

Центральная городская детская библиотека им. А. П. Гайдара

Мы работаем для вас!
В Сотворчестве с вами!

Отдел библиотечных инноваций и методической работы

5 блок: Я - ЧИТАТЕЛЬ



Новосибирск, 2023

Данный блок включает:

1. *Рекомендации по составлению вопросов для викторины/квиза по книгам.*

Придумай 2-3 вопроса для викторины/ квиза по каждой книге.

Данное задание подразумевает составление читателем оригинальных вопросов по каждой книге, которую он прочел во время ЛетоЧТЕНИЯ. Таким образом, мы убедимся, что все конкурсные книги прочитаны. В беседах с читателями вы можете объяснять, что они участвует в создании общего ресурса Программы. Каждый участник придумывает вопросы с ответами и указанием страницы в источнике.

На первый взгляд составить вопросы не сложно, но это не так. Сейчас мы рассмотрим специальные требования и условия по формулировке вопросов для викторин:

1. вопрос должен быть логичным, четким, доступным, соответствовать возрасту игроков;
2. вопрос должен соответствовать теме игры, ее сюжету;
3. если необходимо угадать слово, то искомое существительное должно быть в именительном падеже, глагол - в неопределенной форме, прилагательное — в именительном падеже, мужском роде, единственном числе;
4. вопросы не должны быть слишком сложными или слишком легкими, узко специфичными, состоящими из нескольких моментов, требующих перечисления;
5. желательно, чтобы вопросы были интересными, чтобы они несли в себе какую-то новую информацию, запоминались.

Рекомендации по созданию квизов в библиотеке

Квиз – это интеллектуально-развлекательная командная викторина. В основе игры лежит механизм «вопрос-ответ». В дословном переводе с английского «quiz» – это проверочный вопрос,

предварительный экзамен, тест. Впервые квиз как вид развлечения появился в 1976 году в Великобритании. В России квиз появился в 2015 году и с каждым годом в него вовлекается все большее количество участников.

Квиз – это соревнование, интеллектуальная битва, в которой команды игроков борются за первое место, отвечая на вопросы, решая ребусы и шарады и т.д. Игра проходит следующим образом: в большом зале за отдельными столиками размещаются команды по 5-7 игроков. На столах у команд – бланки для ответов и ручки. После приветствия ведущий объясняет правила и квиз начинается.

Как правило, игра состоит из 7 раундов, в каждом из которых 7 вопросов. Сейчас многие отходят от этой схемы и делают, к примеру, три раунда по двадцать вопросов.

Проведение раундов проводится следующим образом: ведущий зачитывает вопрос, после чего команды в течение минуты обдумывают ответ. За это время команда должна вписать свой ответ в бланк. Так повторяется с каждым вопросом. После завершения раунда бланки сдаются организаторам, которые их проверяют и подсчитывают баллы. За каждый правильный ответ дается один балл. Только после сдачи бланков ведущий объявляет правильные ответы. Затем начинается следующий раунд. В финале игры объявляется команда победителей, набравших максимальное количество баллов. Финалисты получают дипломы, призы и подарки. Часто участникам квизов вручаются шуточные и утешительные призы.

Строгое правило квизов – это запрет на использование сотовых телефонов. При большом количестве команд на игре работают наблюдатели, которые следят за этим. В случае если игрок нарушает это правило, его команда получает штраф.

Библиотечные квизы

Цель библиотечного квиза – продвижение книги и чтения.

Задачи:

1. Познакомить аудиторию с литературой, на основе которой составлены вопросы квиза.
2. Продемонстрировать привлекательность интеллектуального досуга, обратить на него внимание аудитории.
3. Помочь участникам развить навыки работы в команде.

Техническое обеспечение

Все квизы сопровождаются презентацией, музыка используется во время «рассадки», то есть пока гости собираются и ждут начала, а также в течение игры. Например, когда говорит ведущий – музыка играет тихим фоном, когда начинается время обсуждения, то музыка становится громче, чтобы команды не могли услышать рассуждения друг друга. Соответственно, для квиза необходимы:

- компьютер;
- телевизор или проектор с экраном;
- колонки;
- микрофон для ведущего (в случае большого помещения). Сюда же можно отнести столы и стулья, а также бланки для ответов и ручки. Не забывайте о предварительной проверке оборудования и презентации.).

Длительность квиза

Оптимальная длительность квиза зависит от подготовленности аудитории. Если вы только начинаете проводить квизы, то лучше делать их небольшой длительности – от 45 до 60 минут.

ЭТАПЫ ОРГАНИЗАЦИИ БИБЛИОТЕЧНОГО КВИЗА

Определение целевой аудитории.

Квиз – универсальная форма для всех возрастных категорий. Для проведения квиза в библиотеке, как правило, заранее приглашается класс школьников или группа студентов.

Определение темы квиза

Библиотекарю необходимо сначала определиться с тематикой квиза. Это может быть:

- узкое направление по какой-то определенной книге или серии книг, например, «Гарри Поттер», «Алиса в стране Чудес» и т.д;
- широкое направление по обобщенной теме, например, приключения, детективы и т.д.

Составление вопросов

Самый сложный и трудоемкий этап – это составление вопросов. В этот этап входит сбор и обработка информации, чтение книг, по которым делается квиз. Область вопросов не должна выходить за пределы уровня знаний вашей аудитории. Следует в большей степени составлять вопросы на логику, на умение мыслить. Вопрос не должен быть ориентирован на точное знание. Желательно, чтобы в вопросах содержалась подсказка.

Своим участникам Программы вы должны объяснить, что их вопросы могут быть разных форматов.

Примерные описания раундов.

