

**Министерство культуры Красноярского края
КГБУК Красноярская краевая молодежная библиотека
Отдел библиотечного менеджмента и инноваций**

Взрослеем вместе с книгой



**Методические рекомендации в помощь специалистам
муниципальных библиотек, работающим с молодежью**

**Красноярск
2021**

Взрослеем вместе с книгой: методические рекомендации в помощь специалистам муниципальных библиотек, работающим с молодежью / КГБУК Красноярская краевая молодежная библиотека ; сост. Н. Н. Спогиш, отв. за вып. О. С. Григорьева. – Красноярск, 2021. – 19 с. – Текст : непосредственный.

В методических рекомендациях раскрыты способы воздействия литературы на формирование личности и характера человека, его способности анализировать информацию, давать ей оценку с разных точек зрения. Представлены интерактивные формы работы (научный слэм, виды квестов), которые помогут библиотечным специалистам освоить новые приемы и применить творческие оригинальные находки в организации мероприятий, раскрыть потенциальные возможности библиотекарей. Издание адресовано сотрудникам муниципальных библиотек.

Составитель:

Спогиш Н. Н., методист отдела библиотечного менеджмента и инноваций Красноярской краевой молодежной библиотеки.

Ответственный за выпуск:

Григорьева О. С., директор Красноярской краевой молодежной библиотеки.

Содержание

<i>От составителя</i> _____	4 с.
Влияние книги на формирование личности. Как увлечь молодежь чтением? _____	5-7 с.
Организация мероприятий: от необычной идеи до актуальной концепции _____	8-18 с.
<i>Приложение № 1. Рекомендательные ссылки на интернет-ресурсы</i> _____	19 с.

От составителя

Книги – это основа человеческих знаний. Читая книги, каждый из нас учится чему-то новому, переживает яркие эмоции и чувства, путешествует по городам и странам в любых временных отрезках, узнает новую уникальную информацию, открывает для себя тайны и делает открытия.

Как книга влияет на человека? Достоверно известно, что чтение книг оказывает непосредственное влияние на развитие воображения – способности создавать образы и идеи, а также манипулировать ими. Оно в свою очередь играет важную роль в таких процессах как моделирование, планирование, творчество и память. Именно во время чтения наше воображение работает активнее всего, рисуя в сознании образы и картины, которые в реальности мы можем не замечать или не акцентировать на них внимание. Умение удивить сложным речевым оборотом или запоминающиеся цитатой, которая подходит к теме разговора, также прививается чтением.

Многие признают, что чтение книг влияет на развитие личности. Несмотря на это, явно прослеживается тенденция к постепенному снижению количества читающих людей. В наши дни существует множество способов проведения досуга для молодежи, в том числе социальные сети и компьютерные игры, а виртуальное общение в сети часто заменяет реальное. Книги, к сожалению, проигрывают этим способам, так как люди склонны к выбору более приятных и простых.

Методические рекомендации познакомят специалистов библиотек с современными форматами, которые помогут по-новому взглянуть на продвижение чтения в молодежной среде.

Влияние книги на формирование личности. Как увлечь молодежь чтением?

Однажды Альберта Эйнштейна спросили: «Как мы можем сделать наших детей умнее?» Его ответ был простым и мудрым: «Если вы хотите, чтобы ваши дети были умны – читайте им сказки. Если вы хотите, чтобы они были ещё умнее, читайте им ещё больше сказок». Все мы родом из детства, из этого чудесного мира, в котором звучит голос мамы; вот она зовет нас со двора домой, а вот – взяла в руки нашу любимую книжку- сейчас начнётся удивительное таинство – мамин голос будет дарить нам волшебный мир... Какого цвета в нём будут дома, а какими там будут улицы? Платья принцесс, наверняка, будут из морских жемчужин.

В процессе чтения наше воображение управляет нами, учит сочувствовать и радоваться счастью других, оно рисует нам миры, в которых мы еще не были, оно дарит нам мечты, к которым мы стремимся всю взрослую жизнь. Можно много говорить о разных аспектах формирования личности, но всё сводится к одному – личность формируется в детстве. И от того, какие книги и в каком количестве будут прочитаны в детстве, зависит вся последующая жизнь.

