

УДК 027.54(477-25)НБУВ:021.4:793

Оксана Бублик,

кандидат історичних наук, молодший науковий співробітник,

Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського

просп. Голосіївський, 3, Київ, 03039, Україна

e-mail: bublickoxana@gmail.com

тел.: +38(044)278-44-81

ORCID 0000-0002-4626-5413

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО КВЕСТУ У НАУКОВІЙ БІБЛІОТЕЦІ (НА ПРИКЛАДІ ДОСВІДУ НБУВ)

Запропоновано алгоритм проведення квестів у науковій бібліотеці. Презентована методика ґрунтується на набутому досвіді проведених квестів у НБУВ та підкріплена апробованими прикладами. Детально пояснено такі ключові моменти реалізації гри, як врахування бібліотечного інтер'єру та розробка завдань. Враховані розробки квестів різних соціальних інститутів – бібліотек, музеїв та навчальних закладів.

Ключові слова: квест, наукова бібліотека, методика проведення квесту, інноваційні форми соціокультурної діяльності.

Постановка проблеми. Наукова бібліотека проводить широку й активну соціокультурну діяльність спрямовану на популяризацію знань. Серед різноманітних заходів набирає популярності інтелектуальні квести. Оскільки для наукової бібліотеки квести є новим видом заходів, тому доцільно звернути увагу на організаційні та методичні аспекти.

Аналіз останніх публікацій. Квест у бібліотеці є інноваційною формою соціокультурної діяльності. Більшість опублікованих робіт з організації проведення таких ігор становлять рекомендації для освітніх закладів. Це – роботи Л. Шевчик, Н. Кравець, І. Сокола, С. Осяга, О. Лобанової, С. Душленського та інших. Незначну кількість становлять публікації щодо проведення квестів у бібліотеках (Л. Артеменко, О. Тарасової, О. Лепілкіної). Утім, ці автори запропонували методику для обласних та шкільних бібліотек, розраховану на підлітків. Водночас проведення інтелектуальних

квестів у науковій бібліотеці практично не висвітлено у фахових виданнях.

Мета статті – проаналізувати методику проведення квестів вироблену з урахуванням інших бібліотек та запропонувати алгоритм реалізації інтелектуального квесту, який базується на досвіді соціокультурних заходів НБУВ.

Виклад основного матеріалу. Інтелектуальний квест – організований вид пошуково-аналітичної діяльності у формі гри, який потребує виконання певної кількості різних за ступенем складності завдань у визначеній послідовності, неможливий без проходження усіх позицій гри. Більш важливо усвідомлювати, що інтелектуальний квест – це поєднання рекреації та отримання знань. Відповідно головна мета проведення інтелектуального квеста у науковій бібліотеці – це ненав’язливе набуття нових знань шляхом самостійного виконання завдань.

Упродовж 2019 р. у НБУВ було реалізовано квест «Бібліотечні серця» (2 рази) та «Книжкові зайці» (3 рази). Перший був приурочений до дня Святого Валентина, другий – Великодня. За структурою сюжетів був обраний лінійний квест (за яким передбачено послідовне рішення задач). За діяльністю – інтелектуальний квест. Квест «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці» проводився для осіб віком від 18 до 50 років. Загалом у двох квестах взяли участь 37 осіб.

Традиційно процес здійснення будь-якого соціокультурного заходу складається з трьох етапів: організаційного (підготовчого), реалізації (основного) та заключного. Отже, виклад інформації буде побудований за цим принципом. Найбільш трудомістким та тривким є перший етап – **організаційний**, за якого ми здійснюємо підготовку квесту. Розглянемо, які кроки необхідно реалізувати на цій фазі.