1) Викторина

Данный вариант квиза предполагает простые, однозначные ответы на поставленные вопросы по разным тематикам, касающимся знаний по географии, истории, литературе, музыке, различным точным или гуманитарным наукам либо сведениям из повседневной жизни.

2) Видео-квизы

Эти вопросы представляют собой нарезку небольших роликов, созданных на основе нарезок из популярных фильмов, рекламных видео, сериалов или музыкальных клипов. В оригинальных сюжетах требуется озвучить или записать продолжение фразы персонажа, назвать фильм или исполнителя на экране.

3) Фото-квиз

Для такого типа развлечений организаторам необходимо заранее подготовить картинки или изображения популярных киногероев, исторических персонажей, знаменитых мест на планете, известных логотипов (торговых марок) или природных явлений. Продемонстрировав картинку, необходимо связать с ней вопрос.

4) Квиз-цитаты

Мировые классики оставили для потомков множество крылатых выражений. Эти словосочетания практически у всех на слуху. У большинства таких высказываний есть известные многим авторы, которых можно угадывать. В ход идут как простые фразы из школьной программы, так и менее известные, но узнаваемые по стилистике автора высказывания. Для того чтобы разнообразить данный вариант игры, применяются незатейливые подсказки. Например, можно вопрос дополнять каким-то изображением, музыкой или видеороликом. Это делает процесс более азартным и увлекательным. Дополнительный контекст помогает однозначно трактовать ответ в спорных ситуациях.

5) Интеллектуальные вопросы

Можно по определенным подсказкам угадывать кого-то из знаменитостей. Персонажа шифруют по известным биографическим данным, по творческому пути или по этапам общественной деятельности.

6) Аудио-квиз

Музыкальные конкурсы любят практически все. В них участники угадывают песни, отечественных и мировых исполнителей или группы. Меломанам предоставляется отрывок композиции, которую требуется быстро определить. Также можно дописать строчку из песни, вставить пропущенные слова песни, и т.п.

7) Черный ящик

Командам задаются вопросы, ответ на который находится в черном ящике.

8) Появляющееся изображение

Суть раунда состоит в том, что игрокам по очереди предлагается 10 изображений, которые разбиты на 9 фрагментов. Ответный бланк можно сдавать после появления каждого нового фрагмента. Чем раньше команда сдает ответ, тем больше баллов получает за правильный ответ, т.е. если команда догадалась, что изображено с первого фрагмента, то получает 9 баллов, если со второго - 8 и т.д., за правильный ответ по полному изображению команда получает 1 балл.

9) Верю/не верю

Суть раунда состоит в том, что командам предлагается вопрос и к нему несколько вариантов ответа, или утверждение, которое заведомо или правильное, или ложное. За каждый отгаданный вопрос, команда получает по 1 баллу. В данном виде вопросов важно сопровождать ответы визуальным подкреплением для лучшего запоминания информации. Также особенностью данного блока вопросов является необходимость выбирать такие факты, которые являются или невероятными, но являются правдой, или малоизвестными. В первую очередь, такая информация откладывается в памяти, и, как показывает практика, дети охотно делятся такой информацией со сверстниками.

10) Ребусы

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают один за другим 10 изображений, на которых с помощью картинок и букв загаданы слова. Альтернативными вариантами данного раунда могут быть «Шарады», «Метаграммы», «Перевертыши». В шарадах слово разбивается на несколько частей, дается определение каждой части отдельно, а после загадывается слово в целом.

11) Перевертыши

Берется известная крылатая фраза, название книги, фильма и т.д. и каждое слово в данной фразе заменяется антонимом, участникам необходимо восстановить исходную фразу.

12) **Риск**

Суть данного раунда заключается в том, что для одного понятия дается 5 определений, которые описывают это понятие, или факты о нем. Вопросы расставлены по сложности от самого сложного до самого легкого. Команды имеют право сдавать ответы после каждой подсказки, если команда отгадала вопрос после первой подсказки, то получает 5 баллов, если после второй - 4балла, если после пятой - 1 балл. Риск команды заключается в том, что если команда ответила неверно, то у команды отнимается один балл. Тут важную роль играет слаженность команды и то, на сколько участники доверяют друг другу, так как в данном конкурсе команда может не только заработать баллы, но и потерять их, ответив неверно.

13) **Найди соответствие.**

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают 5 изображений и 5 определений, необходимо найти между ними соответствия.

Ошибки при создании квиза:

- формулировка вопроса слишком сложная для восприятия участниками;
- однотипные раунды;
- большое количество вопросов в раундах;
- участники не знакомы с темой квиза.

Важно помнить, что квиз – это командная игра, работа в команде помогает обсудить за короткий срок несколько версий и принять быстрое решение. Это способ лучше узнать друг друга, выявить лидеров, а возможно и раскрепостить замкнутых людей, которые в обычной обстановке постеснялись бы давать ответ.

Кроме того, квиз – игра эмоциональная, ведь, прежде всего это соревнование, которое предполагает и азарт, и предвкушение, и радость, и много других ярких эмоций. При озвучивании правильных ответов, как правило, раздаются возгласы радости, разочарования, удивления. Это не менее важная составляющая мероприятия, чем приобретенные знания. Когда у участников остаются позитивные эмоции, связанные с библиотечным мероприятием, это сближает их и с самой библиотекой, и с книгой.

Собирайте обратную связь о состоявшемся квизе от игроков и наблюдателей (если они есть). Это поможет выявить сильные и слабые стороны получившейся у вас игры, подкорректировать вопросы. Также это будет полезно для продвижения квиза в соцсетях, на сайте библиотеки, где вы можете не только рассказать о вашем мероприятии, но и привести отзывы участников.

Составитель:

ведущий библиотекарь ОБИиМР Миронова Н. С.