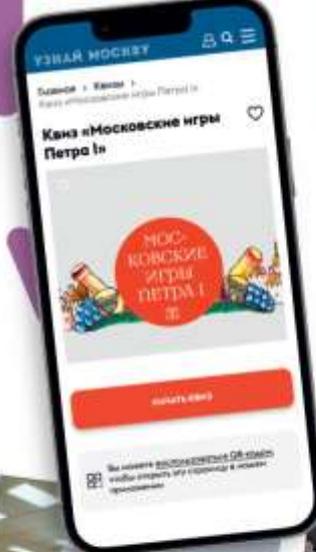


КВИЗ

Жизнь и деятельность Петра I, принятие им многочисленных неожиданных решений словно созданы для того, чтобы на основе этого создать необычный и интересный квиз.

Цель нашей игры — не столько проверка знаний, сколько поощрение любознательности и сплочение команды. Мы сделали пять раундов по пять вопросов в каждом: «Разминочный», «Внимание на экран», «Потешный», «Московский» «Исторический».

Участники прекрасно провели время, проходя квиз, и узнали немало веселых и поучительных исторических фактов.



О ПРОЕКТЕ

Проект «Московские игры Петра I» предлагает «играючи», как делал в детстве и юности Петр I, изменить свою жизнь, обучиться новому, развить свои навыки для дальнейшего использования на профессиональном поприще и в жизни.

Ориентируясь на практику Великого императора, мы представляем вашему вниманию продукты, помогающие сконцентрировать внимание на той или иной сфере, в которой вы бы хотели развиваться.



при поддержке
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

МОС-
КОВСКИЕ
ИГРЫ
ПЕТРА I



КВИЗ «МОСКОВСКИЕ ИГРЫ ПЕТРА I»

Что такое «квиз»?

Квиз (от англ. quiz – опрашивать, расспрашивать, допрашивать) – командная интеллектуальная игра, возникшая в Англии.

Современный квиз – это соревнование, интеллектуальная битва, в которой команды игроков борются за первое место, отвечая на вопросы, решая ребусы и т.д.

Цель игры в квиз

Цель игры – не столько проверка знаний, сколько поощрение любознательности и тимбилдинг. В России часто используется слово «викторина», более широкое по значению и раннее по происхождению.

Квиз – это не только интеллектуальная игра, но и уникальная возможность провести время с пользой в приятной атмосфере. Данный формат очень удобен благодаря своей гибкости. Освоив технологию, вы сможете подстраивать ее под любую тематику и аудиторию, так как квиз не требует от участников специальной подготовки



СОЗДАЕМ КВИЗ

Цель создания квиза «Московские игры Петра I»

Наш квиз «Московские игры Петра I» сделан в рамках проекта «Московские игры Петра I», поддержанного Фондом Президентских грантов.

Мы хотели, чтобы этот квиз помогал аудитории проекта «Московские игры Петра I» в развитии когнитивных навыков, таких как логическое мышление, память и внимание.

К тому же, радость от отгаданных вопросов, азарт и проверка себя на быстроту принятия решений – очень важные составляющие импровизации, необходимой в жизни.

Прохождение квиза повышает знания участников нашего проекта в истории и культуре петровских времен, и, возможно, откроет новые факты, которых они не знали о Москве.



СОЗДАЕМ КВИЗ

Определяем тематику будущего квиза

Чтобы подобрать тему будущего квиза, мы можем обращаться к разным источникам. В этом и прелесть подобного формата - он позволяет нам раскрывать с новой стороны практически любую тему.

Вы можете обратить внимание на уже существующие проекты, квиз станет прекрасным дополнением к ним – мероприятием, заканчивающим ваш проект.

Выбор темы очень важен, именно она определит с какими материалами нам предстоит работать при составлении вопросов. Следует выбирать те темы, в которых вы разбираетесь, хотя бы на базовом уровне. Особенно это актуально, когда нужно подготовить материал к определенной дате и сроки будут поджимать. В таком случае вам будет проще работать с аудиторией, проще прорабатывать вопросы

Наш квиз был частью проекта “Московские игры Петра I”.
Соответственно, тема у него совпадает с темой проекта



СОЗДАЕМ КВИЗ

Ставим цели и задачи

Определившись с темой, мы переходим к постановке целей и задач. Исходя из специфики формата, целью игры будет не столько проверка знаний, сколько поощрение любознательности, развитие командных навыков, вовлечение участников в тематику.

Например, **целью нашего квиза** «Московские игры Петра I» была актуализация памятных мест Москвы, связанных с Петром I, с помощью игровых форм.

