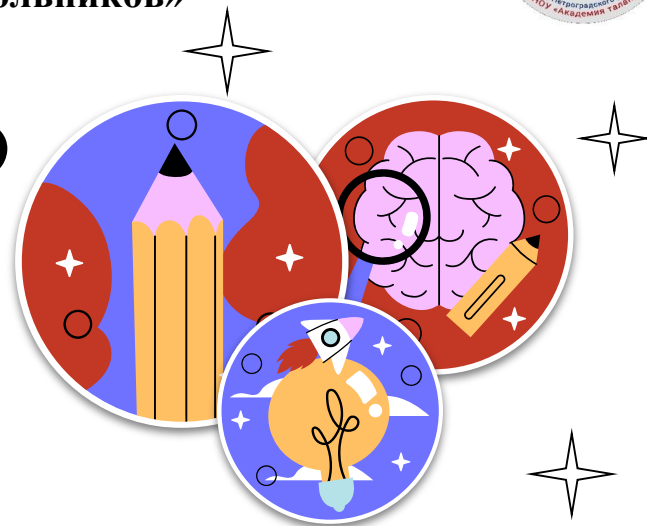




Городской семинар  
«Наука в интеллектуальных играх  
младших школьников»



# Квиз-игры как средство интеллектуального развития детей

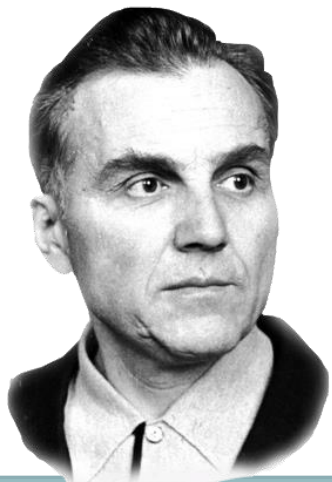


**Зеленоборская Ольга Сергеевна**, воспитатель группы продленного дня  
**Чалухина Надежда Викторовна**, учитель начальных классов,  
ГБОУ Гимназия №67 Петроградского района г. Санкт-Петербурга



«В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности...»,

— писал В. А. Сухомлинский.



# Применение игровых методов обучения



**снижает степень нервно-психологического напряжения у обучающихся**



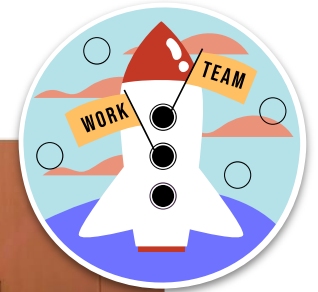
**способствует развитию не только предметных, но и метапредметных и личностных компетенций обучающихся**



**помогает закрепить знания на основе создания ситуации успеха**



# Получении знаний через увлекательную познавательную деятельность



# Что такое КВИЗ?

(от англ. quiz) - это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы.

«КВИЗ» можно провести для обучающихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей.



Квиз можно провести для обучающихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей, приурочить к определенному празднику. Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем провести для обучающихся квиз по пройденному материалу.



