

CZU [796.1:008]:027.52(478-25)=135.1

## CITY QUEST „CHIȘINĂUL SMART. DESCOPERIM ORAȘUL LUDIC ȘI DISTRACTIV PRIN TEHNOLOGII”

*Ludmila PÂNZARI,*  
*director adjunct al BM „B.P. Hasdeu”,*

*Taisia FOIU,*  
*șefa Secției „Memoria Chișinăului” a BM „B.P. Hasdeu”*

Promovarea cunoștințelor despre istoria locală, moștenirea istorică și culturală a orașului este realizată prin diferite metode. City quest-ul este o experiență unică, o formă interactivă intelectuală și distractivă de petrecere a timpului liber în oraș.

În afară de aspectul de cunoaștere a istoriei locale, City quest-ul include și elementul de team building. City quest de tip „team building” este o activitate esențială pentru consolidarea coeziunii echipei, în timp ce participanții descoperă orașul într-un mod distractiv și original. Echipele descoperă locuri puțin cunoscute și neobișnuite din oraș. Această activitate, organizată în aer liber, care durează de la 1 oră până la 1 oră 30 de minute, permite participanților să (re)descopere orașul lor dintr-un unghi nou, întărind în același timp legăturile dintre colegi. Această activitate permite să se dezvolte abilități esențiale de comunicare, strategia de echipă și rezolvare a problemelor în timpul unei imersiuni totale în mediul urban.

City quest-ul evoluează pentru a oferi experiențe din ce în ce mai captivante. Astăzi, City quest-urile sunt interactive, organizatorii folosesc tehnologii inovatoare (gadget-uri, smartphone-uri și dispozitive mobile, rețele sociale, tehnologie QR și VR etc.), care atrag tinerii activi și curioși. Participanții sunt invitați să rezolve puzzle-uri și să facă față diferitelor provocări, folosind smartphone-urile lor, în timp ce explorează străzile și cartierele orașului.



Experiența Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu” în organizarea unui City quest team building în cadrul Colocviilor de vară se raportează la anul 2012. „Elementul consolidator a fost aniversarea a 135-a de la fondarea Bibliotecii Municipale «B.P. Hasdeu», pentru a cărei reușită se va implica toată suflarea umană a bibliotecii noastre. Primul pas în șirul lung al acțiunilor de fortificare și revitalizare a *Echipei Hasdeu* a fost „CITY\_QUEST Teambuilding – Crearea unei echipe creative, care a avut ca scop consolidarea echipei manageriale Hasdeu. Obiectivele City quest-ului au fost: exploatarea a cinci domenii (din cele 33) de competență a Euroreferențialului; punerea în valoare a 10 (din cele 20) de aptitudini ale Ghidului de competențe; facilitarea interacțiunii creative și colaborative între participanți; petrecerea timpului interesant, distractiv și diferit. City quest-ul a dat posibilitatea membrilor *Echipei Hasdeu* să-și dezvolte competențe și abilități profesionale în afara zidurilor, în afara domeniului – în comunitate. Chișinăuienii au văzut bibliotecari mândri de instituția lor, au auzit multe despre *Echipa Hasdeu*, s-au implicat, au fost receptivi, au ajutat, au crezut în jocul nostru – era un *reality show* «Biblioteca în comunitate»», scria ex-directorul BM Lidia Kulikovski în articolul *ECHIPA HASDEU: elemente constitutive și distructive într-o echipă*<sup>1</sup>.

A fost o experiență frumoasă, iar ideea de a transforma acest gen de activitate într-o tradiție s-a păstrat și s-a realizat. Astfel, la 17

<sup>1</sup> KULIKOVSKI, Lidia. *Echipa Hasdeu: elemente constitutive și distructive într-o echipă*. Online. Disponibil: <https://echipahasdeu.wordpress.com/2012/06/18/echipa-hasdeu-elemente-constitutive-si-distructive-intr-o-echipa/> [accesat 05.08.2024].

ie iulie 2024, Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” a organizat un eveniment sub genericul *City quest – Chișinăul SMART. Descoperim orașul ludic și distractiv prin tehnologii*. Evenimentul a fost organizat în cadrul Colocviilor de vară cu genericul „Transformarea digitală: experiența utilizatorilor la bibliotecă” și a fost dedicat celei de-a 588-a aniversări a primei atestări documentare a Chișinăului. În același timp, sarcinile și resursele utilizate în City quest s-au bazat pe prioritatea anului 2024 pentru BM – transformarea digitală.

