

**ГКУК «Челябинская областная детская библиотека
им. В. Маяковского»**

Информационно-библиографический отдел



Интеллектуально-развлекательная битва

Интересно, занимательно, полезно

Библиографическая рекомендация

Челябинск
2018

Квиз (от англ. quiz) - это слово означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая «викторина», хотя, в последнее время, всё чаще употребляют именно этот англицизм.*

**Англицизм - заимствование слов из английского языка в какой-либо другой язык. Явление нормальное, а в некоторые исторические периоды даже необходимое. Заимствование иностранной лексики – основной способ обогащения языка, причина его развития и функционирования. В современном русском литературном языке англицизмы занимают целый слой, однако не превышают 10 % от общего словарного состава.*

«Биография» англицизма «квиз»

1781 год Впервые появился и стал использоваться в обиходе эпитет квиз (quiz) для обозначения странного или неординарного человека.

Немного погодя слово стали употреблять для обозначения процесса игры, получения удовольствия от соревнований.

1791 год Владелец театра в Дублине некий Ричард Дэйли поспорил, что сможет ввести в английский язык новое слово в течение 24 часов. Существует легенда. Эта легенда утверждает, что Дейли нанял людей, которые расписали весь Дублин словом «квиз». Непонимающие горожане без устали расспрашивали друг друга, что значит это словечко. Так легенда объясняет появление нового слова – «расспрашивание».

1843 год В Оксфордском словаре слово, буквально обозначающее «вопросение», получило толкование как «беседа путем взаимного расспроса».

Позднее синоним «опроса» стали использовать как нарицательное для обозначения настольной игры, в ходе которой участники отвечают на поставленные вопросы.

1928 год В журнале «Огонёк» впервые использован термин «викторина» - наиболее близкий по значению к «квизу» в русском языке. Член редакции журнала Михаил Кольцов придумал такое звучное название для специального журнального раздела, наполненного ребусами, загадками, шарадами, кроссвордами, составителем которых являлся некий Виктор Микулин, также работавший в «Огоньке», от его имени и произошло слово «викторина».

Позднее у термина нашли и иные корни – от латин. «Виктор», что означает «победитель».

Слово быстро вошло в обиход для обозначения разного рода настольных игр, в которых надо отвечать на вопросы из разных блоков знаний.

1975 год С этого времени викторина уже ассоциируется именно с игрой «вопрос-ответ», в которой правильные ответы награждались баллами-очками, а победители получали призы.

Позднее игра получила популярность и на телевидении, обрела массовый характер и реальные, часто довольно дорогостоящие, призы.

С момента появления интернета викторина перешла в онлайн-пространство, и теперь каждый желающий имеет возможность сыграть с друзьями или незнакомцами партию. Именно в интернет игра чаще называется «квиз».

Сегодня число участников квиза неограниченно, 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.

Согласно Книге рекордов Гиннесса, самая масштабная викторина состоялась в городе Гент в Бельгии. В ней приняли участие более 2 тысяч человек. Публика поделилась на группы, после чего путем отбора участники отсеивались по пути к финалу.

Популярная теле-передача «Что? Где? Когда?» также является вариантом квиза, обладая огромным числом приверженцев.

Таким образом, игра квиз заполонила весь мир, являясь интересным способом времяпрепровождения и будучи как дружественным, так и вполне профессиональным соревнованием.



«Мозг изнашивается тогда, когда его не используют»

Бернар Вербер, французский писатель, философ



Значение, правила игры, описание

Механизм квиза или обычной викторины хорошо знаком каждому, кто увлекается домашними играми: участники должны отвечать на вопросы из разных областей знания, это единственное нерушимое правило. Но на самом деле высокая вариативность делает викторину одной из наиболее сложных игр, поскольку она может существенно отличаться правилами, дополнительными условиями, в том числе сопряженными с исполнением действий, совещанием внутри команды, ограничением по времени и так далее. Есть варианты, когда отвечает один человек, и он вынужден пользоваться исключительно своими знаниями. Есть разновидность, когда вопросы и ответы являются загадками, или свой вариант игроки вынуждены преподнести ведущему в игровой форме. Игра может существенно варьироваться в зависимости от сеттинга (от англ. *setting* — окружение, место действия) — игрового пространства, где протекает действие, от возможностей игроков, их количества, а также призов. В конечном итоге, разновидностей викторины огромное множество, и жестких правил нет. Квиз можно провести как для семьи или друзей, так и для большой компании.

Квизы-викторины используют в образовательном процессе, например: после прохождения тем по предмету проводят для обучающихся 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 тем) - 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 проводится подсчет очков, награждение победителей, вручение призов. 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. Хорошо продуманный ход игры непременно будет вознагражден интересом и активностью игроков.



В электронном каталоге нашей библиотеки около 300 записей документов, посвященных проведению разнообразных викторин. Каждый найдет викторину на свой вкус. Приводим примеры лишь некоторых тематических материалов более общего характера, которые помогут в организации популярной игры.

Агапова, И. А. Занимательные литературные игры и викторины для детей / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. - Москва : Рипол классик : Дом. XXI век, 2008. - 188 с. - (Учимся играючи).

Агапова, И. А. Развивающие музыкальные игры, конкурсы и викторины / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. - Москва : Рипол классик : Дом. XXI век, 2007. - 222 с. : ил., ноты. - (Учимся играючи).

Большая книга "Почему" : вопросы и ответы, викторины и занимательные опыты : пер.с итал. - Москва : Росмэн, 2004. - 238 с. : ил.

