

ПАТРИОТИЧЕСКИЕ КВИЗЫ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА И ВОСПИТАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

*Личман Евгения Викторовна,
заместитель директора
по воспитательной работе,
Подлеснова Татьяна Валерьевна,
учитель русского языка
МБОУ «Школа № 16» г. о. Самара*

Одной из самых популярных форм досуга среди современной молодежи в настоящее время является квиз. В эту игру играют на праздниках, деловых встречах, ее используют педагоги в качестве игрового элемента на различных этапах урока. Квиз – это командная интеллектуальная игра, буквально – викторина. Но главное его отличие в том, что участникам не обязательно обладать глубочайшими знаниями в различных сферах. Вопросы квизов построены в виде шарады, ребуса, открытого вопроса с использованием текста, фотографии, картинки, аудиозаписи или видеотрейлера. В ходе игры команда обсуждает вопрос, и в обсуждении рождается истина, и приобретаются новые знания.

Игра – прекрасное средство развития, поэтому в нашей школе проведение интеллектуальных игр стало неотъемлемой частью образовательного и воспитательного процесса. На протяжении нескольких лет действует клуб интеллектуальных игр, который дает возможность раскрыться наиболее талантливым, способным ребятам. Цель клуба – развитие интеллекта и эрудиции учащихся, обучение методике мозгового штурма в сжатые сроки. В отличие от предметных олимпиад и научных конференций, игры позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, праздник. Именно поэтому в интеллектуальные игры с интересом играют не только младшие школьники, но и подростки, и старшеклассники.

Сегодня наряду со множеством современных образовательных технологий квиз нашел свое место в образовательном процессе как активная форма организации образовательной деятельности. Ценность игровой технологии заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение. Мы решили совместить работу по изучению краеведения и технологию квизов.

Квиз, как и любая игра, имеет правила проведения. Каждый квиз состоит из шести раундов, они посвящены одной определенной теме. В начале раунда обязательно необходимо познакомить игроков с особенностями и правилами его проведения. Акцент на правилах позволяет игрокам подготовиться к решению заданий, сосредоточиться, настроиться на игру. Важно, чтобы правила не повторяли друг друга из этапа в этап, поэтому мы разработали несколько вариантов формулировок и чередовали их. Представим некоторые из них:

1. Вас ждут 10 вопросов. На каждом слайде будет в виде двух картинок зашифрованы термины, слова или техника, связанные с Великой Отечественной войной. За правильный ответ вы получите 2 балла. Время обсуждения – 30 секунд.

2. Тематика тура – мемы о нашей любимой Самаре. Ваша задача – ответить на вопрос. За правильный ответ вы получите 1 балл. Время обсуждения – 30 секунд.

3. На слайдах будут представлены 10 разноформатных вопросов. Время на обсуждение каждого – 30 секунд. Вы можете сделать ставку на любой из них, поставив в соответствующем столбце отметку, либо НЕ сделать. Если ставка НЕ сделана, то за правильный ответ вы получаете 2 балла, за неправильный – 0 баллов. Если ставка сделана, то правильный ответ принесёт вам 4 балла, но ошибка будет стоить 2 балла.

Такой подход к разработке правил игры позволяет избежать конфликтных ситуаций при оценивании, а также стимулирует внимательность и собранность игроков.

После того как участники вносят ответы на вопросы в бланки, специальная счетная комиссия обрабатывает их, а ведущий игры озвучивает ответы. Элемент озвучивания правильных ответов – неотъемлемая часть интеллектуального квиза. Во-первых, это возможность отдохнуть между раундами, во-вторых, на этом этапе идет узнавание чего-то нового, если игроки ранее не знали отве-

та на поставленный вопрос. Таким образом, можно утверждать, что процесс усвоения знаний во время интеллектуального квиза идет практически непрерывно.

Основу состязания-игры составляют вопросы. Существуют четкие правила разработки вопросов для квизов:

- они не должны быть слишком простыми или сложными, так как не смогут привлечь внимание игроков;
- тематика вопросов должна соответствовать интересам и возрастным особенностям участников;
- сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры или меняться;
- вопросы должны быть различного формата: от простого текстового представления информации до видеоряда.

