**МАУК «ЦБС г. Ялуторовска»**

**Отдел методической и информационно-библиографической работы**

***Викторины: понятие, виды и методы организации***

**Методическая консультация**



**Г. Ялуторовск, 2020**

***Викторина*** - это игра, принцип которой заключается в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания. Обычно проводится она в форме состязания или конкурса, в ходе которого подсчитываются очки, и определяется победитель. Самому слову ***«викторина»*** дал жизнь писатель и журналист Михаил Кольцов, который предложил так назвать газетную подборку ребусов и шарад, которую готовил сотрудник газеты по имени Виктор. Но в сознании читателей слово связалось с викторией - победой и тем самым приобрело свой новый смысл.

**Во-первых,** викторина моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности.  
**Во-вторых**, создает условия для взаимодействия и взаимопомощи.  
**В-третьих**, сплачивает, рождает, хотя и временную, общность. Общность, которая возникает во время проведения викторины, тяготеет к сохранению даже после окончания викторины. Возникшие в ее процессе совместные усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рождают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению.   
**В-четвертых**, в кругу викторины (да и любой другой игры) законы и нормы повседневной жизни не берутся в расчет. Здесь действуют другие. Здесь другие мы и наши поступки. В народе говорят «В игре да в дороге познают людей».   
Викторина выявляет личностные качества человека играющего - ловкость, находчивость, решительность, настойчивость, коммуникабельность и даже, честность. Каким бы ни было сильным желание выиграть, человек не должен играть не по правилам. Правила определяют не только содержание той ситуации, которая ограничена викториной, а и формируют поведение человека. Нарушение правил ведет к осуждению, к исключению из викторины. Тут проблема порядочности и совести не есть что-то большее, чем страх наказания. Это моральное осуждение. Взрослые, как и дети, оценивают попытку сыграть не по правилам как несоблюдение добрых личностных взаимоотношений.  
**В-пятых**, викторина полностью отвечает принципу единства познания и реакреации. Наряду с удовольствием, наслаждением от самой викторины, человек получает удовольствие от расширения своего кругозора, от умения воспользоваться своими знаниями и обогатиться знаниями других.  
**В-шесты**х, в викторине можно проявить те свои положительные качества, которые в обыденной жизни не находят применения. Человеку приятно делать то, что вызывает в нем ощущение уверенности и мастерства

**Классифицировать викторины по видам очень сложно**. Признаки одной викторины оказываются присущими другой, они переплетаются, пересекаются, размывая границы. Викторины, например, могут различаться по месту проведения - за столом, на сцене, на открытом воздухе, в зале. Викторины делят на интеллектуальные, спортивные, творческие. Ограничимся двумя группообразуюшими характеристиками викторин - численным составом и наличием или отсутствием конкурсности. По первой группообразующей характеристике викторины бывают индивидуальные, парные, командные (групповые). По второй - состязательные и ролевые.  
**Независимо от вида викторины, условий проведения, правила должны отвечать ряду требований.**  
 **Требование первое.** Правила должны быть просты. Особенно важно соблюдение этого требования в массовой досуговой деятельности, когда участники заранее не подготовлены и их состав случаен. Сложные правила приходится долго разъяснять, растолковывать, а отдыхающий, ищущий развлечений человек не склонен «загружать» себя сложной и в принципе ненужной ему информацией. В результате теряется интерес. Но и в том случае, когда человек включится в викторину, он будет путаться, сбиваться и тем самым нарушать темп проведения викторины или разрушать ее.

**Требование второ**е. Викторина должна охватывать всех. Не должно быть таких ситуаций, когда одни участники вовлечены в процесс викторины, а другие оказываются в положении пассивных наблюдателей. Такая ситуация, например, возникает тогда, когда при командной викторине участники получают индивидуальные задания или, когда проводится конкурс, который требует от участников определенных способностей - спеть, сыграть, нарисовать и т.д. Тот, кто такими способностями не обладает, выполнять задание не станет.