La City quest, care s-a desfășurat între orele 8.30 și 12.00, au participat 22 de bibliotecari, împărțiți în 4 echipe. Astfel, la joc au participat următoarele echipe:

– **Echipa „Cutezătorii”**

Slogan: *De la ploaie până la nori, noi suntem cutezători!*

– **Echipa „Cod galben”**

Slogan: *Per aspera ad astra.*

– **Echipa „Red library”**

Slogan: *Redescoperă orașul cu Red library!*

– **Echipa „4Chișinău”**

Slogan: *Unda verde Chișinăului*

Participanții au fost familiarizați cu *regulile jocului* care includeau:

- o denumire și un slogan reprezentativ;
- un Pașaport de identitate în care facilitatorul marca rezultatele echipei;
- un traseu specific de parcurs cu două provocări, ghidate de un facilitator (în caz de necesitate, echipa primea un indiciu suplimentar);
- pentru fiecare provocare îndeplinită, echipa obținea 15 piese de puzzle pe care trebuia să le adune pentru a asambla în final o imagine;
- câștiga acea echipă care ajungea prima la final.



Jocul a fost organizat și arbitrat de către colaboratorii Secției „Memoria Chișinăului”, cu asistența Secției Tehnologia Informației.

De menționat că procesul de organizare a City quest-ului a durat trei săptămâni, iar experiența City quest-ului precedent, organizat în 2012, a fost de mare ajutor.

În procesul de pregătire a evenimentului, bibliotecarii au examinat subiectul și au cercetat zona din centrul Capitalei, ținând cont de faptul că sarcinile, indicii și provocările trebuiau să se refere la locații (argumente ale transformării digitale), care solicitau utilizarea tehnologiilor moderne.

După mai multe ședințe, au fost:

- stabilite cinci locații, luându-se în calcul distanța dintre ele;
- măsurată și creată schema traseului, astfel încât grupurile să nu se intersecteze;
- calculat timpul traseului și succesiunea locațiilor;
- adunate și testate zece provocări;
- în caz de dificultate la îndeplinirea sarcinii, au fost oferite indici suplimentari;
- pregătite două sarcini de cunoaștere, logică, atenție și ingeniozitate oferite de facilitator între locații;
- aleși patru facilitatori din cadrul colaboratorilor Secției „Memoria Chișinăului”, care explicau regulile și ofereau indicii pentru următoarea locație la care trebuie să ajungă echipa.

Sloganul City quest-ului (*Chișinăul SMART. Descoperim orașul ludic și distractiv prin tehnologii*) s-a regăsit în punctele traseului și în provocările propuse participanților :

1. Agenția de Guvernare Electronică;
2. Panou electronic cu GPS de la Stația Teatrul de Operă și Balet „Maria Bieșu”;
3. Cartea interactivă din Muzeul Național de Istorie a Moldovei;
4. Mediacor, în cadrul Universității de Stat din Moldova;
5. Clădirea fostului Hotel „Suisse” și raftul virtual.

După startul evenimentului, primul lucru care i-a surprins pe participanți erau sarcinile – și aici a fost inclus elementul „tehnologii”. Pentru a înțelege conținutul sarcinii, participanții trebuia să o traducă cu ajutorul IA din finlandeză, maghiară, cehă, olandeză, lituaniană. Unii au fost confuzi, au încercat să înțeleagă, au găsit cuvinte familiare, alții și-au dat seama rapid cum să traducă cu ajutorul telefonului mobil și a aplicațiilor de IA. De exemplu:

*Lähellä informatiivista indikaattoria, jonka päälle jokainen astuu ja joka kertoo etäisyyksistä, paikka, jossa voi tehdä kuvitteellisia matkoja... on ammattilaisten tiimi, jonka ansiosta valtion linjaukset, projektit ja alustat, e-transformaatioaloitteet syntyvät. (limba finlandeză)*

