

Булатова Лилия Петровна

Образование в нескучной форме — эдьютейнмент — все шире распространяется по миру. Вот и российские школы начинают использовать новомодный квиз и чтобы внести свежую струю в жизнь педагогического коллектива, и для повышения мастерства педагогов. Предлагаем вашему вниманию рассказ директора БОУ СОШ № 1 МО Динской район Краснодарского края Лилии Булатовой об опыте использования этого инструмента.

Командный поиск ответов

Я увидела эту форму на одном из семинаров и сразу обратила внимание на ее динамичность и потенциал для сплочения команды: среди участников были педагоги из разных регионов, но мы моментально объединились вокруг общей задачи. С тех пор в нашей школе прижился квиз, подобную встречу мы проводили и с молодыми педагогами Динского района. И надо сказать, коллеги с первого же раза становятся горячими поклонниками этой интеллектуальной игры. Она похожа на «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг»: командный поиск ответов на вопросы на основе знаний и логики.

Продолжительность — как минимум 4 раунда, но если располагаете временем, можно продлить до 6–8. В процессе игры каждый актуализирует свои знания, оценивает их уровень, получает стимул для развития и узнает что-то новое.

Организаторы могут ставить разные задачи. Мы проводили и образовательные, и новогодние квизы. Это хорошая возможность развлечь и сблизить людей, укрепить командные связи, повысить мотивацию. И, что немаловажно, подтянуть уровень педагогической грамотности учителей в новой форме — более легкой и свободной, чем педагогические и методические советы, семинары. Людям нужно давать поиграть, раскрепоститься, испытать удовольствие.

Оргмомент

С чего все начинается? Сначала происходит деление на команды (8–10 человек), лучше по случайному принципу. Например, перед последней новогодней игрой я, запланировав участие восьми команд, купила восемь видов конфет и предложила каждому взять ту, которая нравится. А потом объединиться по этому принципу. Можно использовать стикеры — чтобы в устоявшемся коллективе людей перемешать, объединить в одной группе учителей разных предметов. Так появляется лишняя возможность наладить более широкое общение и сформировать разностороннюю команду.

Разделившись на команды, участники знакомятся с правилами. Среди них запрет на пользование телефоном, на излишне громкие реплики, на нарушение регламента при сдаче опросных листов.

В эти листы каждая команда вносит ответы на вопросы на протяжении всех туров после обсуждения. Совещаться по каждому вопросу можно в течение ограниченного времени, после команды ведущего: «Первый вопрос — 20 секунд, время пошло...». На самые сложные вопросы дается 1 минута.

Вопросы должны быть максимально разнообразными по тематике, характеру (закрытые, с выбором ответа, на логику...) и уровню трудности. Если будут только сложные, то большинство потеряет интерес, понимая, что не может полноценно участвовать.

Общая схема игры: от простого к сложному

Игра устроена так, что до последнего момента надежда на победу есть у всех.

Первый раунд дает возможность каждому освоиться в роли игрока и проявить себя. Например, узнать, кто из известных педагогов, психологов, мыслителей изображен на портрете. Этот же прием педагоги могут использовать на уроке: кто изображен? кто автор полотна? какой эпизод изображен на иллюстрации?.. Это простой этап.

Во втором раунде участники выбирают вариант ответа из предложенных. Например, методический: основа классического образования (1. грамматика, риторика, диалектика; 2. физика, естествознание, древние языки).

В ходе третьего тура — самого долгого и сложного — нужно применять логику и давать развернутые вопросы. Например: Василий Жуковский сравнивал воспитание детей с написанием поэтического произведения, в названии которого два слова, начинающихся на одну букву. Это словосочетание стало в 30-е годы прошлого века названием книги. Какое это произведение? (Педагогическая поэма).

