



Министерство культуры Красноярского края
Красноярская краевая детская библиотека
Отдел методического обеспечения
и инновационной деятельности библиотек

КВИЗ как форма массовой работы в библиотеке

(из опыта работы Красноярской краевой
детской библиотеки)

Красноярск
2020

Составитель:

Чернякова Н.А., ведущий методист отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Редактор:

Козлова О.С., редактор отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Компьютерная верстка:

Блинова Р.К., ведущий методист отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Ответственный за выпуск:

Буравцова Т.Н., директор Красноярской краевой детской библиотеки

Уважаемые коллеги!

Предлагаем вашему вниманию разработку игры **квиз**.

Квиз (от англ. *quiz*) – это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая «викторина», хотя в последнее время всё чаще употребляют именно «квиз».

История игры квиз

Термин впервые появился в 1781 году и стал использоваться в обиходе как эпитет для обозначения странного или неординарного человека.

Немного погодя 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 устали расспрашивали друг друга, что значит это словечко. Так, по легенде, новый термин вошел в оборот.

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 и реальные, часто довольно

дорогостоящие, призы.

С появлением Интернета викторина перешла в онлайн-пространство, и теперь каждый желающий может сыграть партию с друзьями или незнакомцами. Именно в Интернете игра чаще называется «квиз».

Сегодня число участников квиза в онлайн-формате неограниченно, одновременно могут играть десятки и даже сотни человек, не говоря уже о целых сайтах с публикой в несколько десятков тысяч участников. Некоторые приверженцы викторин собираются в своеобразные «клубы по интересам», создавая группы в социальных сетях. С постоянным доступом в Интернет поиск соперников для партии в квиз перестал быть проблемой.

Согласно Книге рекордов Гиннеса, 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.

Правила игры.

Механизм квиза, или обычной викторины, хорошо знаком каждому, кто увлекается домашними играми: участники должны отвечать на вопросы из разных областей знаний – это единственное нерушимое правило. Но на самом деле высокая вариативность делает викторину одной из наиболее сложных игр, поскольку она может существенно отличаться правилами, дополнительными условиями, в том числе сопряженными с исполнением действий, совещанием внутри команды, ограничением по времени и т.д.

Основные правила игры.

1. Игра состоит из шести основных раундов.
2. Во всех раундах ответы записываются на общем бланке. На

обсуждение каждого вопроса командам даётся определенное время (30 секунд или одна минута, в зависимости от подготовленности команд). В конце игры или после каждого раунда каждая команда может попросить повторить один вопрос, это должно проговариваться в начале игры.

3. Первый и четвертый раунды обычно состоят из 10 вопросов, которые могут быть объединены общей тематикой (например, «География», «Литературные герои» и т.д.).
4. Вторым раундом обычно делают музыкальным. Команды заслушивают 10 отрывков из музыкальных произведений на определенную тему (например, песни о родине, маме или из мультфильмов). В качестве ответа принимается название музыкального произведения или строчка из песни. Можно получить дополнительные очки, если, к примеру, угадать название песни и её автора или название песни и название мультфильма. За каждый правильный ответ начисляется один балл.
5. Третий раунд обычно состоит из разгадывания ребусов, шарад, загадок.
6. Пятый раунд – мультимедиа – отгадывание визуальных картинок, портретов, памятников.
7. Шестым раундом можно сделать на любую тему, в нашем случае – разгадывание ребусов.

Поскольку основу квиза составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами. Особенно хорошо будет, если они совпадут с интересами или увлечениями участников.

После подбора вопросов нужно продумать ход игры: будет ли соревнование командным или индивидуальным, кому будет принадлежать право выбора вопросов (или тем) – игрокам или ведущему. Сложность вопросов может быть либо одинаковой по ходу игры, либо меняться. В последнем случае награда за ответ на более сложный вопрос должна быть увеличена. По окончании игры происходит подсчёт очков, награждение победителей, вручение призов.

Если проводится серия соревнований, то можно составить

рейтинг, включив туда команды и отсортировав, например, по сумме очков, набранных в играх. Если игра командная, то можно дополнительно отмечать особо результативных игроков, включив их в отдельный рейтинг. Хорошо продуманный ход игры непременно будет вознаграждён интересом и активностью игроков.

Что учитывать при подготовке?

Прежде всего, нужно чётко продумать весь алгоритм игры и *распределить обязанности между ведущими*: кто объясняет правила, читает вопросы, кто раздаёт ручки и бланки для ответов, кто помогает с подсказками.

Техническое обеспечение игры: на каком экране будут показываться вопросы и ответы, каким образом будет отсчитываться время и т.д.

Обработка результатов: как будут подсчитываться баллы, заработанные командами, будет ли их количество фиксироваться в специальном протоколе и демонстрироваться после каждого раунда участникам, или подсчёт будет производиться в конце игры.

В целом квиз-игра позволяет увлечь даже самых пассивных поначалу участников и провести, по сути, обычную викторину в современном формате: динамично, чётко, весело.