*În preajma unui indicator informativ, pe care calcă toată lumea, și care informează despre distanțe, un loc unde poți face călătorii imaginare... se află echipa de profesioniști datorită căreia apar politici de stat, proiecte și platforme, inițiative de e-transformare.*

Participanții, în fiecare locație, au fost provocați să execute niște sarcini sau să găsească răspunsuri la întrebări. Aici, colegii din Secția „Memoria Chișinăului” au dat dovadă de o abordare creativă și inovativă, ținând cont de transformarea digitală. Pentru facilitarea identificării locațiilor și obiectelor, au fost pregătiți indicii. Dar, în multe cazuri, ele nu au fost necesare, deoarece echipele și-au demonstrat cunoștințele, inventivitatea și creativitatea.

Exemple de provocări:

- realizarea unui selfie;
- scanarea codului QR și identificarea locațiilor din preajmă;
- efectuarea unui sondaj expres despre soluțiile digitale implementate în Chișinău în beneficiul locuitorilor;
- mimarea cuvintelor fără a utiliza sunete și limbaj;
- căutarea în catalogul electronic a cărților pe tema „Transformarea digitală”, utilizând cuvinte-cheie relevante;
- descifrarea unui text în emoji (primele strofe ale unui cântec despre Chișinău);
- identificarea surselor online care permit să aflăm despre orașul Chișinău fără ghid turistic;
- utilizarea raftului virtual din bibliotecă în regăsirea și rezervarea cărților.

Sfârșitul evenimentului a fost încununat de impresiile participanților și facilitatorilor, care au povestit despre momentele hazlii de care au avut parte și despre provocările îndeplinite pe traseu.

### **Comentariile facilitatorilor**

*Irina CEBAN,  
șef sector, Secția „Memoria Chișinăului”*

Când am aflat că secția noastră trebuia să organizeze City quest-ul, prima mea reacție a fost ambivalentă: pe de o parte, deși am auzit că există City quest-ul, nu am participat niciodată la așa

ceva, dar trebuie să-l organizezi; pe de altă parte, ceva nou este întotdeauna interesant, este o experiență nouă, o provocare nouă.

Familiarizându-mă cu subiectul, m-am întors în copilărie și mi-am amintit de un joc la care am participat de mai multe ori: *Zarnița*. City quest-ul mi s-a părut un format nou, o competiție, în cadrul căreia echipa va îndeplini diverse sarcini și va rezolva probleme intelectuale neordinare.

O nouă provocare suplimentară a devenit și tema City quest-ului: *Chișinăul smart*. Trebuia să căutăm soluții inteligente în oraș, pe care să le folosim: panoul solar pietonal în Scuarul „Mihai Eminescu” și harta-aplicație TravelAnt, QR-coduri, panoul electronic cu GPS la stațiile de așteptare a transportului public etc.; am folosit Google Maps și aplicații de traducere online.

Am așteptat cu nerăbdare sfârșitul jocului ca să văd dacă am reușit să facem ceea ce ne-am dorit. Așteptările mele s-au confirmat: am văzut multe emoții și bună dispoziție în echipele care au ajuns în locația mea (Agenția de Guvernare Electronică): majoritatea membrilor echipelor au venit la mine oboșiți, dar zâmbitori!

A fost interesant pentru mine să urmăresc cum au căutat echipele răspunsuri: două echipe au folosit toți indicii oferți.

Am observat, de asemenea, că, în ciuda faptului că echipele s-au format aleatoriu, a fost vizibilă munca bine coordonată și clară a echipelor – ECHIPELOR ADEVĂRATE, care au lucrat armonios, amiabil, creativ. Toți participanții au fost inteligenți, uniți, creativi, mai ales când au prezentat *produsul...*

Noi, echipa de organizatori a City quest-ului, eram foarte preocupați ca jocul să le fie pe plac participanților, cu atât mai mult că am organizat un astfel de eveniment pentru prima dată. Prin urmare, în partea finală, a fost plăcut să aud că echipelor le-a plăcut jocul. Am fost încântată să aud de la reprezentanții echipelor că sarcina pe care am propus-o (text codificat în emoji) a prezentat interes. M-a surprins că participanții au sugerat organizarea unor astfel de evenimente și în continuare.