Обычно, в возрасте 12-14 лет у подростка просыпается влечение к самостоятельному прочтению книг. От правильно выбранной книги во многом зависит, будет ли этот «роман» долговечным. Остановимся на нескольких полезных советах, некоторые из которых могут показаться банальными, а некоторые, наоборот, не вполне очевидны. В 21 веке – веке новых возможностей и иных скоростей всё меньше и меньше места остаётся для простого человеческого общения. Общение с семьей, друзьями нам заменяет интернет.

А вот, например, в 19 веке в России было широко распространено семейное чтение. Тогда не существовало телефонов, интернета и прочего, что является соблазном в наше время информационных технологий. По вечерам в семьях все собирались в гостиной, кто-то из взрослых читал отрывки из романа, ему в унисон потрескивали дрова в камине - воцарялась удивительная атмосфера уюта и теплоты, теплоты душевной, нравственной, атмосфера, в которой рождалась любовь к высокому – к литературе. Эмоциональную окраску таких вечеров описывает Игорь Васильевич Бестужев-Лада (советский и российский историк, социолог и футуролог, специалист в области социального прогнозирования и глобалистики): «Вечер. Семья в сборе. Ужин и разные домашние хлопоты позади. Все сидят на своих любимых местах в уютном покое. Горит лишь одна лампа, под которой кто-то из членов семейства — чаще всего, понятно, глава семьи, но это совсем не обязательно, – читает вслух книгу. А все слушают и затем обсуждают услышанное».

Подобные семейные чтения проходили в семьях Л.Н. Толстого и Ф.М. Достоевского. Дети рассматривали их как светлые, счастливые моменты

духовного общения с родителями, как этапы своего роста. В качестве примера можно сослаться на высказывания старшего сына Льва Николаевича Сергея: «Отец читал нам путешествия Жюль Верна «80 дней вокруг света». Книга, по которой он читал, не была иллюстрирована. И он сам чертил к ней иллюстрации, приводившие нас в восторг». Ф. М. Достоевский, вспоминая своё детство, писал: «Я вынес из этих чтений столько прекрасного и возвышенного».

В 16-18 лет, как правило, молодые люди не только готовы к переживаниям и проблемной литературе, но и жаждут новых впечатлений и эмоций. Поэтому не стоит ограничивать выбор литературы буквально ничем – иногда пережитое благодаря книге намного лучше, чем пережитое в реальности. **Фильтруя поток информации**, вы сами сделаете так, что молодежь будет читать об этом все больше. Часто не понимают, зачем тратить время на литературу, поэтому важно, чтобы у вас был свой ответ на вопрос «для чего нужно читать?». А в 20-30 лет аргументом в пользу чтения может стать как минимум расширение словарного запаса, так необходимого в современном мире успешным людям – предпринимателям или специалистам в любой сфере деятельности.

Важно предложить книгу, которая подойдет читателю *по интересам и уровню его развития*. Ключевая причина, по которой молодежь не читает, заключается в том, что под рукой у нее нет книг, способных увлечь.

Проблемы тут возможны с двух сторон. Слишком простые книги и рассказы (не по возрасту), которые могут оказаться скучными; слишком сложные книги утомляют и разочаровывают. Очевидно, что самый надежный путь – это **расспросить читателя о том, какие книги ему нравится читать**. Возможно, что изначальное мнение о том, что читать он не любит, было ошибочным, а на самом деле, ему просто не нравятся книги, предлагаемые школьной программой. Однако, учтите, что многие читатели будут испытывать искушение читать книги ниже своего уровня, потому что с ними куда комфортнее. Такое поведение абсолютно нормально, но это не поможет ему расти как читателю, плюс такое чтение рискует быстро наскучить.

При рекомендациях обращайтесь внимание на *толщину книги и иллюстрации*. Подростку уже можно давать более пухлые по объему книги с меньшим числом иллюстраций, а молодежи 20-30 лет – графические романы. Иллюстрации не обязательно должны быть цветными, дайте возможность молодым людям раскрашивать воображаемые картинки самостоятельно. **Обращайте внимание на главных героев**. Очевидно, что легче всего увлечься книгой, в которой действует протагонист, т.е. герой, похожий на тебя самого. Причем это касается не только пола, возраста и социального происхождения. Полезно, когда герой сталкивается с теми же проблемами, с которыми сталкивается читатель.

