

Управління культури, національностей та релігій
Миколаївської обласної військової адміністрації



Миколаївська обласна
бібліотека для дітей

ІНТЕРАКТИВНІ ФОРМИ МАСОВОЇ РОБОТИ В БІБЛІОТЕЦІ:

АЛГОРИТМ РОЗРОБКИ ТА ПРОВЕДЕННЯ



Миколаїв
2026

УДК 021.4:028(083.132)

Т 19

Укладачка: Валентина ТАРАСОВА

Літературна редакторка: Валентина ТАРАСОВА

Відповідальна за випуск: Тетяна ЖАЙВОРОНОК

Інтерактивні форми масової роботи в бібліотеці: алгоритм розробки та проведення : метод. посіб. / уклад. В. Тарасова. – Миколаїв, 2026. – 28 с.

У цьому виданні представлено сучасну методологію розробки та проведення інтерактивних масових заходів (квестів, брейн-рингів та вікторин) для бібліотечних закладів. Матеріал орієнтований на працівників бібліотек, методистів та фахівців з популяризації читання і цифрової комунікації. У додатках містяться приклади готових сценаріїв, які можна легко адаптувати для практичного використання.

Шановні колеги!

Сучасна бібліотека вже давно перестала бути лише сховищем книжок – сьогодні це справжній культурний, освітній та інтерактивний простір. У світі, де увага читача постійно конкурує з цифровими розвагами, нам, бібліотекарям та фахівцям з популяризації читання, важливо використовувати нові, дієві підходи. Саме тому інтерактивні форми роботи стали невіддільною та важливою частиною нашої професійної діяльності.

Цей методичний посібник створено, щоб допомогти вам зробити масові заходи яскравими, змістовними та легкими в організації. Ми зібрали практичні алгоритми розробки інтелектуальних ігор, захопливих квестів та динамічних вікторин, які допоможуть перетворити будь-яку подію на справжню пригоду для відвідувачів будь-якого віку.

У виданні ви знайдете чіткі інструкції та рекомендації щодо:

- Вибору формату та адаптації завдань під конкретну цільову аудиторію.
- Ефективного планування простору та розподілу ролей у команді.
- Використання цифрових інструментів для проведення та популяризації заходів.
- Просування подій у соціальних мережах задля залучення нових користувачів.

Сподіваємося, що ці матеріали стануть вашим надійним помічником у повсякденній роботі, надихнуть на нові креативні проєкти та допоможуть посилити статус бібліотеки як сучасного центру громади.

Бажаємо вам творчого натхнення, вдячних учасників та нових цікавих ідей!

1. Загальні засади організації масових заходів

Масовий захід у сучасній бібліотеці є фундаментальною складовою її культурно-просвітницької та соціальної діяльності. Це не просто подія в календарному плані, а потужний стратегічний інструмент, який дозволяє залучати нових користувачів, ефективно популяризувати читання та впевнено перетворювати традиційну установу на динамічний інформаційно-дозвіллевий центр громади. Щоб кожен захід досягав своєї мети та залишав глибокий слід у серцях відвідувачів, організаторам необхідно забезпечити чітку, послідовну реалізацію п'яти ключових етапів проекту.

Будь-яке успішне планування розпочинається з глибокого розуміння того, задля чого проводиться захід і хто є його головним учасником. У професійній практиці формулювання мети базується на відомому SMART-підході, який вимагає від організатора максимальної чіткості.

По-перше, мета має бути конкретною, тобто захід повинен мати чітко окреслену тематику, як-от популяризація класичної чи сучасної української літератури, екологічна просвіта або розвиток цифрової грамотності. По-друге, важливу роль відіграє вимірюваність результатів, що передбачає встановлення планової кількості учасників, очікуваних нових записів до бібліотеки чи обсягу зворотного зв'язку. Крім того, задум має залишатися досяжним у межах наявних матеріальних, технічних та людських ресурсів, а також актуальним – тобто відповідати реальним інтересам громади й сучасним соціокультурним тенденціям. Фінальним штрихом планування стає часова обмеженість, яка визначає чіткий таймінг як для періоду підготовки, так і для самого проведення.

Паралельно з визначенням мети відбувається детальна сегментація цільової аудиторії, адже кожна вікова та соціальна група має свої психологічні особливості. Діти віком до 10 років потребують виключно ігрової форми, яскравої візуалізації та динамічної зміни діяльності, оскільки їхня увага утримується в межах 40-45 хвилин. Підлітки та молодь від 11 до 18 років орієнтовані на інтерактивні технології, дух змагальності, елементи гейміфікації та активне використання сучасних гаджетів, що дозволяє подовжити захід до 60-90 хвилин. Дорослі відвідувачі та молоді професіонали натомість шукають можливостей для нетворкінгу, експертних дискусій, практичних майстер-класів та корисного обміну досвідом. Окреме місце посідає родинна аудиторія, яка вимагає специфічних інтеграційних завдань, здатних об'єднати навколо однієї ідеї абсолютно різні вікові групи.

Концепція виступає головною смисловою віссю, навколо якої вибудовується весь захід. Вона обов'язково має бути оригінальною, емоційно насиченою та

зрозумілою для відвідувача. На основі обраної концепції відбувається вибір оптимального формату зустрічі.

Для перевірки ерудиції, кмітливості та розвитку навичок командної взаємодії ідеально підходить інтелектуально-розважальний напрям, представлений брейн-рингами, квізами та тематичними вікторинами. Якщо ж організатори прагнуть розвинути в учасників логіку, орієнтування у просторі та подарувати їм яскравий емоційний досвід проживання пригоди, то вибір падає на пригодницькі квести. Для глибшого занурення в тему, навчання та обміну думками традиційно обирають освітній та дискусійний формат, що включає лекторії, методичні години та практичні майстер-класи.

Особливу увагу квест-майстер та організатор приділяють тематичному наповненню заходу. Унікальності та неповторного колориту будь-якій події додає майстерне використання елементів українського фольклору, демонології, міфологічних сюжетів або сторінок локальної історії. Водночас надзвичайно важливо гармонійно інтегрувати в сценарії сучасні світові тренди, серед яких особливе місце посідають екологічні практики та новітні цифрові технології.

Цей етап вимагає від бібліотечних фахівців ювелірної точності, оскільки він включає детальне проектування всіх наявних ресурсів та комплексну підготовку команди. Успіх майбутнього заходу напряму залежить від грамотного розподілу ролей.

