

Бочкарев Сергей Александрович

магистрант

Хакимова Лейсан Халиловна

магистрант

Кушбаева Комила Кахрамоновна

магистрант

Научный руководитель

Шатунова Ольга Васильевна

канд. пед. наук, доцент

Елабужский институт (филиал)

ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский)

федеральный университет»

г. Елабуга, Республика Татарстан

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ КВИЗЫ НА УРОКАХ
И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:
НОВЫЙ ФОРМАТ ВИКТОРИНЫ**

Аннотация: в статье рассмотрены особенности квиза как одной из новых интерактивных форм проведения учебных занятий и внеурочных мероприятий со школьниками. Авторами описывается опыт Елабужского института КФУ по использованию технологии разработки, организации и проведения интеллектуальных квизов в рамках учебных дисциплин.

Ключевые слова: квиз, викторина, интеллектуальный квиз.

Слово квиз происходит от английского quiz, что означает «предварительный экзамен, проверочный опрос», «радио- или телевизионная игра в вопросы – ответы на разные темы с призами для победителей», «литературная, музыкальная или какая-либо другая викторина». В американском английском квиз – это экзамен, короткий тест, а также контрольный опросник, устная или письменная проверка без предварительной подготовки; телевикторина [3]. Квизы могут быть развлекательные, образовательные, интеллектуальные, мотивирующие и т. д.

В нашей статье под интеллектуальным квизом мы будем понимать игровую форму проведения учебного занятия (урока или внеклассного мероприятия), в ходе которого в условиях состязательности (соревновательности) определяются лучшие команды, состоящие из обучающихся одного класса или одной школы, ответившие правильно на максимальное количество вопросов.

По мнению А.С. Аникиной, актуальность использования игры в сфере организации образования и досуга обучающихся в настоящее время обусловлена рядом обстоятельств [1]:

1) повышение уровня интерактивности средств образования, увеличение доли игровых и виртуальных тренажеров и готовности обучающихся приобретать с их помощью новый опыт, знания и умения;

2) потребность современного человека (и ребенка в том числе) в специально организованных ситуациях, позволяющих переключиться, отвлечься от повседневных проблем;

3) сокращение доли участия подростков и молодежи в рамках общественных объединений, следствием которого становится обеднение опыта межличностного взаимодействия;

4) необходимость в содействии реализации всего спектра потребностей подростков и молодежи в сфере досуга, основным содержанием которого выступает общение.

Квизы можно считать обновленным форматом викторины. Викторина – это игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания, позволяющие в яркой и увлекательной форме расширить и углубить знания учащихся, продемонстрировать их использование на практике. Слово «викторина» в 1920-х годах придумал известный советский журналист и писатель Михаил Кольцов. Так он называл газетную рубрику, включающую вопросы, шарады, ребусы, загадки и т. п., которую готовил сотрудник по имени Виктор. От его имени и было взято название подобной интеллектуальной игры [4]. Однако есть и другие версии происхождения данного термина, но они также отсылают нас к именам Виктор и Виктория.

Викторины в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очередность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, вознаграждение за правильный ответ. Квиз, как викторина, имеет строго определенные правила, которые задаются их разработчиками. Например, на обдумывание каждого вопроса дается определенное время; за каждый правильный ответ дается установленное количество баллов; ответы записываются на специальных бланках и т. п. Но в отличие от традиционной викторины, формат квиза предполагает расширенные возможности представления информации – это не только вопросы в текстовом или графическом виде, но и аудио-, и видеовопросы [5].

Большинство авторов научных работ, посвященных технологии использования интеллектуальных квизов, выделяют следующие их основные задачи [1–3]:

- повысить степень вовлеченности обучающихся в познавательно-творческую деятельность;
- помочь обучающимся проявить способности и активность при самостоятельной подготовке заданий и вопросов;
- создать условия стимулирования интеллектуального потенциала обучающегося;
- расширить кругозор, закрепить знания, развить находчивость, смекалку, пробудить интерес к различным областям науки, техники, искусства;
- повысить у многих обучающихся уверенность в себе;
- научить каждого обучающегося отстаивать свою точку зрения;
- развить умение объективно оценивать свои силы и возможности, играющие важную роль в стимулировании интеллектуального роста школьника.