Для стимуляции воображения очень полезно **сравнивать книгу с экранизацией**. Пусть читатель снимет в голове свое собственное кино. Когда он позже узнает, что по любимой книге есть киноадаптация или сериал – это, во-

первых, подарит приятные эмоции, во-вторых, позволит сверить нафантазированное читателем и реализованное режиссером. Это архиполезное упражнение для развития воображения, по итогам которого читатель сам захочет писать книги, или снять короткометражный фильм. Далеко не факт, что это станет профессией, однако, для развития личности точно даст старт.

Ищите книги, где молодой герой развивается и растёт над собой. Идеально подойдут, так называемые, «романы взросления». Фродо во «Властелине Колец», всё тот же Поттер в саге Дж. Роулинг, Холден в «Над пропастью во ржи» Сэллинджера, Ральф в «Повелителе мух» Голдинга, Джин-Луиза в «Убить пересмешника» Харпер Ли (кстати, многие ли знают, что у книги есть продолжение – роман «Пойди поставь сторожа», где действует повзрослевшая девочка из первой книги?) и др.

Поместите читателя в ***ситуацию «информационного голода»***. Не секрет, что сегодня бумажной книге приходится конкурировать с гаджетами. Это война, которую книга, если ей не помочь, заведомо проигрывает. Старайтесь организовывать мероприятия, где для решения задач или прохождения квестовых этапов нужны подсказки из текста книги, а не интернет. Как вариант, рекомендуем проводить «Дни тишины от Интернета», именно в этот день, читателям предлагается организовать свой досуг только чтением, играми в настольные игры, рисованием, в летний период это могут быть групповые выходы на природу, открытые читальные залы и многое другое.

В современном обществе молодежь выбирает комфорт и быстрый поиск информации. Но не всегда обладает умением правильно распределить приоритеты и перепроверять первоисточники. Очень важно на начальном этапе становления личности помочь направить и подсказать.

Отказ от чтения современной молодежи является проблемой. Исправить эту картину можно. Более того, нужно. И надо отдать должное: библиотеками многое уже сделано и ведется активная работа в этом направлении. Проводятся различные мероприятия, направленные на привлечение молодых пользователей, детей и их родителей: круглые столы, конференции и др., целью которых является поиск путей решения данной проблемы.

Как помочь читателю – подростку найти ответ на возникший у него вопрос, опираясь на книгу? От библиотекаря требуется умение, используя разнообразные формы и методы общения с читателями, руководить процессом чтения, пробудить процесс самосознания, подтолкнуть к выбору духовной модели поведения. Какие формы могут быть востребованы молодежью, на какие мероприятия они придут с интересом, как в молодежный клуб, на новый фильм или встречу с друзьями? Как не отстать от времени? Мы находимся в постоянном поиске и используем разные технологии поддержки и продвижения чтения, от рекомендации книги до наглядных форм с использованием медиа ресурсов. Любой может организовать мероприятие, но сделать его запоминающимся – настоящее искусство.

Организация мероприятий: от необычной идеи до актуальной концепции

В практической части рекомендуем обратить внимание на подборку креативных молодежных форматов, которые можно с успехом использовать для организации собственных мероприятий: *АРТ – квест «Игра в искусство»*, *Instagram-квест* и другие виды квестов, *Science Slam (научный Stand Up)*.

АРТ-квест «Игра в искусство»

В ходе арт-квеста участников ждут творческие, логические и игровые задания, которые подведут к кульминации игры – расшифровке и написанию известной картины. Подсказку на ответы можно зашифровать в книгах по архитектуре. Например, отдельная скульптура, цвет, элементы на фасаде, форма здания скрывают культурные коды. Их понимание позволит лучше узнать не только эпохи архитектур, но и понять искусство во всем его широком проявлении. Любой город – это носитель культурной информации, своя кодовая и знаковая система, за основу вы можете взять архитектуру своего населенного пункта.

Арт-квест является также некой арт-лабораторией: каждый участник в конце квеста отгадывает, какая известная картина зашифрована в игре. Такой квест проходит с ведущим, который сопровождает игроков в ходе всей игры.