Окреслити *тему* інтелектуальної гри. З практики організації визначено, що на вибір теми квесту впливає: а) характер гри – розважально-пізнавальний. Невиключно, що можна розкрити теоретичну або історичну тему, але за навантаженням вона має бути нескладною. б) місце проведення та його оснащення. Локація має відображати обрану тему за оформленням інтер’єру, стилем декорування та відповідністю умеблювання. Складно проводити квест з астрономії у читальній залі бібліографічної літератури. Однак, якщо обладнати залу, наприклад, тематичною виставкою, астрономічними мапами, мініатюрами (ракет, телескопів, меридіанних кіл), плакатами з ракетобудівництва тощо, такий захід

можна буде здійснити. в) за природою квест – розважальна гра. Мета проведення такої форми соціокультурної роботи у науковій бібліотеці полягає у трансляції інформації та передачі нових знань. Для того, щоб поєднати ці два компоненти (рекреація + наука), як ідея, пропонуємо приурочувати квести до знаменних дат.

Визначити *цільову аудиторію*, яку умовно поділяємо за віком, рівнем знань та кількістю учасників. За віковою категорією квест може бути розрахований на: студентів, аспірантів, молодших наукових співробітників, науковців. У НБУВ проводилися квести «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці» для учасників віком від 18 до 50 років. Молодь віком до 35 років проходила завдання більш жваво, зацікавлено та захоплено. Користувачі старшого віку затримувалися над роз'ясненням завдання, потребували більше підказок та пересувалися повільніше. Незважаючи на тематику квесту, в обох випадках молодші за віком учасники проходили завдання на 15 хв. швидше. Тож, бажано формувати групи учасників та відповідно суперників за одним віком.

Оскільки це – наукова бібліотека, інтелектуальна гра може розроблятися для фахівців з обраної теми або для тих, хто стикається з цією проблематикою вперше. Квест для фахівців буде актуальним з метою перевірки знань та їх оновлення й доповнення. У випадку з незнавцями обраної теми, – буде виконуватися пізнавальна та освітня функції. Кількість учасників може коливатися від 2 до 5 осіб. Не виключаємо можливість проведення дуальних квестів (один на один), однак оскільки гра розрахована на трансляцію знань, буде доцільним працювати з групою гравців, де буде здійснюватися залучення більшої кількості осіб до важливої інформації. З іншого боку, слід визначити, яка кількість учасників можуть одночасно працювати над одним завданням. Наприклад, якщо завдання розміщено на папері, то з практики нами було встановлено, що за таких умов можуть працювати не більше 5 осіб. Найкращий результат отримували ті команди, в яких нараховувалось до 3 гравців. Власне за таких умов, усі учасники можуть бути залучені до пізнавально-пошукового процесу.

Сформулювати *мету* проведення квесту. Чітко окреслена мета визначає зміст гри, типи завдань, концептуальні акценти та прогнозований результат. У будь-якому разі (за будь-якої теми, кількості відвідувачів, складності завдань тощо), підґрунтям інтелектуального квесту буде отримання знань.

Назва квесту. Визначаючи назву квесту, необхідно зважити на те, що квест – гра, навіть якщо вона має інтелектуальне чи пізнавальне спрямування, тому назва має бути «маркетинговою». Слід сформулювати її таким чином, щоб вона була лаконічною (не більше 3 слів), атрактивною та передавати зміст заходу. Наприклад, назви квестів, які були проведені в НБУВ упродовж 2019 р. – «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці». Надаючи інтелектуальному квесту «рекламної» назви, створюється образ розважального заходу. Це привертає увагу потенційних гравців та стимулює їх потрапити на квест.

Робота на локації та дослідження атрибутивності. Проведення квесту прямо залежить від обраного приміщення та предметів, якими він оснащений. Атрибутивність локації слід розгляди з двох аспектів: а) предмети, які вже є і можуть бути задіяні в грі; б) додаткові предмети.

Перерахуємо *предмети, які вже є*: книжки, стелажі, паперові каталоги, виставкові вітрини, стільці, столи, кафедра бібліотекаря тощо. Складність реалізації квесту у науковій бібліотеці полягає у тому, що слід зберігати цілісність книжкового фонду. Відповідно існує обмеження щодо залучення книжок, стелажів, паперових каталогів тощо у грі. Під час квесту учасники часто знаходяться в емоційному піднесенні, тому навряд чи організатор зможе впильнувати недбайливе поведіння з реквізитами чи їх псування. Залишаються парти, стільці, квіти у горщиках та інше умеблювання. З цими об'єктами можна застосувати такі варіації: у столі (якщо є внутрішня полиця), під столом / стільцем та на столі / стільці. Однак, неможливо постійно шукати завдання на столі чи стільцях. Тож, необхідне залучення додаткових предметів, які б підсилювали зміст гри.