Задачи, которые мы хотели решить созданием квиза:

- Проявить для целевых групп проекта (старшеклассников и студентов) нематериальное и связанное с ним материальное наследие Петра I в Москве,
- Способствовать присвоению наследия как ценного опыта отношения к жизни и к решению проблем, стоящих перед городом, регионом, страной.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Распределение ролей в команде

Если вы делаете небольшую игру для близких, коллег или другой хорошо знакомой публики, по теме, в которой очень хорошо разбираетесь, то можно делать квиз одному. Но если перед вами стоит более глобальная задача, то без команды не обойтись. Вам понадобится помощник во время проведения самого квиза, который бы смог проследить за залом и подсчитать баллы. Важно и оформление вашего квиза. Необходимо подобрать иллюстрации, создать презентацию, сопроводить ваш продукт качественными афишами. На все это нужно время и специальные умения.

Ещё нужен куратор квиза - человек, который обладает достаточным опытом и видением конечного продукта.

К реализации нашего квиза, помимо основной команды, в которую вошли сотрудники библиотеки, мы привлекли волонтеров - студентов. Под руководством куратора волонтеры искали и отбирали материалы, собирали вопросы.

После этого мы показали вопросы историку-краеведу, получили его комментарии и внести корректуру в наш квиз.

Сам квиз проводили три человека: куратор квиза в роли ведущего и двое соведущих, помогавших при подсчете баллов и проверке бланков ответов.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Изучение материалов по теме

Для подготовки качественного квиза придется работать с большим количеством источников информации, отбраковывать ненужные или не очень интересные темы, проверять качество материала.

Очень хорошо, если вы сможете найти компетентного специалиста, который смог бы указать на допущенные ошибки, что-то посоветовать.

На изучение материалов при подготовке нашего квиза ушло немало времени, даже учитывая то, что работал над этим не один человек.

Мы закладывали на этот этап примерно две недели, но даже после этого, уже в момент подготовки вопросов и составления раундов, приходилось искать и читать все новые и новые источники.

Мы пришли к выводу, что это в общем неизбежно при подготовке подобного квиза. Будьте к этому готовы



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Определение целевой аудитории, сбор заявок на участие

Квиз – универсальная форма для всех возрастных категорий, но больше всего она подходит для молодежи. Приглашать можно старшие классы, группы студентов, самостоятельные команды. Когда мы проводим квизы в библиотеке, то, как правило, работаем с заранее приглашенной аудиторией. К нам приходит или группа студентов, или класс школьников.

Целевой аудиторией квиза «Московские игры Петра I» были старшеклассники.

Это важный аспект, так как именно он определяет то, насколько простыми или сложными будут вопросы. Даже количество вопросов и их разнообразие в большей степени зависит от аудитории.

Работая с аудиторией этого возраста, мы постарались, чтобы наши вопросы сопровождались красочными материалами, а главное, понятными этой аудитории вопросами и темами.



ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

Составление сценария проведения квиза

Пройдя все подготовительные этапы, распределив роли в нашей команде, мы наконец можем приступить к реализации нашей игры.

На этом этапе мы старались как можно подробнее прописать весь ход игры, учитывая то, сколько участников придет, какими средствами и временем мы располагаем.

Оптимальная длительность квиза зависит от подготовленности аудитории. Если вы только начинаете проводить квизы, то лучше делать их небольшой длительности – от 40 минут до 1 часа.

С ростом заинтересованности аудитории длительность квиза также может быть увеличена. К примеру, коммерческие квизы, на которые ходят заядлые игроки, длятся два-два с половиной часа, а иногда и дольше.

Учитывая количество материала и возраст участников, длительность нашей игры составляла 1 час. При этом мы старались, чтобы в этот час входили все этапы игры, включая знакомство и подсчет баллов, комментарии к вопросам и общение с участниками



ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

Правила нашего квиза

Прописывая сценарий квиза, мы фактически определяем и с его правилами. Ниже - правила нашего квиза :

- Участники делятся на команды. Количество команд не ограничено;
- Во всех командах - одинаковое число участников;
- Выбирается или назначается ведущий. Его роль – следить за игрой: озвучивать вопросы и сверять ответы с правильными вариантами, следить за временем, давать право на ответ, подсчитывать баллы;
- Командам предстоит пройти 5 раундов по 5 вопросов в каждом;
- За каждый правильный ответ команда получает баллы;
- После каждого раунда производится подсчет баллов и озвучиваются правильные ответы;
- Если после финального раунда команды набирают одинаковое количество баллов, задаются дополнительные вопросы;
- Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.



ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

Правила и сценарий нашего квиза

Прописывая сценарий квиза, мы фактически определяем и с его правилами. Ниже - **правила нашего квиза** :

- Участники делятся на команды. Количество команд не ограничено;
- Во всех командах - одинаковое число участников;
- Выбирается или назначается ведущий. Его роль – следить за игрой: озвучивать вопросы и сверять ответы с правильными вариантами, следить за временем, давать право на ответ, подсчитывать баллы;
- Командам предстоит пройти 5 раундов по 5 вопросов в каждом;
- За каждый правильный ответ команда получает баллы;
- После каждого раунда производится подсчет баллов и озвучиваются правильные ответы;
- Если после финального раунда команды набирают одинаковое количество баллов, задаются дополнительные вопросы;
- Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

В сценарии мы прописываем все то, о чем мы уже говорили ранее:

- Тема
- Цели
- Задачи
- Участники
- Техническое оборудование
- Вспомогательные материалы
- Время проведения



ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

Подготовка вопросов

Подготовка и составление вопросов - самый сложный и трудоемкий этап. 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, вроде «В каком году родился Петр I?». Такие вопросы, конечно, могут использоваться в квизе, но их не должно быть много. При этом желательно, чтобы в вопросах содержалась подсказка.

В квизе могут быть не только вопросы, но и другие задания, например, ребусы, музыкальные вопросы, видео-вопросы. Главное, чтобы они находились в рамках заданной темы. Это хороший способ разнообразить раунды.

Например, первый раунд может быть разминочным, второй – фото-раундом, третий – музыкальным и т.д.



ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

Структура квиза «Московские игры Петра I»

Квиз «Московские игры Петра I» состоит из пяти раундов:

- **«Разминочный»**. В этом раунде мы сгруппировали легкие вопросы для разогрева участников;
- **«Внимание на экран»**. Для этого раунда мы подобрали вопросы с фокусом на иллюстрациях. Также в большинстве вопросов ответы «открытые» - их надо писать самостоятельно, а не выбирать из уже имеющихся вариантов;
- **«Потешный»**. Целью этого раунда было познакомить участников с «потешками» Петра I;
- **«Московский»**. Тут мы подобрали вопросы, связанные с материальным московским наследием Петра I (здания, улицы, места);
- **«Исторический»**. Этот раунд посвящен вопросам, иллюстрированным рисунками детей, участвовавших в проекте. А еще тут был вопрос с современным фото улицы Москвы, предлагающий участникам отгадать, что там находилось во времена Петра I.



ОФОРМЛЕНИЕ КВИЗА

Структура квиза «Московские игры Петра I»

Оформление квиза — это в первую очередь презентация. Мы придерживались такой структуры:

1. Слайд с названием квиза, проекта



2. Слайд с правилами



3. Завершающий слайд



Заглавный раунд:



Слайды вопросов



Слайды ответов



Слайды раундов 1-5

ТЕСТИРОВАНИЕ КВИЗА

Апробирование квиза

После того, как мы составили все вопросы, создали презентацию и сопроводили ее необходимым материалом, необходимо, чтобы квиз прошел апробацию.

Пробная игра, как генеральная репетиция спектакля, поможет нам отработать сценарий.

Но самое важное, что именно на этом этапе мы сможем проанализировать наш квиз, реакцию на него.

На этом этапе мы решаем, какие вопросы лучше всего заменить или оставить, что работает, а что нет



ТЕСТИРОВАНИЕ КВИЗА

Техническое обеспечение. Ревизия имеющегося оборудования

Наш квиз мы сопровождаем презентацией и раздаточными материалами. Так же к техническому обеспечению квиза можно отнести афиши, размещение анонсов и приглашения к участию в квизе на доступных ресурсах.

При этом рассматривайте как онлайн, так и офлайн варианты размещения.

В нашем случае мы повесили афиши в помещении библиотеки и у партнеров проекта. А еще разместили онлайн в социальных сетях, на сайте проекта и библиотеки им. Ф.М. Достоевского, на сайтах наших партнеров. Квиз «Московские игры Петра I» выложен в онлайн формате на портале «Узнай Москву» <https://um.mos.ru/quests/kviz-moskovskie-igrypetra-i/>

Для очного проведения квиза нам понадобятся:

- компьютер;
- телевизор или проектор с экраном;
- колонки;
- микрофон для ведущего (в случае большого помещения).

Но и **целиком на технику не полагайтесь** – имейте при себе распечатанный сценарий со всеми вопросами. В случае форс-мажора (вдруг отключат свет?) вы сможете провести квиз хотя бы в усеченном виде.

Для прохождения онлайн версии нашего квиза хватит обычного смартфона с выходом в интернет



ПРОВЕДЕНИЕ КВИЗА

Подготовка площадки

В зависимости от количества участников определяется то, насколько большая нужна аудитория, и сколько нужно раздаточного материала.

