**Особенности организации досуговой деятельности на примере интеллектуально-развлекательных игр (формат КВИЗ-игр)**

**Андреева, А. А. Особенности организации досуговой деятельности подростков /** [**https://moluch.ru/conf/ped/archive/149/7546/**](https://moluch.ru/conf/ped/archive/149/7546/)

**1 слайд Представление**

**2 слайд Структура работы**

01 Что такое досуговая деятельность

02 Понятие интеллектуально-развлекательной игры

03 КВИЗ-игра – что за «фрукт»?

04Наш опыт КИНОквиз для старших школьников

**3 слайд Ввеседние**

Свободное время — это время досуга, которым человек располагает сам, по собственному усмотрению, не связывает с непреложными обязанностями и обязательствами и может использовать для удовлетворения своих потребностей и стремлений.

В научной литературе понятие «досуг» определяется следующим образом.

Досуг — это время, свободное от работы и учебы, остающееся у человека за вычетом разного рода непреложных, необходимых затрат.

Досуг — это совокупность различных видов занятий, деятельности, осуществляемой в свободное время, в результате которой происходит развитие личностных качеств человека, удовлетворяются духовные, физические и другие социально значимые потребности личности.

Досуг (внеучебная занятость) — это зона активного общения, удовлетворяющая потребности подростков в контактах во внеучебное время. Такие формы досуга как самодеятельное объединение по интересам, массовые праздники — благоприятная сфера для осознания себя, своих качеств, достоинств и недостатков в сравнении с другими людьми [1, с. 75]. - *Воловик, А. Ф. Педагогика досуга*

**4 слайд**

К определению понятия досуга можно подойти и с четырех точек зрения:

1. Досуг как созерцание, которое напрямую связанно с высоким уровнем интеллекта и культуры, иными словами это состояние ума и души.

2. Досуг как деятельность — обычно характеризуется конкретной деятельностью, которая никак не связана с рабочей деятельность, отдавая, преимущество процессу самореализации личности.

3. Досуг как свободное время, время выбора — это время может быть использовано различным образом, причем оно может быть использовано для деятельности связанной с работой или не связанной с ней. Досуг рассматривается как время, когда человек занимается тем, что не является его обязанностью [2, с. 86] *-Гридчин, М. М. Проблемы влияния информационных технологий на молодёжь*

4. Досуг интегрирует три предыдущих концепции, стирает грань между «работой» и «не работой» и оценивает досуг в терминах, описывающих человеческое поведение. Включает в себя понятие времени и отношение к времени. Макс Каплан считает, что досуг-это гораздо больше, чем просто свободное время или перечень видов деятельности, направленных на восстановление. Досуг следует понимать как центральный элемент культуры, имеющий глубокие и сложные связи с общими проблемами работы, семьи, политики [3, c. 45] *- Гальченко, А. Б. О типологии досуговых программ и не только*

**5 Слайд**

По характеру осуществляемой человеком деятельности в рамках досуга можно выделить несколько составляющих в составе трех групп:

а) активный досуг:

— активная творческая (в том числе общественная) деятельность;

— учеба и самообразование;

— культурное (духовное) потребление, имеющее индивидуальный (чтение книг, журналов и т.п.) публично-зрелищный (посещение кино, театров, музеев и пр.) характер;

— физические занятия (спорт, туризм и т.п.);

— любительские занятия типа хобби;

— занятия и игры с детьми;

— товарищеские встречи и общение с другими людьми;

б) пассивный досуг:

— пассивный отдых (расслабление, релаксация и т.п.);

в) затраты времени, совпадающие с явлениями антикультуры:

— злоупотребление алкоголем и пр.

В рамках досуга самым простым видом, предназначенным для восстановления сил, является отдых, который разделяют на пассивный и активный.

Пассивный отдых характеризуется состоянием покоя, которое снимает утомление и восстанавливает работоспособность.

Основная функция пассивного отдыха — релаксация — уменьшение напряжения, расслабление, эмоциональная разрядка, восстановление. Для релаксации специально выделяют и оформляют места отдыха (комнаты отдыха, зоны отдыха и т.п.). Такой отдых является упрощенной формой досуга, которая не предполагает каких-либо развивающих занятий.

Активный отдых в отличие от пассивного предполагает не исключение нагрузок на организм, а их перераспределение между различными системами органов, основанное на смене видов деятельности. Такой отдых воспроизводит силы человека. К нему относят физкультуру, спорт, туризм, игры, просмотр кинофильмов, посещение выставок, театров, музеев, чтение, общение. Основные функции активного отдыха — восстановительная, развивающая и функция гармонизации.