# Виды квизов

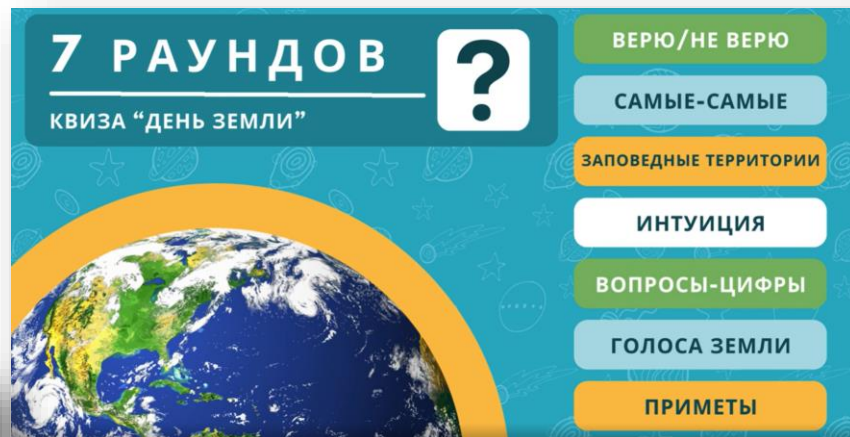
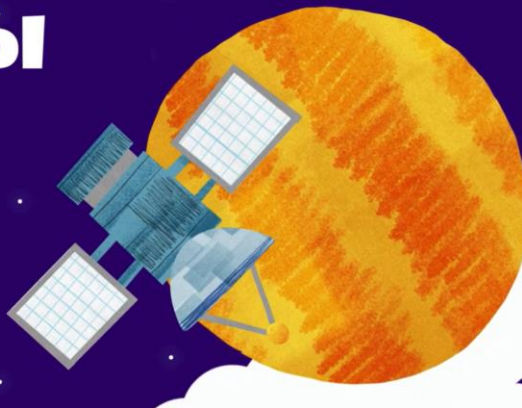
<b>Квизы по числу участников:</b>	<input type="checkbox"/> <b>Одиночные</b> <input type="checkbox"/> <b>Групповые</b>
<b>По продолжительности:</b>	<input type="checkbox"/> <b>Кратковременные</b> <input type="checkbox"/> <b>Долговременные</b>
<b>По содержанию:</b>	<input type="checkbox"/> <b>Сюжетные</b> <input type="checkbox"/> <b>Несюжетные</b>
<b>По структуре сюжетов:</b>	<input type="checkbox"/> <b>Линейные</b> – основное содержание квиза построено по цепочке. Разгадаешь одно задание – получишь следующее. <input type="checkbox"/> <b>Штурмовой</b> – каждый игрок решает свою цепочку загадок, чтобы в конце собрать их воедино. <input type="checkbox"/> <b>Кольцевой</b> – отправляются по кольцевой траектории: выполняя определенные задания он вновь и вновь возвращается в пункт «А»
<b>По форме проведения:</b>	<input type="checkbox"/> <b>Соревнования</b> <input type="checkbox"/> <b>Проекты, исследования.</b>



# Алгоритм Игры

## Раунды

1. «НЕОСПОРИМЫЕ ФАКТЫ»
2. «КОСМИЧЕСКИЙ КАДР»
3. «ПОТЕРЯННЫЕ ПЛАНЕТЫ»
4. «В ЧЕМ ЛОГИКА?»
5. «ИЗ БУКВ НАЧИНАЕТСЯ СЛОВО...»
6. «ТВОРЦЫ КОСМИЧЕСКОЙ ЭРЫ»
7. «А ТЫ ВЕРИШЬ ИЛИ НЕТ?»





Материалы с сайта <https://vk.com/kruutoypedorg>


Классический квиз включает  
семь раундов по семь вопросов








РАУНД 1. БЛИЦ		
НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ:		1 БАЛЛ
1		
2		
3		
4		
5		
6		

РАУНД 2. ВИДЫ СПОРТА		
НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ:		1 БАЛЛ
1		
2		
3		
4		
5		
6		

РАУНД 3. ПРАВДА ИЛИ ЛОЖЬ		
НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ:		1 БАЛЛ
1		
2		
3		
4		
5		
6		

РАУНД 4. ИГРОМАНИЯ		
НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ:		1 БАЛЛ
1		
2		
3		
4		
5		
6		

РАУНД 5. ПОПАДИ В ЯБЛОЧКО		
НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ:		1 БАЛЛ
1		
2		
3		
4		
5		
6		

РАУНД 6. СМОТРИ И СЛУШАЙ		
НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ:		1 БАЛЛ
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Вопрос, чем знае  
**Сегодня, si!**

# БЛАНК ДЛЯ ОТВЕТОВ

Раунд \_\_\_\_\_

Команда \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

**НАУКА  
РОССИИ**

## БЛАНК ОТВЕТОВ

РАУНД \_\_\_\_\_

КОМАНДА \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

## Бланк ответов

КОМАНДА \_\_\_\_\_

РАУНД 6



ПЕРВЫЙ В МИРЕ КОСМОНАВТ,  
КОТОРЫЙ ОСУЩЕСТВИЛ ВЫХОД  
В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

ПЕРВАЯ В МИРЕ ЖЕНЩИНА-  
КОСМОНАВТ, КОТОРАЯ СОВЕРШИЛА  
ПОЛЕТ В КОСМОС

ИНЖЕНЕР-КОНСТРУКТОР, ПОД ЕГО  
РУКОВОДСТВОМ БЫЛИ СОЗДАНЫ  
ПЕРВЫЕ ИСКУССТВЕННЫЕ  
СПУТНИКИ ЗЕМЛИ

ПЕРВАЯ В МИРЕ ЖЕНЩИНА-  
КОСМОНАВТ, КОТОРАЯ СОВЕРШИЛА  
ВЫХОД В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

ПЕРВЫЙ В МИРЕ КОСМОНАВТ,  
ПОЛЕТЕВШИЙ В КОСМОС

ОСНОВАТЕЛЬ СОВРЕМЕННОЙ  
КОСМОНАВТИКИ, ИЗОБРЕТАТЕЛЬ  
РАКЕТЫ



# ВОПРОСЫ



## Вопросы «чистого интеллекта»

для решения заданий необходимо проявить нестандартное мышление, эрудицию.