**Третье требование.** Викторина должна быть интересна для всех. Это требование тесно связано со следующим.

**Четвертое требовани**е. Викторина должна быть доступна для всех предполагаемых участников. В таких викторинах с удовольствием принимают участие подростки и молодые люди и редко люди старшего возраста. Чем человек старше, тем критичнее он относится к себе, тем критичнее он оценивает свои возможности. Редко кто «с ходу» решится принять участие в викторине перед массой незнакомых людей. Чтобы понять это, достаточно вспомнить, как мы входим в переполненный театральный зал, чтобы занять свое место. Нам кажется, что все взгляды устремлены на нас. Но это только, кажется, а при проведении конкурса на нас действительно будут смотреть все. Поэтому викторина является наиболее предпочтительной формой организации досуга при работе с массовой аудиторией Доступность викторины - это ее соответствие интеллектуальным и физическим возможностям человека. Тем не менее, при определенной организации в «детские» викторины с удовольствием играют взрослые. Принцип известной детской игры в испорченный телефон использован для телевизионной игры «Пойми меня», которая благодаря телевидению получила популярность.

**Требование пятое**. Задания, содержащиеся в викторине, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех. Равенства требует не только задание, а и способ привлечения к его выполнению. Такими способами могут быть розыгрыш порядка участия по жребию, выбор конверта с заданием по принципу вытягивания билета на экзамене и др.

Все эти требования относятся к викторинам соревновательным. В другой группе викторин - ролевых - такие требования отсутствуют, так как они представляют собой определенное поведение в предлагаемых условиях. В отличие от ролевых викторин ребенка, побуждаемых стремлением подражать поведению взрослых в реальной жизни, у взрослого человека ролевая викторина (игра) - это способ развлечения. В одних случаях такая игра не выходит за рамки костюмирования, когда с помощью одежды и аксессуаров человек обретает образ какого-либо известного литературного или исторического персонажа, представителя другой эпохи, страны, народа. Подобное исполнение роли присуще массовой досуговой деятельности, формой которой являются карнавалы, маскарады, культовые праздники. В других случаях ролевая игра осуществляется как совместная групповая досуговая деятельность и представляет собой театрализованное поведение, условное разыгрывание действа в условной обстановке.  
 Участие в таких играх-викторинах требует определенных знаний об эпохе, манерах поведения и общения, характере одежды. Определенные знания нужны и для воссоздания обстановки, аксессуаров и т.п.  
Педагогическая ценность ролевых игр-викторин в том, что они будят фантазию, разнообразят ролевое поведение, стимулируют творческие потенции, обогащая досуг человека нестандартным и увлекательным развлечением.

Викторин все строятся на конкурентности, борьбе, столкновении. Само определение викторин как соревновательных говорит об их сути. Чтобы соревновательность возникла, необходимо противопоставление играющих друг другу, будь то парная игра или командная. Дух соперничества в наибольшей степени проявляется там, где играющие знают друг друга - один школьный класс против другого, одна команда против другой и т.д. В этих случаях викторина проходит с большим азартом, то есть сопровождается таким эмоциональным состоянием, как возбуждение, связанное со страстным ожиданием добиться победы. Это состояние передается и зрителям - болельщикам, рождает атмосферу приподнятости и праздничности, раскрепощает болельщиков и позволяет привлекать к участию в викторине. Люди охотно откликаются на оказание помощи «своей» команде, готовы подсказать, заменить игрока и т.д.  
 Обязательный элемент соревновательных викторин - судья или жюри, в обязанность которых входит следить за соблюдением правил и, если это предусмотрено, оценивать проведение викторины и определять победителя. Оценка результата и определение победителя всегда скрывает в себе возможность конфликта как играющих и судей, так и болельщиков и судей. Поэтому она должна быть предельно объективной.  
 Еще одним элементом викторин являются награды победителям. Какой бы она ни была, получение ее приятно. **Приз венчает победителя.**Викторина, как всегда, связана с определением победителей, а также вознаграждением за правильно данный ответ.

**Но и здесь есть несколько психологических моментов, которые следует учитывать:  
Во-первых**, приз должен соответствовать уровню и сложности викторины.   
**Во-вторы**х, не следует вручать призы всем только за их участие. Вариант вручения призов всем участникам игры возможен, но при этом основной приз должен оставаться основным, а остальные носить характер утешительных и отличаться от главного.   
**В-третьих**, приз не обязательно должен быть материальным. Он может быть чисто символическим в виде венка, торжественно возлагаемого на голову победителя, шуточной медали с соответствующей надписью и т.п.   
**В-четвертых**, само представление приза как цели, к достижению которой будут стремиться соревнующиеся, может нести в себе элемент викторины, если его представить в скрытом виде, как «темный приз».