Проблема свободного времяпрепровождения подростков является актуальной на сегодняшний день и одним из важнейших направлений с социально-педагогической деятельности. Свободное время является доминирующим пространством, в котором происходит физическое и психическое, духовное и эмоциональное развитие человека.

Часть жизненной среды человека, предназначенную для отдыха, преодоления усталости и утомления, восстановления физического и психического здоровья, обозначают как сферу досуга, инфраструктуру отдыха и рекреационную (восстанавливающую) среду. Характеристики сферы досуга дают исчерпывающую информацию о культуре использования свободного времени: выступают признаком социального взросления, становления личности в детстве, отражают уровень и состояние воспитательно-образовательной деятельности и взаимодействия с ребенком в семье, школе, ближайшем микросоциуме.

Досуг оказывает огромное влияние на все сферы жизнедеятельности человека. Особенно важно его значение в подростковом возрасте, который в онтогенезе человека, является периодом интенсивного развития и формирования личности. Подростка не сложно заинтересовать, сложнее сохранить, поддержать и развить интерес. Формирование у подростков умений и навыков самоорганизации — актуальная социально-педагогическая задача, представляющая собой один из важнейших уровней на пути к овладению ими культурой досугового времяпрепровождения.

В современных, меняющихся социально-экономических условиях необходимо наиболее полноценно, систематично и эффективно реализовывать социально-педагогический потенциал свободного времени подростков. Существенно расширять обыденные направления и формы, а также технологии и методы работы с детьми и подростками вне учебное время. Досуг для современных подростков-это одна из первостепенных ценностей, так как досуг-это сочетание и объединение и отдыха и труда. В этой сфере реализуются многие их социокультурные потребности и удовлетворяются определенные желания и интересы. Именно в сфере досуга подростки более чем где-либо выступают в качестве свободных индивидуальностей, принимают самостоятельный выбор, проявляют навыки контроля и самоконтроля.

Досуг при определенных обстоятельствах может и стать важнейшим фактором физического развития детей, так как занимаясь интересным и любимым делом дети поддерживают свое эмоциональное здоровье, а также досуговая деятельность напрямую способствует выходу из стрессов, снятию агрессии, тревожных состояний, и, наконец, досуг признается значительным орудием в предупреждении умственной отсталости и реабилитации умственно больных детей. Особая ценность досуга заключается в том, что он может помочь ребенку, подростку, юноше превращать задатки в способности, реализовать то лучшее, что в нем есть.

Досуг детей — свободное от обязательных учебных занятий время, используемое для игр, прогулок и спорта, чтения, занятий искусством, техникой и другими видами полезной деятельности по собственному влечению детей [4, с. 83] *- Выготский, Л. С. Педагогическая психология*

**6 слайд**

Можно выделить реальный досуг (общественно полезный) и мнимый (асоциальный, личностно значимый) досуг.

**1. Реальный досуг** — это вид досуга, который характеризуется, единством интереса личности и общества и никак не в разрыве как с самой личностью, так и с обществом. Иными словами, это состояние деятельности, создание относительной свободы из необходимых повседневных дел, время для отдыха, самоактуализации, развлечения.

**2. Мнимый досуг** — это вид досуга, который характеризуется прежде всего насилием, либо над собой, либо над обществом, и конечным результатом данного вида досуга, является разрушение себя и общества. Мнимый досуг, обусловлен, неумением проводить свое время, это бесцельное времяпрепровождение, приводящее к асоциальным поступкам.

Можно вывести следующие основные характеристики досуга детей, подростков и юношества:

- досуг базируется на свободе при выборе занятий и степени активности;

- досуг предполагает не регламентированную и формальную, а свободную, активную, творческую деятельность;

- досуг формирует и развивает личность, тем самым раскрывает скрытый потенциал и задатки, превращая их в способности;

- досуг способствует самовыражению, самоактуализации, самовоспитанию, самоутверждению и саморазвитию личности через свободно выбранную деятельность;

- досуг формирует потребность детей в самостоятельности, свободе и независимости;

- досуг способствует раскрытию природных талантов и приобретению полезных для жизни умений и навыков [5, с. 62] *- Крутецкий, В. А. Психология обучения и воспитания школьников*

- досуг стимулирует творческую инициативу детей;

