***Гусева, И.П. Разведка как она есть: Квест в библиотеке // Библиотека в школе. - 2015 . - N3. - С.18-22.***

***РАЗВЕДКА КАК ОНА ЕСТЬ***

Форма события: квест.

Целевая аудитория: 14+, 16+, 18+ (в зависи­мости от сложности и объёма информационного наполнения).

Условия, материалы и оборудование: по­мещение, в котором возможно разместить участников вокруг трёх столов, стулья по числу участников, проектор, экран, карта мира с гра­ницами государств («Политическая карта мира»).

Цели:

1. Активизировать патриотические чувства подрастающего поколения в преддверии празд­нования 70-летия Победы.

2. Привлечь внимание участников квеста к де­ятельности библиотеки как таковой.

Задачи:

*-* Раскрытие информационного потенциала библиотеки по предложенной теме.

*-* Через чтение и работу с книгой познако­мить с историей Великой Отечественной войны.

*-* Расширить информационный потенциал участников на примере исследования разведы­вательной деятельности СССР времён Второй мировой войны.

**Описание события, алгоритм действий**

Атмосфера приключения, хорошо знакомая каждому, кто смотрел захватывающие телеви­зионные фильмы «про разведчиков», - это то, что априори должно присутствовать в данном мероприятии. Все пришедшие (как положено в армии - без обсуждений и отговорок) сразу попадают в условия непререкаемой дисциплины разведывательной школы. Ах, вы не готовы стать разведчиком? - Ну что ж, как говорят в армии: «Не хочешь - заставят, не можешь - научат».

Итак, входящих в зал участников квеста встре­чает ведущий, командным голосом объявляя по­строение. Все пришедшие сюда на ближайшие 90 минут становятся учащимися разведшкол ы времён Второй мировой войны. Цель обуче­ния. .. военная тайна. Ясно одно: узнать придётся многое, и задание «за линией фронта» выполнить опасное.

Для успешной коммуникативности (как гово­рится, «для разогрева») предлагается всем встать в круг.

**Тренинговое упражнение «Снежный ком»**

Ведущий называет своё имя. Второй игрок на­зывает имя ведущего и своё имя. Третий называет имена предыдущих игроков и своё и т.д. Труднее всего придётся последнему игроку: он должен 6eз ошибок произнести имена всех участников игры и не забыть назвать своё. Для удобства можно передавать по кругу какой-нибудь предмет, как эстафетную палочку (например, мяч).

Неплохо для начала. Пора и за учёбу. Не за­бываем, что мы - будущие разведчики.

**«На первый, второй, третий - рассчитайсь!»**

Ведущий уже привычным командным голосом объявляет очередное построение: «На первый, второй, третий - рассчитайсь!». Участники произ­водят расчёт. Первые номера садятся за стол № 1, вторые - за стол № 2, третьи - за стол № 3. На столах таблички: «Внешняя разведка» (стол № 1), «Фронтовая разведка» (стол№ 2), «Контрразка» (стол № 3), и канцелярские инадлежности (цветные маркеры ш карандаши, клей, цветная бумага, ножницы, блокноты на столах № и№3).

**Информационный блок**

**• *Вводные данные № 1***

Далее необходимо, не снижая темпа, не теряя «градуса», достигнутого на предыдущем этапе, кратко довести до слушателей информацию том, что такое разведывательная деятельность, для чего она нужна сударству, какие цели преследует бое государство, осуществляя разведывательную деятельность. Сложность подачи материала соотносятся с возрастом аудитории (это относится и ко всем последующим этапам квеста).

**• *Вводные данные № 2***

Перед подачей следующей информации (го­лосом с интонацией «совершенно секретно»). Настоятельно рекомендуется всем трём группам «удесятерить своё внимание», поскольку имен­но эти данные являются базой для дальнейших действий групп. Это структура разведки СССР 1940-х годов, три её составляющие (на самом деле их больше, но для квеста рассматриваются только три). Для наглядности можно вывести на экран слайд со схемой:

Разведка СССР 1940-х годов состояла:

- из внешней разведки;

- фронтовой разведки;

- контрразведки.

