



Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 49

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

**«КВИЗ – ИГРА КАК ВЕДУЩИЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ
ДЕТЕЙ БЕЗОПАСНОМУ ПОВЕДЕНИЮ НА ДОРОГАХ»**



Рыбинск

Квиз (от англ. quiz) – это командное соревнование на логику, сообразительность и смекалку, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы.

Игра квиз это своего рода соревнование, во время которого участники команды выполняют поставленные им задания и отвечают на вопросы ведущего.

Целью квиза является наибольшее количество правильных ответов.

Счет в игре ведется посредством очков, чем сложнее вопросы или задача, тем более баллов команда получает за правильный ответ.

Игры бывают тематические и приуроченные к определенным датам (новый год, 8 марта, 23 февраля...) или со множеством тем сразу.

Квиз - это игра, которая позволяет игрокам испытать целый ряд эмоций и заняться мозговым штурмом.

В данное время эта игра набирает огромную популярность, хотя корни этой игры ведут нас в Великобританию в 1970 год. Придумали ее два компаньона Том Портер и ШаронБурнсу, они представляли себе эту идею как своеобразное маркетинговое решение, для привлечения в пабы новых посетителей. Они назвали игру PubQuiz, взяв за основу места, где она происходила. Эта забава быстро приобрела популярность во всей Англии, и позже Британское телевидение адаптировало соревнование под себя, что впоследствии спровоцировало появление различных викторин.

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. Популярная в России передачи «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» также являются вариантом квиза.

Есть и другие варианты, когда отвечает один человек, и он вынужден пользоваться исключительно своими знаниями.

Есть 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 места проведения, возможностей игроков, их количества, а также призов. В конечном итоге, разновидностей викторины – огромное множество, и жестких правил эта разновидность игр не имеет. Это может быть викторина для детей или взрослых, которую можно проводить в детских садах, в школах, библиотеках, намероприятиях, в барах и кафе. При этом квиз может быть как средством развлечения, так и формой проверки знаний, например, после прохождения какого-то набора тем по какому-либо предмету.

Игра по правилам. В квиз входит несколько раундов с определенной тематикой и несколькими вопросами. Классический квиз включает семь

раундов по семь вопросов. В каждом раунде все вопросы посвящены определённой теме.

Перед началом квиза каждая команда имеет на своем столе бланки для записи ответов, ручки и несколько пустых листов для заметок. После того, как ведущий зачитает вопрос, игроки записывают ответ на бланке.

На поиск ответа отводится определенное время, в течение которого игроки используют логическое мышление, сообразительность, эрудицию, умение играть в команде.

Часто вопросы дополняются фотографиями, аудио- и видеорядом. На некоторых играх из предлагаемых возможных вариантов ответов игрокам предлагается выбрать правильный.

По количеству верных ответов команды получают очки.

Победа присуждается команде, набравшей наибольшее количество очков.

Этапы игры могут быть нескольких видов:

o Этапы, содержащие исключительно устные вопросы. Здесь не требуется пояснений, кроме разве что того, что вопросы обладают разной сложностью.

o Этапы, где задания сформулированы в виде картинок. Это может быть картина, кадр из фильма или даже логотип известной фирмы. Вопросом же может быть автор картины, её название, главный персонаж фильма, название фирмы или любая другая информация, непосредственно связанная с объектом на экране.

o Этапы музыкальные. Здесь необходимо будет прослушать отрывок и ответить на вопрос ведущего.

Вопрос о вопросах.

Основу состязания составляют вопросы, к их выбору надо относиться тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Стоит определиться и с предлагаемыми темами, особенно хорошо, если они совпадут с интересами или увлечениями участников.

Категории вопросов.

По тематике. Тематические викторины проводятся чаще всего для оценки или повышения эрудиции в той или иной области знаний.

При выборе темы для викторины можно использовать различный подход к обобщению вопросов. Темой викторины может быть выбрана как область науки, так

и праздник, мероприятие, событие, личность и даже географическое местоположение. Выделяются основные направления:

По событиям. Вопросы на тему конкретного события (памятной даты, исторической вехи и т.п.).

