

*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.