Краткое описание сфер деятельности каждой и методы - вот и всё, что необходимо дать во «Вводных данных №2 ». (Не перегружайте этот блок сопутствующей информацией, для неё су­ществуют другие этапы квеста.)

Смотрим пункт 6 таблицы квеста (с. 21): *Слайд- и видеообзор деятельности внешней раз­ведки, полковой разведки и контрразведки во время Великой Отечественной войны. Роль разведки в по­беде над фашистскими захватчиками* (с использованием фото- и видеохро­ники, отрывков из популярных теле­визионных фильмов) - это ваше соло, ваша песня! Именно ваши усилия, фантазия, эрудиция, интуиция, иными словами, ваш талант позволит «втис­нуть» в небольшие временные рамки (7 мин.) весь тот огромный вклад, который внесла в общую победу над фашистскими захватчиками разведка советской России как таковая. Новый, очень популярный в молодёжной среде формат «печа-куча» очень бы здесь подошёл. Именно успешная реализация этого этапа квеста позво­лит вам воплотить в жизнь вашу цель («Активизировать патриотические чувства под­растающего поколения в преддверии празднования 70-летия Победы»).

Итак, все данные получены, начинается не­посредственная работа участников квеста. На каждый стол кладётся 2-3 книги или статьи из периодических изданий (много не надо) в со­ответствии с обозначением табличек на столах и листки с темами (см. п. 7 таблицы). Даётся 1.0 минут для изучения материалов по данной теме. Ведущий должен быть сам хорошо информиро­ван, так как участникам квеста не возбраняется задавать ведущему уточняющие вопросы.

***Интегрирование информации***

Группам выдаётся задание (на листке; п. 8 таблицы). Уточняю, что подразумевается под описанием проектных заданий этого пункта.

**• Г*руппа «внешней разведки» создаёт ин­терактивную карту «Расстановка сил во Второй мировой войне».***

На стол № 1 кладётся лист ватмана с заранее нанесёнными границами стран, плюс на стене или на экране проектора присутствует карта мира (в электронном варианте это должна быть политическая карта мира времён Второй мировой войны). На ватмане в зависимости от возраста аудитории может быть или только Европа (для 14+), или Европа + Североамериканский конти­нент + Япония (для 16+ и 18+). Притом совер­шенно необязательно точное картографическое воспроизведение границ. Всё может быть нари­совано схематично, «от руки», карандашом: суть не в этом. Соответственно рассматриваются и бо­евые действия (а это в первую очередь действия разведки). Для 14+ это: «СССР - Германия», для 16+ и 18+ это: «СССР - блок союзников (Великобритания, США) - Германия - Япония (как потенциальный геополитический соперник в «режиме ожидания»). Интегрирование для группы стола № 1 может выглядеть самым раз­ным образом - на то он и квест: из любой точки пространства информации может исходить не­сколько вариантов реализации интегрирования. Ведущий должен быть готов к тому, что участ­ники пойдут своим путём и «выдадут на гора» неожиданный результат. Единственное, что не подлежит сомнению и изменению, это «тематика группы» (соответствует надписи на табличке). Иными словами, участники могут, например, подписать на карте названия стран, участвующих в военных действиях, какие-то знаковые для дан­ных событий города, направления главных ударов той и другой стороны. Могут обозначить очаги крупных событий (битвы, конференции, например, Ялтинская или Тегеранская 1943 г.). Можно, например, красными звёздочками на­нести на карту и подписать места действий разведчиков и разведывательных сетей (Кузнецов, Зорге, «Красная капелла» и т.д.). В зависи­мости от того, чьи фамилии и события участники «вы­удили» из выданных книг или из своей головы, будет заполняться карта. Кстати, отметить Штирлица в Бер­лине очень даже хорошо (не беда, что это образ собирательный). Можно отмечать не только дей­ствия Советской разведки, но и действия Абвера (разведка Германии). Можно из цветной бумаги вырезать стрелки (или нарисовать маркерами) направлений главных ударов, основных сраже­ний или операций. Ещё раз повторюсь: события и герои для заполнения интерактивной карты могут быть не только из предложенных книг и материалов. Могут быть использованы события и герои любимых фильмов, или ранее прочитан­ных книг, или просто личные знания на эту тему. Пусть участники фантазируют, вспоминают, им­провизируют. Возможен даже футурологический вариант: что было бы, если бы:

• победила Германия;

• результатами победоносных действий Крас­ной армии воспользовались в основном союзники (США и Великобритания);

• СССР пришлось воевать на два фронта (Япония выступила союзником Германии и начала военные действия на Дальнем Востоке).

