



**ОРГАНІЗАЦІЯ КВЕСТІВ
У БІБЛІОТЕЦІ**

Рівненська державна обласна бібліотека

Організація квестів у бібліотеці

Методичні матеріали

Рівне 2012

Ковальчук Ю. О. Організація квестів у бібліотеці: метод. матеріали / Рівнен. держ. обл. б-ка; Ю. О. Ковальчук; ред.: Л. Г. Сахнюк; відп. за випуск В. П. Ярошук. – Рівне, 2012. – 17 с.

Методичні матеріали розкривають суть поняття "квест", етапи підготовки заходу на базі бібліотеки, особливості бібліотечного квеста та його проведення, а також процеси, що виникають після реалізації заходу.

В додатках вміщено зразок сценарію, реєстраційних анкет учасників та рекламні матеріали.

Адресовано бібліотекарям міських та районних бібліотек.

ЗМІСТ

ВСТУП

Що таке «квест»?.....	4
Етапи організації бібліотечного квеста.....	5
Проведення.....	7
"Постквестовий" період.....	7
Додаток №1.....	8
Додаток № 2.....	12
Додаток № 3.....	14

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ВСТУП

В бібліотечній практиці все більшої популярності набувають ігрові форми роботи з користувачем. Їх часто застосовують для популяризації бібліотечно-бібліографічних знань, наприклад для освоєння довідково-пошукового апарату, або знайомства з відділами і послугами книгозбірні. Такий захід дозволяє не лише розповісти користувачу необхідну інформацію, а й внести практичну складову. При цьому гравець витрачає час не на навчання, а на розвагу, що також приносить ефект кращого засвоєння навичок.

Складність використання ігор полягає у підборі конкретної форми для цільової аудиторії.

Квест – це ігрова форма організації дозвілля та інформування користувача, що може бути трансформована для роботи з різними віковими категоріями.

Він може бути ефективним інструментом інформування, підтримки іміджу бібліотеки та залучення нових користувачів.

Що таке «квест»?

Квест (від англ. quest – «пошук») — розважально-інтелектуальне змагання (гра), основою якої є виконання командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених завдань.

Після виконання певної послідовності питань, переможець (той хто виконав їх усі, або найшвидше, або найбільшу кількість) отримує приз.

В процесі гри учасники отримують нові знання, навички, розвивають логічне мислення і увагу. Під час квеста організатор має можливість в ігровій формі поширити серед учасників інформацію, про свою організацію, її послуги, історію, популяризувати свою діяльність. Тобто, квест можна розглядати як ефективний інструмент непрямой реклами.

Короткий опис процесу гри.

Організатор знайомить учасників з правилами гри, розбиває їх на команди (якщо це передбачено сценарієм), визначає капітанів та розповідає передісторію, так звану, «легенду».

Гравці отримують перше завдання, побудоване у вигляді загадки чи випробування. Знайшовши вірну відповідь, або вирішивши його вони отримують інформацію про місцезнаходження наступного питання.

Наприклад: «На «збірній» вулиці Рівного знайдіть площу з фігурою, що зображує найвідомішого українського поета, біля його ніг Ви отримаєте наступну підказку».

Жителі Рівного легко здогадається, що «збірна» вулиця – це вулиця Соборна (собором на Русі називали народне зібрання), а площа з фігурою – це м-н. Незалежності та пам'ятник Шевченка на ньому, біля підніжжя пам'ятника (його ніг) слід шукати наступне завдання, яке міститиме підказку про те, де можна знайти наступне і т. д.

Останнє випробування вказуватиме на місцезнаходження головного призу квеста.

Квест може бути інтерактивним, або виконуватися дома окремо кожним учасником, реальним або віртуальним, рухливим або статичним, існують також вело-, авто- і фотоквести. Форма, яку Ви оберете для власної гри залежатиме від її мети.

Бібліотечний квест – це квест організований бібліотекою для залучення нових користувачів, або в цілях реклами.

Корисні посилання:

<http://en.cx/> - Офіційний сайт Encounter (Енкаунтер), міжнародної мережі міських ігор, типу «квест».

<http://rivne.en.cx/> - Енкаунтер у Рівному.

<http://www.dzzr.ru/> - міжнародна організація, що спеціалізується на квестах. Віднедавна відкрилася філія в м. Рівне.