\*\*\*

Victoria CORCODEL,  
bibliograf, Secția „Memoria Chișinăului”

Pentru mine, participarea la City quest a fost o experiență nouă. Știam că este un joc interactiv pentru tineri și atât...

Pentru început, am hotărât, împreună cu colegile mele, să aflăm despre această noțiune destul de cunoscută, dar puțin înțeleasă de noi. Am aflat că cuvântul „quest” în traducere din limba engleză înseamnă „căutare”; că jocul presupune nu numai calcul și sistematizare, dar și inteligență, multe cunoștințe în toate domeniile; presupune anumite reguli care cer să fie respectate.

Au fost mai multe scenarii. Puțin ne-a speriat tematica „digitalizarea Chișinăului”. Vreau să menționez că toată secția s-a implicat activ și cu o deosebită seriozitate. Ne duceam să verificăm locațiile, să monitorizăm durata atât în timpul orelor de muncă cât și după; fotografiam locația. Fiecare aducea câte o idee. În cadrul mai multor ședințe au fost dezvoltate cinci indicii și zece provocări frumoase, interesante.

După cum am scris mai sus, pentru mine a fost o experiență deosebită, cu multe plusuri. Am aflat foarte multe informații utile și curiozități despre orașul nostru. Fiind angajată din luna aprilie la bibliotecă, mi-am cunoscut colegii din filiale, am înțeles că echipa Secției „Memoria Chișinăului” este o echipă unită și că nu am greșit când am ales să rămân să lucrez în această secție. M-am convins că bibliotecarii de la Biblioteca Municipală sunt niște persoane ingenioase, agere – foarte ușor traduceau textele din diferite limbi, scanau QR-coduri, găseau locația potrivită, făceau față provocărilor.

Consider că a fost o activitate interesantă, informativă, distractivă și cu un impact pozitiv pentru toți participanții la joc, precum și pentru Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu”.

\*\*\*

*Andrei VEREBCEAN,  
bibliograf, Secția „Memoria Chișinăului”*

În cadrul City quest-ului organizat de către BM „B.P. Hasdeu”, participanții au dat dovadă de ingeniozitate și spirit de echipă. Analizând modul în care lucrează echipele și felul în care sunt transmise informațiile, am constatat existența unui grad înalt de coagulare și compatibilitate în rândul angajaților BM „B.P. Hasdeu”. Am fost plăcut surprins de faptul că participanții s-au arătat a fi interesați de exercițiul „mimarea” și au executat rapid această sarcină. Trebuie să menționez existența unei atmosfere de prietenie și amuzament în fiecare grup. Totodată, participanții

și-au demonstrat capacitățile de comunicare în cadrul unui mic sondaj de opinie despre inovațiile digitale în viața orașului nostru. Cel mai des trecătorii își aminteau de următoarele inovații: panouri informative digitale în transport public și în stații de așteptare, WI-FI gratuit în unele zone, QR-coduri, instalații cu panouri fotovoltaice, semafoare cu boxă pentru anunțarea schimbărilor în trafic etc.

Concluzionând, pot afirma cu încredere că activitatea *City quest 2024* a consolidat colectivele de muncă din bibliotecile subordonate BM „B.P. Hasdeu” și au ridicat gradul de coeziune și compatibilitate între toți angajații instituției noastre.

\*\*\*

*Evelina SCHIN,  
bibliograf, Secția „Memoria Chișinăului”*

În calitate de facilitator în cadrul *City quest*-ului, în locația cea mai îndepărtată de finiș (Mediacor, situat în campusul Universității de Stat din Moldova), am avut ocazia să cunosc majoritatea colegilor din filialele bibliotecii și să descopăr amplasarea acestei instituții. Am avut o responsabilitate uriașă, emoții din prima secundă, momente hazlii și memorabile alături de fiecare echipă ce urma să ajungă la locație și să îndeplinească provocările.