Розглянемо *додаткові предмети*, які можуть бути задіяні упродовж інтелектуальної гри. Особливість квесту полягає у тому, що оточуюче середовище зони гри має підсилювати тему, ілюструвати її, занурювати у ту епоху чи обставини. Відповідно ігрове місце має бути тематично оснащено. У випадку відсутності необхідних об'єктів, слід знайти реквізити або подумати, чим можна їх замінити. Наприклад, при здійсненні квесту «Бібліотечні серця» деякі стелажі були оснащені гірляндами з прапорців. На прапорцях викарбувані букви, які складали слово-орієнтир. Зокрема, на цих гірляндах були навішані серця, в яких було наступне завдання.

На початку квесту гравцям здається, що гірлянда з прапорцями й серцями є всього декоруванням. Відповідно, оптимально буде застосувати у грі предмети декорування (аплікації, роздруківки, плакати тощо). На наше переконання, з додаткових предметів краще залучати габаритні об'єкти, адже в них є більше можливостей заховати наступне завдання та затримати дослідників. З іншого боку, ці предмети не можуть бути колючими, ріжучими чи призводити до травматизму. Наприклад, не варто застосовувати скляні предмети (чашки, вази, глиняні горщики для рослин). Актуальним для реалізації квесту є коробки, пакети, портфелі тощо.

Вивчення обраної теми та підбір матеріалу, який потрібний для складання гри. Розробка інтелектуального квесту вимагає від організаторів досконалого опанування темою, за якою ви плануєте цей квест. Безумовно, що на етапі обрання теми, ви вже володіли базисними знаннями з неї, адже це дозволило її висунути. Однак, теоретичні розробки постійно оновлюються. Тому, на наше переконання, є сенс здійснити евристичну роботу, а потім дослідити матеріали. Аналіз зібраної інформації дозволить виділити важливі факти та на основі них розробити завдання. Якщо проведення інтелектуальної гри приурочено до знаменної дати, то необхідно включити запитання з цієї тематики. Наприклад, квест «Книжкові зайці» був підготовлений до Великодня. Тема заходу – відомі бібліотекознавці, але тематика – пасхальна. Тому до інтелектуальної гри була включена перевірка знань великодніх приказок та традицій. Тим не менш, пасхальна тематика є фоною, тому ці питання становили третину від загалу.

Розробка завдань. Опісля аналізу зібраних матеріалів з обраної теми та виділення акцентів, переходимо до складання завдань. Проаналізувавши здійснені у НБУВ квести «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці», вбачаємо доцільним дотримуватися таких принципів:

1. Оскільки квест має розважально-пізнавальний характер, то *завдання мають бути різними за видами та рівнем складності*. Наприклад, до квестів «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці» були включені шаради, кросворди, загадки, ребуси та різні логічні завдання за способом рішення.

2. *Упорядкування завдань за видами та рівнем складності*. Не варто ставити перед учасниками надскладні чи залежкі питання, слід чітко орієнтуватися на цільову аудиторію. Зокрема, для

отримання наступного ключа у завданні можна включити два – три питання. Наприклад, у грі «Книжкові зайці» для того, щоб отримати слово-орієнтир, необхідно було відповісти: 1) ким працював П. О. Балицький з 1912–1917 рр. у Селянському банку та 2) рік реабілітації за покарання. Отримані відповіді вказували на назву періодичного видання та його рік випуску, де було заховано наступне завдання. Таким чином, у журналі «Бібліотекар» за 1989 р. гравці знайшли наступне запитання.

3. Відповідями на ваші запитання мають бути назви об'єктів, які є словами-орієнтирами. Об'єкти мали бути обрані вами під час відпрацювання 4 пункту. Під час квестів «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці» були використані такі словами-орієнтири, як: у парті, на стільці, під горщиком рослини. Однак, у зібраному матеріалі з бібліотечної справи така лексика була відсутня. Тому для отримання цих слів надавалися завдання, за якими гравці з відповідей склали букви у слова орієнтири.