- досуг - сфера удовлетворения собственных потребностей личности;

- досуг способствует формированию ценностных ориентации, установок;

- досуг выступает как своеобразная «зона ограниченного вмешательства взрослых и окружающей среды»;

- досуг способствует объективной самооценке детей, адекватному восприятию окружающего мира;

- досуг формирует позитивную «Я — концепцию»;

- досуг обеспечивает удовлетворение, отличное настроение и персональное удовольствие, удовлетворение от конечного результата своей деятельности;

- досуг формирует социально значимые потребности личности, а также эталон и нормы поведения в социуме [6, с. 74*] -Гребенюк, О. С. Педагогика индивидуальности*

Досуг подростков, процесс наполненный сложностями и противоречиями. Это объясняется тем, что подростки имеют полное право наполнить свою досуговую деятельность по собственному желанию, согласно своим интересам и потребностям, но зачастую они не готовы к осознанному выбору виду деятельности, которая будет способствовать их полноценному формированию и становлению как личности. А также стремление к самостоятельному выбору различных форм досуга, подростки, все таки ограничены определенным кругом социальных ролей. Можно сделать вывод, что с одной стороны, не обладая устойчивостью интересов и потребностей в плане наполнения досуга, подростки более охотно принимают формы организации досуга от взрослых, стоит заметить, что такой способ не всегда положительный и соответствует уровню их физического и психического развития.

Дети оценивают себя, анализируют поступки и действия, при этом стараются придерживаться социально принятых норм и традиций, эталонов общества, так как самосознание является социальным по своему содержанию, и невозможно вне процесса межличностной коммуникации. Таким образом, именно досуг формирует некий микро социум, дающий детям, подросткам и юношеству возможность выступать в самых разнообразных социальных ролях, ребенок учится, принимает определенные правила и нормы, тем самым облегчая процесс адаптации и социализации.

**7 слайд**

**Интеллектуально-развлекательная игра**

В эпоху широкого информационного пространства и свободного получения знаний, благодаря техническому прогрессу, всё большую популярность набирают интеллектуальные игры разных форматов. Так как изученный в школе или прочитанный в интернете материал нуждается в реализации, интеллектуальные игры как нельзя кстати помогают детям применить полученный опыт на деле.

Интеллектуально - развлекательная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции в развлекательном формате. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни.

На этом занятии мы познакомим вас с видами интеллектуальных игр и особенностями их проведения.

**8 слайд**

Виды интеллектуальных-развлекательны игр

I. По количеству игроков:

Одиночные – игры, где команда состоит из 1 человека;

Командные – игры с 2 и более игроками, где задания направлены на коллективное мышление и обсуждение;

Смешанные – игры, в которых на определённых этапах игры могут применяться как способности одного игрока, так и всей команды.

**По формату:**

**«Что? Где? Когда?»**

1.В игре принимают участие две команды - "Команда зрителей" (далее - зрители) и "Команда знатоков" (далее знатоки).

2.Зрители задают вопросы знатокам, а знатоки за 1 минуту должны найти ответ на поставленный вопрос.

3.Если знатоки правильно отвечают на вопрос, они зарабатывают очко.

4.Если знатоки неправильно отвечают на вопрос, очко получают зрители. 5.Кроме очка зритель, на чей вопрос знатоки не смогли дать правильный ответ, получает приз.

6.Правильность ответа определяет ведущий игры.

7.Знатоки имеют право отвечать на вопрос без минуты обсуждения. Если этот ответ будет признан правильным, то знатоки получают "ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ МИНУТУ" на обсуждение, которую могут использовать при поиске правильного ответа на один из вопросов данной игры. Игра идет до 6 очков.

8.Победителем игры становится команда, набравшая 6 очков.

9.Игровой стол разделён на 13 секторов.

10.В 12 секторах находятся конверты с вопросами от телезрителей, присланные по почте.

11.В «13 секторе» играют вопросы от зрителей, поступившие по Интернету во время игры.

12.Если команда знатоков проигрывает зрителям, у неё есть возможность воспользоваться подсказкой «Помощь клуба».

**«Своя игра»**

!. 3 участника в игре;

2. Каждый Игрок имеет свой персональный счёт;

3. На табло 6 тем по 5 вопросов в каждой - всего 30 вопросов. В первом раунде вопросы в каждой теме стоят соответственно 100, 200, 300, 400 и 500 очков.

