

Методические рекомендации по проведению квестов в библиотеке

М. Г. Дарбаян
библиотекарь I категории
отдела гуманитарной литературы

Масштабные социальные и технологические изменения рубежа XX–XXI вв. побуждают современные российские библиотеки к трансформации. Однако эта трансформация должна быть грамотной, сбалансированной. Поскольку библиотека как социальный институт призвана транслировать идеал интеллектуального досуга, в программу ее развития должны входить такие форматы событий, чтобы развлечения были не самоцелью, а формой, средством более легкого усвоения знаний для детей и взрослых. С одной стороны, библиотека не должна терять корней, помнить о своем высшем предназначении в обществе, с другой – должна быть открытой инновациям, которые вводят ее в контекст современности.

Форматы, которые предлагают сегодня читателям российские библиотеки, разнообразны: встречи с писателями, презентации книг, мастер-классы, лекции, курсы, концерты, тренинги и т. д. Одной из наиболее популярных и востребованных форм в последние годы является квест.

Квесты имеют много разновидностей, но в каждом из случаев это мероприятие сложной формы организации, которое задействует достаточно большое количество людей, площадок, реквизита и требует тщательной разработки интеллектуальных заданий.

С чего же начать и как подступиться к такому непростому формату, если организовывать его в своей библиотеке в первый раз?

Для начала определимся с сущностью понятия «квест» и его основными разновидностями.

Квест (англ. quest – «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это один из способов построения сюжета в произведениях литературы и компьютерных играх, путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

История квестов началась в 1960-е гг. с появления таких компьютерных игр как *Crimson Room*. Суть игры заключается в том, что герою нужно выбраться из комнаты, используя предметы интерьера. В 1970-е *Colossal Cave Adventure* представила другое направление игр, где каждое действие героя в заданиях нужно расписать в текстовой команде. Действие игры происходит в пещере, игроку необходимо найти сокровища и выбраться наружу. В 2000-е гг. появилась идея перенести формат игры в реальность, и она была воплощена в Японии, Гонконге, Венгрии, а в 2010-х – и в России, образовав новую нишу в индустрии развлечений. В 1995 г. в США впервые заговорили о квесте как о технологии, которая может использоваться в обучении [1].

Наличие в квесте динамичности, игры, состязательности, интриги делает его привлекательным прежде всего для молодежи. Для этой возрастной категории пользователей квест обладает мощным развивающим и образовательным потенциалом. Его преимущество – в возможности органично сочетать познавательные, соревновательные, творческие и развлекательные элементы. При этом познавательная составляющая часто скрыта и поэтому не раздражает участников. Это вызывает у них желание получить больше информации по теме, которой посвящена игра.

В соответствии с классификацией И. Н. Сокола образовательные квесты различаются по следующим основаниям:

- форма проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиаквесты, квесты на природе, комбинированные);
- режим проведения (в реальном режиме, виртуальные, комбинированные);
- срок реализации (краткосрочные, долгосрочные);
- форма работы (групповые, индивидуальные);
- предметное содержание (моноквест, межпредметный квест);
- структура сюжетов (линейные, нелинейные, кольцевые);
- информационная образовательная среда (традиционная, виртуальная) [2].

Библиотеки чаще всего используют краткосрочные линейные групповые квесты в реальном режиме. Цель библиотечных квестов – повышение престижа библиотеки, продвижение книги и чтения, привлечение в библиотеку молодых читателей и организация культурного досуга населения.

Как форма мероприятия библиотечный квест:

- позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондами, услугами и ресурсами;
- дает возможность проявить эрудицию и находчивость;
- глубже знакомит с книгой, творчеством того или иного автора, регионом, эпохой или историческим событием;
- помогает развивать навыки командной работы в условиях необходимости принятия быстрых и правильных решений;
- позволяет совместно пережить эмоции, психологически сближает участников события;
- дарит приятные воспоминания и эмоции, связанные с библиотекой.