Наприклад, у квесті «Бібліотечні серця» було складене таке завдання: «...Прочитайте уважно біографію Х. Д. Алчевської. Випишіть назви міст, які зустрічаються у тексті. З виділених букв складіть слово, яке буде орієнтиром для наступної знахідки ...».

Назва міста													Бук- ва за рах.	Бук- ва- від- пов.		
п	і	т	е	Р	б	у	р	г							1	Р
б	О	р	з	н	а										2	О
м	о	С	к	в	а										3	С
															4	Л
п	а	р	И	ж											5	И
н	и	ж	н	і	й		Н	о	в	г	о	р	о	д	6	Н
х	А	р	к	і	в										7	А

У запропонованому випадку представлена форма завдання з відповіддю. Стовець «Назва міста» – поле для вписування відповіді. Зафарбовані квадрати сірим – букви для складання слова-орієнтиру. У другому стовпці вказано, яка ця літера за рахунком у слові-орієнтирі. Для зручності в останньому стовпці записується підсвічена літера з першого стовпця «Назва міста».

4. *Умовні позначки.* Під час підготовки квестів «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці» виникла проблема з позначенням відсутніх букв у словах-відповідях та позначенні пробілів. Було прийнято рішення введення до гри умовних позначок у вигляді графічних малюнків. Таким чином, пробіли були замінені на знак смайл. Нестача букв у словах-відповідях постала під час розробки квесту «Книжкові зайці». Відповідно до тематики, літери були змінені на зайців.

Наприклад, у 2-ї команди у відповіді були застосовані одразу дві умовні позначки – пробіл (смайл) та відсутня літера (заєць).

1	2	3	4	5	6	7	8
Н	А		С		У	Л	І

Застосування умовних позначок є необов'язковим, але за допомогою них, на наше переконання, гра стає більш цікавою.

5. *Підказки.* Упродовж квесту гравці можуть скористатися підказками організаторів у необмеженій кількості. Під час розробки квестів «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці» було виявлено необхідність введення підказок безпосередньо у графі для відповідей. Наприклад, необхідно було вписати у клітинки назву бібліографічного покажчика для масових бібліотек, автором яких була С. Д. Борецька.

1	2	3	4	5	6	7	8
1-ше		3		4			

Підказка – «1-ше». З тексту відомо, що лише один покажчик розпочинається з цього слова «1-ше травня». Це пояснюється тим, що, по-перше, у тексті до завдання було вказано 8 покажчиків, тому підказка допомогла скоротити час на виконання завдання. По-друге, від гравців вимагалось вписати 3 з 8 покажчиків.

6. *Таймінг.* Зазвичай квест триває не більше години. Якщо гравці не встигають пройти усі завдання за цей час, їх очікує програш. Тож, якщо організаторами було заплановано 10 точок маршруту гри, то кожна зупинку учасники мають проходити максимум за 6 хвилин. Відповідно маємо таку формулу: 60 (1 година) : Н (кількість

завдань) = таймінг проходження 1 завдання. Вище було зазначено, що необхідно дотримуватися чергування складності питань. Тому на одних зупинках гравці можуть затриматися на 8 хвилин, а в інших – на 4 хвилини.

Складання маршрутного листа. Цей документ створюється для організаторів. Головними його компонентами є: назви зупинок, їх послідовність та таймінг проходження. Наприклад, під час гри «Бібліотечні серця» для 1-ї команди був розроблений такий маршрутний лист: 1) стелаж (6 хв.), 2) під горщиком рослини (5 хв.), 3) у парті (7 хв.), 4) у батареї ліворуч (5 хв.), 5) каталог (8 хв.), 6) зона прапорців «читач» (5 хв.), 7) стелаж (7 хв.), 8) на стільці (5 хв.), 9) під книгою (7 хв.), 10) у коробці (5 хв.), 11) фініш.

Пошук об'єктів відбувається поетапно, тому маршрутний лист можна скласти за такими варіантами: 1) точки проходження гри знаходяться поруч одна до одної та 2) точки проходження гри розташовані у хаотичному порядку на різній відстані.

