

Департамент образования
администрации города Нижнего Новгорода
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества Советского района»

**Методическая разработка
«Организация и
особенности проведения квизов»**

Составитель:
Тимофеева Екатерина Сергеевна,
педагог-организатор

Нижний Новгород

2024

Аннотация

В методической разработке дается понятие «квиза», истории его появления, этапов подготовки, примерных раундов, а также приводится личный опыт проведения. В приложении добавлены материалы, проводимых квизов.

Данная работа окажет помощь педагогам, заинтересованным в организации и проведении данной формы работы в своих учреждениях.

Разработка выполнена на основе опыта работы в по данному направлению 2021-24 уч. годах.

Методическая разработка «Организация и особенности проведения Квизов» может быть использована в образовательных учреждениях и учреждениях дополнительного образования.

Введение

Одной из эффективных форм внеурочной работы является проведение викторин, так как дети в большинстве своем проявляют интерес к соревновательным видам деятельности. Викторины обладают большими возможностями по созданию благоприятных условий для раскрытия личностного потенциала учащихся, повышению учебной мотивации, развитию умений сотрудничать, проявлять смекалку, эрудицию. В ходе игры они могут проявить инициативность, творчество, любознательность, стремление знать и уметь больше других.

Квизы являются одной из разновидностей викторин и в последнее время получают все большую и большую популярность. Сейчас их применяют не только для развлечения, но и в образовательной деятельности, на тренингах, мастер-классах.

Почему же эта форма проведения досуга стала так популярна? Прежде всего, это возможность проявить свои интеллектуальные способности, окунувшись в соревновательную атмосферу. И конечно, такое развлекательное соревнование решает несколько задач одновременно:

- в процессе игры происходит сближение коллектива;
- укрепляется командный дух;
- у отдельных участников проявляются лидерские качества;
- время проводится ярко и весело.

Цель: оказать методическую помощь в подготовке и проведении квизов.

Ожидаемые результаты: овладение методикой подготовки и проведения квизов.

Новизна предлагаемой работы в том, что используя данную методическую разработку любой желающий сможет познакомиться с формой работы и внедрить ее в свою педагогическую практику.

История появления квизов

Квиз – это командно-интеллектуальная игра, не требующая специальной подготовки. Слово «Квиз» происходит от английского quiz и означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников (команд) отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является "викторина".

Термин впервые появился в 1781 году и стал использоваться в обиходе как эпитет для обозначения странного или неординарного человека. Спустя немного времени слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований.

Существует легенда, что в 1791 году владелец театра в Дублине некий Ричард Дэйли, поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Дэйли нанял людей, которые расписали весь Дублин словом «квиз». Непонимающие горожане без усталости спрашивали друг друга, что значит это словечко. Так, по легенде, новый термин вошел в оборот.

В России же в 1928 году в журнале «Огонёк» впервые был использован термин «викторина» – наиболее близкий по значению к слову «квиз» в русском языке. Член редакции журнала Михаил Кольцов придумал такое звучное название для специального журнального раздела, наполненного ребусами, загадками, шарадами, кроссвордами, составителем которых был некий Виктор Микулин, также работавший в «Огоньке». От его имени и произошло слово «викторина». Позднее у термина нашли и иные корни – от латинского «виктор», что значит «победитель». Слово быстро вошло в обиход для обозначения разного рода настольных игр, в которых надо отвечать на вопросы из разных областей знаний.

С 1975 года викторина уже ассоциируется именно с игрой «вопрос-ответ», в которой правильные ответы награждались баллами-очками, а победители получали призы. Позднее игра завоевала популярность и на телевидении, обрела массовый характер.

Согласно Книге рекордов Гиннесса, самая масштабная викторина состоялась в городе Гент в Бельгии. В ней приняли участие более 2 тысяч человек. Публика поделилась на группы, после чего путем отбора участники отсеивались на пути к финалу.

Популярные телепередачи «Что? Где? Когда?», «Кто хочет стать миллионером», «Своя игра» также являются вариантами квиза, обладая огромным числом приверженцев. Таким образом, игра квиз заполонила весь мир, являясь интересным способом времяпрепровождения и будучи как дружественным, так и вполне профессиональным соревнованием.

