

МКУ «Централизованная библиотечная система городского
округа ЗАТО Фокино»

Центральная городская библиотека имени А.Д. Старцева

Библиотечный проект «Таинственная библиотека»

КОМИКС-КВЕСТ ИГРА



г. Фокино

2023 год.

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Наименование проекта	«Таинственная библиотека» (далее проект)
Организация-координатор проекта	Муниципальное казенное учреждение «Централизованная библиотечная система городского округа ЗАТО Фокино» Центральная городская библиотека имени А.Д. Старцева
Юридический адрес	692880, Приморский край, г.Фокино, ул. Постникова, д. 19. Телефон: 8 (42339) 24-8-33, 24-3-64
Руководитель проекта	Директор МКУ ЦБС Фокино - Козырева Светлана Евгеньевна
Автор проекта	Библиотекарь отдела краеведения Центральной городской библиотеки им. А.Д. Старцева – Сокуренок Анна Александровна
Исполнители проекта	Отдел краеведения
Цель проекта	С помощью современных технологий создать новую форму работы и/или продукт, этнографической направленности, способный заинтересовать и привлечь в библиотеку подростающее поколение.
Задачи проекта	1. Определить форму подачи материала и тему для продукта. 2. Написать уникальный сценарий. 3. Подобрать яркие иллюстрации и музыкальное сопровождение. 4. Объединить полученный материал в конечный продукт. 5. Провести презентацию результатов проекта.
Сроки реализации	Август 2020 – Октябрь 2020
Целевая аудитория	Дети и подростки до 12 лет
Конечные результаты реализации проекта	Современное интерактивное издание для младших школьников (Комикс-квест игра)
Система реализации и контроля исполнения проекта	Реализацию программы осуществляет библиотекарь отдела краеведения Сокуренок А.А. Контроль за исполнением проекта осуществляет директор МКУ ЦБС Фокино – Светлана Евгеньевна Козырева

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Только научившись любить свою малую Родину, можно говорить о любви к своей стране и своему народу. В последнее время воспитание чувства патриотизма приобретает всё большее общественное значение и становится задачей государственной важности.

Культура древних славян - понятие историческое и многогранное. Она неразрывно связана с нашим временем. Культура, существовавшая больше тысячи лет назад, находит своё место и в нашем времени.

Смещение истории, традиций и местного фольклора позволяют сделать уроки краеведения для школьников познавательными и интересными, а поиск и внедрение новых форм проведения мероприятий повышает имидж библиотеки и привлекает новых пользователей.

С 2019 года в Центральной городской библиотеке имени А.Д.Старцева сотрудники отдела краеведения проводят цикл сезонных этно-краеведческих праздников: Масленица, Купала, Велесова ночь (праздник «Тыквовин»), Щедрец (празднование Нового года), где с помощью игр, конкурсов и мини-спектаклей юные читатели знакомятся с традициями, обрядами, обычаями и верованиями русского народа.

За последние десятилетия структура досуга кардинально изменилась, и чтение книг занимает в ней менее заметное место. В современной внешкольной жизни подростков книги уступают место компьютерным играм и комиксами.

Стараясь идти в ногу со временем, мы решили изменить форму подачи сложного, и скучного этнографического материала и интегрировали интеллектуальную начинку в продукт развлекательной индустрии.

В результате гибридизации компьютерной игры, комикса и русского фольклора появился новый продукт – **интерактивный комикс-квест**.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Цель проекта – с помощью современных технологий создать новую форму работы или креативный продукт, этнографической направленности, способный заинтересовать и привлечь в библиотеку подрастающее поколение.

Задачи:

1. Определить форму подачи материала: настольная игра, библио-квест, фильм и т.д.
2. Выбрать конкретную тему для продукта.
3. Написать собственный сценарий с участием узнаваемых персонажей русских сказок, продумать диалоги и загадки.
4. Подобрать из свободных интернет источников яркие иллюстрации и музыкальное сопровождение.
5. Объединить полученный материал в конечный продукт.
6. Провести презентацию результатов проекта.

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Создатели проектора:

- **библиотекарь отдела краеведения Сокуренок Анна Александровна** – сценарист, дизайнер-оформитель и автор игровых диалогов.

- **волонтер библиотеки, ученик старших классов Сокуренок Александр** – технический консультант по вопросам компьютерных программ для редактирования изображений и создания книг, с эффектом перелистывания страниц; опытный пользователь программы Flip PDF Professional 2.4.6.

В виду отсутствия в команде художника, иллюстрирование издания было выполнено за счет Интернет-ресурсов, находящихся в открытом доступе, что не противоречит законодательству Российской Федерации, т.к. материалы используются в некоммерческом проекте и распространяется бесплатно в ознакомительных целях.