Знание истории искусства, навыки рисования не являются обязательными для игроков. В арт-квесте главное – это желание постигать искусство, наполненное загадками и захватывающими эмоциями.

Для заданий квеста вы можете задействовать абсолютно все книги по искусству, начиная с эпохи искусства первобытного общества (оно было представлено первобытной музыкой, танцами, песнями и обрядами, а также геоглифами – изображениями на поверхности земли, дендроглифами – изображениями на коре деревьев и изображениями на шкурах животных, украшениями тела при помощи цветных пигментов и всевозможных природных предметов, например, бус, популярных и в настоящее время), до современного искусства, тематический спектр которого безгранично широк. Ведь искусство реагирует на любые проявления человеческой деятельности.

Для наглядного примера возьмем задание под названием «Игра в искусство».

Участникам квеста предстоит правильно разместить картины (верх-низ) предложенные ведущим. Название картины, имя художника, интересные факты от участников не скрываются, а наоборот, озвучиваются ведущим, что послужит подсказкой к выполнению данного задания. Правильно выполненное задание дает участникам очередной ключ к прохождению всего квеста.



1. Марсель Дюшан, «Девушка, спускающаяся по лестнице», 1912

«Обнаженная, спускающаяся по лестнице», написанная в 1912 году, по мнению искусствоведов, была не самой выдающейся работой Марселя Дюшана. Несмотря на обрушившуюся на полотно критику, именно ее скандальная репутация привлекла на выставку более 87 тысяч посетителей. «Обнаженная, спускающаяся по лестнице» была продана за смехотворную цену в 324 доллара, из которых Дюшан получил 240. Полотно приобрел дилер из Сан-Франциско Фредерик Торри. Однако спустя несколько лет он оказался на мели и был вынужден продать картину коллекционеру и другу Дюшана Уолтеру Конраду Аренсбергу, который завещал свою коллекцию Музею искусств Филадельфии.



2. Михаил Федорович Ларионов, «Лучистый пейзаж», 1912

Когда Михаилу Ларионову было семь лет, он пообещал себе, что даже когда вырастет, не забудет о том, каким виделся ему мир в детстве. Лучизм – выполнение этого обещания. «Для фиксации того, что есть, изобретен фотоаппарат!» – так заявил Ларионов, а сам начал писать лучистые картины. И вот перед нами абстрактный лучистый пейзаж. Несмотря на манифестируемую беспредметность, игра света и цвета, естественность линий не оставляют сомнений в том, что мы видим именно картину природы. Эти лучи кажутся настолько живыми и «растущими», что на мгновение даже промелькнет мысль: возможно, это и есть лучший способ писать пейзажи?