Квиз, как форма массовой работы с учащимися

Игра является командной, в команде может участвовать от 4 до 8 человек, оптимальное количество участников - 6. Командам необходимо выбрать капитана, который будет писать правильные ответы на бланках. Следует отметить, что капитаном может быть не обязательно самый эрудированный участник команды, а самый коммуникабельный, который может правильно вести обсужде-

ние. Любая командная интеллектуальная игра по факту является мозговым штурмом, т.е. в команде должны или могут быть:

- генераторы идей - самые эрудированные участники,
- критики - люди с критическим и логическим мышлением,
- логики - люди с логическим и аналитическим мышлением,
- модератор/ капитан – участник, который ведет обсуждение и принимает решение о правильности ответа.

Квиз может существенно варьироваться в зависимости от места и условий проведения, возможностей игроков, их количества, а также призов. В конечном итоге, разновидностей викторины - огромное множество, и жестких правил эта разновидность игр не имеет.

КВИЗ состоит из нескольких раундов или туров. Каждый раунд (тур) носит индивидуальный характер и состоит из вопросов, на которые нужно дать ответ в течение установленного времени (обычно 1 минута).

Базовый сценарий подбирается изначально по предпочтениям игроков, их интересами и увлечениями. Основу состязания составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков.

Ответы команды записывает в специальные бланки. После каждого раунда они собираются и в течение игры озвучиваются предварительные результаты. В перерывах между раундами, пока жюри оценивает ответы, ведущий озвучивает правильные ответы предыдущего раунда, обсуждает наиболее забавные варианты игроков. В своей практике мы обычно используем танцевальные флешмобы. По завершению игры проводится общий подсчет очков и награждаются победители.

Игровой процесс рассчитан на использование мультимедийного оборудования: компьютер, проектор или монитор. Использование мультимедийного оборудования делает игру более интересной для школьников и более наглядной.

Возможности квиза в образовательном процессе:

Цель: развитие новых форм работы с детьми, популяризация культурно-содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействие повышению интеллектуального уровня детей.

Задачи:

- повысить степень вовлеченности учащихся в познавательно-творческую деятельность;
- помочь учащимся проявить способности и активность при самостоятельной подготовке заданий и вопросов;
- создать условия стимулирования интеллектуального потенциала учащегося;
- расширить кругозор, закрепить знания, развить находчивость, смекалку, пробудить интерес к различным областям науки, техники, искусства;
- повысить у учащихся уверенность в себе;
- научить каждого учащегося отстаивать свою точку зрения;

- развить умение объективно оценивать свои силы и возможности, играющие важную роль в стимулировании интеллектуального роста учащегося.

Этапы подготовки к игре:

- определение темы квиза
- определение команды организаторов, распределение задач между ними
- определение места, времени проведения
- привлечение спонсоров
- составление списка необходимых материалов, призов
- создание формы регистрации участников
- размещение информации о квизе (афиши в учреждениях, социальных сетях, личные приглашения участников)
- составление вопросов, сценария
- приглашение жюри
- создание презентации
- подготовка бланков игры для каждой команды
- проведение репетиции
- подготовка помещения к игре, проверка оборудования

Примерные раунды

Количество раундов и количество вопросов в них определяется организаторами игры самостоятельно. Ниже приведены примерные описания раундов. Их можно перекликать между собой.

1) Викторина

Данный вариант квиза предполагает простые, однозначные ответы на поставленные вопросы по разным тематикам, касающимся знаний по географии, истории, литературе, музыке, различным точным или гуманитарным наукам либо сведениям из повседневной жизни.

2) Видео-квизы

Эти вопросы представляют собой нарезку небольших роликов, созданных на основе нарезок из популярных фильмов, рекламных видео, сериалов или музыкальных клипов. В оригинальных сюжетах требуется озвучить или записать продолжение фразы персонажа, назвать фильм или исполнителя на экране.

3) Фото-квиз

Для такого типа развлечений организаторам необходимо заранее подготовить картинки или изображения популярных киногероев, исторических персонажей, знаменитых мест на планете, известных логотипов (торговых марок) или природных явлений. Продемонстрировав картинку, необходимо связать с ней вопрос.

4) Квиз-цитаты

Мировые классики оставили для потомков множество крылатых выражений. Эти словосочетания практически у всех на слуху. У большинства таких высказываний есть известные многим авторы, которых можно угадывать. В ход идут как простые фразы из школьной программы, так и менее известные, но узнаваемые по стилистике автора высказывания. Для того чтобы разнообразить

данный вариант игры, применяются незатейливые подсказки. Например, можно вопрос дополнять каким-то изображением, музыкой или видеороликом. Это делает процесс более азартным и увлекательным. Дополнительный контекст помогает однозначно трактовать ответ в спорных ситуациях.