Мотивация проекта:

В противовес, навязанной Западом культуры празднования так называемого «Хэллоуина», темой издания стал русский-народный фольклор и праздник древних славян «Велесова ночь», который в древности отмечали в ночь на 31 октября.

Целевая аудитория:

Комикс рассчитан на школьников младшего звена. Это текстовый квест, где развитие сюжета, интересные факты и загадки изложены в форме диалогов. В связи с этим, основное условие пользования «Таинственной библиотекой» - умение читать.

Сюжет проекта:

События разворачиваются в одну из самых волшебных ночей, когда по преданиям древних славян, открываются двери между измерениями и возможны путешествия во времени и пространстве.

Место действия выбрано не случайно, ведь в библиотеке собраны бесчисленные миры. Игроку помогает проводник – Кот-ученый – хранитель библиотечных фондов.

Объектом поиска являются книги. От злых сил и любопытных глаз их защищают герои русских сказок.

Цель игры: собрать коллекцию книг - сильнейших артефактов «Таинственной библиотеки», которые способны разрушить замыслы Тёмного мага (игрового злодея) и предотвратить смешение реальности с литературными мирами.

Интерактивное издание пестрит отсылками как на русские народные сказки, так и на массовую культуру.

Мнение технического консультанта Александра С. о разработке и дидактической ценности комикс-квеста «Таинственная библиотека»:

«Если честно, то этот мультимедийный продукт изначально не задумывался, как игра. Скорее, это можно назвать интерактивным мероприятием, рассчитанным на аудиторию младшего школьного возраста.

Всё потому, что многие концепты получившейся игры должны были лечь в основу культурно-развлекательного мероприятия для всех возрастов. К сожалению, его не удалось реализовать из-за пандемии COVID-19, бушевавшей в 2019-2020 годах.

Однако, вопреки ожиданиям, наработки отлично легли на **идею «Point and Click» квеста с элементами визуальной новеллы**. Используя Интернет-ресурсы и специализированное программное обеспечение, мы создали интерактивную книгу.

Получившаяся дидактическая разработка развивает внимательность, усидчивость, позволяет расширить кругозор: игрок вспоминает персонажей литературы, фольклора, знакомится с интересными фактами, а также немного переосмысливает старые добрые сказки...»

УНИКАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Издание создано при полном отсутствии финансирования, силами новичков-энтузиастов.

Проект – результат творческого тандема библиотекаря и волонтера культуры.

В основе сценария лежит **авторская сказка**, написанная библиотекарем отдела краеведения Сокуренок А. А.

Интерактивный продукт в игровой форме знакомит с интересными историческими и этнографическими фактами.

Главным действующим лицом является ребенок-читатель, а не персонаж игры, который должен выполнить все задания для получения положительной концовки квеста.

Игра развивает воображение, внимательность и ассоциативные связи, оттачивает навыки чтения и анализа информации. Позволяет раскрыть творческий потенциал детей при работе в группах (чтение по ролям) и учит работать в команде.

Книга в виде приложения скачивается на компьютер и не требует дополнительного подключения к интернету во время игры.

«Таинственная библиотека» может быть дополнением офлайн-мероприятия для группы детей или самостоятельным продуктом для индивидуального прохождения.

Издание интерактивный комикс-квест не имеет аналогов в Приморском крае.

РЕЗУЛЬТАТ

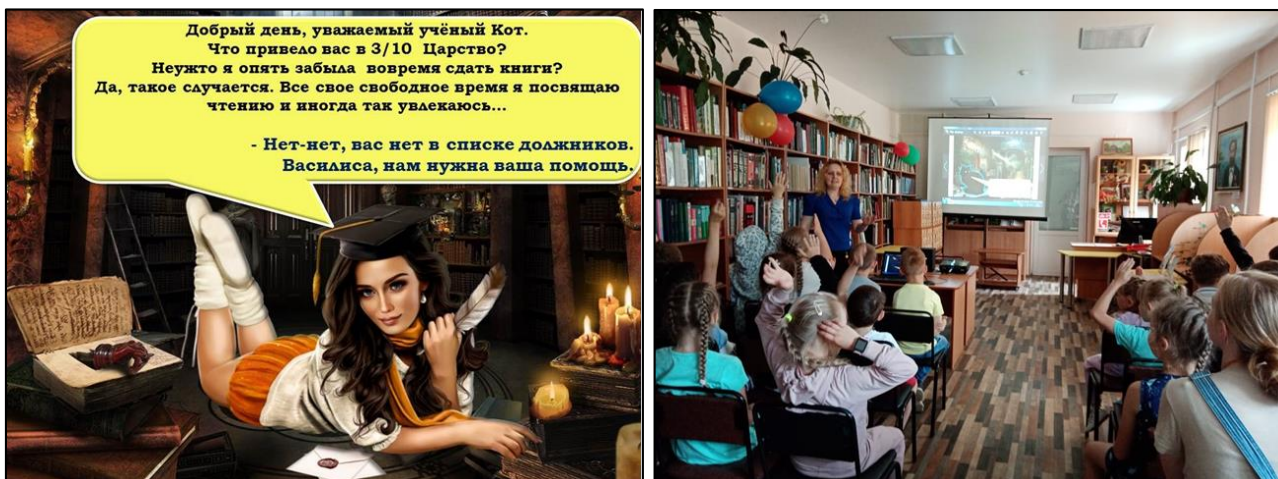
Презентация комикса прошла в октябре 2020 года во время проведения этнографического праздника «Тыклавин», который представляет собой цикл мероприятий, посвященных славянской культуре и русским народным сказкам.