Определяем, сколько нам потребуется столов и стульев для рассадки ведущего и команд.

Готовим бланки для ответов и ручки.

Также позаботьтесь о призах для команды победителей и, если захотите – для самых активных участников. В нашем случае подарками и призами были сувенирная продукция с символикой проекта «Московские игры Петра I».

Вы заранее должны знать, сколько придет к вам человек, расставить соответствующее количество столов и стульев, приготовить бланки (на каждый раунд отдельный бланк), ручки, чистые листы для заметок, а также дипломы и призы.

Не забывайте о предварительной проверке оборудования и презентации. Обнаружить во время квиза, что у вас не воспроизводится звук или видеоролик бывает очень неприятно.



ПРОВЕДЕНИЕ КВИЗА

Проведение мероприятия – игра в квиз офлайн

Работа ведущего квиза заключается не только в том, чтобы читать вопросы и следить за соблюдением правил.

Квиз – это еще и взаимодействие с аудиторией, поэтому без соответствующих навыков будет непросто поддерживать нужную атмосферу. Ведущему желательно обладать хорошей дикцией и поставленным голосом. Но также очень важны энергичность, доброжелательность, умение импровизировать и даже чувство юмора.

Во время игры могут возникать спорные ситуации. Чаще всего это касается неточностей в ответах игроков. Если ведущий с первого раунда будет четко придерживаться правил, не симпатизировать какой-либо команде больше остальных и следовать одной тактике в решении возникающих споров, игроки полностью примут правила игры.

Итак, участники собираются в просторном помещении, достаточном для размещения участников команд. За столиками у участников заранее подготовлен раздаточный материал в виде бланков для записи ответов и письменные принадлежности. После приветственной части, знакомства с игроками, небольшой вводной части, ведущий квиза начинает саму игру с объяснения правил.

Вы вольны варьировать как количество раундов, так и количество вопросов в них.



ПРОВЕДЕНИЕ КВИЗА

Как мы проводили квиз

В квизе "Московские игры Петра I" пять раундов по пять вопросов в каждом. Первый раунд делаем разминочным, с достаточно легкими вопросами, для того, чтобы участники освоились с правилами, погрузились в тематику и получили первые положительные эмоции вместе с правильными ответами.

Каждый раунд проходит следующим образом:

- Ведущий зачитывает вопрос, после чего дает командам время на то, чтобы его обдумать.
- По истечении отведенного времени, участники записывают свои ответы, и игра продолжается.
- Так повторяется с каждым вопросом.



ПРОВЕДЕНИЕ КВИЗА

Как мы проводили квиз. Продолжение

- После того, как раунд заканчивается, ведущий, вместе с помощником собирают ответы, подсчитывают баллы и подводят промежуточные итоги.
- В момент подсчета баллов ведущий даёт комментарии к каждому вопросу раунда. Это делается для того, чтобы пауза на подсчет очков заполнялась полезной информацией, игроки могли проанализировать свои возможные ошибки и лучше играть дальше. Ещё это важно с просветительской точки зрения. Ведь именно в этот момент у нас есть возможность познакомить людей с темой, раскрыть ее с множества сторон.

После финального раунда ведущий объявляет победителей – команду, набравшую большее количество баллов. Победители получают призы и подарки.

При проведении кви́за важно неукоснительное следование его правилам, особенно если проводится он не в кругу близких друзей, а для большого количества людей, особенно детей



БЛАГОДАРНОСТИ И КОНТАКТЫ

Мы благодарим вас за внимательное прочтение нашего кейса, в котором мы не стали привязываться к строгим «учебным» формам изложения материала и постарались простым языком рассказать, что делала наша команда при разработке Квиза «Московские игры Петра I», подготовленных при поддержке Фонда президентских грантов

КОНТАКТЫ:

Руководитель проекта «Московские игры Петра I»
Юлия Юрьевна Куварзина
8(915) 433-4633, : jkuvarzina@mail.ru

ОРГАНИЗАТОРЫ ПРОЕКТА:

Сообщество «Лидеры и инновации в библиотеках»
и Библиотека имени Ф.М. Достоевского при
поддержке Фонда президентских грантов.

Информацию по разработке других
продуктах (Творческой школы и
Конкурса литературно-исторических
эссе, путеводитель-раскраска
«Потешки Петра I», , интеллектуальная
игра «Пётр I и бояре», аудиогид
«Молодые годы Петра I», Школа
исторических стендапов) вы можете
найти на сайте проекта <http://www.petermoscowplay.ru/>



при поддержке
ФОНДА
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

МОС-
КОВСКИЕ
ИГРЫ
ПЕТРА I