По личностям. В таких викторинах, как правило, собраны вопросы касательно определенной известной личности.

По произведениям. В качестве произведений можно выбрать как кинофильм, литературное произведение, музыкальное и др.

По типу вопросов. Также тематические викторины можно проводить по типу самих вопросов, например, только ребусы, или только пазлы.

Текстовые. Вопрос с текстовым ответом. Ответ на него принимается в точности так, как его загадал ведущий викторины, без учета синонимов и склонений.

С вариантами. Или тест-вопросы – имеют варианты ответов на выбор, т.е. из четырех вариантов А, Б, В, Г, необходимо выбрать правильный. Ответ можно дать только один раз.

Хроно-вопросы – вопросы хронологического последовательности. Также имеют варианты ответов, которые необходимо расставить в правильной последовательности.

Головоломки. Вопросы на логику, с ограниченным числом подсказок и без выдачи ответа в случае неугадывания. Разновидностями головоломок служат: ребусы, шарады, анаграммы, омонимы, монограммы, логогрифы и другое.

Перевертыши. Полностью перевернутый смысл фразы отгадывается подбором антонимов слов перевертыша.

Буквомески – одно или несколько слов разобраны на буквы, из которых составлены другие слова, игрокам необходимо собрать их обратно.

С цитатами. Вопрос содержащий цитату или выдержку из произведений, текстов песен, кинофильмов и тому подобное (цитата должна быть небольшой по объему).

Вопросы по текстам песен – цитаты текстов песен различных исполнителей, ответом на вопрос является либо название песни, либо исполнителя.

Вопросы-шутки, отгадывание пропущенных слов.

Для успешного проведения игры важно и создание особой атмосферы.

Этому может способствовать музыкальное сопровождение, оформление зала, стиль ведущего. Каждый организатор может придумать свой необычный формат заданий, вопросы должны преподноситься в интересном и понятном каждому виде.

Задания могут быть музыкальными, в картинках или даже видео. Часто проводятся тематические игры, например, «Игра престолов», где участники могут погрузиться в атмосферу королевств и отвечать на вопросы про любимых персонажей, или «Шерлок Холмс», где игроки становятся сыщиками, применяют методы дедукции и отвечают на логические вопросы. Команды могут не только выбрать себе оригинальное название, но и одеться в костюмы любимых героев.

После завершения игры не забудьте провести подсчет очков и наградить победителей и призеров.

Не поленитесь потратить время, чтобы определиться как надо провести квиз, и интерес и активное участие игроков будет вам наградой.

Требования к игре:

- каждый представитель команды обязан соблюдать общепринятые правила поведения в обществе;

- каждый участник должен понимать, что Игра – это процесс, с которым связано некое повышение уровня эмоций, и не провоцировать конфликты, а также не переносить игровую конкуренцию в реальную жизнь,

(слайд 3) Цель:

формирование коммуникативной компетенции воспитанников на основе групповой работы. Расширение дружеских связей. Выявление и поощрение творческого потенциала.

(слайд 4,5) Задачи:

- тренировать воспитанников в умении работать в команде,
- формировать у воспитанников отстаивание своей точки зрения,
- развивать навыков понимания устной речи
- воспитывать у детей интереса к изучению нового для себя.
- Закрепить знания **детей о транспорте**, о видах транспорта;
- Закрепить правила пользования общественным транспортом;
- Закрепить знания об опасностях, которые могут встретиться детям на улице;
- Закрепить знания **детей о сигналах и видах светофора**;
- Закрепить умение различать и понимать значение некоторых дорожных знаков;
- Совершенствовать навыки поведения на дороге через изучение знаков дорожного движения;
- Закрепить умение **детей** применять полученные знания о Правилах дорожного движения в свободной деятельности **детей**.

Структура игры:

4 раунда

1 раунд - вопросы по пдд

2 раунд - тест-вопросы

3 раунд – С цитатами из произведений

4 раунд - музыкальный. Необходимо отгадать мелодию.