<http://beket.kiev.ua/games.html> - БЕКЕТ. «Квест українською і про Україну.» Інтелектуально-розважальні ігри патріотичного спрямування.

http://www.grani-t.com.ua/ukr/grani_quest/ - он-лайн квест від видавництва «Грані-Т».

Бібліотечні квести:

<http://zounb.zp.ua/node/1465> - «Новорічний квест» Запорізької обласної універсальної наукової бібліотеки.

<http://gorod.dp.ua/news/72893> - квест-гра «Євро-2012 в Дніпропетровську: Центральна бібліотека запрошує!». Зразок анонсування гри.

<http://citylib-kirovograd.com.ua/events/events/513-2011-10-14-11-32-35> - "Великий бібліотечний квест" Кіровоградської ЦБС. Зверніть увагу на деталі: повітряні кульки, футболки бібліотекарів, хустинки учасників, стиль подачі матеріалу: небагато тексту і обширний фотозвіт.

http://bibliolisnyaka.blogspot.com/2012/04/blog-post_4261.html - Бібліотечний урок-квест "Лабіринти у книжковому морі". Приклад цікавого статичного квеста, зверніть увагу на відео.

Етапи організації бібліотечного квеста

Визначте мету проекту. Бібліотечний квест може стати ефективним засобом, що допоможе підвищити імідж бібліотеки, прорекламувати її послуги, залучити нових користувачів.

Відштовхуючись від поставленої мети **оберіть форму квеста та визначте цільову аудиторію.**

Традиційний квест – розрахований на молодіжну цільову аудиторію, ефективний для залучення нових користувачів, реклами бібліотеки.

Фотоквест підійде для залучення людей різних вікових категорій, тривалість від кількох годин до кількох тижнів, може пропагувати діяльність бібліотеки, конкретні послуги, залучати нових користувачів.

Віртуальний квест – не потребує безпосередньої участі гравців, проходить он-лайн, розрахований на аудиторію що володіє основами роботи з комп'ютером, може популяризувати послуги, знайомити з віртуальними ресурсами бібліотеки.

Подбайте про призовий фонд. Учасники квеста, особливо ті, що мають досвід участі у подібних заходах розраховуватимуть на винагороду за свою перемогу, потурбуйтеся, щоб вона була достойною, інакше учасники можуть бути розчаровані. Заручіться підтримкою партнерів: місцевих

книжкових магазинів, письменників, що можуть надати книгу з автографом, громадських організацій, що спеціалізуються на популяризації читання та книг.

Якщо немає можливості знайти партнера, спробуйте підготувати головний приз власноруч: іграшки ручної роботи, безкоштовний запис до бібліотеки, зібрання потрібаних, але цікавих книг списаних з фонду бібліотеки (їх фізичний стан може додатково підкреслити колорит квеста).

Підготуйте сценарій. Він повинен містити правила гри, легенду квеста та завдання. Приклад сценарію Ви знайдете у дод. № 1. Також не завадить поміркувати скільки часу Ви готові потратити на проведення квеста, під час самої гри доведеться за допомогою підказок ведучого регулювати його тривалість, визначити її наперед Вам не вдасться – все залежатиме від гравців.

Забезпечте аудиторію. Домовтеся зі школою чи місцевими гуртками і клубами про участь у квесті їхніх відвідувачів. Якщо маєте ресурс для зовнішньої реклами, розклейте оголошення у місцях скупчення представників Вашої цільової аудиторії. Якщо жителі Вашого краю активно використовують соціальні мережі, застосуйте їх як спосіб залучення гравців.

Можна підготувати попередні анкети реєстрації для участі в квесті: по-перше, це дасть можливість отримати контактні дані потенційних учасників, які придатяться для підтвердження їх участі, запису до бібліотеки та запрошення на наступні квести, по-друге, зацікавить користувачів, по-третє, означатиме, що людина справді хоче до Вас прийти, якщо потратила якийсь час на те, щоб зареєструватися для участі. Можна додатково підготувати анкети волонтерів бібліотеки. Зразки анкет у дод. № 2.

Розповсюдьте інформацію. Сільському бібліотекарею буде складно прорекламувати квест за допомогою зовнішньої реклами (дод. № 3) та ЗМІ, але не забувайте, що традиційний, рухливий, квест у маленькому населеному пункті вже, сам-по-собі, рекламна акція, до того ж Ви можете додати оголошення у соцмережах та усні повідомлення у школах і клубах.

