

Название проекта:

Большое литературное путешествие–квест «КЛОНДАЙК. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА»

Разработчик: Сапожникова Александра Сергеевна, библиограф Центральной районной библиотеки им. И.И. Пущина г. Туринска

Актуальность проекта:

Самой актуальной проблемой классической литературы в современном обществе является не признание её среди молодого поколения. Основная причина данной тенденции - в изменении взглядов молодежи, переоценка жизненных ориентиров.

В настоящее время появилась необходимость реализовать при библиотеке проекты, которые бы помогли, используя как можно больше форм (классических и инновационных), знакомить нынешнюю молодежь с классическими произведениями, у которых нет срока давности.

Заслуживает внимание метод виртуальных литературно-географических путешествий (или квестов). Он предполагает объединение текста художественного произведения с механикой игрового сервиса. Каждое путешествие – это виртуальный литературный маршрут по определенной книге. Онлайн-путешествия можно использовать как на занятиях в библиотеке, так и индивидуально в Интернет-пространстве. Виртуальное погружение в книгу будет доступно не только подросткам и молодёжи, но и любому пользователю и участнику сайта и социальных групп нашей библиотеки.

За основу Большого литературного путешествия-квеста «КЛОНДАЙК. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА» взят сборник рассказов «Смок Беллью», написанный Джеком Лондоном в 1912 г. Сюжет всех рассказов объединяет золотая лихорадка, охватившая мир 127 лет назад. Началась она после того, как в августе 1896 года старатели обнаружили богатые золотые россыпи на ручье

Бонанза-Крик, впадающем в реку Клондайк. Золото лежало буквально под ногами. Люди бросали работу и семьи, закладывали последние пожитки и устремлялись на Север.

Золотая лихорадка на Аляске оказала влияние на творчество Джека Лондона. Весной 1897 года 21-летний писатель поддался «лихорадке» и уехал на Аляску в надежде заработать. В Сан-Франциско он вернулся в 1898 году, испытав на себе все прелести северной зимы. Он не нашел золота в Клондайке, но именно это полное трудностей приключение вдохновило его на первые рассказы, принесшие писателю мировую известность.

Большое путешествие разработано с применением игровых технологий платформы «Genial.ly» и представляет собой интерактивную игру для самостоятельного прохождения. В игре 10 глав, которые полностью соответствуют сюжету сборника «Смок Беллью». Участник игры должен провести Кристофера (Смока) Беллью и его напарника Малыша по тропе золотоискателей до золотых приисков Клондайка, а затем стать ценным помощником в их приключениях и авантюрах.

Участнику игры необходимо будет читать диалоги персонажей из книги, отвечать на вопросы, расставлять события в правильном хронологическом порядке, искать скрытые предметы, искать ошибки в документах.

Ссылка на игру: <https://view.genial.ly/5fe972a9a666f40d7dc6c3da>

Цель: Приобщение молодого поколения читателей к качественному, осмысленному чтению классической литературы через проведение виртуальных литературных игр.

Задачи:

- стимулирование интереса к чтению классической литературы;
- формирование художественного вкуса;

- содействие учебно-воспитательному процессу, повышению эффективности и качества получаемых знаний в ходе библиотечных медиа-игр;
- создание виртуальных мультимедийных игр в качестве методического пособия при изучении литературы в учебных заведениях;
- организация среди подростков и молодёжи досуга интеллектуальной направленности.

Срок реализации: Январь-декабрь 2021 г.

Целевая аудитория: проект рассчитан на подростков от 16+ и молодежь

Уникальность проекта заключается в сочетании традиционных форм работы библиотек и новых интерактивных форматов. Специально разработанное для читателей виртуальное путешествие–квест и необычная подача материала в игровой форме позволяет привлечь к муниципальным библиотекам молодежную аудиторию.

Полученные результаты и оценка эффективности проекта: За указанный период (январь-декабрь 2021 г.) в игре приняли участие 214 человек. Возраст участников от 12 до 70 лет. Несмотря на то, что проект был реализован на стороннем ресурсе (**genial.ly**), а в социальных сетях была размещена только реклама игры, количество участников сообществ ЦРБ им. И.И. Пущина выросло на 7%.