

Энкаунтер — новая форма дистанционной работы с детьми и молодёжью по краеведению

Краеведческую деятельность библиотек трудно переоценить, ведь именно библиотеки являются хранителями важной краеведческой информации и вместе с тем самыми доступными учреждениями для всех категорий пользователей. С развитием сайтов, социальных сетей и мессенджеров образовалось огромное количество различных каналов информации, и они стали определять интересы, увлечения и сознание молодого поколения. Краеведам сегодня трудно: перед ними стоит сложная задача — внедриться в это инфополе. Конкурировать сложно, но стать частью этой среды необходимо. Поэтому главный принцип здесь не «чем больше, тем лучше», а «качество и актуальность». В поисках новых путей продвижения краеведческих материалов библиотеки нередко выходят за пределы сутобо библиотечных форм и ведут активную сетевую работу. Мероприятия краеведческой тематики часто проводятся с использованием компьютерных технологий в форме видеуроков, медиавикторин, экскурсий и прогулок, что делает их более привлекательными для детей и молодёжи и переключает внимание с одного вида деятельности на другой, дополняя визуалом полученную информацию.

Учитывая большую популярность социальных сетей, мессенджеров и цифровизации в целом, творческая команда сотрудников ЦГБ имени Н. Островского Комсомольска-на-Амуре решила выпустить интерактивную онлайн-игру «Историко-краеведческий энкаунтер “17 фактов 27 региона”». Энкаунтер был разработан на платформе мессенджера Telegram на основе чат-бота.

Энкаунтер — это приключенческая, творческая и интеллектуальная игра, которая проводится в реальном мире на улицах города. В отличие от классического энкаунтера, игра «17 фактов 27 региона» проходила онлайн и охватывала территорию всего Хабаровского края. Игра содержала задания, связанные с эпохой открытия и становления Дальнего Востока России и Хабаровского края, и была ориентирована на жителей любого региона России, интересующихся историей Хабаровского края, от 14 лет. Принять участие в энкаунтере можно было в декабре 2024 года.

В энкаунтере было 17 заданий разной степени сложности, и пройти весь путь необходимо было за 1 час 30 минут. Прошедшие энкаунтер за меньшее время могли завершить его досрочно, но на результат игры это не влияло. Принять участие в игре можно было только дистанционно на компьютере/планшете (предпочтительно) или мобильном телефоне, воспользовавшись приложением или веб-версией Telegram.

Для подведения итогов и выявления победителя была разработана шкала оценивания. Максимальное количество баллов, которое мог набрать участник энкаунтера, — 100 (по ходу маршрута на каждой точке можно было заработать от

нуля до восьми баллов), причём количество полученных баллов варьировалось от количества взятых подсказок. Если подсказки не использовались, можно было получить максимальные 10 баллов. Если использовалась одна подсказка, то можно было получить от четырёх до восьми баллов. Если правильный ответ был дан после использования третьей подсказки, то участник получал один балл. При этом третья подсказка являлась прямым ответом на вопрос. Поэтому энкаунтеры могли пройти абсолютно все участники, весь вопрос состоял в том, с каким количеством баллов они закончат игру. По сумме баллов выявлялись победители, участники и лауреаты. Так как игра была создана в мессенджере, необходимо было убедиться в наличии стабильного Интернета и полутора часов свободного времени.

В команду создателей энкаунтера вошли следующие специалисты:

- 1) методисты (идея, инструкции, координация и тестирование);
- 2) библиографы (подготовка вопросов и тестирование, работа с аудиторией);
- 3) инженер по сайту (разработка алгоритмов чат-бота и техническое сопровождение).

Сначала в дело вступили специалисты методико-библиографического отдела. Они разработали концепцию мероприятия. Было решено создавать энкаунтер-путешествие по Хабаровскому краю. А так как в крае 17 районов, то количество точек (вопросов) определилось само собой: их было 17 — отсюда и такое название. Для качественной подготовки заданий специалисты использовали справочную, художественную и историческую литературу. Список этой литературы был сделан приложением к энкаунтеру, чтобы участники могли подготовиться к трудной «схватке», ведь некоторые вопросы были действительно достаточно сложными. Разработкой и составлением вопросов специалисты занимались примерно два месяца.

После того как была продумана концепция игры и разработаны вопросы, в дело вступил наш технический специалист — инженер по сайту, он же программист. Он создал файл с кодом проекта. В редакторе кода, на языке программирования Python и библиотек к этому языку, был создан телеграм-бот. Создание бота заняло примерно две-три недели. Создание чат-бота — платная услуга. Цена нефиксированная, зависит от длительности работы бота, а стоимость — от хостинга. Работа нашего энкаунтера была рассчитана на один месяц, и этот месяц активной работы стоил примерно 1,5 тысячи рублей.

Для создания (оформления) вопросов энкаунтера были использованы две сторонние программы: LearningApps (программа для создания интерактивных викторин) и Puzzel.org.

LearningApps — это бесплатный онлайн-сервис, разработанный в Германии. С его помощью можно самостоятельно создавать приложения с целью проверки и закрепления полученных знаний. Он предоставляет возможность получения кода для того, чтобы интерактивные задания были помещены на страницы сайтов, где проводится викторина/конкурс.

Достоинства LearningApps:

- сервис бесплатный;
- большой выбор заданий;
- любые упражнения других пользователей можно использовать в качестве шаблона;
- лёгкое создание упражнений.

Недостатки:

- дизайнерское оформление может не подходить к вашим задумкам;
- перевод на русский язык выполнен не полностью и не совсем качественно.

Программа Puzzel.org условно бесплатна, то есть бесплатные опции включают два занятия в вашем аккаунте и 60 игровых сессий в месяц. Попробовать Puzzel.org можно даже без аккаунта. Программа работает на русском языке и очень удобна, однако не все инструменты в ней бесплатны.

Перед запуском энкаунтера мы анонсировали мероприятие в социальных сетях и на сайтах города, размещая ссылку для участия. Пройдя по ней, участники попадали на страницу энкаунтера и подтверждали своё намерение принять участие в игре. После подтверждения участников встречали «Правила игры», в которых подробно описывались все условия и нюансы участия. Затем у участника запрашивали электронную почту, на которую приходил сертификат участника. Как только почта подтверждалась, участнику предлагалось «выкупить» карту, по которой проходил маршрут нашего энкаунтера. В викторине использовалось несколько видов заданий:

- работа с картой;
- вопросы с иллюстрацией;
- текст с пропущенными словами;
- ребус;
- вопросы на логику;
- тетрис;
- просмотр фильма;
- кроссворд;
- пазл (пятнашки).

Разнообразие заданий позволяет концентрировать внимание, избегая фактора «засмотренности».

За месяц активной работы в энкаунтере приняли участие 72 команды Хабаровского края. Опыт работы показал, что создание викторины такого формата — дело трудоёмкое, но интересное. Новые виды работы всегда привлекают внимание и имеют большой отклик, поэтому, если вы обладаете трудовыми и временными ресурсами, ЦГБ имени Н. Островского Комсомольска-на-Амуре рекомендует использовать мессенджер Telegram и чат-боты для проведения краеведческих онлайн-мероприятий в вашей библиотеке.