Якщо є така можливість запросіть на захід представників ЗМІ, зробіть фото- та/або відеозвіт квеста; виставте його в Інтернеті (на всіх доступних Вам веб-ресурсах), роздрукуйте фото та розмістіть в бібліотеці.

Зробіть захід "атмосферним". Як і будь-яка рекламна акція, квест повинен бути видовищним. Залежно від обраної теми, він повинен передавати настрій обраної епохи, місцевості, ситуації. Для цього можна додатково підготувати музичне оформлення, слайд-шоу, або відеоряд, тематичну гостину (наприклад, для воєнної тематики можна запропонувати чаювання з алюмінієвих кружок), пригасити, або навпаки ввімкнути світло: в відтворенні

настрою ВСЕ має значення. Для всіх матеріалів, які Ви готуватимете за квестом оберіть єдиний стиль та кольорову гаму оформлення: для оголошень, "зустрічі" в соцмережах, одягу ведучого, анкет, які розсилатимете користувачам, тощо.

Проведення

Важливо слідкувати за тривалістю квеста. Основна мета заходу - гарно зарекомендувати бібліотеку в очах учасників, тому, якщо гра затягнеться краще зробити командам підказку, щоб не позбавити їх інтересу до процесу гри. Також потрібно слідкувати за дотриманням гравцями правил квеста та "загальним емоційним фоном"; у функції ведучого, в даному випадку входить підтримувати дух змагань, пригод та гарний настрій учасників.

"Постквестовий" період

Після завершення квеста опублікуйте фото та відео, відправте до місцевих газет прес-релізи, запишіть до бібліотеки учасників, напишіть листи-подяки партнерам та всім, хто допоміг в його організації. Зробіть невеличке опитування серед квестерів чи сподобався їм захід, проаналізуйте помилки та складнощі, які виникали в ході організації, поміркуйте як можна уникнути їх у майбутньому.

Додаток № 1

Сценарій "Першого молодіжного квеста обласною бібліотекою"

(Ведучий зустрічає учасників, знайомиться з ними, роздає матеріали та проводить на другий поверх. Тут він повідомляє правила гри.)

В.: Головним у Грі є Ведучий. Ведучий - це я. Мене звати_. До мене можна звертатися на ім'я або «п. Ведучий». Робити це можна у трьох випадках: за уточненнями правил, якщо помітили порушення правил і якщо виконали завдання - тоді я зафіксую час виконання, оголошу номер та назву команди і дам їй наступне завдання.

Місцем проведення квесту є приміщення Рівненської державної обласної бібліотеки, її кімнати та подвір'я. Всі кімнати, що відкриті для гри - відкриті. У гравців не буде потреби ламати двері використовувати відмички, нищити бібліотечне майно і т. п., тому робити цього не варто.

Неповага до бібліотеки, її речей, ведучого та учасників гри каратиметься дискваліфікацією всієї команди, чим це Вам загрожує я розкажу згодом.

Всі учасники і глядачі квеста повинні бути читачами бібліотеки, якщо Ви досі не зареєстровані як читач обласної бібліотеки, можете зробити це зараз, **АБСОЛЮТНО БЕЗКОШТОВНО**, в ході акції «Безкоштовний запис» на честь Всеукраїнського дня бібліотек.

Всі команди і кожен окремий їх учасник повинні виконувати правила гри, поважати ведучого, його помічників та своїх суперників.

Кожна команда повинна виконати всі завдання. Останнє виконає лише найшвидший - він і отримає приз

З питаннями можете звертатися до помічників ведучого.

(знайомство з помічниками)

В.: Отож гра складатиметься з ___ етапів ви отримаєте ___ завдань. Показниками перемоги буде вірність виконання завдань та швидкість.

Час замірятиметься з моменту старту кожного наступного завдання. Результати виконання кожного з них сумуватимуться - це і буде загальний результат команди.

Старт кожного наступного завдання у всіх команд відбуватиметься одночасно. Команди матимуть можливість отримати одну глічказку до кожного завдання. Вона коштуватиме Вам певну кількість додаткових хвилин до загального часового результату (10) та певних зусиль для Вашого Капітана. Йому доведеться виконати нескладне, але, цікаве завдання

Якщо котрась ; команд протягом довгого часу не може виконати певне завдання і вже не має підказок, вона може отримати насту .не набравши + 15 хв. до загального часового заліка.

Глядачам забороняється допомагати та заважати гравцям. Командам суворо забороняється допомагати та заважати супротивникам. Будь-які з вищезгаданих дій караються попередженням.