Предлагаем вам *разработку квиза для детей 12–14 лет*. Игра представлена в виде презентации. Перед началом игры командам раздаются бланки для ответов и обязательно проговариваются правила: сколько времени дается на ответ (*от 30 секунд до 1 минуты*), а также возможность повторить для каждой команды по одному вопросу, на который они не смогли ответить, и время, когда такая возможность будет предоставлена (*например, в конце каждого раунда*). За каждый правильный ответ дается один балл.

Итак, начинаем игру.

I РАУНД

Вам предстоит ответить на 10 вопросов из курса математики, биологии, географии и истории. Необходимо

выбрать правильный ответ из трех предложенных. Каждый правильный ответ оценивается в один балл.

1. Сколько будет 0,2 километра в дециметрах? (200 дм)
2. Как называется красная линия на картинке? (Биссектриса)
3. Какое число обозначается римскими цифрами LXXVII? (77)
4. Самая длинная река в мире? (Амазонка)
5. Какой по счету планетой от Солнца является Сатурн? (Шестой)
6. Как называется зеленый пигмент, окрашивающий листья растений в зеленый цвет? (Хлорофилл)
7. Что изображено на картинке? (Растения, растительный мир)
8. Последний царь всея Руси и первый Император Всероссийский и создатель морского флота. (Пётр I)
9. Князь, креститель Древней Руси. (Князь Владимир Красно(е) Солнышко)
10. При её правлении Россия окончательно вошла в число великих европейских держав. (Екатерина II).

II РАУНД

Музыкальный, посвящен песням военных лет. Предстоит прослушать музыкальный отрывок и угадать название песни или строчку из песни. Правильный ответ оценивается в один балл.

1. «Гимн России».
2. «День Победы».
3. «На безымянной высоте».
4. «Землянка».
5. «Смуглянка».
6. «Журавли».
7. «Священная война».
8. «Первым делом самолёты».
9. «Катюша».
10. «Мы за ценой не постоим».

III РАУНД

«Верни автора на обложку». В этом раунде по обложке книги нужно назвать автора произведения. Правильный ответ оценивается в один балл.

1. Ганс Христиан Андерсен.
2. Владимир Карпович Железняков.
3. Александр Сергеевич Пушкин.
4. Астрид Линдгрен.
5. Антуан де Сент-Экзюпери.
6. Русская народная сказка.
7. Иван Сергеевич Тургенев.
8. Шарль Перро.
9. Аркадий Петрович Гайдар.
10. Самуил Яковлевич Маршак.

IV РАУНД

Раунд посвящен достопримечательностям Красноярска. Нужно по картинке (*фото достопримечательности*) назвать значимое место в городе Красноярске. Правильный ответ оценивается в один балл.

1. Как называется столица региона? (*город Красноярск*)
2. Красноярская ГЭС.
3. Заповедник «Столбы».
4. Театр юного зрителя.
5. Красноярский краеведческий музей.
6. Часовня Параскевы Пятницы.
7. Памятник «Царь-рыба».
8. Театр оперы и балета.
9. Музейный центр «Площадь Мира»
10. Дворец спорта имени Ивана Ярыгина.

V РАУНД

Мультимедийный. По видеофрагменту нужно угадать название мультфильма и автора книги, по которой создан мультфильм. За каждый правильный ответ дается один балл, можно за ответ на один вопрос заработать два балла.

1. «Вини Пух и все, все, все». Алан Милн.
2. «Котёнок по имени Гав». Григорий Остер.
3. «Снежная королева». Ганс Христиан Андерсен.
4. «Трое из Простоквашино». Эдуард Успенский.
5. «Федорино горе». Корней Чуковский.

VI РАУНД

Ребусы. В этом раунде необходимо разгадать зашифрованное слово в ребусе. Правильный ответ оценивается в один балл.

1. Сорока.
2. Бабочка.
3. Стрекоза.
4. Олень.
5. Скворец.
6. Снежный барс.
7. Комар.
8. Шмель.
9. Дрозд.
10. Заяц.

Бланк ответов

I РАУНД	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
II РАУНД	
1	
2	
3	

4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
III РАУНД	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
IV РАУНД	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
V РАУНД	
1	
2	

3	
4	
5	
VI РАУНД	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Список использованной литературы:

- ✓ Новые формы культурно-массовой работы: блог Библиотечный навигатор. – [Краснодар] – Текст: электронный. – Режим доступа: <http://libkrasnodar.blogspot.com/2019/04/blog-post.html> (дата обращения: 01.06.2020).
- ✓ Онлайн-квизы и викторины. Интересные вопросы и ответы: сайт. – [Москва] – Текст: электронный. – Режим доступа: <https://onlinequiz.ru/> (дата обращения: 01.06.2020).
- ✓ Седова, С. Е. Массовая работа в библиотеке: традиции и инновации / С. Е. Седова // Calameo: сайт. – [Москва], 2014. – Текст: электронный. – Режим доступа: <https://www.docme.ru/doc/271960/massovaya-rabota-v-bibliotekehttp> (дата обращения: 10.06.2020).
- ✓ 100 форм работы по продвижению чтения и не только: словарь-справочник для библиотекаря / сост. В. Б. Антипова. – Москва: Библиомир, 2015. – 175 с. – Текст: электронный. – Режим доступа: <https://ru.calameo.com/books/0026517316097883c140a> (дата обращения: 01.06.2020).