## Разминка



## Вопросы с картинками

где каждый вопрос подкрепляется изображением на экране, либо в самом изображении заключается вопрос

## Текстовые вопросы

## Блиц



## Музыкальные вопросы

каждый вопрос подкрепляется звуковым файлом, имеющим отношение к сути вопроса, либо в самом звуковом файле заключён вопрос;



## База вопросов «Что? Где? Когда?»

Играйте!

СЛУЧАЙНЫЙ ПАКЕТ

▼ ПОИСК

▼ ТУРНИРЫ

АВТОРЫ И РЕДАКТОРЫ

КНИГА ЖАЛОБ И ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Войти

Лицензия

Благодарности

Формат

Замечания

Статистика

Помощь Базе

### Раунд 4: Интересные факты

#### Правила

На экране появляется вопрос.

Командам на обсуждение дается 30 секунд.

Ответы записываются на бланке.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

### Игрушечную собачку

2

19 июля 1912 года физиолог И.П. Павлов должен был получить почетное звание доктора Кембриджского университета. Когда он шел получать диплом, то с удивлением увидел, что стоявшие на хорах английские студенты спустили ему на веревочке какой-то предмет. Это оказался подарок. Позже Павлов узнал, что 30 лет назад примерно так же студенты приветствовали Ч. Дарвина, спустив ему игрушечную обезьянку. Что подарили англичане Павлову?

## Раунд 3: Что скрыто

### Правила

На экране появляется плакат, часть которого закрыта.

Задача команды – угадать, что закрыто. На обсуждение даётся 1 минута.

Ответы записываются на бланке.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

5



ВПЕРЕД, ДРУЗЬЯ, К ВЕРШИНАМ ЗНАНИЙ.  
ЧТОБ НАШ НАРОД ГОРДИЛСЯ НАМИ!

5



ВПЕРЕД, ДРУЗЬЯ, К ВЕРШИНАМ ЗНАНИЙ.  
ЧТОБ НАШ НАРОД ГОРДИЛСЯ НАМИ!

## Раунд 5: Фотовопрос

### Правила

На экране появляется фото. Ведущий 2 раза озвучивает вопрос.

Командам на обсуждение дается 30 секунд.

Ответы записываются на бланке.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.



«Принцесса науки» - такое звание присвоила первой в мире женщине – математику стокгольмская газета, когда та приехала в Стокгольм читать курс высшей математики. Кто она?

**С.В. Ковалевская**

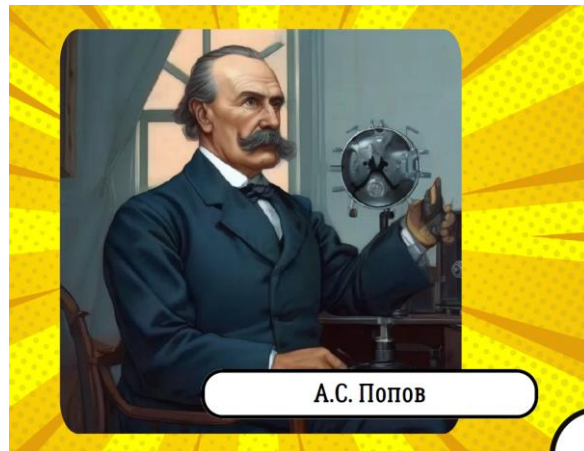
## Раунд 7: Искусственный интеллект

### Правила

На экране появляется ученый и его вклад в науку, созданное нейросетью.  
Задача команды – узнать ученого. На обсуждение дается 1 минута.  
Ответы записываются на бланк.  
За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.