Головною фігурою процесу стає координатор, який здійснює загальне керівництво, суворо контролює таймінг підготовки та оперативно вирішує будь-які нестандартні ситуації. Безпосередній контакт з аудиторією тримає ведучий або модератор, чие завдання – задавати тон події, утримувати увагу публіки, майстерно володіти ораторським мистецтвом та швидко імпровізувати. Якщо формат передбачає проведення квесту, до роботи залучаються модератори окремих локацій, які відповідають за свої автономні завдання і ретельно стежать за дотриманням ігрових правил. Надійний технічний супровід гарантує безперебійну роботу обладнання, зокрема мікрофонів, проєкторів, звукових систем, освітлення та інтерактивних екранів. Натомість медіасупровід в особі фотографа, відеооператора чи SMM-фахівця відповідає за якісну фіксацію події, організацію прямих трансляцій та створення привабливого контенту для соціальних мереж.

Важливою частиною підготовки є логістика та всебічне матеріальне забезпечення. Організатори здійснюють ретельну підготовку простору, що включає розстановку меблів відповідно до потреб заходу та функціональне зонування приміщень. Паралельно відбувається закупівля або власноручне виготовлення грального реквізиту, інформаційних роздаткових матеріалів, бейджів для ідентифікації учасників та заохочувальних призів. Естетичну завершеність

майданчику надає професійне оформлення тематичної фотозони або спеціального експозиційного куточка.

Безпосереднє проведення заходу вимагає від усієї бібліотечної команди максимальної концентрації, стресостійкості та жорсткого дотримання регламенту. Увесь процес розгортається за чітким чотирикроковим алгоритмом.

Першим кроком стає зустріч та реєстрація учасників, де панує доброзичлива атмосфера, відбувається видача бейджів, інформаційних буклетів та ознайомчих матеріалів. Далі розпочинається вступна частина, яка триває від 5 до 10 хвилин. За цей короткий час ведучий знайомить присутніх із правилами поведінки, представляє команду організаторів та робить лаконічний, інтригуючий екскурс у тему заходу, використовуючи прийоми айс-брейкінгу для розминки та зняття напруги в аудиторії.

Найтриваліша, основна частина заходу базується на двох непорушних принципах: суворому дотриманні таймінгу кожного окремого етапу чи локації та безперервному контролі емоційного стану учасників. Організатори мають делікатно підтримувати високу динаміку гри, вчасно надавати допомогу у разі виникнення труднощів та гасити можливі конфлікти. Завершується алгоритм фінальною частиною, під час якої відбувається урочисте підбиття підсумків, нагородження переможців та обов'язкова первинна рефлексія для отримання гарячого зворотного зв'язку від аудиторії.

Фінальний етап організації дозволяє об'єктивно оцінити отримані результати, помітити недоліки, вдосконалити професійну майстерність для подальшої роботи та якісно звітувати про успіх події. Для цього використовуються різноманітні методи збору зворотного зв'язку.

Безпосередньо у фіналі заходу проводиться усна рефлексія, що є живим обговоренням, під час якого відвідувачі діляться тим, що їм найбільше сподобалося чи запам'яталося. Для отримання більш глибоких та анонімних відгуків використовуються сучасні цифрові інструменти, наприклад, розміщення у просторі бібліотеки QR-кодів із посиланням на коротку електронну форму зворотного зв'язку в Google Forms. Не менш важливим є подальший відкладений аналіз активності в соціальних мережах, де критеріями успіху слугують кількість переглядів, уподобань, розгорнутих коментарів та репостів під опублікованими фотозвітами та відеороликами.

Підсумком усієї проробленої роботи стає формування внутрішньої звітності. Бібліотечний фахівець готує розлогу аналітичну довідку, додаючи до неї структурований фото- та відеозвіт, які згодом презентуються керівництву, методичним радам та зовнішнім партнерам проекту.

2. Методика розробки інтелектуальних ігор (Брейн-ринг)

Брейн-ринг – це динамічна командна інтелектуальна гра, яка поєднує елементи змагання, швидкого мислення та колективної взаємодії. Її суть полягає у тому, що команди отримують запитання від ведучого, мають обмежений час на обговорення та повинні якнайшвидше дати правильну відповідь. Перемогу здобуває команда, яка демонструє не лише ерудицію, а й швидкість реакції, логічність мислення та злагодженість дій.

Цей формат особливо ефективний для дітей віком 11-15 років, оскільки відповідає їхній потребі у змагальності, динаміці та емоційному залученні. Брейн-ринг стимулює інтерес до навчання, допомагає систематизувати знання з різних галузей і формує навички публічного виступу та аргументації власної думки.

Підготовка до гри починається з формування команд. Оптимально, коли команда налічує від чотирьох до шести учасників, адже такий склад дозволяє ефективно розподілити ролі та забезпечити активну участь кожного гравця. У межах команди можуть бути визначені капітан, який координує відповіді, «кнопочник», відповідальний за сигнал, а також учасники, що більше орієнтуються на логіку чи фактичні знання. Команди доцільно формувати заздалегідь або шляхом жеребкування, щоб уникнути упередженості. Важливим елементом є створення командної ідентичності: вибір назви, девізу та, за можливості, емблеми, що тематично відповідають змісту гри.

Ключовим етапом підготовки є розробка запитань, адже саме вони визначають якість і динаміку гри. Запитання мають бути чіткими, лаконічними та однозначними за змістом, без прихованих підказок. Важливо забезпечити різні рівні складності: від простих фактологічних до завдань, що вимагають логічного мислення, встановлення причинно-наслідкових зв'язків або асоціативного аналізу. Тематика запитань повинна бути збалансованою, щоб охопити різні аспекти теми, а їх зміст – адаптованим до вікових особливостей учасників. Для одного поєдинку зазвичай достатньо від десяти до двадцяти запитань залежно від формату та тривалості заходу.

Не менш важливим є технічне та просторове забезпечення гри. У бібліотечному середовищі необхідно створити атмосферу справжнього інтелектуального змагання, де кожен елемент працює на динаміку та точність. Для сигналізації можуть використовуватися кнопки, дзвіночки, картки або інші прості засоби, які дозволяють швидко визначити команду, що першою готова відповідати. Важливо передбачити фіксацію фальстартів, тобто передчасних сигналів до команди ведучого. Часове регулювання є обов'язковим: після озвучення питання команди отримують приблизно одну хвилину на обговорення і до п'ятнадцяти

секунд на відповідь. Для цього можна використовувати секундомір або пісочний годинник, що додатково створює візуальний ефект обмеженого часу.