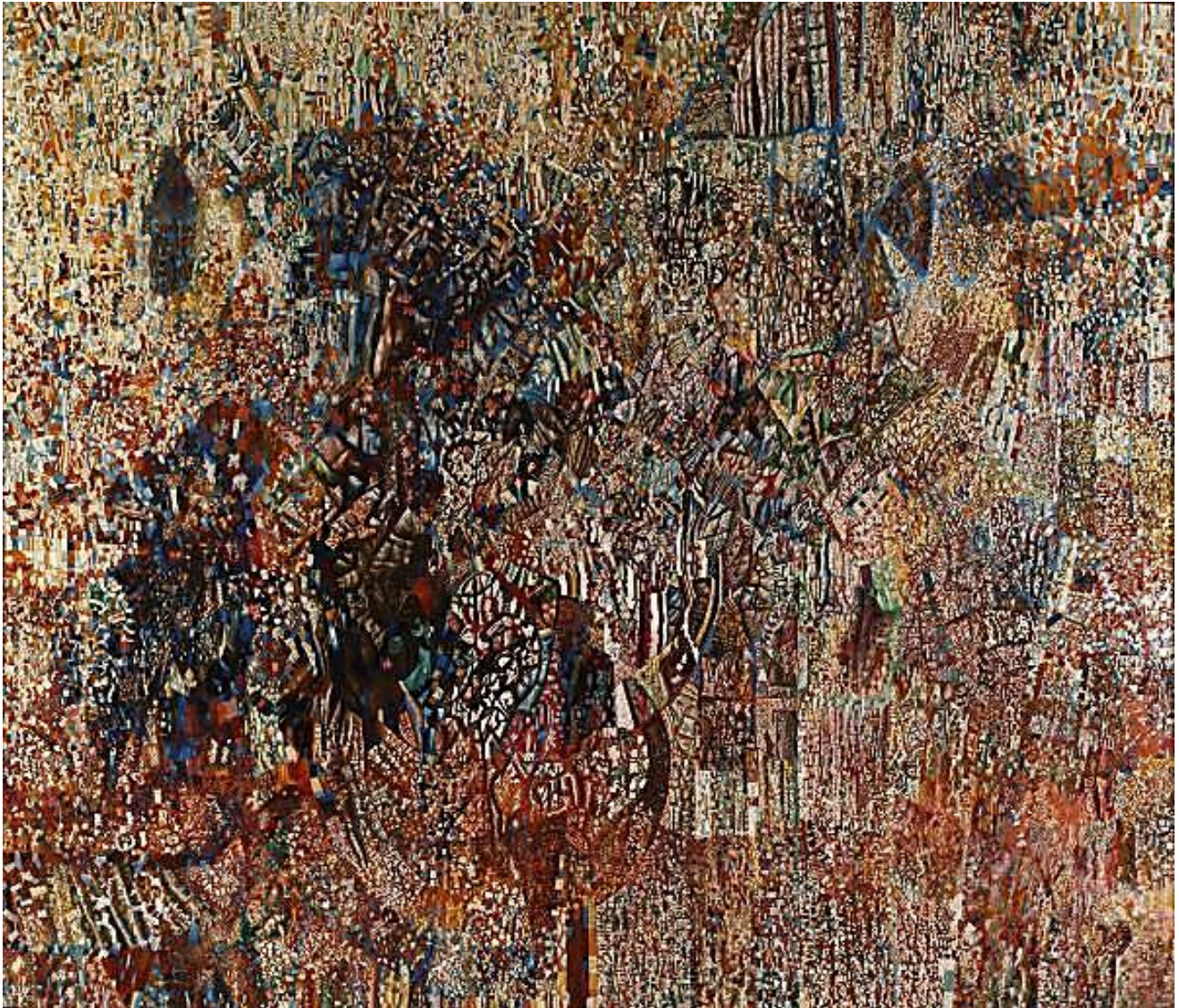
3. Герхард Рихтер, «Медитация», 1986

По данным Sotheby's, за «Абстрактный образ» боролись покупатели из трёх стран. Предварительная оценка полотна составляла 21,3 – 30,5 млн долларов. Эта картина, написанная в 1986 году, является одной из крупнейших абстрактных работ Рихтера и одной из первых, выполненной с использованием скребка в качестве инструмента. Выразительную масштабную абстракцию впервые продали в мае 1999-го за 607 тыс. долларов. Но позже, анонимный американский покупатель по телефону резко обошёл своих конкурентов, предложив на 2 млн. фунтов стерлингов больше, чтобы закончить торги.



4. Пабло Пикассо, «Аккордеонист», 1911

Судя по названию, картина предназначена для изображения человека, играющего на аккордеоне. Деление трехмерных форм в двумерной плоскости показывают, что картина в стиле аналитического кубизма, который был разработан Пикассо и Жоржа Брака между 1907 и 1914 годами. Аккордеонист ростом 51,25 дюйма и шириной 35,25 дюйма написан маслом на холсте. Композиция состоит из множества геометрических фигур разного размера и содержания. Фигуры наиболее плотно заполняют середину картины, расширяясь в виде треугольника сверху вниз. Поскольку очевидный предмет отсутствует, эта композиция ведет взгляд зрителя по картине в попытке расшифровать содержание.



5. Филонов Павел, «Формула весны и действующие силы», 1928

Для картины «Формула весны» свойственно стремление к обобщенной пластической формуле, смысловой емкости и многоплановости символа. Организм произведения должен расти, как растет все живое в природе. Само понятие весны связано, прежде всего, с идеей роста, движения, пробуждения природы. Картину «Формула весны и действующие силы» художник строит, как природа творит из атомов и молекул более крупные образования. Главный принцип его аналитического искусства – организм картины должен расти, как растет все живое в природе.