Якщо команда з: попередженням і без нього будуть претендувати на перемогу - перевага надаватиметься команді без попередження.

Якщо команда отримує два попередження вона буде позбавлена можливості виграти, тобто, навіть, якщо дістанеться пункту призначення першою - перемогу отримає та, що прийде наступною, після третього попередження команда підлягає повній дискваліфікації та відсторонюється від Гри.

Кожна команда повинна мати капітана та назву. Через 5 хв. всі учасники мають надати мені ці дані.

В порядку подгчі назв, я присвою командам номери. Вони жодним чином не впливатимуть на перебіг чи порядок гри.

Гра починається з моменту оголошення правил.

Правила було оголошено, правила зрозумілі?

Ви можете задати питання.

(учасники задають питання)

В.: Що ж, годі - гра розпочалася!

Перед тим як перейти до оголошення першого завдання і, безпосередньо, пошуку я маю Вам розповісти історію, завдяки якій, гра стала можливою, і про приз який ми шукатимемо.

(Ведучий розповідає легенду)

В.: В основі гри лежить загадка, причиною якої стали події, що відбулися в період Другої світової війни. У 40-х роках ХХ ст. (саме в період заснування обласної бібліотеки (1940р.) німецькими окупантами проводилася політика ревізії та привласнення предметів, що становили культурну чи історичну цінність. Їх масово вивозили з території України.

Серед них були дорогоцінні та старовинні пам'ятки писемного мистецтва, раритетні книги, стародруки, інкунабули. Ревізії підлягали також книги, що надавали інформацію про менталітет, культурні особливості та історію українців. Германія бажала вивчити свого ворога. Партії вивезених видань були величезними. Фонди архівних та бібліотечних установ України страшенно постраждали, внаслідок такого варварського ставлення.

В українців було дуже небагато шансів врятувати цінні книги. На щастя, у багатьох інформаційних установах окупанти залишали попередніх співробітників, оскільки вони краще орієнтувалися у фондах. Ці люди намагалися врятувати хоч щось з цінних видань, часом їм це вдавалося. Відвідувачі музеїв і бібліотек навіть не здогадуються якою ціною збережені деякі одиниці цих фондів.

Будівля, в якій ми з Вами знаходимося зараз, стала приміщенням бібліотеки у 1981 році, тоді сюди переправили фонд книгозбірні з попереднього приміщення. Серед книг були і залишаються примірники врятовані під час окупації. Як ви вже, певно, здогадалися - ми сьогодні шукатимемо один з них. Ваша роль - команда дослідників на чолі з капітаном, що веде пошуки дуже цінного видання, захищеного у фондах обласної бібліотеки.

(Ведучий показує запаковану книгу)

В.: Саме цю книгу Ви шукатимете.

Я не скажу, що це з видання, щоб протримати інтригу до завершення квеста, лише зазначу, що вартість цього видання...

Книга ця знайома всім і це конкретне видання - дуже і дуже вдале. Книга на момент перемоги стане іменною. Ось тут є напис «Переможцям Першого молодіжного квеста обласною бібліотекою, гравцям команди «__» підпис д-ра». Сюди ми впишемо назву команди-переможця. Я щоправда не знаю, як ви ділитимете книженцію, але, гадаю, щось придумаєте.

Гра свіч варта. Тож нехай вона розпочнеться!

Я ОГОЛОШУЮ ПЕРШЕ ЗАВДАННЯ

Наостанок маленька порада не озвучуйте вголос правильний варіант відповіді, щоб його не почули суперники та намагайтеся не давати їм жодних підказок.

В.: Завдання 1. Ваша подорож розпочнеться з кімнати, що нагадує фільми жахів. Ваша подорож візьме початок у декораціях, яким позаздрив би Аліг'ері, тільки напис буде не згори, а збоку і він не відбиратиме надію, а повідомлятиме про Ваше право володіти світом, рівнодоступне кожному з Вас. Вам потрібно відправитися у цю кімнату та з варіантів запропонованих слов'янським богом плідності, обрати вірну назву першого розділа «Божественної комедії».

(Щоб отримати підказку потрібно назвати дату переїзду обласної бібліотеки у нову будівлю. Вона сьогодні уже звучала під час оголошення правт гри, тому уважні гравці, назвуть Ті без проблем. (1981 р.))

Час пішов!