Підрахунок балів здійснюється відкрито, що підтримує інтригу і залучення учасників. Зазвичай за правильну відповідь команда отримує один бал, але в разі складніших раундів або відсутності відповідей система оцінювання може варіюватися. Простір організовується таким чином, щоб команди розміщувалися одна навпроти одної, утворюючи умовний «ринг», тоді як ведучий і журі займають центральну позицію, а глядачі мають змогу спостерігати за перебігом гри.

Особлива роль належить ведучому, який фактично керує ритмом усього заходу. Від нього вимагається чітка дикція, впевненість, нейтральність і здатність швидко реагувати на ситуацію. Ведучий зачитує запитання, контролює дотримання правил, оголошує початок відліку часу та підтримує емоційний тонус гри. У бібліотечній практиці цю роль можуть виконувати як бібліотекарі, так і підготовлені старшокласники.

Журі забезпечує об'єктивність проведення гри. До його складу зазвичай входять двоє або троє осіб, які фіксують правильність відповідей, черговість сигналів, наявність фальстартів та ведуть облік балів. У разі виникнення спірних ситуацій саме журі приймає остаточне рішення, що не підлягає оскарженню.

Структура гри передбачає кілька послідовних етапів. Захід розпочинається з представлення команд, після чого можуть проводитися відбіркові раунди або одразу основні поєдинки. Основна частина складається із серії запитань, що формують окремі «бої» між командами. У разі рівного рахунку застосовуються додаткові раунди, які дозволяють визначити переможця. Завершується гра підбиттям підсумків і нагородженням учасників.

Отже, брейн-ринг у бібліотеці постає не просто як гра, а як продуманий освітній інструмент, що поєднує інтелектуальне змагання з розвитком ключових компетентностей. Він легко адаптується до різних тем і форматів, перетворюючи звичайний захід на захопливий процес пізнання, де знання рухаються зі швидкістю думки

3. Організація вікторин

Вікторина посідає особливе місце серед інтерактивних форм масової роботи бібліотеки, адже поєднує в собі доступність, динамічність і широкі можливості для адаптації під різні аудиторії. Це формат, який органічно трансформує процес перевірки знань у захопливу гру, де інтелектуальна активність супроводжується емоційним підйомом і живим спілкуванням. На відміну від більш складних інтелектуальних змагань, таких як брейн-ринг, вікторина не потребує жорсткої регламентації або складного технічного забезпечення, що робить її універсальним

інструментом бібліотечної діяльності. Вона однаково ефективно працює як у традиційному офлайн-середовищі, так і в цифровому просторі, відкриваючи можливості для залучення різних вікових і соціальних груп.

Сучасна практика організації вікторин передбачає поєднання класичних підходів із використанням цифрових технологій. У традиційному форматі ведучий озвучує запитання, а учасники відповідають усно або фіксують відповіді письмово. Такий підхід створює атмосферу безпосередньої взаємодії, де важливу роль відіграє жива реакція, інтонація, підтримка глядачів і загальний емоційний фон. Він особливо доречний у роботі з дітьми молодшого віку або в умовах, де технічні можливості обмежені. Водночас цифрові формати, які базуються на використанні інтерактивних платформ, відкривають новий вимір проведення вікторин. Учасники можуть відповідати за допомогою власних гаджетів, а результати миттєво відображаються на екрані, створюючи ефект швидкості та змагальності. Така форма особливо приваблює підлітків і молодь, адже поєднує елементи гри, технологій і соціальної взаємодії.

Ефективність вікторини значною мірою залежить від її чіткої структури та продуманого таймінгу. Оптимальна тривалість заходу зазвичай становить від тридцяти до сорока п'яти хвилин, що дозволяє утримати увагу учасників без перевантаження. Вікторина розгортається як своєрідна сюжетна лінія, де кожен тур виконує окрему функцію. Початковий етап має на меті «розігріти» аудиторію, зняти напругу та налаштувати на активну участь, тому запитання тут простіші й передбачають швидкі відповіді. Основна частина включає завдання середнього рівня складності, які можуть доповнюватися візуальними чи аудіоматеріалами, що робить процес більш різноманітним і захопливим. У наступних турах доцільно вводити складніші або тематично заглиблені запитання, які стимулюють логічне мислення, увагу до деталей і здатність аналізувати інформацію. Завершальний етап часто набуває характеру «супергри», де учасники мають можливість ризикувати, робити ставки або змагатися за вирішальні бали, що додає напруги та емоційної кульмінації.

Особливу увагу слід приділяти розробці запитань, адже саме вони формують інтелектуальний каркас вікторини. Якісне запитання – це завжди баланс між доступністю та викликом. Воно має бути сформульоване чітко, без зайвої складності чи двозначності, але водночас містити елемент інтриги, який спонукає до роздумів. Різноманітність типів запитань дозволяє підтримувати інтерес протягом усього заходу. Частина з них передбачає самостійне формулювання відповіді, інші можуть бути побудовані за принципом вибору з кількох варіантів. Важливу роль відіграють також візуальні та медійні завдання, де учасники мають впізнати об'єкт за зображенням, фрагментом чи аудіоуривком. Така зміна форматів

працює як своєрідний ритмічний пульс вікторини, не дозволяючи увазі згасати. При цьому важливо дотримуватися лаконічності формулювань і відповідності віковим особливостям аудиторії, адже надмірна складність або перевантаженість термінами можуть знизити інтерес до участі.

Не менш значущим аспектом є система оцінювання, яка повинна бути зрозумілою та прозорою для всіх учасників. Базовий принцип передбачає нарахування балів за правильні відповіді, однак для підвищення динаміки доцільно вводити додаткові стимули. Швидкість реагування може ставати окремим критерієм оцінки, що особливо актуально в інтерактивних або змагальних форматах. У деяких випадках доцільно заохочувати розгорнуті відповіді, які демонструють глибше розуміння теми. Елемент ризику, який реалізується через спеціальні раунди, додає грі стратегічного виміру, коли учасники самостійно визначають рівень своєї впевненості та готовності до ризику.

Успішність проведення вікторини значною мірою залежить від професійності ведучого, який виступає не лише організатором процесу, а й модератором атмосфери. Його завдання полягає у створенні доброзичливого середовища, де кожен учасник відчуває себе залученим і зацікавленим. Ведучий контролює дотримання правил, регулює темп гри та водночас підтримує емоційний баланс, підбадьорюючи учасників і коментуючи їхні відповіді. Короткі інформаційні довідки після правильних відповідей виконують не лише пояснювальну, а й освітню функцію, розширюючи знання учасників.