Методика подготовки и проведения квеста в библиотеке

Организация квеста в библиотеке, как и любого массового мероприятия, включает в себя несколько этапов.

1. Организация рабочей группы и определение круга партнеров

Подготовка квеста начинается с выбора координатора мероприятия и организации рабочей группы. Рабочая группа разрабатывает условия проведения квеста, определяет правила игры, критерии оценки победителей, номинации, по которым планируется награждать команды. В задачу рабочей группы входит работа над сценарием квеста, включающая в себя проработку сюжета, детализацию маршрута, придумывание заданий разного типа (интеллектуальные, творческие, подвижные и др.). Работа над сценарием может обсуждаться на сборах рабочей группы с использованием метода мозгового штурма для генерации идей.

Принципы классической модели мозгового штурма

1. *Выскажите как можно больше идей. Ваша цель – количество, а не качество.*
2. *Никакой критики до завершения мозгового штурма. Людей будет сдерживать возможная негативная оценка их идей.*
3. *Поощряйте нестандартные пути решения проблемы. Хоть дикие идеи могут быть и неосуществимы, они помогают направить разговор в нужном направлении и вдохновляют других участников мозгового штурма.*
4. *Объединяйте идеи. Поощрение совместной работы повышает моральный дух команды.*

В рабочую группу кроме сотрудников библиотеки обычно входят волонтеры (старшеклассники, активные читатели), готовые перевоплотиться в персонажей книг, и партнеры (школьные библиотекари, педагоги дополнительного образования, учителя, коллеги из других учреждений культуры – музеев, домов культуры), которые могут помочь с подготовкой заданий и предоставить реквизит, призы.

Среди возможных призов могут быть:

- книги (по теме квеста);
- билеты в музей, на концерт;
- магниты, брелоки, ручки, блокноты, закладки (если есть возможность – отражающие тематику квеста или с логотипом библиотеки);
- один общий сладкий приз команде-победительнице (торт, коробка конфет).

В случае отсутствия спонсоров вопрос с призами может быть решен творчески. Победителей квеста можно наградить бонусами, например:

- выдача читательских билетов с «красивыми» номерами;
- предоставление новых или востребованных книг вне очереди;
- фотографирование в костюмах, с реквизитом, с героями квеста.

В Алтайской краевой библиотеке им. В. Я. Шишкова организаторы квестов-экскурсий для старшеклассников и студентов «награждают» участников читательскими билетами с эксклюзивным дизайном и регистрируют их в электронной библиотеке «ЛитРес» [3].

2. Определение круга участников

Как уже отмечалось выше, формат квеста лучше всего подходит для молодежной аудитории. Наиболее удачным является привлечение к участию в игре учащихся средних школ, студентов среднеспециальных и высших учебных заведений, рабочей молодежи (14-30 лет). Если в квесте планируется участие организованных групп, в учебное заведение высылается пакет документов, включающий правила игры, а также контактную информацию для связи с организаторами.

Однако квест-игры могут с успехом проводиться и для более юной аудитории. Опыт организации квестов для младших школьников подробно изложен в методических разработках Ленинградской областной детской библиотеки. На примере квестов «Осенние кораблики Ежика и Медвежонка», «Путешествие в Страну невыученных уроков», «Путешествие за золотым ключиком», «Путешествие в мир профессий с Тату и Пату», «Страна хороших деточек», «Веселые приключения с Дениской Кораблевым» и др. показано, как сконструировать удачный квест для учеников начальной школы [4].

3. Определение территории игры

Территориально квест может быть привязан к помещению библиотеки и объектам, находящимся в шаговой доступности от нее, или проводиться далеко за пределами библиотеки.