4. Если игрок открывает клетку табло, содержащую «Кота в мешке», то он обязан отдать этот вопрос одному из своих оппонентов. Этот вопрос имеет свою собственную стоимость и тему, которая в общем случае не совпадает с темой, где этот вопрос лежал.

5. Вопрос-Аукцион – ещё более интересная вещь. Это торги за вопрос. Каждый из игроков может поставить некоторую сумму (ставку). Тот, кто поставит больше, и будет отвечать на этот вопрос. Величина ставки кратна 100 очкам.

6. В финале игрокам предлагаются 7 возможных тем. Игроки по очереди (в порядке возрастания сумм) убирают 1 тему до тех пор, пока не останется последняя. Затем игроки делают ставки. Поставить каждый может от 1 очка до всей своей суммы. Они не знают ставок своих соперников.

**«Ворошиловский стрелок»**

1.В одном бое одна команда играет против другой;

2.Ведущий задает вопросы, разбитые на 4-5 тем, по одному вопросу из темы поочередно сверху вниз. В каждой теме, как правило, четыре вопроса;

3.Игрок, желая ответить на вопрос, нажимает на кнопку, после чего раздается звуковой и световой сигнал;

4.Игрок, нажавший на кнопку, после предоставления ему Ведущим права ответа отвечает на вопрос. При правильном ответе на вопрос игрока, например за зеленым игровым столом, игрок соперников за зеленым игровым столом покидает игру;

5.Каждый участник играет в команде самостоятельно, и советоваться, пользоваться подсказками в любом виде не имеет права;

6.Если на заданный вопрос поступило несколько сигналов от игроков, желающих ответить, то Ведущий опрашивает их последовательно до первого правильного варианта;

7.Фальстарта в игре не существует;

8.Если в течение двух вопросов ни одна команда не предприняла попытки ответить (ни один игрок не нажимал на кнопку сигнала): то обе команды удаляют по одному игроку;

9.После заданного вопроса Ведущий обязан дать для размышления не менее 15 секунд.

**«Брейн-ринг»**

1.Бой ведётся по схеме «Команда на команду». Каждый бой состоит из одного или нескольких вопросных раундов. В каждом вопросном раунде задается один вопрос.  
2.Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведённое время.

3.Команды могут давать, нажав на кнопку специального механизма. В случае неправильного ответа команды отвечают по очереди, но не одновременно. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа.  
4.Вопросы задаются ведущим. Он же оценивает правильность ответов команд.  
5.За правильный ответ давшая его команда получает опредёленное количество игровых очков.  
6.При игре по схеме с накоплением очков команда получает больше баллов в случае, если предыдущие ответы останутся не отвеченными.  
7.Победительницей боя объявляется команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов большее количество очков. В случае равенства очков у обеих команд бой считается закончившимся вничью. Если в бое участвует более 2 команд, то в любой паре команд команды с одинаковым количеством очков делят соответствующие места. Регламент может устанавливать способ определения победителя боя (и/или последующих мест) при равенстве очков.  
8. Бой считается завершённым, когда ведущий объявляет его результат

**«Паб Квиз»**

1.Исключительно командная игра. В квиз играет сразу несколько команд;  
2.Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведённое время;

3.После завершения определённого времени на обумывание, команды сдают бланк с написанным ответом специальному человеку, который передаёт игры счётной комиссии;  
4.Вопросы задаются ведущим. Так же вопрос показывается на экране;  
5.За правильный ответ давшая его команда получает опредёленное количество игровых очков.  
7.Победительницей объявляется команда, набравшая по сумме всех вопросных раундов большее количество очков.

С каждым днем квиз набирает все большую популярность в России. Армия поклонников развлекательной игры растет с геометрической прогрессией. Итак, что такое квиз?

Первоначально квиз — это калька английского слова quiz, которое дословно переводится, как «викторина». Действительно, одно из значений данного термина — соревнование, в ходе которого участники отвечают на поставленные им вопросы и зарабатывают за правильные ответы очки. Сама игра представляет собой интеллектуально-развлекательную битву, не требующую особой предварительной

Такую игру проводят не только в развлекательных, но и в образовательных целях, чтобы человек мог проверить свой уровень знаний в заданной тематике. Обычно проводится командная викторина, но и соло-квиз — тоже не редкость.

Правила в ней следующие: побеждает в таком соревновании та команда или тот игрок, чьих правильных ответов окажется больше, чем у оппонентов, или по достижении определенного количества баллов.