Технічний супровід, навіть у найпростішому варіанті, відіграє важливу роль у створенні цілісного враження від заходу. Візуалізація запитань і результатів допомагає краще орієнтуватися в процесі гри, а музичний супровід створює необхідний емоційний фон. Навіть легкі звукові ефекти здатні підсилити відчуття динаміки та завершеності окремих етапів. Ведення турнірної таблиці у відкритому форматі забезпечує прозорість і підтримує інтерес до фінального результату.

Отже, вікторина в бібліотечному середовищі постає як багатофункціональний інструмент, що поєднує освітню, розважальну та комунікативну складові. Вона легко адаптується до різних тем і форматів, дозволяє експериментувати з підходами і створює простір, де знання оживають у форматі гри, а кожне запитання стає маленьким викликом, на який хочеться знайти відповідь.

4. Організація бібліотечних квестів: алгоритм розробки та проведення

Квест у бібліотечному середовищі – це не просто гра, а цілісна інтерактивна модель пізнання, у якій знання рухаються разом із дітьми, ніби сторінки книги, що ожили й повели за собою. Його сутність полягає у проходженні учасниками визначеного маршруту, виконанні завдань, розгадуванні головоломок і

поступовому наближенні до фінальної мети. Саме завдяки поєднанню руху, емоцій, логіки та командної взаємодії квест стає одним із найефективніших форматів роботи з дітьми та підлітками. У бібліотеці він виконує ще одну важливу функцію: трансформує традиційний простір у динамічне середовище, де кожен відділ, кожна полиця або навіть куточок читальної зали може перетворитися на частину великої пригоди.

Основою будь-якого квесту є продуманий сюжет і легенда, які виконують роль невидимого сценарного каркаса. Саме легенда об'єднує всі завдання в єдину логічну лінію та створює емоційне занурення. Коли дитина не просто виконує завдання, а рятує загублений артефакт, шукає таємні знання або допомагає вигаданому персонажу, її мотивація зростає в рази. Тематика може бути різною і залежить від цілей заходу: від української міфології з її загадковими образами до історичних подій, літературних сюжетів чи сучасних екологічних викликів. Важливо, щоб кожна локація, кожне завдання й навіть дрібна підказка логічно впліталися в сюжет, створюючи відчуття цілісності. Для молодших дітей доречно використовувати казкову, образну мову, тоді як підліткам ближчі елементи детективу, пригодницької історії або навіть квесту з елементами розслідування.

Не менш значущим етапом є просторове планування, яке дозволяє розкрити потенціал бібліотеки як інтерактивного простору. Квест дає змогу залучити різні відділи, перетворюючи їх на окремі «станції» з власною атмосферою та функцією. Читальні зали, абонемент, медіатека чи виставкові зони можуть набувати нового змісту, стаючи частиною маршруту. За сприятливих умов доцільно використовувати і прилеглу територію, що додає руху й різноманітності. Важливо продумати логіку пересування учасників, щоб уникнути скупчення й хаосу, а також передбачити зони для короткого відпочинку. Маршрут може бути послідовним, коли команди рухаються від станції до станції у визначеному порядку, або більш вільним, коли учасники самостійно обирають послідовність виконання завдань. У старших вікових групах особливо ефективно працюють нелінійні або комбіновані моделі, де додаються цифрові елементи, такі як QR-коди чи інтерактивні підказки.

Змістовне наповнення квесту визначається системою завдань, які мають бути різноманітними й спрямованими на залучення різних типів мислення. Пошукові елементи активізують уважність і навички орієнтації в просторі, логічні завдання розвивають аналітичне мислення, а творчі й комунікативні формують уяву та вміння працювати в команді. Важливо, щоб кожна станція не перевантажувала учасників, але водночас пропонувала достатній рівень виклику. Добре продумана система підказок дозволяє уникнути ситуацій, коли команда «застрягає» на одному етапі, і підтримує загальний темп гри. Особливу увагу слід приділяти віковій

диференціації завдань, адже одна й та сама активність може бути занадто складною або, навпаки, занадто простою для різних груп.

Організація квесту неможлива без чітко розподілених ролей серед команди організаторів. Центральною фігурою виступає координатор, який контролює весь процес, стежить за дотриманням таймінгу та вирішує можливі організаційні питання. На кожній локації працюють модератори, які не лише пояснюють завдання, а й підтримують атмосферу гри, оцінюють виконання та спрямовують учасників далі. Технічна підтримка забезпечує звукове оформлення, роботу цифрових інструментів і фіксацію подій, що важливо як для аналізу, так і для подальшого представлення діяльності бібліотеки. Залучення волонтерів або старшокласників додає грі динаміки, особливо якщо вони інтегровані в сюжет як персонажі.

Часовий регламент квесту має бути чітким, але гнучким. Загальна тривалість зазвичай коливається в межах однієї–півтори години, що дозволяє зберегти інтерес і уникнути перевтоми. Кожна станція має обмежений час виконання, що підтримує динаміку й створює відчуття руху вперед. Перед початком обов'язково проводиться інструктаж, під час якого учасникам пояснюють правила поведінки, особливо важливі в умовах бібліотеки. Безпека є невід'ємною складовою організації, тому необхідно враховувати як фізичні аспекти, так і емоційний комфорт дітей. Доступність і інклюзивність також повинні бути враховані на етапі планування.

Завершення квесту має не менш важливе значення, ніж його початок. Після проходження маршруту доцільно організувати коротку рефлексію, яка дозволяє учасникам усвідомити власний досвід, поділитися враженнями та закріпити отримані знання. Саме в цей момент гра трансформується в навчальний результат. Нагородження, незалежно від формату, має бути позитивним і мотивувальним, підкреслюючи внесок кожної команди. Для молодших учасників особливо важливо створити атмосферу спільної перемоги, де головним результатом є участь і новий досвід.

Додаткові організаційні рішення можуть значно підвищити якість проведення квесту. Формування банку завдань дозволяє оптимізувати підготовку майбутніх заходів, а фото- та відеофіксація допомагає не лише звітувати, а й популяризувати діяльність бібліотеки. Залучення дітей до створення окремих елементів квесту перетворює їх із учасників на співавторів, що суттєво підвищує рівень зацікавленості. Прив'язка до календарних подій або тематичних дат додає актуальності та змістовної глибини.

У підсумку бібліотечний квест постає як багатовимірний інструмент, який об'єднує освітній зміст і захопливу форму. Він розвиває критичне мислення,

креативність, комунікативні навички та формує емоційний зв'язок із книгою і бібліотекою. У такому форматі бібліотека перестає бути лише місцем зберігання знань і перетворюється на простір відкриттів, де кожна історія може стати маршрутом, а кожен читач – дослідником.