Е.В. Касперский

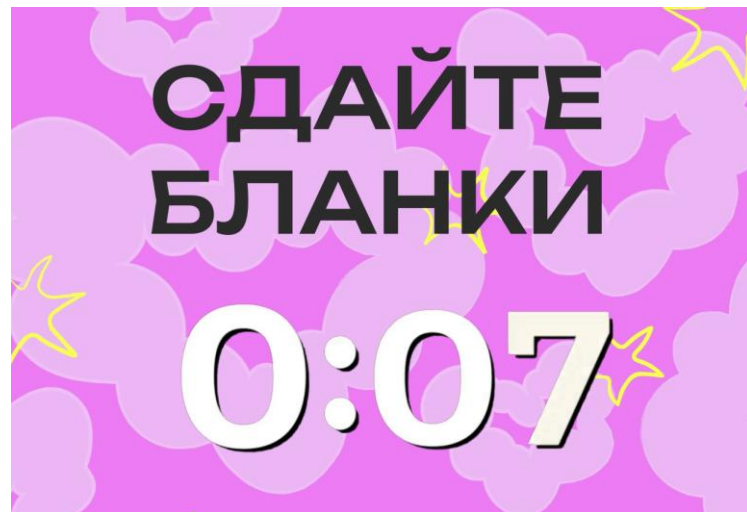


А.С. Попов

# Завершение игры

В игре предусмотрено несколько перерывов, во время которых подводятся промежуточные итоги. После завершения раунда есть дополнительное время на заполнение бланков, после чего бланки сдаются для подведения итогов.

Заключительный момент - награждение победителей и призеров.





# Полезные ресурсы для поиска вопросов или готовых КВИЗ-Игр:

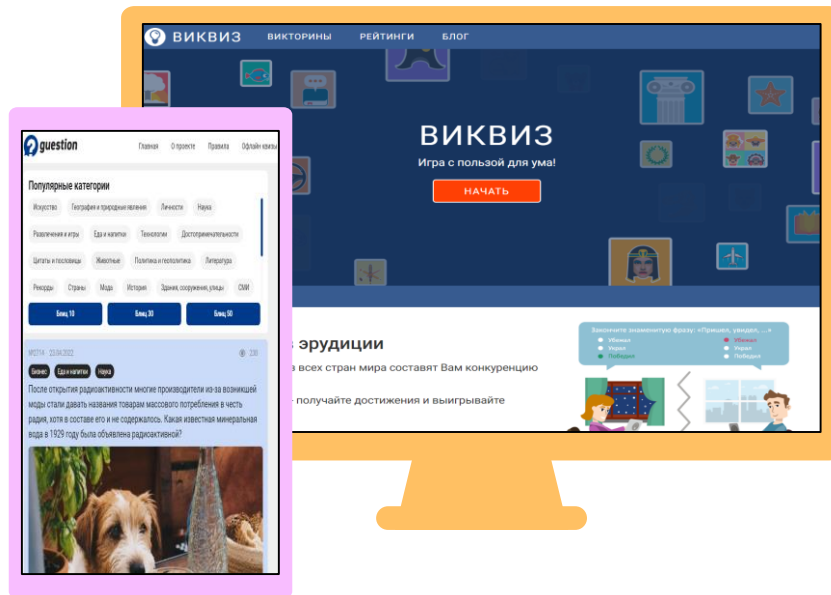
<https://baza-otvetov.ru/quiz> База ответов

Виквиз <https://viquiz.ru/>

<https://question.ru/> это развлекательно-  
познавательный проект с огромной  
коллекцией вопросов на самые разные  
темы

[pedagog-organizator.ru](https://pedagog-organizator.ru)

<https://quizkids.ru/> - от 3 и старше лет.



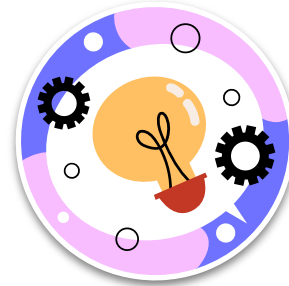


Подведем итог



**Интеллект**

**Эрудиция**



**Общение**



**Работа в  
команде**



# Список литературы

1. [https://biblcmb.nsk.muzkult.ru/media/2021/08/10/1304328544/Methodicheskie rekomendacii po organizacii kviza.pdf](https://biblcmb.nsk.muzkult.ru/media/2021/08/10/1304328544/Methodicheskie_rekomendacii_po_organizacii_kviza.pdf) Как организовать квиз? Советы и рекомендации [Текст]: методические рекомендации / сост. С.С. Щербакова. – Куйбышев: МБУК«ЦМБ», 2019.
2. Калякина Н.А. Методические рекомендации «Использование квиз-технологий» [Электронный ресурс] / Н.И. Калякина. – Режим доступа: <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-ispolzovanie-kviztehnologiy-3776728.html>
3. Готовые квиз-игры с сайта [pedagog-organizator.ru](http://pedagog-organizator.ru) и <https://vk.link/gotoquiz>

