



Андрей ДАНИЛОВ,
директор Учебно-
научной библиотеки
имени В.А. Журавлёва
Удмуртского
государственного
университета



Евгений КОПЫСОВ,
специалист по связям
с общественностью

г. Ижевск, Удмуртская Республика



Студенты против привидений

В ПОМОЩЬ УЧЕБНОМУ ПРОЦЕССУ

УНБ УдГУ взяла на вооружение квест как одну из популярных форм проведения досуга. Важный аспект заключается в том, что стратегической задачей вузовской библиотеки является сопровождение учебного и научного процесса. Поэтому для сотрудников важно, чтобы все культурно-просветительские мероприятия были основаны на ресурсах и фонде учреждения и оказались максимально полезны студентам.

Преследуя цель помочь преподавателям в максимальном раскрытии тематики учебных дисциплин, сотрудники УНБ разработали мероприятия различных форматов. Это и интеллектуальные турниры по типу «Своей игры», и викторины, и «книжные дефиле», и языковые баттлы. В данный перечень стоит добавить мероприятия учебно-научного просветительства (курс лекций «Основы информационной культуры» и встречи с преподавателями в День кафедры).

Формат квеста – своеобразная дидактическая игра, задания которой основаны на ресурсах УНБ УдГУ. Первые мероприятия подобного рода были организованы в 2016 г. Например,

в рамках акции «Библионочь» одно из них стало центральным действием всего события. Командам следовало разгадать тайну и найти пропавших, для чего им потребовалось посетить книгохранилище. Год спустя уже весь квест был полностью проведён его недрах – в сердце библиотеки, а сам характер игры стал ещё более мистическим. По легенде, в библиотеке живёт призрак, который проникает внутрь человека. Чтобы избавить мир от привидения, игроки должны отыскать специальную книгу.

И в том, и в другом случае задания были последовательными, то есть игроки, переходя с этапа на этап, каждый раз получали подсказ-

ки для дальнейшего продвижения. К примеру, в какой-то момент они должны были оказаться в определённой комнате, а её номер можно было узнать, ответив на вопрос ведущего.

Учитывая мистическую тематику, УНБ постаралась создать особый антураж. Так, на этапе подготовки были записаны аудиопослания командам. Сообщение, таящее в себе подсказку, закачали на планшет, а сам гаджет спрятали в тёмной комнате. Один из смельчаков должен был войти туда и найти ответ на вопрос.

На протяжении всей игры участники активно используют информационные технологии. Перед стартом они получают информацию о том, ради чего здесь собрались. Это короткие видео с закадровой озвучкой, которые вводят команды в курс дела, то есть рассказывают о сюжете квеста. Организаторы посчитали такие вводные ролики неплохим ходом, поскольку картинка на экране, где присутствует главный антагонист (в данном случае – привидение), в сопровождении мистической музыки создаёт соответствующее настроение. В них же игроки получали первую подсказку, куда им двигаться дальше и что делать. Важно отметить, что команды включались в игру друг за другом, то есть каждая последующая выходила на маршрут через 10–15 минут после предыдущей. Это фактически исключало возможность встречи соперников в той или иной точке. Побеждала команда, быстрее других выполнившая все задания и добравшаяся до конечной станции.



▲ Последние приготовления перед предстоящими испытаниями – через пару минут ребята окажутся в закрытой комнате, из которой им предстоит выбраться

В СПЕЦКОМНАТЕ И ОНЛАЙН

Дважды во время «Библионочи» Учебно-научная библиотека УдГУ проводила «закрытую» игру: по условиям, участники должны были выбраться из комнаты. Стоит отметить, что по такому типу организовано большинство квесткомнат в России. Игроки заперты в помещении, где находятся различные атрибуты, которые могут подсказать путь к разгадке. В нашем случае сюжет был посвящён театру, комната была оформлена под гримёрку: в ней находились афиши, личные вещи некоего актёра, тек-



▲ Разрабатывая сценарий игры, сотрудники стремятся придумать такие задания, чтобы при их выполнении требовалось обратиться к информационным ресурсам и фондам УНБ

Все наши мероприятия подчинены одной задаче – просветительской. При этом, облачённые в игровую форму, они находят активный отклик у молодёжи. Так, популярностью пользуется «Научный театр», представляющий собой лекции с элементами шоу. Новую для себя информацию студенты узнают также благодаря квестам, а УНБ, в свою очередь, рекламирует свой фонд.



▲ Мероприятия, посвящённые ЭБС, не имеют сюжета, зато помогают первокурсникам разобраться в интерфейсе и каталогах систем

сты пьес. По сюжету, остались считанные минуты до начала представления. Чтобы не сорвать его, необходимо как можно быстрее найти выход из ловушки. Решив все задания квеста, участники получили несколько подсказок и, сложив их воедино, поняли, где находится ключ к свободе.

В 2020 г. Всероссийская акция впервые прошла в онлайн-формате. Несмотря на это, УНБ УдГУ решила сохранить в программе мероприятия квест, поскольку такая площадка всегда вызывает ажиотаж. Всё, что было необходимо игрокам, – это компьютер с веб-камерой и микрофоном либо планшет или смартфон. В комнате, где проходил квест, находились ведущий и оператор с планшетом. После того как участников ввели в курс дела, они просили оператора подойти к тому или иному предмету. При этом возникало ощущение присутствия, поскольку игроки всё видели через камеру и имели возможность общаться между собой [техническое воплощение идеи осуществлялось на платформе TrueConf].