Виготовлення допоміжних матеріалів. Перш за все, необхідно роздрукувати завдання для учасників. Завдання квестів, які проводилися у НБУВ, були побудовані на залученні біографій відомих бібліотекознавців. Тому для цього до завдань були роздруковані тексти життєписів, з яких гравці відшукували правильні відповіді. Відповідно було необхідно не тільки знайти та роздрукувати відомості про бібліотекознавців, а й скоротити текст до обсягу не більше третини сторінки, що пов'язано з таймінгом.

Вище зазначалося, що додатковими об'єктами гри можуть бути аплікації, плакати, мапи та інша розроблена вами продукція. Наприклад, для квесту «Книжкові зайці» були вироблені аплікації у формі зайців. На кожній з аплікацій було викарбовано літеру. Упродовж гри учасники збирали «зайців», з яких у кінці склали фінішне слово, де знаходився приз.

Апробація квесту. Перш ніж запропонувати пограти у квест учасникам, апробуйте її. Це дозволить вам перевірити завдання на правильність відповідей, виявити помилки, змінити питання та скорегувати таймінг. Якщо до квесту були внесені зміни, ще раз програвте гру. Тільки у випадку, коли після перевірки помилок не виявлено, роздрукуйте гру для учасників. Так, завдання до квесту «Бібліотечні серця» були роздруковані після 3 спроби.

Розробка правил до квесту. Правила мають бути чіткими та лаконічними, а їх кількість має бути невеликою. Фактично це – по-

яснення до участі в грі, яке організатор проголошує перед початком квесту. Обов'язково слід зазначити, що гравці можуть скористатися підказками у необмеженій кількості. Слід пояснити умовні позначки, якщо вони є. Оскільки гра проводиться у бібліотеці, нагадати про правила поведінки та поводження з бібліотечним облаштуванням.

Анонсування заходу. Запрошення на квест потребує написання декількох повідомлень. Перш за все, слід підготувати меседж для офіційної веб-сторінки бібліотеки. Інші повідомлення про захід готуються для соціальних мереж, в яких є сторінки бібліотеки («Facebook», «Twitter», «Instagram», «Telegram» тощо). Кожна з цих мереж має свої особливості розміщення анонсів. Так, у «Facebook» та «Twitter» є можливість створити пост «подія», за якою фоловерам буде приходити нагадування. Окрім тексту, необхідно розробити обкладинку заходу. Для офіційної сторінки це може бути малюнок чи фото, яке відображає тематику. Обкладинки подій у соцмережах можуть містити таку інформацію: назва квесту, місце її проведення та година початку. Проанонсувати квест можна за 2 тижні до початку, але необхідно пильно слідкувати за кількістю підписаних гравців.

Тепер розглянемо другий етап проведення квесту у науковій бібліотеці – *реалізація*. Цей етап містить такі кроки:

Вступне слово від організаторів. На початку квесту слід розповісти учасникам тематику гри та змотивувати їх. Зазвичай кінцевий результат гри квесту – є вихід з кімнати (ігрової зони). Оскільки це – бібліотека, пропонуємо взяти за мотивацію по успішному закінченні гри отримання призу. Обов'язково пояснити правила гри, які були підготовлені відповідно до 11 пункту.

Програвання квесту учасниками. На цьому етапі організатори не мають втручатися в ігровий процес. Однак, розробникам необхідно бути присутнім. Наприклад, гравці можуть попросити підказку або роз'яснення завдання. Часто під час проголошення правил учасники є неуважними, а тому виникають питання до організаторів вже у процесі гри. Також, присутність розробників квесту дозволить слідкувати за поводженням гравців із бібліотечним обладнанням. Зокрема, є можливість провести спостереження щодо тривалості проходження завдання та швидкості їх розв'язувань. Можливо, передбачена складність завдання виявилася дещо простішою. Наприклад, гра «Бібліотечні серця» була запланована на годину, але гравці впоралися із завданнями за 40 хвилин. Безумовно, що упродовж усієї гри організатори мають здійснювати *фотофіксацію*, що

знадобиться для написання повідомлення в мережі Інтернет про здійснений захід.