5) Интеллектуальные вопросы

Можно по определенным подсказкам угадывать кого-то из знаменитостей. Персонажа шифруют по известным биографическим данным, по творческому пути или по этапам общественной деятельности.

6) Аудио-квиз

Музыкальные конкурсы любят практически все. В них участники угадывают песни, отечественных и мировых исполнителей или группы. Меломанам предоставляется отрывок композиции, которую требуется быстро определить.

Также можно дописать строчку из песни, вставить пропущенные слова песни, и т.п.;

7) Черный ящик

Командам задаются вопросы, ответ на который находится в черном ящике.

8) Появляющееся изображение

Суть раунда состоит в том, что игрокам по очереди предлагается 10 изображений, которые разбиты на 9 фрагментов. Ответный бланк можно сдавать после появления каждого нового фрагмента. Чем раньше команда сдает ответ, тем больше баллов получает за правильный ответ, т.е. если команда догадалась, что изображено с первого фрагмента, то получает 9 баллов, если со второго - 8 и т.д., за правильный ответ по полному изображению команда получает 1 балл.

9) Верю/не верю

Суть раунда состоит в том, что командам предлагается вопрос и к нему несколько вариантов ответа, или утверждение, которое заведомо или правильное, или ложное. За каждый отгаданный вопрос, команда получает по 1 баллу. В данном виде вопросов важно сопровождать ответы визуальным подкреплением для лучшего запоминания информации. Также особенностью данного блока вопросов является необходимость выбирать такие факты, которые являются или невероятными, но являются правдой, или малоизвестными. В первую очередь, такая информация откладывается в памяти, и, как показывает практика, дети охотно делятся такой информацией со сверстниками.

10) Ребусы

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают один за другим 10 изображений, на которых с помощью картинок и букв загаданы слова.

Альтернативными вариантами данного раунда могут быть «Шарады», «Метаграммы», «Перевертыши». В шарадах слово разбивается на несколько частей, дается определение каждой части отдельно, а после загадывается слово в целом.

11) Перевертыши

Берется известная крылатая фраза, название книги, фильма и т.д. и каждое слово в данной фразе заменяется антонимом, участникам необходимо восстановить исходную фразу.

12) Риск

Суть данного раунда заключается в том, что для одного понятия дается 5 определений, которые описывают это понятие, или факты о нем. Вопросы расставлены по сложности от самого сложного до самого легкого. Команды имеют право сдавать ответы после каждой подсказки, если команда отгадала вопрос после первой подсказки, то получает 5 баллов, если после второй - 4 балла, если после пятой - 1 балл. Риск команды заключается в том, что если команда ответила неверно, то у команды отнимается один балл. Тут важную роль играет слаженность команды и то, на сколько участники доверяют друг другу, так как в данном конкурсе команда может не только заработать баллы, но и потерять их, ответит неверно.

13) Найди соответствие

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают 5 изображений и 5 определений, необходимо найти между ними соответствия.

Также организаторы квиза могут предусмотреть систему штрафов. Об этом обязательно нужно говорить в начале игры. Штрафы могут назначаться за следующие нарушения:

- за использование гаджетов во время игрового раунда,
- за создание помех (громкие выкрики, смех и т.д.) работе команд-конкурентов,
- за создание помех (разговоры, выкрики и т.д.) работе ведущего.

Ошибки при создании квиза:

- Формулировка вопроса слишком сложная для восприятия участников,
- Однотипные раунды,
- Большое количество вопросов в раундах,
- Участники не знакомы с темой квиза.

Заключение

Наряду со множеством современных образовательных технологий квиз тоже нашел свое место в образовательном процессе как активная форма организации учебной деятельности. В целом квиз-игра позволяет увлечь даже самых пассивных поначалу участников и провести обычную викторину в современном формате: динамично, чётко и весело.

При этом учащийся занимает активную позицию в образовательной деятельности и в сотрудничестве с педагогом и другими обучающимися приобретает необходимые знания. Таким образом квиз – это прекрасный инструмент, т.к. может служить и формой опроса, и способом проверки знаний, и развлекательным элементом.

Список литературы

- 1) Веб-сайт сетевой энциклопедии Wikipedia со статьей о Quiz [Электронный ресурс]. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Quiz>
- 2) Новые формы культурно-массовой работы: блог Библиотечный навигатор. – [Краснодар] – Текст: электронный. – Режим доступа: <http://libkrasnodar.blogspot.com/2019/04/blog-post.html>
- 3) Онлайн-квизы и викторины. Интересные вопросы и ответы: сайт. – [Москва] – Текст: электронный. – Режим доступа: <https://onlinequiz.ru/>