# Дистанционные образовательные квизы по изобразительному искусству как форма выявления освоения дополнительной общеобразовательной

# общеразвивающей программы.

# Автор: Мелькина Оксана Валериевна, методист филиала ГБОУ СОШ «ОЦ» п.г.т. Рощинский м.р. Волжский Самарской области «Центр внешкольной работы»

Наряду со множеством современных образовательных технологий **квиз** тоже

нашел свое место в образовательном процессе как активная форма организации образовательной деятельности.

Квиз – это игра, которая заключается в задании игрокам вопросов из различных областей знания. Она может быть как на знание конкретных предметов, так и на различную культурную информацию. Квиз может содержать как один, так и несколько раундов, в зависимости от длительности игры, и часто проводится на время. В этой игре вопросы могут задаваться как устно, так и написано. Квиз обычно проводится в командной игре и целью игроков является заработать максимально возможное количество очков.

Квиз — это игра, в которой участникам задаются вопросы, на которые они должны ответить. Здесь акцент делается на скорости и точности ответов. Квиз может быть как общим, так и тематическим, и может включать в себя различные типы вопросов (открытые, закрытые, шуточные и т.д.). В отличие от викторины, в квизе нет такого понятия, как «подсказка».

**Роль квиза заключается в сильнейшем воздействии на эмоциональную составляющую обучающихся, пробуждает любознательность и удовлетворенность от правильных решений При использовании такой формы работы также уместно применение мультимедиа презентаций, что позволит наглядно и структурированно преподносить информацию. Красочное оформление слайдов, художественное слово, звуковое сопровождение, игровой формат – все это направлено на создание комфортной атмосферы на занятии, повышение интереса к обучению, минимизацию чувств стресса в формате проверки знаний.**

Выделяют разновидности квизов: образовательные, развлекательные и маркетинговые.

**Образовательные** квизы –это устные и письменные, [онлайн](https://ktonanovenkogo.ru/voprosy-i-otvety/chto-znachit-onlajn-i-pri-chem-zdes-internet.html) и офлайн-игры. Главное отличие интеллектуальной битвы от развлекательной викторины состоит в том, что игрокам нужно владеть знаниями в той или иной сфере для победы, а если это не так, то игра научит их чему-то новому.

 Одной из особенностей квизов является возможность добавления фрагментов с информацией или объяснениями приложенного к вопросам, что позволяет дополнительно обогатить пользователей и помочь им развить интерес к теме квиза. Также в них можно использовать различные форматы вопросов, такие как множественный выбор, соответствие, поле для ввода ответа и другие.

В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая "викторина", хотя, в последнее время, нередко можно встретить и употребление упомянутого выше англицизма. Так что же выбрать, старую добрую викторины или принципиально новый формат?

Квиз и викторина — это игры, которые направлены на проверку знаний игроков в различных областях. Они часто используются для обучения и получения знаний в процессе игры. Но несмотря на общую цель, у этих игр есть различия в формате, правилах и заданиях. и интересно.

Выбор формата зависит от целевой аудитории, цели игры и контекста

мероприятия. Если у вас цель проверить знания, то выберите квиз. Если же вы хотите развлечь гостей, то лучше использовать формат викторины.

Таким образом, основное отличие между квизом и викториной — это упор на знания в первом случае и на развлечение во втором.

Кроме того, выбирая между квизом и викториной, необходимо учитывать возраст и количество участников мероприятия, а также продолжительность игры.

Важно также учитывать тему мероприятия и уровень знаний участников.

В целом, выбор между квизом и викториной зависит от целей и задач мероприятия, возрастных и количественных характеристик участников, продолжительности игры и темы мероприятия.

На протяжении последних 10 лет в объединениях художественной направленности «ЦВР» проводились викторины по изобразительному и декоративно- прикладному творчеству. Ввиду специфики географического расположения объединений направленности (Волжский район разбросан, от Дубового Умета до Рождествено) викторины проводились в заочном формате. Отрицательным моментом в данном случае невозможность организатору викторины проследить субъективность ответов.

В связи с развитием новых технологий и новых образовательных форматов викторину сменил квиз.

# Правила проведения квиза по изобразительному искусству

-Участники квиза делятся на 2 команды**.** Каждая команда должна иметь название и своего капитана.

**-**За каждый правильный ответ команда получает по одному баллу, если

команда правильно не отвечает, то право ответа предоставляется соперникам.

-Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов .При одинаковых количествах набранных очков, проводится дополнительный тур.

# Подведение итогов

Квизы проводятся между объединениями изобразительного искусства ЦВР. На первом этапе квиз проводит педагог дополнительного образования своего объединения по правилам, изложенным в положении.

Правильные ответы на бланках фиксирует педагог. В сводных таблицах указывается количество команд, количество человек в команде, количество правильных ответов и затраченное время на игру. При желании можно выделить самых активных игроков. При равном количестве баллов проводится дополнительный тур до победы одной из команд.

Педагог объединения в определенный срок предоставляет отчет о проведении квиза ( фотоотчет, видеоотчет, презентация и др. на выбор,

количество участников, Ф.И. победителей) на электронную почту организатора квиза, который подводит общие итоги по объединениям и выявляет команду победителя.

Возможен другой вариант проведения квиза по изобразительному искусству.

Квиз проводится в онлайн- формате. Создается расписание для объединений изобразительного искусства, пожелавших принять участие в квизе. В определенный день и час организатором просматривается мероприятие в онлайн- формате,что позволяет отследить субъективность оценивания ответов педагогом, активность участников, сделать предварительный анализ мероприятия.

Подбирая вопросы необходимо придерживаться правил: они не должны быть слишком простыми или сложными, так как не смогут привлечь внимание игроков, и тематика вопросов должна соответствовать интересам участников.

Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. Во втором случае сложность должна нарастать по ходу игры. Очень важно чтобы вопросы были различного формата от простого текстового представления информации до видеоряда.

Вариантов использования данной игровой технологии можно привести несколько: например, при обобщении материала по программе можно провести квиз для обучающихся по пройденной теме, разделу, курсу. Для актуализации и мотивации учебной деятельности так же **квиз** не заменим. Ценность игровой технологии заключается в том, что, являясь по своей сути отдыхом, она выполняет образовательную функцию, стимулирует творческую реализацию и самовыражение.

 Литература:

1.Дальниченко М. А., Мухина М. В., Булаева М. Н., Воронина И. Р. Возможности использования игровых интерактивных методов в образовательном процессе вуза // АНИ: педагогика и психология. 2020. № 4.

2. Иванова, Е.О. Теория обучения в информационном обществе / Е.О. Иванова, И.М. Осмоловская. – Москва: Просвещение, 2011. – 189 с.

3. Калякина Н.А. Методические рекомендации «Использование квиз-

технологий» [Электронный ресурс] / Н.И. Калякина. – Режим доступа:

https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-ispolzovanie-kviztehnologiy-3776728.html

4. Осяк, С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1. (2). – URL: https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247

5. Сокол, И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов / И.Н. Сокол // Концепт. – 2013. – №12 (28). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-kvest-tehnologii-dlya-povysheniya-ikt-gramotnostipedagogov (дата обращения: 19.04.2022

6.https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-ispolzovanie-kviztehnologiy-3776728etm