

ВОЗМОЖНОСТИ КВЕСТА В ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ЛИТЕРАТУРЫ

Понижение статуса чтения книг как средства интеллектуальной, духовной жизни общества – одно из самых тревожных явлений в развитии современной отечественной культуры. По данным исследований, с каждым годом в нашей стране увеличивается количество людей, не читающих книги.

Отсутствие желания читать становится нормой наших дней: дети не хотят и не умеют читать, у них наблюдается потеря интереса к художественной литературе, классике, поэзии, сказкам. Негативное воздействие на чтение детей и подростков оказывает «электронная культура». Компьютерная грамотность становится атрибутом современного человека. Молодежь стала меньше читать книги. Сейчас в век новых технологий, компьютеры вытесняют печатную продукцию.

Как вернуть тягу читателей к книге и приобщить детей к миру книг? Большое значение имеет отношение родителей к книге. Давно известно, что в тех семьях, где родители читают от случая к случаю, даже читающие дети на определенном этапе развития начинают лениться, а затем перестают читать печатные книги. Потом эти дети взрослеют, создают свои семьи, и все повторяется сначала. Проблема детского чтения является актуальной в наши дни и будет существовать всегда.

Библиотеки вносят частицу своей помощи в решение такой глобальной проблемы:

- делают учеников активными читателями, стараются превратить чтение в привычку;
- способствуют становлению чтения средством самореализации и активного взаимодействия с окружающим миром;
- приобщают детей к чтению за счет формирования его нового имиджа.

Один из способов развить интерес к чтению книг, обогатить словарный запас учащихся; воспитать внимательного читателя и любовь к книгам, умение работать в команде, является литературный квест.

Литературный квест – это игра-поиск, в настоящее время очень популярна в подростковой среде. Маршрут литературного квеста связан с предложенным сюжетом. Каждая остановка в маршруте это отделы библиотеки, где предстоит выполнить задания или ответить на вопросы викторины. Эта игра не только знакомит участников с новыми интересными книгами, но и помогает им лучше узнать творчество писателей, художников [1].

Игра длится чаще всего на протяжении часа. Остановка на одной станции (отделе библиотеки) 10–15 минут. Ребят встречает библиотекарь-ведущий, он направляет команды по станциям и помогает ориентироваться в ходе квеста. Перед началом квеста каждая команда прослушивает правила и получает маршрутный лист.

Алтайская краевая библиотека им. В. Я. Шишкова В сентябре проводит для школьников интересные квесты, в финале которого каждому участнику вручается «Карта сокровищниц».

«Карта сокровищ» – традиционный проект, который библиотека реализует с началом учебного года. Библиотека проводит для учащихся 8–10 классов квест, который увлекательно и комплексно знакомит с фондом библиотеки, её ресурсами и возможностями, очень полезными как для обучения, так и для развлечений. В каждом отделе библиотеки для ребят подготовлены различные задания, вопросы которых связаны со спецификой отдела. В ходе квеста есть возможность попробовать себя в роли библиотекаря, ближе познакомиться с содержанием фонда и сделать для себя любопытные открытия, найти связь между собой и знаменитыми в людьми.

В финале игры каждый получает награду: электронные читательские билеты – «карты, открывающие путь к несметным богатствам Алтайской краевой библиотеки» [2]. Для того, чтобы принять участие в проекте, необходимо предварительно сделать заявку по телефону или электронной почте. Квест проводят для групп от 10 человек.

Данная форма работы помогает библиотекам приобщить учеников к чтению, сделать активными читателями как можно больше ребят; способствует становлению чтения как средства самореализации и активного взаимодействия с окружающим миром; превращает чтение в приятную привычку. После знакомства с библиотекой при прохождении квеста, большинство ребят становятся её постоянными читателями.

Список литературы:

1. Чтение 21. [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Режим доступа: <http://chтение-21.ru/konf2/prog/7184> (дата обращения: 08.12.2018).
2. «Шишковка» зовет найти карту сокровищ. [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Режим доступа: <http://akunb.altlib.ru/2018/09/05/shishkovka-zovet-shkolnikov-nayti-kartu-sokrovishh/> (дата обращения: 08.12.2018).