Второй вариант обычно используется при проведении популярных в настоящее время краеведческих квестов, когда остановки в маршруте соответствуют памятным местам и достопримечательностям города или села. В настоящее время опыт организации краеведческих квест-игр, цель которых – углубление знаний молодежи в области истории и литературы родного края и продвижение литературного краеведения, есть у многих библиотек страны. Например, с 2015 г. центральная библиотека г. Йошкар-Олы предлагает горожанам литературно-исторический квест-проект «ЛИК города». Остановившись на «станциях» у памятников выдающихся прозаиков и поэтов России и Республики Марий Эл, игроки принимают участие в блиц-опросе «Жизнь и творчество А. Котомкина-Савинского», в викторине «Талантливый актер и поэт» (станция «Й. Кырля»), разгадывают ребус «Писатель родного края» (станция «А. С. Крупняков»), решают головоломку «Писатель и его роман» (станция «С. Г. Чавайн») и др. [5].

Интересный опыт организации краеведческой игры-путешествия по Крыму описан в методических рекомендациях по краеведческой работе Крымской республиканской библиотеки для молодежи [6]; технологии проведения фотоквеста, на примере квест-игр «Памятники Новосибирска» и «Культурная пробежка», посвящены методические рекомендации Новосибирской областной юношеской библиотеки [7].

Проведение квеста на улице предполагает обязательный инструктаж по правилам техники безопасности, который проводится для всех участников перед началом квеста.

Памятка куратору при проведении квеста на улице

1. После отправления команды на следующий этап дайте знак принимающей стороне (следующий после вас этап). Это может быть звонок или сообщение.
2. Если на вашем этапе одновременно оказалось две или более команды, позаботьтесь о том, чтобы они не мешали друг другу выполнять задания. Разводите их в разные зоны, принимайте ответы на вопросы шепотом.
3. По возможности визуально контролируйте пересечение командами дорог, соблюдение ими правил дорожного движения. За нарушение командами ПДД команда получает штраф.

Если квест организуется внутри библиотеки, то точки маршрута оформляются с использованием реквизита, создающего атмосферу книги, желательно использовать каждое помещение, подходящее для оформления соответствующей локации и размещения команды. Нужно продумать художественное, музыкальное, звуковое / шумовое оформление локаций, костюмы героев, окружающую их обстановку. Желательно также, чтобы для организаторов и команд были подготовлены опознавательные знаки, отражающие тему квеста. Это могут быть бейджи или футболки у организаторов и отличительные знаки (повязки, значки, наклейки) – у игроков.

Среди квестов, участники которых в полной мере смогли погрузиться в атмосферу того или иного произведения, литературной эпохи или художественного мира писателя, можно отметить квест «Галерея гоголевских персонажей». Его в рамках «Библионочи-2018» проводили для старших школьников библиотеки г. Рудны Смоленской области. Участников игры встречали Хлестаков, Коробочка, Солоха и другие гоголевские персонажи. На мероприятии можно было попробовать блюда из произведений писателя, угадать героев «Мертвых душ» и даже погадать на фасоли. Использование разнообразного реквизита – костюмов, предметов быта, блюд украинской кухни – помогло организаторам квеста передать социокультурный контекст произведений Н. В. Гоголя [1].

Квест можно сопроводить книжными выставками, связанными со спецификой локации. Это может быть выставка-портрет героя или автора; выставка-погружение в эпоху, время действия сюжета; выставка-викторина; выставка-игра; выставка-подсказка; выставка-цитата; выставка-карта и т. д.

Актуальным направлением в организации квестов в библиотеке является также использование веб-пространства, ведь современные дети и подростки отлично ориентируются в мире коммуникаций, привыкли к новым способам поиска информации, любят пользоваться самыми разными технологическими новинками. Идеей совместить традиционный краеведческий аспект и нестандартные методы

