В Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года Президентом Российской Федерации В. В. Путиным сформулированы ориентиры воспитания: «…Формирование гармоничной личности, воспитание гражданина России – зрелого, ответственного человека, в котором сочетается любовь к большой и малой родине, общенациональная и этническая идентичность, уважение к культуре, традициям людей, которые живут рядом».

Одним из ключевых направлений Стратегии является развитие форм включения детей в интеллектуально-познавательную, трудовую, общественно-полезную, художественную, физкультурно-спортивную, игровую деятельности на основе использования потенциала системы дополнительного образования.

Такой формой являются игровые технологии, которые обладают средствами, активизирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта.

Ценность игровой технологии велика и заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. Игра, игровая деятельность (англ. play) – одна из форм активности человека и животного. Детская игра заключается в моделировании детьми взрослых отношений в воображаемых ситуациях. Основной единицей игры является роль. В целом игра человека, как деятельность в условных ситуациях, направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта, обучения способам осуществления предметных действий, овладение предметами науки и культуры. В отечественной психологии игровую деятельность изучали Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие [1, с.45]. Интеллектуальная игра - вид игры, основывающийся на применении играющими своего интеллекта и/или эрудиции; индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления (часто - в условиях ограниченного времени и соревнования).

Основной функцией интеллектуальных игр является развитие мышления, высших психических функций, логики, процессов анализа и синтеза, обобщения и классификации, сравнения и противопоставления. Кроме того, они ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции. Подобные игры применяются и в учебном и воспитательном процессе [2, с.25-26]. Участие в интеллектуальных играх требуют от детей развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), поскольку одним из их условий является ограничение времени, что предполагает необходимость его структурирования.

С 2019 года в НСП МЭШДОМ МБОУДО ЦРТДиЮ «Созвездие» г. Калуги проводятся интеллектуально - игровые мероприятия, название которых было решено определить как «МЭШКВИЗ».

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".

Цель: развитие новых форм работы с детьми, популяризация культурно – содержательного, интеллектуально обогащенного досуга, содействие повышению интеллектуального уровня детей.

Первые квиз - игры прошли в профильных и комплексных лагерных сменах, организованных НСП МЭШДОМ МБОУДО ЦРТДиЮ «Созвездие» г. Калуги. Аналогом данной игры стала невероятно популярная развлекательно-интеллектуальная битва, определяемая в современном интернет-пространстве, а также распространяемая в качестве франшизы, именуемая как «Квиз, плиз!».

В условиях пандемии квиз перешел в новый для него формат «онлайн». Большой популярностью пользуются именно викторины, проходящие на базе платформы Zoom. В этом формате было проведено несколько онлайн – квизов для учащихся МОУ г. Калуги: «Земля - Луна, Калуга – Марс», посвященный Дню космонавтики и «Наука и технологии», посвященный старту Году науки и технологий в РФ.

Правила игры предельно просты: играют команды в составе 5 человек, 7 раундов.

После каждого раунда, кроме 7-го, повтор вопросов.

Схема раундов игры: 1-й раунд. Разминка из 6 вопросов с 4 вариантами ответа по 30 секунд обсуждения на каждый. Вопросы на абсолютно разные темы - эрудицию, логику и удачу. За правильный ответ дается 1 балл; 2-й раунд - 6 вопросов на логику по 60 секунд обсуждения на каждый. За правильный ответ команде присуждается 1 балл; 3-й раунд - 6 вопросов по 30 секунд обсуждения на каждый. За правильный ответ –присуждается 1 балл; 4-й раунд - 6 вопросов по 60 секунд обсуждения на каждый. На конкретный вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1. Если ответ правильный, то получите +1, если нет, то -1 балл. 5-й раунд – тематический, в нем 6 вопросов на любую тему, 30 или 60 секунд обсуждения каждого. За правильный ответ присуждается 1 балл; в 6-м раунде 3 вопроса по 120 секунд на каждый. За правильный ответ командам присуждается 2 балла; 7-й раунд - 6 вопросов по 60 секунд на обсуждение каждого. На каждый вопрос можно сделать ставку, дописав с ответом цифру 1 или 2. Если ответ правильный, то получите +1 или +2 балла, если нет, то -1 или -2 балла. Вопросы не повторяются. Во время игры нельзя пользоваться электронными гаджетами, будь то телефон, планшет, ноутбук, электронные часы, калькуляторы и пр., а также энциклопедиями, другими книгами, личными записями, одним словом, ничем, что может дать вам преимущество перед другими командами. Места в игре распределяются согласно количеству набранных баллов. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков.

Подобный формат проведения игры был выбран не случайно. Очевидно, что современные подростки более активно готовы принять участие именно в «нашумевших» и трендовых форматах внеклассной активности, хотя, по сути, разницы между «Квиз, плиз!» и классическим «Брейн-рингом» нет никакой. Модные шаблоны и стереотипы диктуют свои модели организации не только учебного, но и воспитательно-досугового процесса.

Опыт проведения квиз-игр на занятиях и во внеурочной деятельности свидетельствует о значительном интересе к ним со стороны учащихся. Игра, организованная с учетом субкультурных предпочтений современной молодежи, вызывает у них неподдельный интерес и служит стимулом к углублению знаний. Вместе с тем, подготовка учебного или внеклассного занятия в форме квиз-игры является довольно затратным по времени, требует тщательной проработки каждого задания, высокого уровня владения информационно-коммуникационными технологиями. Использование квиз-игр на занятиях и во внеурочной деятельности дает возможность организовать процесс систематизации, повторения и закрепления знаний учащихся интересным и увлекательным занятием, не снижающим при этом интенсивности и результативности обучения.

Литература:

1. Авдулова, Т. П. Психология игры: современный подход. – М.: «Академия», 2009. –208с.
2. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе. – М.: Каро, 2008, - 128с.