5. Арсенал квест-майстра: від ідеї до втілення

Для створення захопливого квесту необхідні різноманітні ресурси: від простих канцелярських товарів до сучасних цифрових інструментів. Усі ці елементи в сукупності створюють атмосферу таємниці та динаміки.

Нижче наведено детальний перелік ресурсів, які стануть у пригоді для підготовки та проведення бібліотечного квесту.

Інформаційні та сюжетні ресурси

Ці матеріали формують основу гри, задають її темп та логіку.

- **Легенда (Сюжет):** Текстовий або візуальний матеріал, який пояснює мету квесту (наприклад, знайти загублену книгу, розгадати таємницю фольклорного персонажа).
- **Маршрутні листи (Карти):** Схеми або списки локацій, які учасники проходять крок за кроком. Можуть бути стилізовані під старовинні сувої, космічні карти або сучасні цифрові інфографіки.
- **Шифрувальні таблиці та ключі:** Різноманітні абетки Морзе, таблиці Цезаря, ребуси та головоломки, які допомагають розшифрувати наступну підказку.

Матеріальний та ігровий реквізит

Реквізит, який можна потримати в руках, створює відчутний ефект занурення.

- **Традиційний реквізит:**
 - **«Скриня таємниць» або сейф:** Закритий контейнер із кодовим замком, у якому зберігається головний приз або остання підказка.
 - **Ультрафіолетовий ліхтарик та невидиме чорнило:** Дозволяє заховати підказки прямо на сторінках книг чи плакатах, роблячи процес пошуку магічним.
 - **Пазли та розрізні картинки:** Завдання, де потрібно зібрати частину тексту або зображення, щоб дізнатися місцезнаходження наступної локації.
 - **Символічні предмети:** Ключі, стрічки, печатки, тематичні сувеніри-закладки, які учасники збирають на кожній станції.

- **Канцелярія та поліграфія:**

- Кольорові стікери, маркери, скотч, ножиці.
- Бейджі для учасників та організаторів різного кольору.
- Бланки для фіксації результатів, ручки та олівці.

Цифрові інструменти та медіаресурси

Інтеграція технологій робить гру сучасною та цікавою для молоді.

- **Генератори QR-кодів:** Дозволяють закодувати завдання, посилання на аудіофайли чи відеофрагменти, які учасники сканують за допомогою своїх смартфонів.
- **Telegram-боти:** Використовуються як віртуальні помічники-інформатори, які видають завдання, перевіряють відповіді та підраховують бали.
- **Google Форми:** Зручні для проміжних онлайн-відповідей або тестування, якщо квест має гібридний формат.
- **Онлайн-генератори головоломок:** Створення онлайн-пазлів, кросвордів чи віртуальних кімнат (наприклад, *LearningApps* або *Genially*).

Матеріали для створення атмосфери

Елементи, що перетворюють звичайний бібліотечний простір на ігрову зону.

- **Візуальне оформлення:** Гірлянди, тематичні плакати, штучне павутиння або зелені рослини (для екологічних та фольклорних квестів).
- **Аудіосупровід:** Добірка фонові музики (атмосферні мелодії для занурення або динамічні треки для фінального ривка).
- **Фотозона:** Оформлений куточок із реквізитом (магічні капелюхи, бутафорські пера, старовинні рамки) для створення контенту для соціальних мереж після завершення гри.

Організаційні ресурси безпеки та таймінгу

- **Секундомір / Таймер:** Для контролю часу на виконання завдань (може бути виведений на екран або озвучений ведучим).
- **Аптечка першої допомоги:** Стандартний набір із пластиром, антисептиком та базовими ліками (на випадок непередбачуваних ситуацій).
- **Питна вода:** Обов'язкова наявність кулера або пляшок з водою, особливо для тривалих квестів.

Післямова

Шановні колеги!

Створення сучасного бібліотечного простору – це спільна подорож, у якій кожен із нас виступає в ролі творця, що відкриває для відвідувачів двері у світи знань, емоцій та пригод. Ми сподіваємося, що запропоновані у цьому методичному виданні підходи, алгоритми та практичні поради стануть для вас надійним інструментом і джерелом натхнення для втілення найсміливіших ідей.

Проведення інтерактивних заходів – квестів, брейн-рингів чи вікторин – це не просто розвага. Це потужний спосіб показати, що бібліотека є живим, динамічним простором, де народжуються нові ідеї, формуються світогляди та міцніють зв'язки всередині громади. Поєднуючи традиційні формати з сучасними цифровими інструментами, ми робимо читання та навчання цікавим і доступним для кожного.

Не бійтеся експериментувати, створювати власні унікальні сюжети та адаптувати формати під потреби вашої аудиторії. Кожна проведена подія – це ще один крок до того, щоб підкреслити важливість та сучасність бібліотеки.

Бажаємо вам невичерпного творчого натхнення, вдячних учасників та нових, яскравих проєктів! Нехай кожна ваша ідея знаходить втілення, а бібліотека завжди залишається місцем, де відбуваються справжні відкриття.

Список використаних джерел

1. **Закон України «Про бібліотеки і бібліотечну справу»** [Електронний ресурс] : від 27.01.1995 № 32/95-ВР // Верховна Рада України. – Режим доступу : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/32/95-%D0%B2%D0%BF>.
2. **Бібліотечний маркетинг та SMM-комунікації в умовах цифровізації : методичні рекомендації** / [авт.-уклад. : фахівці Національної бібліотеки України імені Ярослава Мудрого]. – Київ : НБУ ім. Ярослава Мудрого, 2023. – 45 с.
3. **Гейміфікація в культурно-освітній діяльності : посібник для працівників бібліотек та клубних закладів** / за заг. ред. М. І. Коваленка. – Київ : Ліра-К, 2022. – 128 с.
4. **Інтерактивні технології проведення масових заходів** // Методичний вісник публічної бібліотеки. – 2024. – № 2. – С. 14-22.
5. **Квест-технології в бібліотечному просторі : від теорії до практики : метод. матеріали** / [уклад. О. В. Павленко]. – Харків : ХОДБ, 2023. – 36 с.
6. **Мережеві та цифрові інструменти для роботи з молоддю** // Цифрова бібліотека : зб. наук. пр. – 2025. – Вип. 4. – С. 89-104.

