маркетинга и интерактивных технологий, так как воздействует на человеческие инстинкты и поэтому вызывает сильные эмоции, максимальное вовлечение, долгосрочную запоминаемость.

Чем является игра для человека? В каждом из нас генетически заложено желание и даже потребность играть. Игра – это древнейший способ познания окружающего мира и себя – легко, приятно и без усилий. В каждом человеке заложен инстинктивный дух соревнования, в котором можно продемонстрировать умение решать головоломки, проявляя реакцию и сообразительность.

Для проведения библиоквеста был задействован весь потенциал медиатеки: поиск документов в каталогах и информации в базах данных и сети Интернет, их отбор в условиях систематизации и по библиографическим характеристикам; ориентирование в фонде и помещении библиотеки.

Цель библиоквеста: ознакомление студентов-первокурсников с библиотекой, ее пространством, ресурсами и услугами, популяризация чтения.

Задачи библиоквеста:

- привлечь внимание пользователей к библиотеке;
- укрепить сотрудничество с факультетами, преподавателями;
- предоставить информацию о библиотечных услугах в доступной игровой форме;
- расширить кругозор;
- вызвать положительные эмоции и желание вернуться в библиотеку.

Этапы подготовительной работы:

- 1) создание инициативной группы, обсуждение идей, разработка и внесение предложений по организации и проведению игры;
- 2) разработка и оформление в соответствии с темой заданий, подсказок с алгоритмом их выполнения к каждому этапу;
- 3) подготовка реквизита;
- 4) внутреннее оформление помещения медиатеки в соответствии с выбранной темой (указатели-подсказки маршрута и этапов);
- 5) книжная выставка.

Замысел квеста заключался в произвольном прохождении десяти этапов игры двумя командами. Каждой команде вручался конверт с условиями игры, в которых были четко прописаны сценарий (задание) квеста, условия его проведения, конечная цель. Используя зашифрованные ключи-подсказки, квесторы должны были найти и собрать

спрятанные в тайниках помещения медиатеки известный афоризм Аристотеля: «Верный способ судить о характере и уме человека по выбору им книг и друзей».

Приведем примеры заданий библиоквеста.



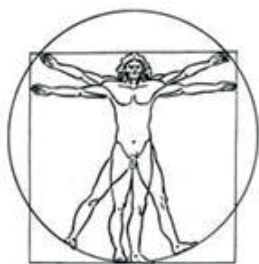
«Афинская школа» – фреска Рафаэля в Сикстинской капелле Ватикана. По центру фрески изображены Аристотель и Платон. На переднем плане – одинокая фигура Гераклита, погруженного в размышления. Кого на самом деле изобразил Рафаэль на портрете Гераклита?

*Узнав его, вы быстро в путь-дорогу
бегите к электронному каталогу.
У Дживелегова есть книга об этой фигуре
Найдя ее, вы в следующем туре!*

Рис. 1

Пример задания

Узнав в изображенном на фреске человеке (рис. 1) Микеланджело (знак глубокого уважения Рафаэля к своему сопернику, который в то же время расписывал Сикстинскую капеллу), нужно было, воспользовавшись электронным каталогом, найти библиографическое описание и шифр книги о художнике, написанную предложенным в задании автором. После чего нужно было найти книгу в фонде (Дживелегов А. К. Микеланджело, 1475–1564. Москва: Молодая гвардия, 1957. 255 с.), а уже в ней спрятанную часть афоризма.



Во времена Аристотеля был период веры в переселение душ. Сам Аристотель считал, что главное всего в организме человека – это ??? и это формируется раньше других органов. Именно это, по убеждениям ученого, является мыслительным центром живого существа.

*Орган несложно совсем угадать,
Если Аристотеля на ночь читать.
В альбоме по Минску с названием схожим,
Таится ответ, он вовсе несложный!*

Рис. 2

Пример задания

Догадавшись, что речь в задании на рис. 2 шла о сердце, игрокам для прохождения этого этапа нужно было воспользоваться постоянно-действующей выставкой «Минск – мой город», найти альбом «Минск. Сердце Беларуси» (Минск. Сердце Беларуси = Мінск. Сэрца Беларусі. Минск: Беларусь, 2013. 359 с.), в котором была спрятана еще одна часть афоризма.

Большую оригинальность этому городу придает то, что через него проходит 45-я параллель северной широты. Это значит, что город находится на равном расстоянии как от Северного полюса, так и от экватора. $41^{\circ} 58' 24''$ ($41^{\circ} 58' 40''$) – восточная долгота.

Если от названия города отнять самое распространенное мужское французское имя, то будет известно современное название города, в котором родился Аристотель.

*То слово должен отгадать,
Потом ведущему сказать.
Проверит Он ответа знание
И выдаст крайнее задание.*



Рис. 3
Пример задания

В задании на рис. 3 нужно было разгадать шараду. Найдя по карте город Ставрополь и отняв от его названия имя Поль, получался город Ставро. Затем, воспользовавшись Интернетом, нужно было посмотреть как назывался этот город во времена Аристотеля. Стагир – место рождения Аристотеля и именно это слово должна была произнести команда ведущему, чтобы получить очередной ключ.

Разумеется, участие в такого рода квестах требует владения темой, предварительной подготовки. Учитывая малоопытность первокурсников, были заготовлены ключи-подсказки и дополнительные более легкие задания, за пользование которым участникам добавлялось дополнительное время.

Любая игра – это познание, побуждение к саморазвитию и самовоспитанию и, конечно, положительные эмоции. Выводы и отзывы, полученные после подведения итогов мероприятий, показывают, что такие неформальные формы работы актуальны, интересны, поднимают имидж библиотеки, разрушают стереотипы и привлекают пользователей для дальнейшего сотрудничества.

Литература

1. Квест // Википедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82> (дата обращения: 16.09.2017).
2. Квест, квест, квест... URL: http://bibliobzor.blogspot.com.by/2015/03/blog-post_4.html (дата обращения: 21.09.2017).
3. Лягчылін А. А., Баркоўскі П. У. Фестываль філасофіі // Журн. Беларус. гос. ун-та. Філасофія. Псіхалогія. 2017. № 1. С. 135–137.
4. Мультимедийная библиотека БГУ. URL: <https://www.facebook.com/multimedialibbsu/posts/624784067701500> (дата обращения: 21.09.2017).
5. Софьина М. Н., Хафизов Д. М. Квест в научной библиотеке вуза. URL: <http://www.unkniga.ru/biblioteki/bibdelo/7231-quest-v-nauchnoy-biblioteko-vuza.html> (дата обращения: 19.09.2017).
6. Юрик И. Ориентир – библиотека: городской квест по библиотекам Минска. URL: <https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/10887/%D0%A1.%208-10.pdf?sequence=1> (дата обращения: 2.09.2017).