привлечения детей к чтению с помощью Интернета и гаджетов пользуются, например, специалисты Алтайской краевой детской библиотеки им. Н. К. Крупской. Начиная с 2010 г. более 500 школьников ежегодно участвуют в общегородской историко-литературной игре «Алтай литературный – пространство исследования». Этот масштабный проект позволяет проявить дух новаторства, дает возможность работать сообща не только детям, но и специалистам библиотек и системы образования многих территорий края. Выполняя различные задания, юные пользователи осваивают работу с различными интернет-сервисами, учатся получать информацию об объектах по QR-коду, создавать веб-страницы и блоги на сайтах школ, буктрейлеры, видеофильмы и скрайб-презентации, осваивают систему электронного голосования при проверке своих знаний, глубоко погружаются в историю города Барнаула и Алтайского края. Игра позволяет развивать разноплановые таланты детей и подростков, учит вдумчиво работать с разнообразными печатными и электронными источниками, знакомит с интересными людьми региона [8].

4. Разработка правил квеста

В правилах необходимо определить требования к командам (возраст, количество участников), указать книги, которые необходимо прочитать, чтобы пройти маршрут (если этого требует сценарий), указать критерии определения победителей (быстрота прохождения маршрута, количество набранных баллов за ответы на вопросы) и те номинации, по которым пройдет награждение. В целом правила библиотечного квеста достаточно простые: в начале игры командам раздаются маршрутные листы, при помощи которых они передвигаются по библиотеке / населенному пункту. «Точки» на маршруте, которые предлагается пройти командам, обычно содержат имена героев, названия мест, которые посещают герои, и т. д. Например, в квест-игре «В поисках источника вдохновения», организованной для учащихся 8-11 классов Томаринской центральной библиотекой (Сахалинская обл.), названия «станций» – «В гостях у Мельпомены», «Посмеемся вместе с Талией», «Волшебная сила Эвтерпы», «Мир Клио» – соотносятся с темой квеста, посвященного театру и его родине – Древней Греции [9].

5. Создание сценария квеста

Поскольку основной упор проведения квеста в библиотеке должен быть на книгу, чтение и первоисточник, поиск и использование найденной информации, то предварительная подготовка к игре начинается с отбора литературы. При отборе книг следует учитывать цель квеста, ориентироваться на интересы и потребности участников игры. Для чтения должны быть предложены лучшие произведения классической и современной русской и зарубежной литературы. Можно включить в сценарий произведения местных авторов, таким образом ввести региональный компонент. Это могут быть и современные авторы, пишущие для детей, подростков и молодежи.

Так, библиотекари г. Гаджиево Мурманской области проводят квест-игру по произведению И. Г. Ольшанского «Невезучка» [10], в г. Верхняя Пышма

Свердловской обл. играют в квест по мотивам книг Дж. Роулинг «Добро пожаловать в Хогвартс!» [11].

Сценарии многих квестов, проводимых библиотеками страны, организуются также вокруг событий, важных для российской культуры и истории. Среди подобных квестов – игра-путешествие «Маршрут Победы», посвященная 9 Мая, квест-игра ко Дню славянской письменности и культуры «По следам солунских братьев», разработанные Томаринской центральной библиотекой (Сахалинская обл.) [9] и т. д.

В основе любого сценария лежит идея. Сначала это может быть только мысль о том, какой книге или теме будет посвящен квест. Затем формируется общая концепция. Для вербализации идеи можно написать краткую аннотацию квеста в одно-два предложения, передающую суть истории, ее основную драматическую коллизию.

Следующий важный этап в создании сценария – сбор информации и материала. Чтение или перечитывание книг, по которым делается квест, определение формата заданий и их разработка, сбор информации о характерах персонажей и анализ всего вышеперечисленного. Без этого невозможно создание сюжета полноценного квеста.

Сюжет квеста может быть двух типов.

Линейный сюжет – движение от одной точки к другой происходит последовательно, и для того чтобы попасть на следующую точку, необходимо выполнить задание на предыдущей. Такой тип сюжета удобен, если квест не содержит соревновательного компонента: в нем участвует одна команда или между стартом команд проходит 10-15 минут. Линейный квест удобен в качестве одной из активностей мероприятий типа «Библионочи», для квестов-экскурсий по библиотеке.