7. **Обрядовість та міфологія українців у сучасних соціокультурних проєктах** : монографія / В. П. Кононенко, Л. М. Шевченко. – Львів : Світ, 2022. – 215 с.
8. **Організація проєктної діяльності бібліотек з використанням SMART-підходу** // Бібліотечна планета. – 2023. – № 1. – С. 28-32.
9. **Простір, що надихає: сучасні підходи до зонування бібліотеки** : метод. рек. – Київ : УБА, 2024. – 52 с.
10. **Сторітелінг у бібліотечній роботі : інструменти впливу на читацьку аудиторію** / І. А. Романенко. – Київ : Самміт-Книга, 2024. – 96 с.

Додатки

У цьому розділі зібрано практичні матеріали, які допоможуть вам одразу перейти до втілення ідей. Тут представлено готові зразки сценаріїв для брейн-рингу, вікторини та квесту, які ви можете адаптувати під специфіку вашої аудиторії та ресурси бібліотеки.

Сценарій Брейн-рингу «Історія України: від князів до сьогодення»

Організатори: Миколаївська обласна бібліотека для дітей

Цільова аудиторія: діти 11-15 років (5-9 класи)

Кількість учасників: 2 команди по 5 осіб (оптимально) або по 4-6 осіб

Тривалість гри: 45-55 хвилин

Мета: активізувати знання з історії України, розвивати швидкість мислення, командну роботу, патріотизм та ерудицію в ігровій формі.

1. Підготовка до гри

Матеріальне забезпечення:

- Сигнальні кнопки (або кольорові картки/прапорці: червоний і синій).
- Секундомір (або таймер на телефоні/проекторе).
- Табло для ведення рахунку (маркерна дошка або великий аркуш).
- Мультимедійний проектор (за можливості) для оформлення та візуальних підказок.
- Музичний супровід: гімн України (на початку та в кінці), козацькі або патріотичні мелодії для антрактів.
- Призи: дипломи, книжки з історії України, солодощі, значки або закладки з патріотичною символікою.

Формування команд: Команди формуються заздалегідь або за жеребкуванням. Кожна команда обирає:

- Назву (наприклад: «Київські князі», «Запорозькі лицарі», «Січові стрільці», «Незалежні орли»).
- Капітана.
- Девіз і емблему (домашнє завдання або 5 хвилин на підготовку).

Журі: 2-3 особи (бібліотекарі або старші волонтери). **Ведучий:** бібліотекар з гарною дикцією, який добре знає правила та історію.

2. Правила гри (оголошує ведучий)

- Гра складається з 4 раундів + раунд капітанів.
- Після зачитування питання команди мають **60 секунд** на обговорення.
- Першою відповідає та команда, яка першою натиснула кнопку (або підняла картку). Якщо відповідь неправильна – право відповіді переходить до суперників.
- За правильну відповідь – **1 бал**. У разі фальстарту (натискання до слів «Час!») – мінус 1 бал.

Додатки

• Якщо жодна команда не дає правильної відповіді – ведучий оголошує відповідь і питання не оцінюється.

• Усі рішення журі – остаточні.

3. Хід гри

Вступна частина (5-7 хвилин)

Звучить урочиста музика. Зал оформлений у жовто-блакитних тонах, портрети історичних діячів, мапа України.

Ведучий: Добрий день, шановні друзі! Сьогодні в стінах Миколаївської обласної бібліотеки для дітей ми проводимо інтелектуальну гру Брейн-ринг на тему «Історія України: від князів до сьогодення».

Учасники сьогодні – справжні ерудити, які люблять історію своєї країни. Вони змагатимуться в швидкості думки, знаннях та командній роботі.

Прошу команди представитися!

(Кожна команда: назва, девіз, коротке привітання, капітан представляється).

Ведучий: Правила ви вже знаєте. Головне – бути уважними, швидкими та поважати один одного. Нехай переможе найерудованіша команда! Готові? Почнемо!

Раунд 1. «Факти і дати» (прості питання, 8-10 запитань)

Мета: розігріти команди, перевірити базові знання.

Приклади запитань:

1. Які легендарні брати та сестра вважаються засновниками Києва? *(Відповідь: Кий, Щек, Хорив і Либідь)*

2. У якому році відбулося хрещення Київської Русі? *(Відповідь: 988 рік, князь Володимир Великий)*

3. Хто з київських князів отримав прізвисько «Мудрий»? *(Відповідь: Ярослав Мудрий)*

4. Що означає слово «козак»? *(Відповідь: вільна людина)*

5. Назвіть першу столицю Запорозької Січі. *(Відповідь: острів Хортиця)*

6. Який гетьман уклав Переяславську угоду 1654 року? *(Відповідь: Богдан Хмельницький)*

7. Коли Україна проголосила незалежність? *(Відповідь: 24 серпня 1991 року)*

8. Яка битва 1651 року завершилася Білоцерківською угодою? *(Відповідь: Берестецька битва)*

Раунд 2. «Впізнай постать» (середньої складності)

Ведучий може показувати портрет (на проекторі або роздрукований) або давати опис.

Додатки

1. Цього князя називали «Сонце землі Руської». Він розгромив половців і склав «Повчання дітям». Хто це? *(Відповідь: Володимир Мономах)*
2. Перший Президент Української Народної Республіки. *(Відповідь: Михайло Грушевський)*
3. Гетьман, який створив першу українську Конституцію 1710 року. *(Відповідь: Пилип Орлик)*
4. Провідник ОУН, символ боротьби за незалежність у ХХ столітті. *(Відповідь: Степан Бандера)*

Раунд 3. «Логіка та асоціації» (складніші питання)

1. «Князь, який запровадив перші монети зі своїм зображенням і хрестив Русь». Про кого йдеться? *(Відповідь: Володимир Великий)*
2. Яка подія 1919 року символізує об'єднання українських земель? *(Відповідь: Акт Злуки УНР і ЗУНР, День Соборності – 22 січня)*
3. Назвіть дві причини, чому Переяславська угода 1654 року має різні оцінки в історії. *(Відповідь: можливі варіанти – тимчасовий військовий союз або початок втрати незалежності. Приймається обґрунтована відповідь).*

Раунд 4. «Бліц» (швидкі питання без обговорення, 30 секунд на відповідь)

Команди відповідають по черзі або хто швидше. 6-8 питань.

Приклади:

- Коли ліквідували Запорозьку Січ? (1775 рік)
- Хто автор «Енеїди»? (Іван Котляревський)
- Яке свято козаки особливо шанували? (Покрова Пресвятої Богородиці, 14 жовтня)
- Яка подія 1932-1933 років стала трагедією українського народу? (Голодомор)
- Коли прийняли Конституцію України? (28 червня 1996 року)

Раунд капітанів (фінальний, 3-4 питання)

Капітани відповідають по черзі без обговорення з командою. Питання складніші, по 2 бали.