Последний раунд – аукцион, где можно добавить 3 или 2 балла. Суть аукциона состоит в том, что баллы за верный ответ можно «купить» по особым правилам. Если участники уверены в правильности ответа, они ставят напротив него +2 или +3. При подсчете в случае, если ответ оказывается правильным, команде добавляется 2 (или 3) балла к общей сумме, если неправильный, то эти баллы из общей суммы вычитаются. У команды есть возможность дать ответ, не ставя +2 или +3. Тогда за правильный ответ дается 1 балл, за невеселый — 0 баллов.

Аукцион дает возможность команде вырваться вперед, даже если она отставала до этого момента.

В конце каждого раунда ассистенты собирают опросные листы. А группа коллег за компьютерами проверяет правильность и вносит баллы на счет команд.

Что еще важно знать организаторам

На опыте мы поняли, что успех команды во многом зависит от умения лидера поддерживать интенсивную и плодотворную дискуссию,

которая приведет к единому оптимальному решению.

После двух (или трех) раундов нужно делать небольшую паузу, чтобы подвести промежуточные итоги. Так каждая команда понимает, какое место в рейтинге занимает.

Перерывы можно использовать по-разному. Например, я проводила методическое мероприятие для молодых педагогов и в первой паузе объяснила, как можно использовать подобную игру на уроках. В следующей — как повышается мотивация участников. Во время новогодних квизов в перерывах команды поздравляли друг друга, педагогам, добившихся высоких результатов в 1-м полугодии, вручались грамоты и благодарности.

По итогам всей игры команду-победительницу нужно поздравить с победой. Вручать грамоту, как я убедилась, не стоит, ведь команда для игры в квиз — это временное сообщество. Нужен приз, который можно разделить прямо сейчас. Торт, например.

Откуда берутся хорошие вопросы?

При подготовке вопросов вы можете или придумывать их самостоятельно, или воспользоваться готовыми на специализированных сайтах. Например, на сайтах: [«Интеллектуальные викторины»](#), [«Главквиз»](#), [«Квиз. Чат-викторина»](#).

Вопросы квиза, как правило, ориентированы на то, чтобы люди поработали интеллектуально и в то же время получили удовольствие, например, встретившись с неожиданным поворотом мысли или удивительным фактом. Вот несколько примеров интересных вопросов, которые заставляют задуматься и расширяют кругозор:

Евклид в «Началах» определил это так: то, что не имеет частей. Что это? (Точка.)

За это изобретение Хайман Липман получил патент, но потом в патентном ведомстве решили, что это не изобретение, а соединение двух элементов с противоположными функциями. А на одной карикатуре замечено, что чем дольше они работают, тем ближе становятся друг к другу. (Карандаш с ластиком на конце.)

Что получится, если взять цинк, добавить астат, кислород и калий, то каждый из вас почувствует себя, как?..

(Знаток: ZnAtOK.)

Нравятся участникам задания «верю – не верю». Например, может ли бык перейти пролив Босфор? За празднование Нового года в Саудовской Аравии можно попасть под арест...

Можно, придумывая вопросы, использовать известные реплики из книг, кино и мультфильмов: закончите фразу...

Если эту форму переносить на урок, можно брать вопросы из ЕГЭ, чтобы оживить подготовку.

И, конечно, если вы проводите не методический квиз, а развлекательный, не обойдется без шуточных вопросов. Вот несколько примеров.

Над этой формулой бьется больше половины населения Земли. Если получить результат чисто математически, получится 486000. Воспроизведите эту формулу. (Почти все женщины мечтают о $90 \times 60 \times 90$.)

В каждой современной школе должно быть три выхода. Назовите их. (Главный, запасной и выход в интернет.)

Раньше в Европе коровы, как и многие другие животные, наравне с людьми несли ответственность перед законом. Процессы велись со строжайшим соблюдением всех норм судопроизводства и требований закона. Какое наказание считалось для коров самым тяжелым. (Животных отлучали от церкви.)

Как я сказала, мы проводили квизы для решения различных задач с очень разными составами участников, и всегда это становилось интересным событием. Это такое, я бы сказала, духоподъемное, воодушевляющее действие, позволяющее педагогам расширить кругозор и почувствовать единение с членами своего коллетива.