Сквозной сюжет – движение в квесте идет не последовательно, а точки связаны только общим началом и концом сценария. Сквозной сюжет предполагает участие нескольких команд. В этом случае команды могут начинать квест одновременно каждая со своей точки.

Традиционно сюжет квеста содержит:

- экспозицию – некую информацию, полученную участниками квеста до начала игры;
- завязку – событие, с которого начинается действие;
- основное действие – станции / точки и связанные с ними персонажи;
- кульминацию – финальное испытание;
- развязку – исход событий.

Экспозиция – это рассказ о каких-либо событиях, которые произошли до начала игры и являются причиной развития сюжета. Так, в квест-экскурсии по книгохранению Алтайской краевой библиотеки им. В. Я. Шишкова в экспозиции рассказывается о том, что в библиотеке хранится часть библиотечных фондов

Колывано-Воскресенского завода, собранных в XVIII в. горными инженерами, работавшими в Барнауле – центре горнозаводского производства Сибири. Горные инженеры были людьми образованными, и библиотека сформировалась исключительно по их запросам. Книги присылались из Европы, Москвы, Санкт-Петербурга. Легенда гласит, что в библиотеке имени В. Я. Шишкова поселился дух горного инженера, который и охраняет часть собрания Колывано-Воскресенского горного округа [3].

Однако экспозиция квеста не обязательно должна быть представлена на самом мероприятии. Это может быть информация, которую участники получают из рекламы квеста – странички в соцсетях, анонса на сайте библиотеки.

Отсутствие экспозиции тоже может быть приемом. Например, в квесте «Лабиринты Страны чудес» Центральной городской библиотеки им. К. Маркса г. Новосибирска неожиданно появившийся Белый Кролик побуждает участников следовать за ним, ничего при этом не объясняя [7].

За экспозицией следует завязка – необходимый элемент любого сценария, начало действия. По сути это – мотивация к началу игры. В театрализованных квестах завязка сюжета может быть оформлена в виде сценки, после которой команды расходятся по точкам или движутся за одним из персонажей (в случае линейного квеста). Так, в квест-игре «Путешествие по Книжному океану», организованной Орловской детской библиотекой им. М. М. Пришвина, завязкой является появление капитана библиокорабля с призывом: «Свистать всех наверх! Семь футов под килем! Отдать концы! Юнги, слушай мою команду! К путешествию будьте готовы! Хотя, опять, наверное, набрали всяких салаг, дела морского не знающих... Сейчас мы вас проверим на готовность служения делу морскому!» [12].

Кстати, одной из самых сложных задач в организации квеста является разработка характеров и внешнего вида персонажей. Если квест построен вокруг конкретной книги или нескольких книг, то персонажи квеста должны быть похожими на героев книги. Добиться этого можно не только с помощью костюма, но и используя прием литературной стилизации речи. Если же персонажи придумываются с нуля, без привязки к книжному сюжету, фантазия организаторов может быть ограничена только тематикой квеста. Но и в квест по книге можно вводить новых персонажей, если это не противоречит логике произведения.

Создавая сценарий, не стоит забывать о его последующем воплощении: не стоит включать в него персонажей / элементы, которые невозможно будет воплотить своими силами или с помощью ваших партнеров и волонтеров.

При организации точек квеста важно также, чтобы образы персонажей и задания, которые они задают участникам, были тесно связаны между собой, а также с темой и сюжетом квеста.

Виды заданий для квеста

- Загадки и викторины (в том числе в виде ребуса, кроссворда, головоломки и т. д.).

Традиционный тип заданий в квестах, который используется повсеместно.

- Зашифрованные. От участников требуется перевести некое сообщение, записанное или воспроизведенное в определенной знаковой системе, на «нормальный» язык. Это могут быть стихи-перевертыши, тексты на азбуке Морзе, запись определенным шрифтом или с использованием иностранной графики и т. д.

