

## «По дороге с Горьким»: литературный квест

*Бреднева Марина Владимировна,*

*библиотекарь читального зала библиотеки им. А.А. Блока  
МКУК «ЦБС» Ленинского района г. Н.Новгорода*

Библиотека им. А.А. Блока на протяжении многих лет осуществляет многоплановую работу по продвижению классической литературы среди молодежи. В 2017-2018 гг. к 150-летию юбилею М. Горького библиотеки Ленинского района работают в рамках районного творческого проекта «Художник «мысли и разума». Мероприятия, приуроченные к юбилею писателя, нацелены, в первую очередь, на приобщение молодежи к чтению произведений М. Горького и осмыслению горьковского наследия применительно к сегодняшнему дню.

В библиотеке им. А.А. Блока был разработан литературный квест «По дороге с Горьким». Квест – одна из инновационных, нестандартных игровых форм проведения занятий со школьниками. Квест привлекателен тем, что он становится площадкой для реализации множества образовательных и творческих целей, для раскрытия коммуникативного потенциала школьников, развития умения старшеклассников применять на практике приемы анализа художественного текста.

В нашей библиотечной практике накоплен опыт проведения литературных квестов. Разработаны квесты по творчеству М. Лермонтова, А. Блока.

Сегодня я хочу рассказать о литературном квесте «По дороге с Горьким», который был апробирован в четырех школах Ленинского района (№ 72, № 94, № 106, № 185) для учащихся разных возрастных групп (с 6 по 11 класс). Было проведено 10 мероприятий для 215 человек.

Квест получил положительные отзывы как от школьников, так и от педагогов и был отмечен дипломом за I место в городском творческом конкурсе «Завещано Горьким» в номинации «Лучшее мероприятие по популяризации творческого наследия А.М. Горького».

Ключевым моментом квеста является составление сценария. Сценарий квеста «По дороге с Горьким» предполагает **линейное продвижение команд по маршрутной карте** с остановками для выполнения заданий в каждой из **семи игровых зон**, после чего команда получает один элемент пазла. Конечная цель квеста – складывание командами своих пазлов с цитатами М. Горького («С таким человеком ты и сам лучше становишься», «Смотрели бы в старину зорко – там все отгадки найдутся»).

**Продумывание пунктов карты, эффектное оформление игровых зон** – чрезвычайно интересные и важные моменты для автора-разработчика квеста. Необходимо настроиться на волну горьковских рассказов, прочувствовать особенность их стилистики, попробовать найти свою изюминку в оформлении пунктов. Необходимо «вжиться в игрока» команды, понять, с какими сложностями он может столкнуться, сделать задания доступными для уровня подготовки школьников, но незаурядными и не слишком простыми, чтобы поддержать огонек азарта.

Я долго искала **отправную точку квеста** «По дороге с Горьким» и, наконец, нашла – это романтическое представление Горького о мире в своих рассказах «Макар Чудра» и «Старуха Изергиль». Что же может ярче, сильнее выразить сущность романтического мировоззрения? Конечно же, разнообразные стихии. Выбранные мной рассказы Горького овеяны ореолом тайны, насквозь пронизаны романтическими стихиями. И поэтому основными пунктами на маршрутной карте моего квеста стали «Стихия творчества», «Стихия времени», «Стихия природы», «Стихия красоты», «Стихия музыки», «Стихия сердца», «Стихия судьбы», отражающие все ключевые аспекты, основные лексико-семантические поля горьковских рассказов.

Создание соответствующей атмосферы в игровом зале напрямую зависит от креативного оформления игровых зон. Они были выделены в библиотеке с помощью сигнальных указателей. В каждой игровой зоне располагались карточки с заданиями и подсказки в виде книг с закладками, предметов. Визуализации стихии природы способствовали, например, репродукции картин А. Куинджи «Закат в степи на берегу моря», И. Айвазовского «Девятый вал», И. Шишкина «Дебри». Поиск подсказок в игровых зонах при ответах на вопросы литературного квеста стимулировал способности учащихся проводить культурологические параллели, находить ассоциативные связи между явлениями.