Приклади:

1. Назвіть трьох гетьманів України XVII–XVIII століть і одну ключову подію, пов'язану з кожним.
2. Порівняйте значення хрещення Русі та проголошення незалежності 1991 року для української державності.

4. Підбиття підсумків та нагородження (5-7 хвилин)

Ведучий: Дякуємо обом командам за яскраву гру, знання та спортивний дух!

Історія України – це наша спільна спадщина, якою ми маємо пишатися.

Додатки

Журі оголошує рахунок. Нагородження: дипломи «Переможець Брейн-рингу», «Найкращий ерудит», «Найшвидша реакція» тощо. Кожному учаснику – заохочувальний приз або книжка.

Закінчення: Звучить Державний Гімн України (або його фрагмент). Ведучий дякує учасникам, глядачам і запрошує на наступні заходи бібліотеки.

Додаткові рекомендації для бібліотекаря

- Підготуйте 25-30 запитань + 5 запасних.
- Для молодших (11-12 років) спростіть питання, додайте візуальні підказки.
- Для старших (14-15 років) додайте більше аналітичних завдань.
- Записуйте гру на відео (за згодою батьків) для бібліотечного архіву або соцмереж.
- Після гри проведіть коротке обговорення: «Що нового ви сьогодні дізналися?»

Сценарій інтелектуальної вікторини «Стежками пращурів: таємниці української міфології»

Організатор: Миколаївська обласна бібліотека для дітей

Вікова категорія учасників: 11–16 років

Тривалість: 45–60 хвилин

Формат: Командна гра (4–5 команд по 3–5 осіб). Може проводитися як в офлайн-форматі (в читальному залі), так і в гібридному/онлайн-форматі через Google Meet чи Zoom.

Мета: Популяризація української культури, знайомство з міфологією, розвиток командної роботи та логічного мислення підлітків.

1. Підготовчий етап (до початку гри)

Оформлення простору (для офлайн): Виставка книг з української міфології та казок, декорації (імітація лісу, гілочки калини, рушники).

Технічна підготовка (для онлайн/офлайн): Презентація з ілюстраціями до кожного раунду, таймер, бланки для відповідей (або доступ до Google-форми).

Формування команд: Учасники об'єднуються у команди та обирають капітана, вигадують назву, пов'язану з українськими міфічними істотами (наприклад, «Мавки», «Перуни», «Характерники»).

2. Хід заходу

Вступне слово ведучого (Бібліотекар)

Додатки

«Вітаємо вас, юні дослідники! Сьогодні ми вирушаємо у захопливу подорож до витоків нашої культури. Українська міфологія – це не просто казки, це цілий світ, створений нашими пращурами, де кожен струмок, ліс чи зоря мали свою душу. Сьогодні ми перевіримо, наскільки добре ви знаєте світ українських богів, духів та магічних істот. Бажаємо вам успіху, нехай перемаже найуважніший!»

Основна частина: Раунди вікторини

Раунд 1: «Пантеон слов'янських богів» (Бліц)

Кожна правильна відповідь – 1 бал. Час на обговорення – 15 секунд.

Питання: Як звали верховного бога слов'янського пантеону, покровителя грому, блискавки та військової справи?

Відповідь: **Перун.**

Питання: Бог сонця, світла та родючості, який, за легендами, щовечора запливає на човні за обрій. Як його ім'я?

Відповідь: **Дажбог** (або Ярило).

Питання: Цей бог вважався покровителем худоби, торгівлі та багатства, а також володарем підземного царства. Хто він?

Відповідь: **Велес.**

Питання: Богиня кохання, краси та весни в українській міфології.

Відповідь: **Лада** (або Льоля).

Раунд 2: «Міфічний бестіарій» (Описовий раунд)

Ведучий зачитує опис, команди мають вгадати істоту. Правильна відповідь – 2 бали.

Опис: Цей дух оселяється в домі, охороняє родину, допомагає по господарству. Але якщо його розізлити або образити, він починає ховати речі та шуміти ночами.

Відповідь: **Домовик.**

Опис: Дівчата-утоплениці, які живуть у річках, озерах або на деревах. У травні вони виходять на берег, розчісують свої зелені коси та можуть залоскотати перехожого до смерті.

Відповідь: **Русалки** (Мавки).

Опис: Володар лісу, охоронець дерев і тварин. Він може змінювати свій зріст – ставати вищим за дерева або меншим за травинку.

Відповідь: **Лісовик.**

Опис: Велетенський птах, який у слов'янських міфах живе на вершині Світового дерева. Своїм співом він може лікувати або забирати в інший світ.

Відповідь: **Гамаюн** (або Сирин, Алконост).

Раунд 3: «Магічні предмети та символи»

Питання з вибором правильного варіанта. Правильна відповідь – 1 бал.

Додатки

Питання: Яку квітку, за легендою, потрібно знайти в ніч на Івана Купала, щоб отримати надзвичайні здібності та багатство?

- А) Конвалію
- Б) Папороть
- В) Ромашку

Питання: Дерево, яке вважалося в українській міфології вісню Всесвіту, що з'єднує світ людей, світ богів і світ мертвих:

- А) Береза
- Б) Верба
- В) Світове дерево (Дуб)

Питання: Який музичний інструмент у міфах та казках часто наділяли магічною силою, здатною зачаровувати навіть лісових хижаків?

- А) Сопілка
- Б) Бандура
- В) Трембіта / сопілка (приймаємо обидва варіанти, але акцент на сопілці)

Раунд 4: Капітанський конкурс «Загадки від Мольфара»

Участь беруть лише капітани команд. Правильна відповідь – 3 бали.

Завдання: Розшифруйте назву істоти, що є уособленням зла або нечистої сили у слов'ян, і згадайте, звідки походить цей вираз (підказка: «сірий...»):

Відповідь: Вовкулака (людина, здатна перетворюватися на вовка).

3. Підсумкова частина

Підрахунок балів: Журі (працівники бібліотеки) підбиває підсумки. Поки журі працює, ведучий проводить коротку вікторину з глядачами (або розгадування кросворду).

Оголошення результатів: Нагородження переможців дипломами та призами (книги, закладки для книг, солодоші).

Рекомендації для організаторів

Література для підготовки: Рекомендується перед заходом підготувати книжкову виставку. Учасникам можна порадити такі видання:

«Українська міфологія» (В. Войтович);

«Міфи та легенди давніх українців»;

Сучасні дитячі енциклопедії української міфології.