Instagram-квест и другие виды квестов

Рассмотрим еще несколько видов квестов, которые помогут организовать вам незабываемое мероприятие, с помощью которого вы познакомите участников с фондом вашей библиотеки и сделаете акцент на важные книги. В интернете есть огромное количество форматов квестов в инстаграме. Если вы решите организовать такой квест, то однозначно сможете повысить вовлеченность вашей страницы в социальных сетях, расширите круг партнеров (которые дарят подарки) и сделаете квест сложным и познавательным. В вашем аккаунте вы публикуете сториз, из которой человек должен перейти в сториз другого аккаунта и решить простую задачу (можно взять классические инстаграм-игры типа «поймай картинку», «пройди лабиринт», «найди отличия»), затем возвращаетесь в ваши сториз, вводите полученный ответ и получаете ссылку на специально созданный аккаунт с заданиями. После 8 заданий нужно угадать шифр и прислать в директ – на скорость. Как модернизировать формат?

- в простых играх сделать так, чтобы само кодовое слово было названием аккаунта с заданиями;
- сделать более изощренный шифр (убрать повторяющиеся буквы/цифры), например, собрать слово, связанное с названием книги, именем главного героя, литературного события и так далее;
- для проверки использовать автоматизированную гугл-форму, а не делать это вручную.

По временному отрезку квест может проходить от одного до четырех дней. Каждый день будет посвящен отдельному блоку, например, искусство, наука, природа и история России (тематика блоков зависит от ваших желаний, с учетом возрастного контингента вашей группы). Как вариант, можно использовать только задания из художественных текстов, от классиков до современных писателей и поэтов. Рекомендуем добавить персонажей, которые будут давать подсказки и вместе с участниками отправятся в путешествие по миру науки или искусства. Можно прописать тексты заданий в стиле их речи, но существует риск, что речь героя могут спутать с заданием.

Квест-перфоманс. Сначала хочется отметить нюансы, которые определяют стиль игры. Задания будут отлично завуалированы в сюжетных диалогах, однако надо сделать так, чтобы участники смогли догадаться, о чем идет речь. По сути, общение с персонажами можно отнести к задачам, аналогичным компьютерным играм, которые нужно решить, используя навык «красноречие». Рассмотрим следующую сюжетную линию: команду приглашает на фотосессию в старый заброшенный дом молодой фотограф, предупредив, что жители там все же есть, но пока вы с ним, проблем не будет. Как вы понимаете, без проблем не было бы квеста.

Квест «7 загадок фараона» – этот вариант квеста подойдет для игроков любого возраста. У настоящих искателей приключений при упоминании Древнего Египта воображение рисует загадочные лабиринты гробниц Фараонов, таящие в себе несметные богатства и смертельные опасности. Признайтесь, идея пройти по тайным проходам древних египтян страшно заманчива. Но реализовать ее сегодня кажется достаточно сложным. Вам предстоит продумать сюжетную линию, задания, предметы эпохи, оформление комнат, музыкальное сопровождение, звуковые эффекты.

Погружение начинается с просмотра клипа. После вам будет предложено три уровня сложности: пройти самостоятельно, брать несколько подсказок или выбрать неограниченное количество подсказок.

Это сложный квест, в первую очередь, из-за более чем десятка разноплановых задач. Поэтому даже если у вас в команде 4 человека, советуем не пренебрегать подсказками. Тем более, что на помощь к вам придет последний из жрецов, сумевший найти тайную комнату.

Квест «7 загадок Фараона» относится к классическому эскейпу (*Эскейп* – это интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, находя предметы и решая головоломки. Некоторые представители жанра также включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу). Созданный с соблюдением всех законов жанра, эскейп изобилует оригинальными головоломками и интересными техническими решениями.

Как правило, игра развивается динамично, ведь идя по пути египетских жрецов, игрокам предстоит верно растолковать древние письма, искать ключи и найти тот заветный, который откроет путь на свободу. В недрах тайной комнаты скрыто множество подсказок, которые, как пазл, складываются в картинку, приближая заветную цель. Но горе тем, кто не умеет видеть, слышать и читать... Поиска в этом квесте, действительно, будет много, поэтому включайте воображение, проявляйте смекалку.