В квест-игре «Путешествие по Книжному океану» Орловской детской библиотеки им. М. М. Пришвина при помощи морской семафорной азбуки нужно было расшифровать место захоронения сундука [12].

- Спортивные. Это могут быть задания, связанные с попаданием в цель, перемещением предметов и т. д.

В квесте «Таинственный Хогвартс» ЦГБ им. К. Маркса г. Новосибирска участники играли в квиддич (конечно, в версию, адаптированную для мира без магии) [7].

- По алгоритму. Участникам предоставляется алгоритм (рецепт / образец / инструкция), по которому нужно выполнить задание.

На станции «Лаборатория творчества» литературной квест-игры «Экология души», организованной библиотеками г. Екатеринбурга, участникам предлагалось собрать по инструкции оригами и ответить на вопросы по произведениям о животных [13].

- Логические. Один из самых распространенных вариантов задания для квеста. Варианты могут быть разнообразными. Главное, чтобы задача вписывалась в тематику квеста и не была всем известной.

В литературно-детективном квесте «По следам Шерлока Холмса», организованном Ставропольской краевой библиотекой для молодежи им. В. И. Сягднейвой, на одной из станций нужно было по оставленным преступником предметам (2-3 предмета, например, шляпа, трость, письмо или шарф, сумка, телефон и др.) составить его психологический портрет (пол, род занятий, возраст, черты характера, увлечения и т. п.) [14].

- Поисковые. Какой-либо предмет необходимо найти в ограниченном заданием пространстве. Возможно, задание не ограничится поиском предмета. Найденный предмет может содержать загадку.

Для выполнения одного из заданий проведенного Новосибирской областной юношеской библиотекой фотоквеста «Культурная пробежка» (контрольная точка находилась в книжном магазине «Капитал») необходимо было найти книгу, на

обложке которой изображены три и более человек, и как можно точнее передать обложку книги на фотографии [7].

Количество точек маршрута и сложность заданий зависит от цели игры и возраста игроков. Точек должно быть достаточно для того, чтобы полнее раскрыть тему квеста, сделать задания более разнообразными по виду. В то же время точек и заданий не должно быть слишком много, чтобы участники не устали. Общая длительность квеста (прохождение маршрута) для школьников должна быть не больше 1–1,5 часа, а для прохождения заданий на точке маршрута рекомендуется отводить от 5 до 15 минут.

Специалисты рекомендуют 3-5 станций для учащихся младших классов, 5-7 станций — для 5–7-х классов, для 8–11-х классов – до 10 станций [15, с. 23].

Важно также обратить внимание на технику контроля за выполнением заданий и подсчетом баллов. Нужно определить, сколько баллов получают участники за выполнение заданий на станциях и максимальное количество баллов, которое возможно заработать в течение квеста. Для определения баллов за творческие задания (например, сочинение стихов) должны быть критерии оценки за формальное соблюдение условий задания и оценка оригинальности, творческого мастерства. За нарушение маршрута, за отставание, нарушение правил техники безопасности возможно применение штрафных санкций, о которых также куратор делает отметку в маршрутном листе. Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, начисления / вычета очков и т. д.

Кульминация квеста, или так называемое финальное испытание, является не менее важным элементом, чем завязка. Финальное испытание придает завершенность сюжету квеста. Зачастую во время прохождения основной части маршрута участники зарабатывают подсказки или время для финального испытания.

В квесте «Юбилейный звездопад», проведенном в одной из самарских детских библиотек и посвященном писателям и книгам-юбилеям, центральным заданием было найти книгу, которая отмечает юбилей, и придумать ей интересное поздравление. Ключом к разгадке зашифрованной книги были литературные артефакты, которые игроки собирали на станциях, выполняя задания. Например, один из героев писателя-юбилея Р. Э. Распе барон Мюнхаузен нашел на острове потерянный предмет и с помощью семафорной азбуки показывал его детям. Станция «Толковая» была посвящена В. И. Далю. Артефакт был зашифрован в его толковом словаре, и, чтобы его найти, участникам нужно было вспомнить пословицы, поговорки, разгадывать загадки [16].