ОСВОЕНИЕ ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫХ СИСТЕМ

Ещё одним мероприятием, проходящим в УНБ УдГУ, является акция по продвижению электронно-библиотечных систем. Она рассчитана на студентов-первокурсников. В её рамках также организуются квесты. В данном случае ответы на вопросы полностью находятся в ЭБС и базах данных. Выполняя задание, студенты параллельно осваиваются в них – учатся пользоваться интерфейсом, узнают, какие документы имеются в фондах и чем они могут быть полезны.

Такого рода события состоялись в УНБ дважды – в 2015 и 2018 гг. Квесты не были последовательными и не имели сюжетов. Главная задача команд состояла в том, чтобы набрать по итогам наибольшее количество очков. Успех зависел от того, насколько быстро, вдумчиво, самостоятельно (кураторы на станциях могут давать подсказки) игроки выполняли задания. Присутствующим предлагалось найти тот или иной документ в ЭБС, отгадать название базы данных, собрать пазл или решить ребус, имеющий отсылку к определённой электронно-библиотечной системе.

Учебно-научная библиотека использует игровые задания для решения обучающих и профориентационных задач. В сентябре 2017 г. с просьбой организовать подобное мероприятие для первокурсников и учащихся старших классов обратилась старший преподаватель кафедры информационной безопасности Института права УдГУ Ж.Н. Колчерина. Для студентов квест стал альтернативой аудиторным занятиям по введению в специальность, а для школьников – возможностью узнать особенности работы профессионалов, подготовку которых ведёт вуз. Задания включали выяснение IP-адресов, дешифровку текста, поиск человека по отпечатку пальца. Задействованы инфор-

Квесты могут быть разными – закрытыми (ограниченными одним помещением), «бродилками» (предполагающими активное перемещение и решение задач со многими неизвестными), последовательными (когда игроки переходят с этапа на этап). Опыт УНБ по организации подобных мероприятий показывает, что в процессе подготовки важно уделить внимание таким ключевым аспектам, как сюжетная линия, цель, а также порядок участия команд, поскольку они могут следовать по маршруту друг за другом или параллельно. Сюжет оказывает значимое влияние на успех всего квеста – ведь чем более интригующей будет заложенная в игру история, тем лучше рекламная кампания, тем выше заинтересованность, вовлечённость участников.

мационные ресурсы УНБ. Команды стартовали параллельно, а победила та, что первой справилась со всеми заданиями.

НА МНОГИХ ЯЗЫКАХ

Февраль 2019 г. ознаменовался масштабным празднованием Дня родного языка – это ещё одно традиционное мероприятие УНБ. По предложению Института удмуртской филологии, финно-угроведения и журналистики, Института языка и литературы и Международного студенческого клуба был организован квест «Тайна шести языков». Его задачами были знакомство с историей русского, удмуртского, китайско-го, корейского, арабского и испанского языков, изучение самых распространённых фраз, а также актуализация знаний о культуре народов-носителей. Выбор обусловлен наличием в числе студентов УдГУ представителей Южной Кореи, Китая, Испании и арабских государств.

Какого-либо соревнования в данной игре не предусматривалось, акцент был смещён исключительно в сторону образовательной составляющей. Команды проходили маршрут параллельно. Задания были рассчитаны на логику и содержали загадки, связанные с тем или иным языком или культурой, кроссворды, настольные игры (например, на одной из станций участники играли в го со студентом из Южной Кореи).

В октябре 2019 г. мы провели квест по мотивам французской литературы для студентов Института языка и литературы по просьбе доцента кафедры романской филологии И.А. Фёдоровой. Ребятам предлагалось отгадать французское произведение, переведённое автоматически с помощью Google Translate, назвать автора, по словесной подсказке найти в полках известные книги, узнать по иллюстрациям литературных персонажей, а также собрать в правильном порядке разрезанные на строчки стихотворения русских поэтов в переводе на французский. Данный квест не имел сюжетной линии: команды просто выполняли задания на станциях и копили очки. Победил тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

К ВОПРОСУ ОБ ЭФФЕКТИВНОСТИ

Сотрудники УНБ отметили, что рост востребованности квестов как формы культурно-просветительских мероприятий характерен не только для библиотечной среды. Мы сумели выявить выгодные стороны мероприятия и вместе с педагогами адаптировать его под задачи учебного процесса.

Говоря об эффективности подобных игр, можно отметить, что в настоящее время преподаватели сами настаивают на их проведении в связи с тем или иным событием. Такого рода состязания пользуются популярностью и среди студентов. Наши специалисты пришли к выводу, что под разные мероприятия подходят определённые типы квестов. Отметим, что здесь есть куда стремиться: не реализованы в полной мере, например, игры в формате виртуальной реальности или в виде перформанса, где участвуют актёры, задающие ритм и атмосферу. Впрочем, у нас в стране разработано всего несколько сценариев такого типа.



Не секрет, что формы работы с аудиторией постоянно меняются. И если квест – настоящее библиотек, то, возможно, «Научный театр» – это ближайшее будущее. Он представляет собой синтез традиционной лекции и сценического представления. В какой-то момент спикер может перевоплотиться в совершенно иной образ или привнести в своё выступление атрибуты, которые усилят эффект погружения в тему. К примеру, в январе 2018 г. в клубе «Встречи в библиотеке УдГУ» прошёл «Научный театр» Сергея Пахомова, кандидата физико-математических наук, заслуженного журналиста Удмуртской Республики. Лекция была посвящена Венеции, её истории и культуре. Оратор появился перед публикой в образе городского дождя, предложил слушателям принять участие в импровизированном карнавале и спеть песню гондольера.

Специалисты УНБ имени В.А. Журавлёва уверены, что такая форма, как и квест, будет востребована среди читателей. Возможно, квест возьмут на вооружение и другие библиотеки России.

▲
Глядя на предметы, разложенные на столе, трудно понять, что же требуется угадать участнику