Комикс-квест, вызвал интерес не только педагогов младших классов, но и родителей.

Мультимедийное издание «Таинственная библиотека», как самостоятельный продукт, было скачено пользователями из Интернет-хранилища отдела краеведения свыше **1000** раз.

В библиотеке проведено **более 30 мероприятий** с использованием комикс-квеста «Таинственная библиотека».

В период с 2021 по 2022 год интерактивный квест стал востребованным мероприятием, где дети пробуют себя в озвучке любимых персонажей, читая текст по ролям, и придумывают продолжение волшебной истории.



Кадр из игры «Таинственная библиотека» и фото мероприятия с применением комикс-квеста в работе.

Библиотекарь личным примером, новым продуктом и креативным методом работы привлекла внимание к доступной цифровой библиотечной площадке, где на бесплатной основе пользователь может создавать собственные интерактивные проекты. Посетителю предоставляется оборудованное компьютерное место и бесплатный доступ в Интернет. В комфортных условиях и при поддержке библиотекаря и волонтера, каждый желающий получает навыки создания игр и квестов на компьютере.

В 2023 году на базе отдела краеведения мы создали клуб «Бамбук» и объединили творческих подростков, желающих создавать настольные, компьютерные игры, квесты и видеофильмы.

О планах ближайшего развития проекта наш идейный вдохновитель и технический консультант Александр говорит следующее:

«... «Таинственная библиотека» - одна из самых перспективных идей. Этот проект имеет огромный творческий потенциал. Судите сами.

В октябре 2019 года мы впервые провели мероприятие «Тыквавин» и показали библио-спектакль «Велесова ночь или приключения в Тыквенном царстве, библиотечном государстве» (<https://youtu.be/HJhTANKBlaE>, сценарист Сокуренок А.А.). Это был головокружительный успех – 3 спектакля в день! История двух сказочных библиотекарей: Кота-учёного и Мыши Летучей - поразила аудиторию в самое сердце.

Более 150 человек младшего школьного возраста захотели увидеть продолжение сюжета. Так появилась «Таинственная библиотека» и новаторская идея по созданию комикс-квеста, которая была положительно встречена публикой нашего маленького городка.

Наш следующий шаг – это создание полноценной компьютерной игры библиотечной тематики в жанре Action-Adventure с элементами Hack'n Slash. Игра на исследование мира, с глубоким сюжетом, головоломками и системой ближнего боя, по примерам серий игр Devil May Cry, God of War или Prince of Persia, будет создана к 2025 году.

Ключевой фигурой игры выступит, полюбившийся юным читателям, Кот-учёный, библиотекарь и страж мира мифологии и сказок. В новых приключениях он не только защищает книжную вселенную, но и спасет лучшего друга – Летучую Мышь.

Разработка нового креативного библиотечного продукта началась в 2022 году. В настоящий момент создана альфа-версия для проверки базовых игровых механик... Впереди нас ждёт много интересной работы.»



АНОТАЦИЯ

Итак...

Мир легенд и сказочных обитателей на грани исчезновения. Только «Таинственная библиотека» может предотвратить слияние всех реальных и вымышленных миров в единое целое.

Вам предстоит совершить увлекательное путешествие по страницам интерактивного текстового комикс-квеста. Оно будет наполнено загадками и удивительными встречами с героями книг.

Только тот, кто не боится трудностей, сможет разгадать тайну библиотеки и спасти миры от погружения в хаос.

Ссылка для скачивания интерактивного комикс-квеста в формате установочного (exe) файла: https://yadi.sk/d/NVq9S_2Wb9FRxg