В этом случае желательно стрелки вырезать из цветной бумаги, чтобы их можно было свободно перемещать по карте.

• ***Группа «фронтовой разведки» создаёт блокнот разведчика.***

Наверное, никому не нужно объяснять, что зна­чит для фронтового раз­ведчика умение ориенти­роваться на местности, уме­ние маскироваться, знать и использовать природйые явления. Всё это равнознач­но сохранению собственной жизни, успешному выпол­нению поставленной бое­вой задачи и, в итоге, по­беде над врагом. Используя полученные при просмотре выданных книг сведения, участники группы стола № 2 создают блокнот, по­могающий фронтовому разведчику выполнить любую боевую задачу. Можно даже попробовать «замаскироваться» где-то в данной аудитории, естественно, не создавая лишнего шума и не отвлекая внимания других групп.

**• *Группа «контрразведки» создаёт комикс-памятку «Не лги мне!»***

Очень интересное задание! И полезное. При­знайтесь, ведь никто не отказался бы от возможно­сти узнать мысли собеседника. А контрразведчику это просто необходимо. На основании предло­женных к просмотру книг на столе № 3 создаётся комикс-памятка. Комикс сам по себе очень попу­лярная информационная конструкция, особенно в молодёжной среде. Не будем обсуждать, плохо это или хорошо. Это есть. Вот и на столе № 3 долж­на появиться комикс-памятка контрразведчика, благодаря которой можно с некоторой долей уве­ренности сделать вывод, что собеседник тебе врёт.

Итак, работы выполнены (напомню, за 30 минут).

По очереди происходит «защита проекта» каждой группой. Выступление по времени не ре­гламентируется, разведчик и так должен ценить время своё и своих слушателей. Форма защиты -произвольная. Аплодисменты - каждой группе.

**Получение «паролей» перед отправкой «на фронт»**

Это следующий этап (п. 9 таблицы). Каждая группа получает на бумаге «пароль», написанный азбукой Морзе. Используя лист-подсказку с рас­шифровкой азбуки, группы успешно «декодиру­ют» пароль. Пароли, соответственно, напрямую связаны со сферой деятельности каждой группы.

**Построение перед заброской «десанта» за «линию фронта»**

Этап в виде игровой ситуации «Подготовка к переходу линии фронта». Участники, выстро­ившись в ряд, выполняют следующее:

- прыгают на месте по очереди (не звенеть, не греметь, убрать из карманов);

- осматривают себя и друг друга (не «свер­кать», не «отсвечивать», не являться мишенью для снайперов);

- убирают длинные волосы, дабы «не заце­питься ими за колючую проволоку» (под бандану, заплести косу, стянуть резинкой).

**Получение «боевого задания»**

Это библиографическая составляющая квеста (подробно описана в п. 11 таблицы).

Относясь с чувством юмора к предложенной ситуации, можно описать деятельность раз­ведгрупп «за линией фронта» (в отделе катало­гизации, абонементе) ещё и таким устойчивым словосочетанием, как взятие «языка». «Языком» в данном случае является библиотекарь (или библиограф), помогающий выполнить задание данной группе разведчиков (очень интересна в данном контексте игра слов).

Из всего вышеизложенного следует вывод.

События в каждой точке запланированного действа могут пойти не так, как вы рассчитывали. Бояться этого не надо. Наоборот, коллективное творчество участников квеста говорит об их заинтересованности и независимости от устояв­шихся мнений.

В квесте участвует практически весь персонал библиотеки. И очень хорошо, если в данном конкретном случае будет явлено терпение, по­нимание и добрая воля.