Тематика вопросов нами была определена в начале: мы проводили игры на знание истории Самарского края. Возраст участников – 5–11-е классы, поэтому при составлении вопросов важно было учитывать различие в знаниях обучающихся. В связи с этим мы решили чередовать рубрики с вопросами. Наряду с классическими (разминка, финал, кроссворды) были необычные, креативные:

- «Топонимы Самарского края» – ответы на вопросы данного раунда представляют собой название природных объектов Самарской области или объектов, созданных человеком;
- «Где логика?» – раунд, вопросы которого представляют собой две картинки, которые нужно по смыслу объединить в одно понятие. Задания такого типа очень нравятся детям, но главное, что позволяют привлекать разнообразный материал. Нами были разработаны раунды «Где логика?», посвященные Великой Отечественной войне, архитектуре Самары;
- «Мемология» – еще один любимый раздел участников. Из Интернета были выбраны различные мемы о Самаре и составлены вопросы на основе информации из них;
- «И даже музы не молчали» – это раунд, который объединил в себе вопросы, основанные на работе с текстом, музыкальные, видеовопросы. В данном раунде вопросы были достаточно сложными, требующими знаний и аналитических способностей.

Создавая ситуации успеха у всех участников, мы чередовали сложные задания с вопросами раунда «Где логика?», которые не требовали глубоких знаний по истории Самарского края. Ответ на них можно было найти, применив креативность и наблюдательность. Для ответа же на вопросы по культуре, истории, географии края требовались и креативность, и эрудиция.

При составлении вопросов также необходимо понимать, что ребята могут найти ответ эмпирическим путем, в ходе игры. Важно, чтобы задание квиза было интересным, вопросы формулируются таким образом, чтобы внутри них был зашифрован ответ. В основном при составлении вопроса мы ориентировались на три правила:

1. Правило ассоциации. В вопросе обязательно должно быть слово или выражение, которое натолкнет участников на размышление, на путь поиска ответов. Информация должна работать таким образом, чтобы у игроков возник ассоциативный ряд, который может привести их к ответу.

Например:

– Советский Джеймс Бонд по слухам и по сюжету фильма жил именно в Самаре. Жаль только Петруха не успел приехать к нему в гости. Кто этот русский Джеймс Бонд? *Ответ:* Товарищ Сухов из фильма «Белое солнце пустыни». На улице Некрасовской стоит памятник этому герою. В данном случае важно слово Петруха, которое наталкивает на ассоциации.

– В Куйбышеве был установлен памятник борцам за установление советской власти в Самаре, который представляет собой композицию из трех голов: крестьянина, красноармейца и рабочего. Народ прозвал этот памятник именем этого сказочного героя. *Ответ:* Змей Горыныч. Слово, которое должно вызывать ассоциации, – три головы.

2. Правило зашифрованного в ответе слова. Когда в текстовом задании визуально вы выделяете слово, буквы, которые могут натолкнуть на правильный ответ.

Например:

Летом 1942 года в Самарском цирке прошло выступление Московского цирка. В газетах писали: «Смертельный номер – оркестром дирижировал ОН». Название какого животного-дирижера

мы сократили в этом вопросе? *Ответ:* слона. Выделенное слово привлекает внимание игроков и является подсказкой для ответа.

3. Правило дифференциации и интеграции. При формулировке вопросов учитываются особенности процесса мышления человека. И сам вопрос состоит из частей, которые нужно объединить или, наоборот, разделить для нахождения правильного ответа.

Например: Когда-то он написал про нашу Волгу: «Каждая страна имеет свою национальную реку. Россия имеет Волгу – самую большую реку в Европе, царицу наших рек, и я поспешил поклониться ее величеству Волге». А еще ему принадлежат фразы: «Защищайтесь, сударь», «Каналья», «Один за всех и все за одного». Кто он? *Ответ:* Александр Дюма. В заданиях такого типа всегда дается несколько фактов, которые необходимо интегрировать или дифференцировать, и правильный ответ можно получить не только зная хорошо теорию, но и применяя логику.

Интересные нетрадиционные вопросы привлекают участников, позволяя им включиться в игру. Важным фактором является то, что подобная форма работы – это интересный, функциональный способ обработки текстовой информации. Знания, усвоенные ребятами в такой форме, лучше запоминаются.

Проведение интеллектуальных квизов в нашей школе стало традиционным. На данном этапе ученики являются нашими коллегами по созданию вопросов и разработке игр. Старшеклассники составляют квизы на различные темы и проводят их для обучающихся младших классов.

Литература

1. Алексушин Г. В. Народная топонимия Самары: научно-справочное пособие. – Самара: Прайм, 2017. – 39 с.
2. Алексушин Г. В. Самара – космическая верфь. – Самара: Прайм, 2016. – 63 с.
3. Каркарьян В. Г. Старая Самара: история, дома и люди. – Самара: Свир, 2011. – 348 с.