Echipele și-au conturat esența prin numele și sloganul ales, ceea ce i-a ajutat în rezolvarea provocărilor, dat fiind faptul că s-au adaptat ușor atât la condițiile meteo din ziua respectivă, cât și la limita de timp pe care o aveau la fiecare sarcină. În aceeași măsură, am învățat de la colegii mei că neajunsurile mele pot fi transformate în puncte forte la următoarea etapă, pentru că indiferent de situație echipa este gata să se descurce mereu.

Legătura dintre fiecare membru de echipă a creat un ansamblu și, în adevăratul sens al cuvântului, au conturat portretul unui bibliotecar iscusit și descurcăreț în orice situație. Impresionant a fost faptul că, indiferent de căldura infernală de afară, toți participanții emanau dispoziție bună și chef de a descoperi și învăța ceva nou despre orașul în care trăiesc.

Acest eveniment mi-a demonstrat faptul că un bibliotecar poate fi considerat și un super-erou, iar o echipă întreagă din bibliotecari poate rezolva orice mister. Deci, bibliotecarii de la BM „B.P. Hasdeu” au dat dovadă de profesionalism și au arătat, încă



o dată, că pot face echipă în rezolvarea fiecărei provocări, fie asta un City quest sau orice sarcină întâlnită în activitatea zilnică din bibliotecă.

### **Comentariile participanților**

*Valentin ASTAFI, Biblioteca „O. Ghibu”*

Cu toate că au fost provocări dificile, echipa noastră a participat cu entuziasm la joc. Mulțumim organizatorilor.

*Nadejda COJOCARU,  
Centrul Academic Internațional Mihai Eminescu*

A fost foarte interesant. Am participat pentru prima dată la un joc interactiv. Am aflat multe lucruri interesante. Mi-a plăcut că trebuia să imaginez drone.

*Stefanida MOȘUL*

Вы знаете, друзья, мне уже почти 70 с маленьким хвостиком, но я сегодня почувствовала себя ребенком. Все было супер, мне очень понравилась интерактивная форма. Я обратила внимание на многие вещи, которые раньше не замечала. Мне есть чему поучиться.

*Ludmila STOIANOVA, Biblioteca „A. Donici”*

Eu am descoperit încă un leu în Chișinău... Am fost impresionată, când o fetiță de 10 ani mi-a spus despre panoul digital de pe terenul de fotbal.



*Lidia KULIKOVSKI, formator, BM „B.P. Hasdeu”*

Ar fi bine să facem acest fel de joc în format team building de 2 ori pe an. Este o nouă modalitate de a vedea lucrurile, de a le vedea altfel. Bibliotecarul asta trebuie să dezvolte.

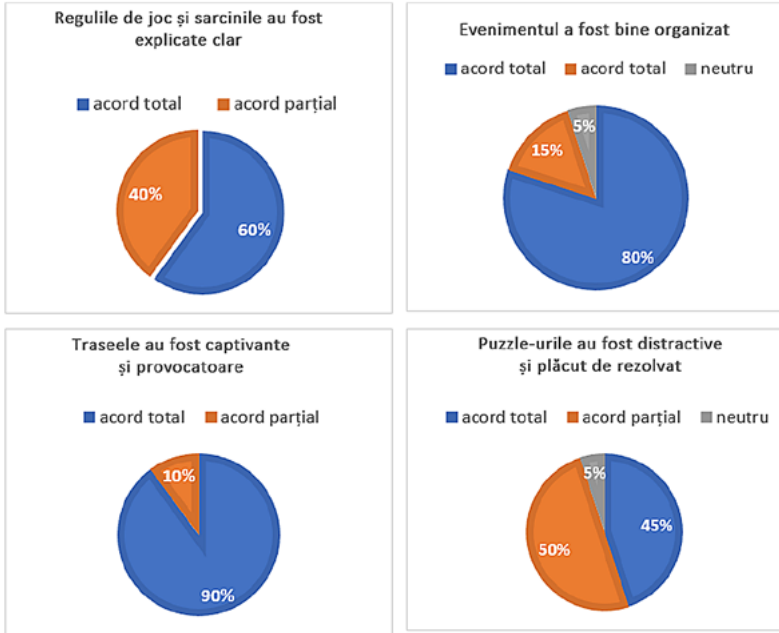
### Sondaj

Realizarea unui sondaj de opinie prezintă unul dintre elementele de bază în procesul de evaluare a unei activități. Pentru a evalua evenimentul, a fost elaborat un sondaj privind realizarea City quest-ului cu genericul „Chișinău SMART. Descoperim orașul ludic și distractiv prin tehnologii” (17 iulie 2024).