Удачи!

Вопросы автору квеста можно задавать по адресу [irpetrr@mail.ru](mailto:irpetrr@mail.ru)

*Таблица квеста*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ППункт | ННаи­мено­вани рубе­жа | | Место дисло-  кации | | Описание деятельности  участников квеста | | Времен-ные затраты | |
|  |  | |
| 1 |  |  | | Построение | |  | |
| 2 |  |  | | Знакомство, тренинговое упражнения «Снежный ком» | | 10 мин. | |
| 3 |  |  | | «На первый, второй, третий - рассчитайсьЬ - формирование трёх «разведгрупп» | |  | |
| 4 |  |  | | Вводные данные № 1 «Из истории разведки» | | 3 мин. | |
| 4 |  |  | | Вводные данные № 2 «Структура разведки СССР» (упрощённый вариант: внешняя разведка, фронтовая разведка, контрразведка) | | 3 мин. | |
| 6 |  |  | | Слайд- и видеообзор деятельности внешней разведки, полковой разведки и контрразведки во время Великой Отечественной войны. Роль разведки в победе над фашистскими захватчиками (с исполь- | | 7 мин. | |
|  |  |  | | зованием фото- и видеохроники, отрывков из популярных теле­визионных фильмов и.т.д.) | |  | |
| 7 |  |  | | Работа по группам:  • группа «внешней разведки» работает по теме «Кто - враг, кто - союзник, причины и мотивы. Геополитика 1940-х»;  • группа «фронтовой разведки» работает по теме «Ориентирование на местности. Приметы»; | |  | |
|  | РРубеж  №№1 | Развед-база | | • группа «контрразведки» работает по теме «Как распознать ложь».  Дополнительно к литературе, выбранной из аннотированного спи­ска, можно использовать:  *Низ А.* Язык телодвижений: как читать мысли окружающих по их жестам / А. Пиз ; [пер. с англ. Т. Новиковой ; оформ. худож. Е. Савченко]. - М. : Эксмо, 2007. - 284, [2] с; 20 см. - (А и Б = = формула успеха). - ISBN 5-699-03505-2. | | 10 мин. | |
| 8 |  |  | | Интегрирование по группам:  • группа «внешней разведки» создаёт интерактивную карту «Рас­становка сил во Второй мировой войне»;  • группа «фронтовой разведки» создаёт блокнот разведчика;  • группа «контрразведки» создаёт комикс-памятку «Не лги мне!».  Коллективная защита проектов | | 30 мин. | |
| 9 |  |  | | Получение «паролей» перед отправкой «на фронт». «Пароли» (ключевые слова) выдаются участникам азбукой Морзе для последующей расшифровки (листы с расшифровкой знаков азбуки Морзе находятся на столе каждой группы):  • группа «внешней разведки» получает пароль **«Рамзай»;**  • группа «фронтовой разведки» получает пароль **(«Ночные дьяволы»;**  • группа «контрразведки» получает пароль **«Найди "крота"»** | | **2 мин.** | |
| 10 |  |  | | Построение перед «заброской десанта за линию фронта» | |  | |
|  |  |  | | Получение «боевого задания»: | |  | |
| 11 | РРубеж  №№2 | Фронт | | • «скрытым марш-броском проследовать» в сектор ГГ-деятельности (компьютерный центр, карточный каталог);  • «взломать базу», используя Wi-Fi (или Интернет), зайти на сайт библиотеки и по электронному каталогу, используя «пароли», найти книги. Если в библиотеке нет электронного каталога, группы рабо­тают с каталогом на бумажных носителях;  • «создать легенду»: проследовать на регистрацию и завести груп­повые читательские билеты (по одному на каждую группу);  • получить книги, найденные в каталоге | | 15 мин. | |
| 12 | РРубеж  №№3 | Развед-база | | Общий сбор на разведбазе.  Просмотр полученных книг, объяснение участниками «паролей» - ключевых слов.  Рефлексия.  Сдача участниками использованных в квесте книг.  Завершение события | | 10 мин. | |