Завершення квесту. По закінченню квесту потрібно не тільки винагородити переможців, а й здійснити перевірку знань. Опитування має відповідати сформованій меті гри. Необхідно поставити питання щодо найважливіших фактів, на які була зацентована увага упродовж квесту. Звісно, що такого роду опитування не має бути затягнутим чи викликати у гравців відчуття екзамнування.

На останньому – *заключному* етапі здійснюємо такі кроки:

Підготовка повідомлення про квест. Обов'язково слід написати новину про проведену гру, підкріпивши до нього світлини гравців. Такі повідомлення готуються для офіційного сайту бібліотеки, а також соцмереж («Facebook», «Twitter», «Instagram», «Telegram» тощо). Як вище було зазначено, стиль написання для веб-сайту бібліотеки буде відрізнятися від соціальних мереж. Контент повідомлення в останні – більш розважального характеру.

Аналіз роздаткових матеріалів гравцям. У НБУВ квести «Бібліотечні серця» та «Книжкові зайці» проводилися за допомогою роздрукованих завдань. Оскільки завдання і відповіді на них були письмово записані, по завершенню гри організатори проаналізували техніку заповнення. Були виявлені такі факти: 1) гравці часто не зважали на підказки, що в кінцевому гатунку призводило до некоректного заповнення клітинок та неправильних відповідей; 2) неухильність до умов завдань. Наприклад, у завданні було таке речення: «Прямуйте до стелажів за рогом, де іноземна періодика (2 полиця зверху)». Незважаючи на те, що чітко вказаний номер полиці, учасники шукали відповіді по всьому стелажі; 3) ігнорування правил. У першу чергу, це стосується умовних позначок; 4) заповнення тільки тих клітинок, які надають ключ до слова-орієнтира. Вбачаємо, що у такому випадку, рівень засвоєння інформації знижується.

Заповнення облікової документації. Мова йде про первинну облікову документацію соціокультурного заходу, яка залишається у внутрішньому документообігу. Зазвичай такий документ іменується «Паспортом соціокультурного заходу». На наше переконання, кількість реквізитів може коливатися залежно від бажання організаторів. Перерахуємо реквізити проаналізованих паспортів квестів: назва квесту, дата проведення (день, години), організатори-розробники, мета та завдання, кількість учасників

(за віком, за гендером), кількість завдань, ресурси (додаткові предмети, аплікації тощо), висновки.

Важливим результатом для співробітників наукової бібліотеки зосередити увагу на висновках. Тут необхідно зважити, якою мірою була реалізована поставлена мета, та чи вдалося донести необхідну інформацію до гравців. Якщо не вдалося досягти очікуваного результату, то запропонувати шляхи вирішення.

Моніторинг відгуків у соцмережах. У цьому випадку слід зацентрувати увагу на соціальних мережах, адже офіційні веб-сторінки бібліотек часто не мають опції коментування. Тобто перевага соціальних мереж полягає у тому, що є зворотній зв'язок із гравцями. Такий формат дозволяє відверте та неформальне спілкування. Зокрема, коментар підписника бачить не тільки адміністратор веб-сторінки, а й інші зареєстровані у соцмережі особи. У деяких випадках це може спричинити до віртуального діалогу. Отже, відреагувати на коментар може як адміністратор веб-сторінки наукової бібліотеки, так і будь-який підписник.

Висновки та практичне значення. Як бачимо з переліку процесів, запропонована методика проведення квесту базується на досвіді НБУВ та може бути використана для наукових бібліотек. Здійснення заходу вимагає серйозної підготовки. Найбільш тривалим є перший етап – організаційний (підготовчий), який є трудомістким в інтелектуальному та креативному аспекті. З усіх запропонованих пунктів алгоритму третину позицій складає етап підготовки. Реалізація такого заходу потребує від організаторів володіння знаннями з теми, яку пропонуєте гравцям, врахування обмеженості залучення бібліотечного простору та збалансованості між грою та трансляцією інформації. Незважаючи на складності, квести є перспективними з метою залучення користувачів та популяризації знань.

