**История возникновения и применение КВИЗ-технологий**

**как педагогической инновации при проведении учебных занятий**

М.А. Губарева,

преподаватель ГПОУ ТО «ТГКСТ»

Впервые вопрос о том, что такое квиз, прозвучал в 1781 году. Именно тогда такой термин стали использовать в обиходе. Эпитет использовался для обозначения странного или неординарного человека. Немного погодя слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований. Согласно Оксфордскому словарю, слово "квиз" обозначает буквально "вопрошение", "беседа путем взаимного расспроса". Такое значение старше оригинала, поскольку появилось в 1843 году. Соединив эти два термина, можно получить ключ к пониманию слова в современной его форме.

Существует легенда, что впервые ответ на вопрос о том, что такое квиз, дал некий Ричард Дэйли, владелец театра в Дублине. В 1791 году он поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Позднее он нанял толпу попрошаек, которые расписали весь Дублин словом "квиз", а недоуменные горожане замучили друг друга, спрашивая о том, что же это значит. Так новый термин вошел в обиход. Позднее синоним опроса стали использовать как нарицательное для обозначения настольной игры из-за специфики последней. Таким образом, игра квиз заполонила весь мир.

Наиболее близким по значению к "квизу" в русском языке является обычное слово "викторина". Этот термин впервые появился в 1928 в журнале "Огонёк". Михаил Кольцов, который на тот момент работал в редакции, придумал такое звучное название для специального блока в журнале, полного ребусов, загадок, шарад и кроссвордов. Сочинителем последних являлся некий Виктор Микулин, также работавший в "Огоньке", от его имени и произошло слово "викторина". Позднее у термина нашли и несколько иные корни – от латин. "Виктор" означает "победитель". Слово довольно быстро вошло в обиход и принялось для обозначения разного рода настольных игр, в которых нужно было отвечать на вопросы из разных блоков знаний.

C 1975 года викторина плотно ассоциируется именно с игрой "вопрос-ответ". Сперва такие партии проводились в закрытых компаниях, вопросы записывали на карточках, после чего группа людей по очереди старалась ответить, тем самым зарабатывая очки. Позднее квиз получил популярность и на телевидении. Так викторина обрела массовый характер и реальные, часто довольно дорогостоящие, призы. С моментом появления интернета викторина перешла в онлайн-пространство, и теперь каждый желающий имеет возможность сыграть с друзьями или незнакомцами партию. К примеру, в Сети есть сайт, посвященный лого-квизу, где участникам нужно привести название бренда, опираясь на картинку, изображающую его логотип.

Согласно Книге рекордов Гиннесса, самая масштабная викторина состоялась в городе Гент, Бельгия. В ней приняли участие более 2 тысяч человек. Публика поделилась на группы, после чего путем отбора участники отсеивались по пути к финалу. Сегодня число участников квиза неограниченно. К примеру, в jabber-чате могут одновременно 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. Игра "квиз лого", к примеру, имеет немалое число поклонников.

Викторина предусматривает единственное нерушимое правило – в основе игры лежит механизм "вопрос-ответ". В зависимости от специфики дальнейший процесс имеет ряд различий. Так, например, brainstorm подразумевает поиск ответа путем устного совещания внутри команды. Есть и другие варианты, когда отвечает один человек, и он вынужден пользоваться исключительно своими знаниями. Есть, впрочем, также разновидность квиза, когда вопрос и ответы являются загадками или же свой вариант игроки вынуждены преподнести ведущему в игровой форме. Кроме того, квиз может существенно варьироваться в зависимости от сеттинга, призов, возможностей игроков, их количества, а также призов. В конечном итоге, разновидностей викторины - огромное множество, и жестких правил эта разновидность игр не имеет.

Квиз представляет собой соревнование или состязание, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. Квиз можно проводить для студентов по какой-либо теме или с вопросами из разных областей. Также, можно использовать данную технологию в образовательном процессе, например, после прохождения темы провести для студентов викторину по пройденному материалу.

Основу состязания 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 его темы) - игрокам или ведущему. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. В таком случае, награда за ответ на более сложный вопрос должна быть увеличена. После завершения игры не забудьте провести подсчет очков и наградить победителей и призеров. 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.

Базовый алгоритм технологии КВИЗ.

1 Организаторы готовят вопросы из различных сфер жизни. Вопросы делятся на 4 категории и 4 раунда, соответственно:

- вопросы с картинками, где каждый вопрос подкрепляется изображением на экране, либо в самом изображении заключается вопрос;

- вопросы от блондинок: текстовые задания из сферы моды, домашних животных, шоу-бизнеса, автомобилей, напитков, еды;

- музыкальные вопросы: каждый вопрос подкрепляется звуковым файлом, имеющим отношение к сути вопроса, либо в самом звуковом файле заключён вопрос;

- вопросы "чистого интеллекта": для решения заданий необходимо проявить нестандартное мышление, эрудицию.

Последние 2 вопроса в 4 раунде разыгрываются между капитанами команд.

Набор вопросов знает только ведущий игры.

2 Игровой раунд длится около 30-40 минут. Ведущий по порядку зачитывает вопросы, на обсуждение каждого вопроса даётся 1 минута, которая обязательно должна заполняться музыкальным отрывком. Это необходимо для того, чтобы команды не могли подслушать рассуждения конкурентов. По окончании заданий раунда ведущий ещё раз озвучивает все вопросы, после которых даётся 5 минут для заполнения бланков ответа и сдачи их коллегии жюри.

Правильный ответ оценивается в 1 балл, неправильный - 0 баллов. Два последних вопроса в 4 раунде, которые разыгрываются между капитанами команд, в случае правильного ответа оцениваются в 2 балла.

3 Перерыв между раундами длится 15 минут. За это время коллегия жюри оценивает ответы команд, баллы выставляются в протокол игры. Перед каждым раундом ведущий игры озвучивает правильные ответы предыдущего раунда, а также обсуждает наиболее забавные ответы.

4 Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех четырёх раундов.

Инструментарий: столы, стулья, задания, чистые листы бумаги, ручки, проектор, экран, микрофон, звукоусиливающая аппаратура (колонки, усилитель, микшерный пульт), ноутбук (2 шт.), бланки ответов, итоговый протокол.

Список использованной литературы:

1 Новые формы культурно-массовой работы: блог Библиотечный навигатор. – [Краснодар] – Текст: электронный. – Режим доступа: http://libkrasnodar.blogspot.com/2019/04/blog-post.html(дата обращения: 01.09.2021).

2 Онлайн-квизы и викторины. Интересные вопросы и ответы: сайт. – [Москва] – Текст: электронный. – Режим доступа: https://onlinequiz.ru/(дата обращения: 13.09.2021).

3 Седова, С. Е. Массовая работа в библиотеке: традиции и инновации / С. Е. Седова // Calaméo: сайт. – [Москва], 2014. – Текст: электронный. – Режим доступа:https://www.docme.ru/doc/271960/massovaya-rabotav-bibliotekehttp(дата обращения: 10.09.2021).

4 100 форм работы по продвижению чтения и не только: словарь-справочник для библиотекаря / сост. В. Б. Антипова. – Москва: Библиомир, 2017. – 175 с. – Текст: электронный. – Режим доступа: https://ru.calameo.com/books/0026517316097883c140a (дата обращения: 21.09.2021).