Зворотний зв'язок: Після завершення гри запропонуйте учасникам поділитися враженнями та обрати улюблену міфічну істоту.

«ЕкоМісія: Врятуй Південний Буг» (сценарій квесту)

Мета квесту: сформувати екологічну свідомість і відповідальне ставлення до довкілля; розширити знання про екологічні проблеми регіону (Миколаївщина, річка Південний Буг, Чорне море); розвинути командну роботу, логічне мислення, креативність і практичні еко-навички; показати, що кожен може бути «екогероєм».

Вік учасників: 11-15 років (6-8 клас).

Кількість учасників: 4-6 команд по 4-6 дітей у кожній (загалом до 30-36 осіб).

Тривалість: 60-75 хвилин + 10-15 хвилин на підбиття підсумків.

Місце проведення: приміщення бібліотеки (читальний зал, хол, абонемент – залежно від можливостей).

Легенда квесту (вступ)

Ведучий (еколог-бібліотекар у зеленому жилеті або з екоаксесуарами):

«Привіт, друзі! Сьогодні до бібліотеки надійшов терміновий сигнал SOS від річки Південний Буг. Через забруднення, сміття, неправильне використання ресурсів і втрату біорізноманіття наша головна річка Миколаївщини слабшає. Якщо ми нічого не зробимо – постраждають і Буг, і Чорне море, і вся природа нашого краю.

Ви – спеціальна **ЕкоМісія** бібліотеки. Ваше завдання – пройти 6 станцій, виконати місії, зібрати **5 ЕкоЖетонів** (або набрати максимум балів) і отримати **«Код порятунку річки»**. Тільки так ми врятуємо Південний Буг!

Готові стати екогероями? Тоді вперед!»

(Звучить мотивуюча музика, наприклад, звуки природи або динамічний трек. Кожна команда отримує **маршрутний лист** і стартовий жетон.)

Станції квесту (6 станцій)

Станція 1. «Сортуй правильно!» (Сміття та переробка)

Місце: абонемент або хол.

Завдання: Перед командами – мішок «змішаного сміття» (підготовлені чисті відходи: пластик, папір, скло, метал, органічні відходи – можна використовувати макулатуру, пластикові пляшки, кришечки тощо).

Завдання: за 4 хвилини правильно розсортувати сміття в 5 контейнерів.

Додаткове питання: «Які 3 види відходів найчастіше забруднюють Південний Буг і Чорне море?» (пластик, мікропластик, побутове сміття).

Оцінка: 5 балів за ідеальне сортування + 2 бали за правильну відповідь.

Додатки

Факт для ведучого: В Україні лише близько 6-10% сміття переробляється. Кожна правильно відсортована пляшка – це економія ресурсів.

Станція 2. «Вода – кров планети» (Водні ресурси)

Місце: читальний зал біля полиць з науковою літературою.

Завдання: Вікторина + практичне завдання.

Питання (приклад):

- Скільки води витрачається на виробництво однієї джинсової пари? (близько 8000 літрів)
- Чому Південний Буг зараз потребує захисту?
- Назвіть 3 способи економії води вдома.

Практика: зібрати «ланцюжок забруднення» – розкласти картки в правильній послідовності (від джерела забруднення до наслідків для моря).

Оцінка: до 7 балів.

Станція 3. «Ліс – легені Землі» (Біорізноманіття та ліси)

Місце: Абонемент.

Завдання: «Збережи дерево»: з макулатури створити корисну річ (закладку, пакунок для подарунка, паперовий горщик для розсади тощо) за 5 хвилин.

Загадки або ребус про червонокнижні рослини/тварини Миколаївщини (наприклад, степовий орлан, тюльпан Шренка, види ковили).

Питання: «Чому вирубка лісів у верхів'ях Бугу впливає на нас?»

Оцінка: 6 балів (3 за креативність виробу + 3 за знання).

Станція 4. «ЕкоДетектив» (Забруднення та клімат)

Місце: конференц-зал або окрема кімната.

Завдання: Розслідування: командам дають 6-8 карток з описами екологічних злочинів (викид сміття в річку, спалювання листя, використання одноразового пластику тощо). Треба визначити «винуватця» і запропонувати альтернативу.

Швидке завдання: «Що з цього можна замінити на екологічне?» (показують фото: пластикова трубочка → металева, пакет → авоська тощо).

Оцінка: 7 балів.

Станція 5. «Енергія майбутнього» (Енергозбереження та відновлювальна енергія)

Місце: хол або рекреація.

Завдання:

Додатки

Гра «ЕкоЛанцюжок»: команда по черзі називає способи економії енергії (не можна повторюватися). Хто зупинився – вибуває.

Практика: зібрати міні-модель «сонячної панелі» або вітряка з підручних матеріалів (палички, папір, пластикові кришечки).

Питання: чому Миколаївщина має великий потенціал для сонячної та вітрової енергії?

Оцінка: 6 балів.

Станція 6. «Моя ЕкоОбіцянка» (Фінальна креативна станція)

Місце: центральний зал або біля виходу.

Завдання: Кожна команда за 3 хвилини створює **гасло** або **міні-плакат** «Як я можу врятувати Південний Буг» (можна використовувати готові маркери, папір, стікери).

Презентація гасла (30-40 секунд).

Оцінка: до 8 балів (за креативність, оригінальність і реалістичність).

Підбиття підсумків

Ведучий збирає всі маршрутні листи, підраховує бали.

Нагородження: Переможці отримують дипломи «ЕкоГерої Південного Бугу» + невеликі екологічні призи (закладки з насінням, екосумки, блокноти з переробленого паперу, насіння квітів тощо).

Всі учасники – сертифікати учасників або наклейки «Я – ЕкоДруг бібліотеки».

Фінальне слово: «Пам'ятайте: невеликі щоденні зміни – сортування сміття, економія води, відмова від одноразового пластику – це і є справжня ЕкоМісія. Ви вже сьогодні зробили крок до порятунку нашої річки!»

Рекомендації для організаторів

Підготовка: заздалегідь підготуйте картки, мішки зі сміттям, маршрутні листи, жетони/бали.

Ведучі: 2-3 людини (один веде загальну частину, інші – на станціях).

Матеріали: мінімальні та екологічні (використовуйте те, що вже є в бібліотеці).

Адаптація: якщо група менша – можна зменшити кількість станцій. Якщо більше часу – додати рухливі естафети на вулиці (якщо є двір).

Зв'язок з бібліотекою: на кожній станції розмістіть 1-2 книги з екологічної тематики з рекомендацією взяти почитати.

Для нотаток

Для нотаток