Список бібліографічних посилань

1. Артеменко Л. *У світі ВООКляндії: [сценарій]:* бібліотечний квест / Обл. б-ка для юнацтва Житомирської обл. ради. Житомир, 2014. 18 с.
2. Лепілкина О. Г. Квест як форма масової роботи у бібліотеці. *Шкільна бібліотека*. 2015. № 1. С. 19–20.
3. Тарасова Е. Квест в библиотеке. *Игровая библиотека*. 2012. № 6. С. 14–35.
4. Шевчик Л. О., Кравець Н. Я. Застосування квесту як технології практико-орієнтованого навчання студентів медичних вишів. *Медична освіта*. 2018. № 3. С. 78–81.

5. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. *Оновлення змісту форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2013. Вип. 7. С. 168–171.

6. Осяк С. А., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест – современная интерактивная технология. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 1–2.

7. Дупленский С. В., Иванова М. Е. Образовательный квест как способ развития творческого мышления учащихся. *Современные проблемы науки и образования*. 2018. № 3. С. 146–150.

8. Плытник Е. Г. Методика создания и проведения музейного квеста: на примере квест-игры «По витебским замкам». *Вестник Полоцкого государственного ун-та*. Сер. Е: Пед. науки. 2017. № 7. С. 199–203.

References

1. Artemenko, L. (2014). U sviti VOOKliandii [In the world of VOOKlandia]. Zhytomyr, Ukraine: Obl. b-ka dlia yunatstva Zhytomyrskoi obl. rady. [In Ukrainian].

2. Lepilkina, O. H. (2015). Kvest yak forma masovoi roboty u bibliotetsi [Quest as a form of mass work in the library]. *Shkilna biblioteka, 1*, 19-20. [In Ukrainian].

3. Tarasova, E. (2012). Kvest v biblioteke [The Quest in the library]. *Igrovaia biblioteka, 6*, 14-35. [In Russian].

4. Shevchyk, L. O. (2018). Zastosuvannia kvestu yak tekhnolohii praktyko-oriientovanoho navchannia studentiv medychnykh vyshiv [The application of the quest as a technology of practical training of medical students]. *Medychna osvita, 3*, 78-81. [In Ukrainian].

5. Sokol, I. M. (2013). Kvest yak suchasna innovatsiina tekhnolohiia navchannia [The Quest as a modern, innovative learning technology]. *Onovlennia zmistu form ta metodiv navchannia i vykhovannia v zakladakh osvity, 7*, 168-171. [In Ukrainian].

6. Osiak, S. A., Zaharova, T. V., Iakovleva, E. N., Lobanova, O. B. & Plehanova, E. M. (2015). Obrazovatelnyi kvest – sovremennaia interaktivnaia tekhnologiia [The educational quest is the modern interactive technology]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniia, 1-2*. [In Russian].

7. Duplenskii, S. V., & Ivanova, M. E. (2018). Obrazovatelnyi kvest kak sposob razvitiia tvorcheskogo myshleniia uchashchikhsia [The educational quest as a way to develop students creative thinking]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniia, 3*. [In Russian].

8. Plytnik, E. G. (2017). Metodika sozdaniia i provedeniia muzeinogo kvesta: na primere kvest-igry "Po vitebskim zamkam" [Methods of creating and conducting a museum quest: the example of the quest game «On the Vitebsk Castles»]. *Vestnik Polotckogo gosudarstvennogo un-ta. Ser. E: Ped. Nauki, 7*, 199-203. [In Russian].

Oksana Bublyck,

PhD (History), Junior Research Associate,
V. I. Vernadskyi National Library of Ukraine
3, Holiivskyi ave., Kyiv, 03039, Ukraine
e-mail: bublicoxana@gmail.com
tel.: +38(044)278-44-81
ORCID 0000-0002-4626-5413

**The methodology of conducting a quest in a scientific library
(for example of the experience of VNLU)**

An algorithm for conducting quests in a scientific library is proposed. The presented methodology is based on the experience gained from the conducted quests at the VNLU and supported by tried and tested examples. Detailed explanations of such key moments of the game implementation, such as taking into account the library's interior and the development of tasks. The development of quests from various social institutions such as libraries, museums and educational institutions was taken into account.

Keywords: quest, scientific library, methodology of conducting a quest, innovative forms of socio-cultural activity.