(Відповідь: зал першого поверху з головами письменників та цитатою про право доступу до інформації)

(Гравці, що вирішили завдання підходять до ведучого - він каже їм вірний їх варіант чи ні та фіксує час, якщо варіант правильний. Час записується в таблицю. Іншим гравцям оголошують: команда №_ «Назва» - успішно

закінчила перше завдання, час виконання -_, сумарний час_. Коли всі учасники знаходять відповідь на перше завдання, ведучий збирає їх, оголошує всі результати (час, проміжного переможця, к-сть попереджень та

дискваліфікацій) та наступне завдання). (На першому поверсі під головою Янки Купала три записки: «Пекло», «Рай», «Чистилище».)

(Запис результатів учасників. Оголошення переможця за підсумком двох завдань)

В.: Завдання 2. Це приміщення ріднить нашу бібліотеку з театром. Воно слугує своєрідним пропускним пунктом. Вам потрібно буде спочатку здогадатися, що це за приміщення, а потім знайти у ньому предмет, у якому знаходиться наступне завдання. Він має вкрай різнопланове використання: від застосування, при виборі перших осіб держави до утилізації.

Час пішов!

(Наступне завдання буде знаходитися під сміттевою урною в гардеробній кімнаті)

В.: Завдання 3. Якби наша бібліотека була Україною, то ця точка у бібліотеці слугувала б прикордонною заставою, його працівники були б прикордонниками, а документи, оформленням яких вони займаються називалися паспортами. Вам потрібно потрапити у цей відділ і принести звітти речовий доказ своєї присутності - «паспорт» бібліотеки.

Час пішов!

(Правильна відповідь: принести ведучому формуляр читача бібліотеки)

В.: Завдання 4. Знайдіть відділ бібліотеки, що можна порівняти з аеропортом чи перехрестям. Тут читач повинен зробити свій вибір і визначити подальший шлях. На Вас чекає те-саме. Знайдіть скриньку у якій зберігається інформація про ігри. У ній знайдіть шифр гри для справжніх чоловіків. В обмін на нього отримаєте наступне завдання. Правильну відповідь треба подати на листку читацького запиту.

Час пішов!

(правильна відповідь скринька каталога «Ігри», роздільник 75.579 «Хокей»)

В.: Завдання 5. Книги, як і люди, бувають вільними і чиймись. Людині, щоб перестати бути чияюсь потрібно розлучитися, книзі - щоб власник її відпустив. У світі існує цілий рух звільнення книг. Вам потрібно назвати цей рух та принести речовий доказ: одну з вільних книг, що є в бібліотеці.

Час пішов!

(Правильна відповідь: буккросінг, речовий доказ: будь-яка книга з полиці вільного обміну книг)

В.: Завдання 6. Щоб дістатися наступної підказки Вам доведеться знайти «Кіауіегез», як називають його латиші, саме у ньому заховано наступне завдання. Але для цього спочатку Вам доведеться перекласти це слово. До Ваших послуг фонд бібліотеки та Інтернет.

В.: Завдання 7. «Прорубуванням» ЙОГО, свого часу, займався Петро І, видно, він був таки непоганим теслю. На українському телебаченні існує дві передачі з подібними назвами. Одна з них співзвучна з інформаційно-ресурсним центром, що діє на базі бібліотеки, знайдіть відділ, у якому функціонує центр - там, до одного з НИХ. прикріплено наступне завдання.

В.: Завдання 8. У світі нашого квеста існує цілком конкретна адміністративно-територіальна одиниця, що відповідає нашій області. Якщо Ви відшукаєте її Вам нескладно буде знайти книги, у яких ми заховали наступну підказку, одна з них виявилася для автора достатньо нетиповою і, хоча, являє собою навмисну пародію на назву повісті Гоголя і викликала неоднозначне ставлення читачів, все ж користується достатньою популярністю.

В.: Завдання 9. Предмет у якому ви знайдете наступну підказку, щонайзвичайніша річ для будь-якого будинку, але він має поважну історію, подекують Пушкін після дуелі помирав саме на одному з них. В давнину, у Туреччині цим словом називали збір найвищих вельмож при султані, а Омар Хайям частенько називав ним збірки своїх віршів. Тлумачний словник Ушакова стверджує, що цим же словом можна називати не тільки Хайямівські збірки, а й будь-якого іншого поета. Ми вживаємо його як назву елемента меблевого інтер'єру.