Викторины, фокусы и трюки. - Минск : Красико-принт, 2002. - 128 с. - (Праздник в школе).

Воронова, Е. А. "Клуб внеклассных дел" : интеллектуальные вечера и викторины / Е. А. Воронова. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. - 288 с. - (Зажигаем).

Головоломки своими руками / сост. Н. Н. Докучаева. - Санкт-Петербург : Кристалл, 1997. - 224 с. : ил. - (От простого к сложному).

Гузик, М. А. В поисках золотого руна : мировая художественная культура в викторинах, ребусах, кроссвордах и криптограммах / М. А. Гузик. - Москва : Просвещение, 1994. - 287 с. : ил.

Давыдова, М. А. Праздник в школе : сценарии, конкурсы, викторины: для учащихся 1-5 классов / М. А. Давыдова, И. А. Агапова. - 5-е изд. - Москва : Айрис пресс, 2005. - 304 с. - (Внимание: дети!).

Классные часы (викторины, беседы, конкурсы, игры). 7-8 классы / авт.-сост. И. А. Зайцева ; авт.- сост. Н. А. Догадова. - Волгоград : Учитель, 2006. - 123с.

Козак, О. Н. Игры и забавы во время каникул и праздников / О. Н. Козак. - Санкт-Петербург : Союз, 2003. - 288 с. - (Азбука развлечений).

Купалье : купальские гадания. Викторин "Иван-травник". Цветочный гороскоп / сост. Л. И. Жук. - Минск : Красико-Принт, 2004. - 128 с. - (Праздник в школе).

Литературный коктейль. - Минск : Красико-Принт, 2002. - 128 с. - (Праздник в школе).

На весёлой волне : день юмора и смеха; шоу-ассорти; математический КВН / сост. Л. И. Жук. - Минск : Красико-Принт, 2004. - 128 с. - (Праздник в школе).

Никитин, Ю. З. Занимательные игры для детей в стране Викторинии / Ю. З. Никитин. - Москва : Аст ; Донецк : Сталкер, 2003. - 286 с. : ил. - (Школа затейных наук).

Никитин, Ю. З. Это мы не проходили : школа затейных наук / Ю. З. Никитин. - Донецк : Сталкер, 1997. - 440 с. : ил. - (Для школьников).

Развлечения на досуге. - Смоленск : Русич, 1997. - 672 с. - (Азбука быта).

Розанова, Е. Г. Праздники в школе и дома : сценарии, викторины, игры / Е.Г. Розанова. - Москва : Росмэн, 2000. - 103 с. : ил. - (Я играю, мы играем).

Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр / авт.-сост.: С.В. Турыгина, А. Н. Кугач. - 2-е изд. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. - 304 с. - (Библиотека школьника).

Торгашов, В. Н. В эфире новости. Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры / В. Н. Торгашов. - Москва : Педагогическое общество России, 2001. - 96 с.

Шаульская, Н. А. Поиграем в эрудитов? Идеи для школьных викторин и олимпиад / Н. А. Шаульская. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2005. - 220 с.

Шин, С. А. Лучшие сценарии школьных праздников для учащихся 1-11 классов / С. А. Шин. - 2 изд. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2003. - 480 с. - (Школа радости).

Шин, Е. В. Сценарии школьных праздников, конкурсов, викторин. Создавая и творя, совершенствуем себя! : для учащихся 7-х классов / Е. В. Шин. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2001. - 320 с. : ил. - (Школа радости). - Автор указан на обороте титульного листа.



Организовать квиз, подготовить и провести викторину помогут рекомендации специалистов по игровым технологиям:

Баданова, Н. М. Интерактивные викторины в PowerPoint : материалы о школе / Н. М. Баданова, А. Г. Баданов // Школьные технологии. - 2014. - № 6. - С. 119-124 : ил. - (Внедрение и практика).

Белова, Н. Удивительное рядом. Викторина: методические рекомендации / Н. Белова // Классное руководство и воспитание школьников. - 2016. - № 11-12. - С. 20-23 : цв. ил. - (Идеи. Общешкольное пространство).

Бондаренко, М. Что? Где? Когда?: организация турнира / М. Бондаренко, Ю. Бондаренко // Классное руководство и воспитание школьников. - 2010. - №19. - С. 40-44 : фото. - (Школьная жизнь).

Лугарев, А. Литературные тесты-викторины: методические рекомендации / А. Лугарев // Начальная школа. - 2011. - № 3. - С. 54-56. - (Методическая копилка).

Пермякова, Т. Литературные викторины для детей и родителей / Т. Пермякова // Ребёнок в детском саду. - 2009. - №: 3. - С. 26-29 : ил. - (Методика и практика).

Стефаненко, Т. В. Методика проведения тематической викторины: эл.ресурс. – Точка доступа: <http://открытыйурок.рф>

Викторина как средство развития познавательного интереса: эл.ресурс. – Точка доступа: <https://infourok.ru/viktorina>

Попова, Г.П. Методика разработки викторины: эл.ресурс. – Точка доступа: <http://www.docme.ru>

Морозова, Е.О. Викторина как метод закрепления материала: эл.ресурс. – Точка доступа: <http://dom-hors.ru/>



Quiz. Интеллектуально-развлекательная битва: интересно, занимательно, полезно: библиографическая рекомендация / ГКУК ЧОДБ им. В. Маяковского; информационно-библиографический отдел; сост. Е.В. Караваева. – Челябинск, 2018. – 7 с. – (Хочу все знать!).