Основные требования к финальному испытанию

- Связь с завязкой. Если в начале есть какая-то проблема, то в конце ее нужно решить.
- Четкий инструктаж. Если участникам не очень понятно, как проходить это задание, могут начаться сложности.

- Использование бонусов, которые участники получают при прохождении основного маршрута.

Заканчивается сюжет квеста развязкой, которая как часть сюжета не должна стилистически отличаться от других его частей. Например, в развязку можно включить определение победителей и награждение участников, не выходя при этом за рамки сюжета.

Если команды заканчивают квест в разное время и между окончанием квеста первой пришедшей командой и окончательным подведением итогов проходит больше 10-15 минут, нужно включить в программу элемент, позволяющий занять участников и не дать им скучать. Это может быть кофе-брейк, дополнительная игра, книжный обзор по теме квеста или новых поступлений и т. д. [7].

Вне зависимости от тематики проведение квеста включает в себя несколько этапов:

- общий сбор в назначенное время в назначенном месте;
- повторный инструктаж для участников (правила игры, техника безопасности и т. п.);
- прохождение командами маршрута и выполнение заданий;
- общий сбор после прохождения маршрута;
- подведение итогов игры и награждение победителей;
- размещение в Интернете фотоотчета по итогам квеста (на сайте библиотеки, в группе библиотеки в соцсетях, в СМИ).

Если вам удастся разработать цельный сценарий квеста и успешно его провести, библиотека перестанет казаться молодежи запутанным лабиринтом, а книги – запылившимися артефактами. Они станут для читателей инструментами познания, необходимыми здесь и сейчас.

Использованная литература

1. Голубева, Ю. В. Познавательный квест как средство расширения целевой аудитории современной библиотеки / Ю. В. Голубева. – Текст : электронный // Социально-гуманитарные знания: взгляд молодых исследователей : материалы межвузовской студенческой научно-практической конференции / под общей ред. М. М. Мусарского, Е. А. Омельченко, А. А. Шевцова. – Москва, 2019. – URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_41159777_58206307.pdf (дата обращения: 10.11.2020).
2. Сокол, И. Н. Классификация квестов / И. Н. Сокол. – Текст : электронный // Молодой ученый. – 2014. – № 6(2). – URL : <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения: 10.11.2020).
3. Сычева, Н. Вместо скучной экскурсии – увлекательный квест / Н. Сычева. – Текст : электронный // Независимый библиотечный адвокат. – 2017. – № 6. – URL : <http://lib22.ru/wp-content/uploads/2018/11/Syicheva-Vmesto-skuchnoy-e%60kskursii.pdf> (дата обращения: 10.11.2020).
4. Квесты для младших школьников : методическая разработка / Ленинградская областная детская библиотека; сост. С. С. Леонтьева. – Санкт-Петербург, 2017. – URL : https://lodbspb.ru/wp-content/uploads/2018/04/z9350_2-%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82-%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%82%D0%BA%D0%B0-%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%87-2-1.pdf (дата обращения: 10.11.2020). – Текст : электронный.
5. Акилбаева, К. И. Литературно-исторический квест-проект «ЛИК города» как способ формирования и продвижения краеведческих знаний (из опыта работы центральной библиотеки МБУК «ЦБС г. Йошкар-Олы») / К. И. Акилбаева. – Текст : электронный // Богатство финно-угорских народов : материалы IV Международного финно-угорского студенческого форума. – Йошкар-Ола, 2017. – URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_34944979_60814187.pdf (дата обращения: 10.11.2020).
6. КРЫМознание : методические рекомендации по краеведческой работе с молодежью / ГБУК РК «Крымская республиканская библиотека для молодежи»; сост. Е. М. Ткаченко. – Симферополь, 2015. – URL : <http://krbm.ru/wp-content/uploads/2016/09/%D0%AF%D0%9D%D0%98%D0%A1%20%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B0%20%D0%9A%D0%A0%D0%AB%D0%9C%D0%BE%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20.pdf> (дата обращения: 10.11.2020). – Текст : электронный.
7. Создаем приключение с чистого листа: методические рекомендации по организации квестов в учреждениях культуры / сост. М. С. Костина. – Новосибирск : ГБУК НСО НОЮБ, 2019. – URL : <http://infomania.ru/map/wp-content/uploads/2019/04/Sozdaem-priklyuchenie-s-chistogo-lista.pdf> (дата обращения: 10.11.2020). – Текст : электронный.
8. Санкина, Л. В. Детская библиотека и писатель: творческий тандем / Л. В. Санкина. – Текст : электронный // Ученые записки (АлтГАКИ). – 2018. – № 2 (16). – URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_36367296_80122659.pdf (дата обращения: 10.11.2020).