Квиз — способ подачи информации в виде опроса, который можно использовать в разных отраслях жизни, на сегодняшний день именно в сферах образования и маркетинга он реализован органичнее всего.

В ходе игры участники должны ответить на поставленные вопросы в условиях ограниченного времени. Здесь от вас потребуется только:

• Логика

• Сообразительность

• Эрудиция

• Умение работать в команде.

**9 слайд**

**Происхождение квиза**

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.

**«Легендарное» прошлое**

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.

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.

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.

Правильный ответ оценивается в 1 балл, неправильный - 0 баллов

3 Перерыв между раундами может быть. 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 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.

**10 слайд**

**Виды квиза**

Исходя из всего выше озвученного, квизы можно разделить на три категории:

**Образовательные.** Это классический вариант квизов, более знакомый нам под названием «викторина». Устные и письменные, онлайн и офлайн-игры такого жанра по-прежнему пользуются большим спросом. Их можно встретить в самых разных форматах, от настольной игры до приложения на проверку эрудиции ВКонтакте.

Главное отличие интеллектуальной битвы от развлекательной викторины состоит в том, что игрокам нужно владеть знаниями в той или иной сфере для победы, а если это не так, то игра научит их чему-то новому.

**Развлекательные**. Квизы такого плана очень похожи на классическую викторину, но акцент делается не на знания игрока, а на сам процесс игры, в ходе которой участники могут просто хорошо провести время.

**Маркетинговые**. Такие квизы тоже в основном носят развлекательный характер, но их скрытая цель — это реклама продукта, стимулирование продаж, оценка аудитории, конверсии клиентов или другие необходимые бизнесу вещи.

**11 слайд**

**Ресурсы для организации игры**

* 1.Презентация с вопросами (шрифт крупный);
* 2.Турнирная таблица;
* 3.Бланки для ответов(в квиз пабе); - (раунд, название команды, поля для ответов;
* 4) Музыкальное сопровождение;
* 5) Счётная комиссия и звукорежиссёр;
* 6) Квизмены (Ласточки);
* 7) Секундомер
* 8) «Куверты» с названием команд;

**12 слайд**

**Виды вопросов**

1) Текстовые вопросы:

А) с открытым ответом;

Б) с вариантами ответов;

2) визуальные:

А) «где логика?»

Б) ребусы;

В) «что замазано на картинке?»

3) Аудиовопрос:

А) чей голос вы слышите

Б) назовите группу/исполнителя, звучит «минус»(можно «плюс», если иностранная);

В) песня звучит задом-наперёд

Г) назовите оригинального исполнителя, звучит кавер;

4) видеовопрос:

А) угадайте фильм по трейлеру;

Б) что рекламируется.

**13 слайд**

**Как играть**

Quiz представляет собой викторину, состоящую из нескольких раундов. Каждый раунд носит индивидуальный характер и состоит из вопросов, на которые нужно дать ответ в течение установленного времени. Ведущий зачитывает вопрос, а вам необходимо записать ответ на специальном бланке. Часто вопросы сопровождаются фотографиями, аудио- и видеорядом. Иногда вам предлагают возможные варианты ответов, из которых вам необходимо выбрать верный. Вопросы удивят вас разнообразием тематики: от устройства атомного реактора до техники вышивания крестиком. В зависимости от данных ответов, командам присуждают очки. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков. Все, что от вас потребуется для того, чтобы начать играть:

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.

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.

Правильный ответ оценивается в 1 балл, неправильный - 0 баллов

3 Перерыв между раундами может быть. 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 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.

**14 слайд**

**Онлайн-сервисы, где можно самому стать участником квиз-игры представлены на слайде**

**1 Онлайн квизы и викторины**[**https://onlinequiz.ru/**](https://onlinequiz.ru/)

**2** [**Квиз, плиз! Хоум  
https://quizplease.ru/home-game**](https://quizplease.ru/home-game)

**3 Квизиум**[**https://quizium.ru/**](https://quizium.ru/)

**15 слайд**

**ПРО наш опыт**

Наш последний квиз называется КИНОквиз, он тематический, на тему фильмов, мультфильмов, сериалов. Мы проводили его для разных возрастных групп. Для каждой группы игры были разные, разной уровни сложности.

Но шаблон был один – каждый включал в себя 8 раундов, но количество вопросов и время на их разгадывания было разное, также в зависимости от возраста

**16 слайд Литература**

**17 – 61 КИНОквиз пример**