Можно включить командные задания, направленные на решение задач, для решения которых потребуются два игрока (некоторые просто удобнее и эффективнее решать вдвоем). Советуем разбиться на команды – это позволит сэкономить время.

Квест «На ощупь» (*Cáспенс* – состояние тревожного ожидания, беспокойства). В английском языке этот термин широко употребляется при описании бытовых и жизненных ситуаций; в русском языке этот термин употребляется только применительно к кинематографу. Как говорил Шелдон Купер (один из главных героев сериала «Теория большого взрыва»): «Эта игра использует

самый мощный графический процессор в мире - мое воображение». Если в какой-то момент фантазия не сработает, поможет актёр. Как можно описать атмосферу полной темноты? Тёмная, мрачная, но в этом есть доля правды, поскольку ощущение потустороннего присутствия в первые минуты не покидает, и здесь на помощь приходят ваши друзья, без которых пройти квест невозможно. Важный совет: обсуждайте с друзьями всё, что находите, именно это может сыграть важную роль в решении очередной головоломки.

Все задачи представляют собой своего рода испытания ваших органов чувств: слуха, обоняния и осязания. Про зрение можно просто забыть, во время игры оно не понадобится. При этом сами задачи не банальны и довольно интересны. Задания важно подбирать разные по формату, например, на сопоставление, на поиск предмета в комнате, или на выполнение алгоритмов.

Особенно хороши задания, в которых предмет, найденный в одном конце комнаты, должен сработать в другом – это развивает ориентированность в пространстве. Разумеется, стоит помнить, что получить небольшую травму в темноте дело простейшее, потому стоит предупредить участников: ходите спокойно и не бегайте.

Формат данной игры относится к квесту с элементами перформанса, поэтому важно сделать ставку не на представление или сюжет, а на необычные задания и условия выполнения их без света.

Квест «Магия кино». Сюжетная линия квеста перемещает нас в кинотеатр. Но кинотеатр не совсем обычный. Можно сказать, заколдованный: часы остановились в этом кинозале, а участники, единственные его посетители, «вне времени». Перед ними стоит задача примерить роль киномехаников, чтобы запустить показ фильма и восстановить ход времени. Атмосфера реалистичная, ведь, действительно, можно перемещаться по небольшому кинозалу и прилегающим зонам. Только здесь почти все можно и нужно трогать, вертеть, крутить и применять в дело для решения загадок, а это то, чего в обычных кинотеатрах сделать не получится. Участникам квеста можно оторваться, весело и занимательно изучая пространство кинотеатра изнутри. Тем более, что он интерактивный, элементы интерьера настоящие, что приятно радует и погружает в игру.

Уровень квеста «простой», сложных математических заданий, головоломок можно не предлагать. Однако, смекалка и нестандартное мышление будут очень кстати. Несмотря на то, что все просто и завязано на понятном сюжете, у заданий и их решений есть оригинальность и изюминка. Да и слово «магия» в названии присутствует не зря. Важно, чтобы задачи были простые, но интересные.

Для примера можно использовать следующие задания, которые вы можете применить в любом варианте квестов:

- разминировать бомбу, муляж которой вмонтирован в чемодан (вы открываете кейс, таймер начинает отсчитывать, скажем, полторы минуты; в случае неудачи взрыва, безусловно, не последует, однако, вы услышите звуковой сигнал);
- с чашки или книги нужно снять отпечатки пальцев и сравнить их с теми, что вам предоставил сыщик;
- необходимо сопоставить слова из заголовков газет с картой и получить ключ;
- одному из игроков надевают шлем с камерой, но сам он ничего не видит; его движениями управляют остальные члены команды с помощью планшета и подсказок;
- распознать надписи на стене с помощью ультрафиолетовой лампы;
- добраться до нужного ключа/папки с документами через лазерную сигнализацию;
- подобрав ключи, набрать на телефоне определенную комбинацию цифр и прослушать важное сообщение;
- собрать информацию на большой территории, общаясь с командой с помощью рации (задания могут располагаться на деревьях, домах, предметах и др.);
- проявить надписи на старинном свитке с помощью специальных растворов;
- справиться с большим ручным лабиринтом, в котором шарик должен попасть в определенные лузы;
- составить ключевое слово, используя кодовый набор цифр и книгу;
- разгадать головоломку, смешав различные вещества и др.