9. В поисках приключений : методические рекомендации по организации квест-игры в библиотеке / сост. Е. Ю. Воронцова. – Томари, 2019. – URL : https://cbs-tomari.shl.muzkult.ru/media/2019/07/03/1261430470/V_poiskah_priklyuchenij.pdf (дата обращения: 10.11.2020). – Текст : электронный.

10. Мартищенко, О. В. Квест-игра как метод популяризации чтения (сценарий игры по произведению И. Г. Ольшанского «Невезучка») / О. В. Мартищенко. – Текст : электронный // Наука и образование: новое время. – 2020. – № 2 (20). – URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_42837466_94904763.pdf (дата обращения: 10.11.2020).

11. Григорьева, А. В. Библиотечный квест «Добро пожаловать в Хогвартс!» / А. В. Григорьева. – Текст : электронный // Феномен библиотечного урока: сборник методических разработок педагогов библиотечно-информационных центров общеобразовательных школ г. Екатеринбурга / сост., отв. ред. Л. Н. Якина. – Екатеринбург : [б. и.], 2018. – URL : https://online.uspu.ru/images/assistance/%D0%A4%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD_%D0%B1%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B0_30.01.19.pdf (дата обращения: 10.11.2020).

12. Путешествие по Книжному океану : методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры / БУКОО «Библиотека им. М. М. Пришвина» ; сост. А. Г. Ноготкова. – Орёл, 2013. – URL : <http://www.prishvinka.ru/kolegi/2013/kvest.pdf> (дата обращения: 10.11.2020). – Текст : электронный.

13. Ансимова, М. Г. Сценарий литературной квест-игры городского конкурса «Суперчитатель-2017» (номинация «Экология души») / М. Г. Ансимова, В. А. Архипова. – Текст : электронный // Феномен библиотечного урока: сборник методических разработок педагогов библиотечно-информационных центров общеобразовательных школ г. Екатеринбурга / сост., отв. ред. Л. Н. Якина. – Екатеринбург : [б. и.], 2018. – URL : https://online.uspu.ru/images/assistance/%D0%A4%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D0%BD_%D0%B1%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B0_30.01.19.pdf (дата обращения: 10.11.2020).

14. Квест-конструктор : методическое пособие / сост. М. В. Колгина, Л. А. Халкечева. – Ставрополь, 2015. – URL : http://www.stavkub.ru/docs/detective_kvest.pdf (дата обращения: 10.11.2020). – Текст : электронный.

15. Россинская, А. Н. Три вопроса о квестах в детской библиотеке / А. Н. Россинская. – Текст : непосредственный // Библиотека в школе. – 2014. – № 7-8. – С. 21-24.

16. Щукина, Т. Ю. Квест-игра в детской библиотеке / Т. Ю. Щукина. – Текст : электронный // Наука и образование: новое время. – 2016. – № 4. – URL : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_26587877_78719155.pdf (дата обращения: 10.11.2020).