В Елабужском институте ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет» (Елабужский институт КФУ) в процессе подготовки будущих учителей используется технология разработки, организации и проведения интеллектуальных квизов в рамках дисциплин «Игровые технологии в образовании», «Практика личностно-ориентированного образования». Студенты педагогических направлений подготовки Елабужского института КФУ также осваивают

методику применения квизов на уроках и во внеурочной деятельности. В зависимости от получаемого профиля студенты получают от преподавателя индивидуальные задания по разработке квизов по различным областям знаний: материаловедению, профессиональной ориентации школьников, кулинарии, кино, сказкам, мультипликации и др. Содержание заданий для квизов составляется таким образом, чтобы будущие учителя могли их проводить для детей разного возраста, в том числе с участием членов их семей, как во время педагогической практики, так и в дальнейшей профессиональной деятельности.

В 2021–2022 учебном году студентами Елабужского института КФУ были подготовлены и проведены несколько квизов: «Великие ученые мира» (на научно-просветительском мероприятии «Ночь науки»), «Сказки прошлого и будущего» (в рамках проекта «Детский университет»), «Мультиквиз» и «Все о профессиях» (в дни весенних каникул в Общеобразовательной школе «Университетская»), «Что мы знаем о Великой Отечественной?» (в дни празднования Дня Победы). Как отмечают участники квизов, на этих мероприятиях не просто проверяются имеющиеся знания и эрудиция, на них все получают яркие положительные эмоции, а также мотивацию к получению новой информации в различных областях. По мнению же студентов, проведение квизов развивает навыки публичной речи, командной работы, лидерские качества, дает многогранный опыт общения.

Рассмотрим в качестве примера несколько заданий, которые можно использовать в тематическом интеллектуальном квизе для школьников, который мы назвали «Великие ученые России».

1. Для первого тура, который можно назвать «Разминка» и должен быть не очень сложным, можно предложить такой вопрос: «Кто из великих математиков был ректором Казанского университета с 1827 по 1846 год?» (Н.И. Лобачевский).

2. Вопросы для второго тура могут быть представлены в виде графики. Например, можно предложить школьникам постараться узнать ученого по его портрету.

3. Третий тур можно назвать «Цитаты». Можно попросить участников квиза вставить пропущенное слово в текст высказывания какого-либо известного ученого. Например, «Закончите высказывание Д.И. Менделеева: Границ научному познанию и предсказанию предвидеть...» (невозможно).

4. Для четвертого тура можно подготовить изображения каких-либо изобретений и предложить школьникам угадать их названия. Для усложнения заданий можно часть картинки закрыть черным квадратом. Тур можно назвать «Открытия и изобретения русских ученых».

5. Как правило, школьники любят отгадывать ребусы, поэтому в пятом туре им можно предложить расшифровать имена известных ученых.

6. Самым сложным может стать шестой тур, в котором будут предложены вопросы на логику. Например, вопрос для этого тура может быть следующего содержания: «Кто из отечественных учёных создал первую советскую водородную бомбу и получил Нобелевскую премию за сохранение мира?» (А.Д. Сахаров).

Список литературы

1. Аникина А.С. Квесты, квизы и иные интеллектуальные игры / А.С. Аникина // Вторая мировая война: актуальные вопросы истории и исторической памяти в школьном образовании: учебно-методическое пособие / под ред. О.В. Рыжковой. – Екатеринбург, 2021. – С. 38–61.

2. Гибадуллин А.А. Интеллектуальное игровое обучение / А.А. Гибадуллин // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей XXX Международной научно-практической конференции. – Пенза: Наука и просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2019. – С. 55–57.

3. Кузьмина Д.Ю. Опыт использования квиза как современной формы обучения английскому языку в контексте формирования интеркультурного мировидения / Д.Ю. Кузьмина // Непрерывное образование: XXI век (электронный журнал). – 2017. – №4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lll21.petrso.ru/journal/article.php?id=3765> (дата обращения: 13.04.2022).

4. Лысенкова Н.А. Викторина как форма развития познавательных и коммуникативных УУД кадет / Н.А. Лысенкова // Обучение и воспитание: методики и практика. – 2014. – №13. – С. 176–179.

5. Стадольник М.А. Применение метода «квиз» в целях повышения эффективности обучения представителей нового поколения «Z» в условиях выраженного клипового мышления / М.А. Стадольник // Достижения науки и образования. – 2021. – №7 (79). – С. 58–60.