Главное условие успешного проведения литературного квеста – **вдумчивое прочтение текста** учащимися. Школьники были заранее предупреждены, что задания литературного квеста рассчитаны на знание текста, на запоминание характерных деталей сюжета, портретных характеристик, пейзажных и интерьерных зарисовок. Как можно, не читая текста, ответить, каким титулом называл Радду Лойко Зобар, какую работу выполняла сказочница Изергиль, когда была молодой, сколько лет Макару Чудре, сколько раз слово сердце повторяется в тексте рассказа «Макар Чудра»? Задания квеста были составлены по принципу «от простого к сложному».

Квест – **командная игра**, в которой команды соревнуются между собой в быстроте и правильности ответов. Оптимальное количество команд – 2, участников в каждой команде – равное количество от 7 до 10. Остальные ребята могут быть зрителями, болельщиками, могут даже помогать с подсказками, если команда затрудняется с ответом. Названия команд квеста – «Вдохновенные романтики» и «Горячие сердца» – отражали специфику его ранних романтических рассказов. Лучше всего командный дух проявлялся в кульминационных заданиях квеста «По дороге с Горьким» – составлении синквейна «Данко» и «Ларра» и кластера «Идеал и антиидеал М. Горького». Составление синквейнов, кластеров способствовало развитию у старшеклассников навыков логического, критического мышления, умения применять на практике приемы анализа художественного текста.

Следующий момент организации квеста – определение **времени** его проведения. Квест «По дороге с Горьким» рассчитан на два школьных урока. При этом я убедилась на практике, что положительной особенностью формы квеста является возможность моделировать сценарий, сокращая количество заданий в каждой игровой зоне, не нарушая при этом логики и композиции мероприятия. Фрагменты квеста могут быть использованы в качестве составляющих частей более крупных библиотечных мероприятий, например, экскурсий, Дней открытых дверей, Дней Максима Горького. Следует констатировать, что такие творческие задания, как составление синквейна и кластера, требуют больших затрат времени в ходе игры (до 5 минут и более), поэтому ведущий при необходимости может остановиться на одной из этих форм.

**Награждение команд на каждом этапе квеста** – обязательное условие квеста как командного соревнования, так как наглядная демонстрация успехов команд на табло оживляет игру, побуждает стремиться к победе. Каждый правильный ответ команд отмечался на табло подсчета очков цветным жетоном в виде костра.

Литературный квест «По дороге с Горьким» будет интересен всем, кто неравнодушен к творчеству А.М. Горького. Примечательно, что в качестве опорных текстов на данном мероприятии были выбраны романтические рассказы А.М. Горького «Макар Чудра» и «Старуха Изергиль», вошедшие в школьную программу. Педагоги могут использовать квест на факультативных занятиях по литературе. Из отзывов старшеклассников очевидно, что проведенный литературный квест стал для них ярким, запоминающимся событием, одним из способов нескучно изучать классику. Школьники признались, что выполнение заданий квеста помогло им приблизиться к разгадке вечных вопросов о смысле, назначении и красоте человеческого бытия, что самые главные мысли,

которые так ярко и поэтично выразил Горький в своих ранних рассказах, они возьмут с собой в жизненную дорогу.

Литературный квест «По дороге с Горьким» способствовал укреплению в сознании юных читателей положительного образа человека, читающего классику, позиций библиотеки как среды, стимулирующей чтение. Интерактивная форма мероприятия – литературный квест – позволила осуществить благоприятное коммуникативное взаимодействие читателя и библиотекаря. Таким образом, классическое литературное наследие, в том числе и наследие А.М. Горького, в современных условиях при использовании интересных форм позиционирования может быть одним из самых эффективных средств возрождения интереса молодежи к чтению. Эффективность литературного квеста «По дороге с Горьким» подтверждается и тем, что его сценарий будет опубликован в центральном профессиональном журнале «Читаем, учимся, играем» (№ 5 за 2018 г.).