В.: Завдання 10. Наостанок ми дамо Вам можливість відчути себе бібліотекарями - це завдання не на кмітливість, а на швидкість. Тільки сьогодні ми даємо Вам право зайти за лінію - за яку ще не ступала нога жодного читача, щоб знайти свій головний приз. У залі з якого не можна виносити книги, за стійкою бібліотекаря Ви його знайдете. Вперед!

Що ж ми маємо переможця це команда №_«_». Вітаємо з перемогою - це дійсно ознака того, що ви люди ерудовані та спритні. Зрештою як і більшість наших читачів. Ось Ваш приз - обіцяна книжечка. Ще раз вітаємо. Сьогодні наш квест завершився, але обласна бібліотека і далі тішитиме міську молодь цікавими заходами.

Додаток № 2

Анкети учасника квеста та волонтера обласної бібліотеки



Рівненська
обласна
бібліотека

м. Рівне, пл. Короленка, 6
<http://www.libr.rv.ua/>; E-mail: library@libr.rv.ua
Тел. (0362) 22-21-21

АНКЕТА УЧАСНИКА КВЕСТА РІВНЕНСЬКОЮ ДЕРЖАВНОЮ ОБЛАСНОЮ БІБЛІОТЕКОЮ

Умови участі. Квест – гра командна. У команді має бути 2-3 людини. Кожен гравець повинен відповідати таким параметрам: бути віком від 18 до 25 р., бути читачем бібліотеки* та заповнити цю анкету. Необов'язкові для заповнення поля виділено синім кольором.

Анкету надсилати на адресу: metod@libr.rv.ua

*записатися до бібліотеки БЕЗКОШТОВНО можна буде напередодні квеста в рамках акції «Безкоштовний запис», присвяченій Всеукраїнському дню бібліотек (30 вересня), що діятиме 26 вересня – 2 жовтня 2011 р.

Прізвище, імя, по батькові Чугай Віктор Васильович

Вік 18 років

Рід занять (школяр, студент) студент

Навчальний заклад, місце роботи Національний університет водного господарства та природокористування, HR-менеджер Smart People

Спеціальність Управління персоналом та економіка праці

Курс 3 курс

Звідки дізналися про квест (потрібне підкреслити): друзі, Інтернет, оголошення, інше друзі

Інший рід діяльності (хобі) пошук нового

Імена інших членів команди, назва команди (за відсутності, бібліотека сформує твою команду з тих гравців, що надіслали одиночні анкети) _____

Читацькі вподобання Українська поезія 18 століття

АНКЕТА ВОЛОНТЕРА РІВНЕНСЬКОЇ ДЕРЖАВНОЇ ОБЛАСНОЇ БІБЛІОТЕКИ

*Рівненська державна обласна бібліотека шукає молодих, цікавих та небайдужих людей для допомоги в проведенні різноманітних бібліотечних акцій та заходів **НОВОГО ФОРМАТУ**.*

Першим з них стане Молодіжний квест обласною бібліотекою.

Щоб стати волонтером потрібно:

- б) бути молодим, ініціативним та відповідальним;*
- а) бути студентом рівненського «вишу»;*
- в) заповнити та надіслати цю анкету до 20 вересня 2011 року.*

Анкету надсилати на адресу: metod@libr.rv.ua

Прізвище, імя, по батькові Чугай Віктор Васильович

Вік 18 років

ВНЗ Національний університет водного господарства та природокористування

Спеціальність Управління персоналом та економіка праці

Курс 3 курс

Ваші інтереси Громадська робота, управління кадрами, наукові розробки

Ваші сильні сторони (комунікація, комп'ютерні технології, бібліотечна справа, PR) Досвід роботи з проектами, конкурсами

Як Ви собі уявляєте волонтерську діяльність на базі РДОБ? Цікаву, корисну, нові знайомства та новий досвід

Чим би Вам хотілося займатися під час під час цієї діяльності? безпосередній нагляд та контроль за учасниками, підтримка команд та власна участь

Додаток № 3

Зразок оголошення про квест у бібліотеці

PERШИЙ молодіжний **КВЕСТ**
обласною **БІБЛІОТЕКОЮ**

1 ЖОВТНЯ
19.00

Обласна
бібліотека

(пл. Короленко, 6)
тел. 22-21-21

Зареєструватися для участі у квесті можна
заповнивши анкету на нашому сайті libr.rv.ua
та за тел. 22-21-21 чи (097)95-63-798 - Юлія Олегівна

Your Score
0