Sondajul conținea 23 de întrebări. În cadrul sondajului, au fost chestionați 20 persoane din 22 participante, fapt ce permite elaborarea unei analize, care va sta la baza elaborării unor metode de perfecționare a feedback-ului dintre facilitatori și participanți.

Analizând rezultatele sondajului, observăm că doar 30% din cei implicați au participat anterior la astfel de activități. Astfel, pentru majoritatea participanților, City quest-ul a fost o experiență nouă.





Totodată, participanții au avut preferințe diferite în raport cu locațiile din itinerar. Astfel, participanții au ales locațiile preferate în felul următor:

1. Agenția de Guvernare Electronică – 35%;
2. Stația Teatrul Național de Operă și Balet „Maria Bieșu” – 25%;
3. Muzeul Național de Istorie a Moldovei – 15%;
4. Mediacor (Universitatea de Stat din Moldova) – 15%;
5. Biblioteca Municipală „B.P. Hasdeu” – 10%.

Răspunzând la întrebările din chestionar, participanții au menționat că activitățile în cadrul City quest-ului i-au făcut să descopere lucruri neobservate până acum. Pe lângă aceasta, participanții au avut posibilitatea să observe calități noi în comportamentul colegilor săi, fapt ce favorizează crearea unui colectiv unit și eficient.

25% dintre participanți au catalogat activitatea drept una *utilă și relevantă*, iar 75% – drept una *foarte utilă și relevantă*. Majoritatea participanților au rămas impresionați de posibilitatea lucrului în echipă, oferită de City quest (50%) și de însăși ideea organizării acestui eveniment (20%).

Pe lângă datele prezentate în diagrame, 95% din respondenți au fost *total de acord* cu următoarele afirmații: am dobândit

cunoștințe și abilități noi; am descoperit aspecte noi și interesante despre orașul Chișinău; City quest-ul a încurajat comunicarea, colaborarea și lucrul în echipă; activitatea City quest a fost originală și inovativă.

Având în vedere cele menționate anterior, dar și analizând datele din diagrame, putem concluziona că activitatea City quest „Chișinău SMART. Descoperim orașul ludic și distractiv prin tehnologii” a avut un rol benefic în dezvoltarea spiritului de echipă și coeziunii corporative în rândul angajaților filialelor BM „B.P. Hasdeu”.

Un alt aspect menționat de participanți a fost posibilitatea de a-și dezvolta competențele digitale pe parcursul îndeplinirii sarcinilor din cadrul City quest-ului. Totodată, această activitate inovativă i-a ajutat pe participanți să descopere aspecte noi despre orașul Chișinău și a stimulat curiozitatea în raport cu studierea istoriei capitalei noastre.

### **Concluzii**

Un City quest are un impact semnificativ în mai multe domenii: emoțional, social, cultural, inclusiv asupra echipei și instituției. City quest-urile oferă participanților oportunitatea de a afla lucruri necunoscute despre istoria, cultura și arhitectura orașului în care locuiesc, într-un mod interactiv și distractiv, stimulând gândirea critică și rezolvarea de probleme.

City quest-ul, fiind o activitate recreativă, reduce stresul și oferă o pauză în activitate, îmbunătățește starea de spirit prin explorare, stimulează descoperirea potențialului personal, comunicarea eficientă și clară între membrii echipei și dezvoltă sentimentul de apartenență organizației.

City quest-urile ajută la promovarea moștenirii culturale a orașului: scot în evidență povești vechi și noi, locuri mai puțin cunoscute, încurajează respectul și aprecierea față de patrimoniu.

Fiind un eveniment care a provocat atâtea emoții pozitive, City quest-ul, va intra în gama de activități a Bibliotecii Municipale „B.P. Hasdeu”.