Сценарии готовых квестов вы не найдете в интернете, так как это считается коммерческой тайной, чаще всего они составляются индивидуально с учетом пожеланий команды и доступного для вас бюджета. Тем не менее, если вам нужно организовать квест, вы можете взять за основу предложенные выше примеры и дополнить своими заданиями, исходя из того, для кого готовится мероприятие и в каких условиях оно будет проводиться.

Science Slam (научный Stand Up)

При организации и проведении научного слэма рекомендуем обратить внимание на следующие нюансы: выступающие должны подготовить только оригинальные научные исследования, на каждое выступление даётся 3-5 минут, выступление должно быть понятно широкой публике.

На Science Slam (научный Stand Up) участники стараются сделать свои выступления не только информативными и ёмкими, но и поэтичными, и даже забавными, словом, запоминающимися и эмоциональными. Science Slam – уникальный формат для популяризации научной литературы по нескольким причинам. Он приносит науку туда, где возможно о ней не говорят, например, в парках и других открытых пространствах. Именно это создает ту неформальную атмосферу, которая привлекает внимание людей и помогает привлечь потенциальных читателей. Рекомендуем пригласить молодых ученых или студентов, ведь они имеют совершенно другой взгляд на научный мир, остроумны и говорят с молодежной аудиторией на одном языке.

Если попросить учёного в одной фразе и понятными словами сформулировать содержание своей работы, может оказаться, что вопрос «чем ты занимаешься столько лет?» иногда вводит исследователя в замешательство. Объяснить в профессиональных терминах и на десятках страниц – пожалуйста, но, когда исследование нужно растолковать людям, которые не являются коллегами-специалистами, начинаются проблемы. Поэтому важно сделать сложное – доступным и понятным.

После выступлений логично будет организовать интерактивы, которые дают возможность прикоснуться к науке лично. Приветствуется вести прямой эфир на канале YouTube, где все желающие могут присоединиться к слэму и задать интересующие их вопросы.

Как видим, во время проведения массовых мероприятий в структуре общения имеют место и информационные процессы, и межличностные отношения, и эмоциональное влияние читателей и библиотекаря друг на друга. Массовые формы с использованием творческих приемов и новых методов обеспечивают наиболее благоприятные условия для общения, прямого или косвенного. Интерес к общению среди молодежи постоянно дает импульс для создания новых форм, создает условия для знакомства, свободного обмена мнениями, выявления творческого интеллектуального потенциала человека.

Рекомендуемые ссылки на Интернет-ресурсы

1. Как книга влияет на человека. – URL:
<https://life-books-m.ru/articles/kak-kniga-vliyaet-na-cheloveka.html>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
2. Как увлечь подростка чтением? – URL:
<https://zen.yandex.ru/media/izdatelstvoast/kak-uvlech-podrostka-chteniem-60fdc1dfd0a97d5400b42e8e>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
3. Что такое квесты в реальности? – URL:
<https://todayer.ru/recenzii/kvesty-v-realnosti>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
4. Виды квестов – URL:
<https://extrareality.ru/blog/vidy-kvestov>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
5. Книжный континент. Что читает молодежь? – URL:
<https://alisa2002marina.blogspot.com/2020/08/15.html>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
6. Почему молодежь не читает? – URL:
<https://zen.yandex.ru/media/id/5df244759ca51200ad1f4df1/pochemu-molodej-ne-chitaet-chestnyi-otvet-ot-predstavitelia-molodeji-5e1244bdc49f2900b11327a1>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
7. Загадки и задания для квестов. 35 классных идей. – URL:
<http://golova-idea.ru/prazdniki/zagadki-dlya-kvesta/.html>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
8. Как создать квест в Instagram. – URL:
<https://zen.yandex.ru/media/suslina/kak-sozdat-kvest-v-instagram-5eea33e7f5043b5a77374fa9>
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.
9. Science Slam: как ученые осваивают жанр стендапа – URL:
https://mel.fm/zhizn/knigi/654291-science_slam
(дата обращения: 01.09.2021). – Текст : электронный.