В викторине обязательно присутствует элемент соревнования, который побуждает ответ, делать выводы. Так как часто викторины предполагают, деление всей группы на микрогруппы /команды/то здесь проявляется коммуникативная деятельность, которая позволяет воспитанникам во время игры сплотиться, сосредоточиться на общем деле. Во время викторины создаётся благоприятная атмосфера, раскрепощение, совместные эмоциональные переживания укрепляют отношения между учащимися.

Викторина даёт быстрый результат, если идёт по этапам. Каждый участник может проявить себя, показать свои знания, умения, характер. Результат зависит от каждого игрока, его способностей, быстроты реакции, выдержки, дисциплинированности. Состязательность – это неотъемлемая часть любой игры, именно это и привлекает детей.

**Правила проведения викторин:**  
1. Тема викторины должна быть актуальной.

2.Вопросы викторины должны быть четкими и понятными.  
3.Вопросы должны учитывать возрастные особенности учащихся класса.  
4. Поиск ответов на вопросы не должен быть сверхтруден.

5. Участники должны иметь право на подготовку своих вопросов к викторинам.

6.В викторинах всегда должны быть победители.  
7. Вопросы викторин должны собираться и использоваться в учебно-воспитательном процессе учебного заведения.  
**Как придумать викторину:**

Для начала нужно выбрать тематику и цель игры. Обязательно следует учесть возраст участников. Для несложных конкурсов просто составляют вопросы, исходя из объема знаний, предположительно имеющихся у игроков. Например, чтобы составить викторину по истории для определенного класса, берется учебный материал, изучается. На его основе составляются вопросы. Ответы организатор тоже должен подобрать заранее, чтобы не путаться в процессе игры. Существуют более сложные конкурсы. При их проведении нужно объяснять правила, ход проведения и вообще то, что такое викторина. Примеры таких игр мы часто видим на телевизионных экранах. Различные шоу, где не просто требуется дать правильные ответы, а сделать это в экстремальных условиях. Здесь уже не только эрудиция играет роль, но и крепость [нервной системы](https://bookfurniture.ru/k-vozbuzhdayushchim-mediatoram-otnosyatsya-neiromediatory-v-rabote.html). В социальных сетях это развлечение приобретает огромную популярность. Можно там и свою викторину создать. Особенно много посетителей придет, если вы предложите приз за победу.

**Как составить викторину для детей:**

Для малышей можно начинать создавать игры уже лет с трех, когда они осознают соревновательный процесс. Например, вопросы можно подобрать о любимых сказочных героях, персонажах мультиков. Таким способом детки приучатся не только запоминать увиденное, но и использовать свои пока маленькие знания. Когда они подрастут, лучше организовывать викторины с движением. Дети – непоседы, так зачем их держать на месте? Подберите вопросы по школьной программе. Викторина будет восприниматься намного легче, если сопровождать ее простенькими физическими занятиями. Можно передавать ребятам шарик: кто поймает, тот и отвечает. Можно написать вопросы на бумажке и положить в отдаление. Детей разделить на команды. Каждый должен будет добежать до стопки вопросов, прочесть один, ответить, вернуться и передать эстафету следующему. Самый быстрый – победитель!

**Текстовые**

Вопросы с текстовым ответом. Ответ на него принимается в точности, как его загадал ведущий викторины, без учета синонимов и склонений. Уделяйте внимание количеству букв. В некоторых вопросах бывают ответы сокращенные - например "Василий Чапаев" правильный ответ, но также принимаются и "Чапаев".

**С вариантами**

Или тест-вопросы - имеют варианты ответов на выбор. Помните игру "Кто хочет стать миллионером?", или "О, счастливчик"?, или "Слабое звено"? Там на каждый вопрос давались варианты ответов: А, Б, В, Г. Так же и здесь. Ответ можно дать только один раз.

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

**Головоломки**

Для любителей головоломок у нас тоже есть кое-что. **Ребусы**. Они имеют префикс "Ребус". Вопросы на логику, с ограниченным числом подсказок и без выдачи ответа в случае неугадывания. Пример: Ответ на ребус 24 Ч в С - 24 часа в сутках. А так же **Шарады**. Они имеют разные префиксы в зависимости от разновидности вопроса: Шарады, **Анаграммы**, Омонимы, Монограммы, Логогрифы и другое.

**Перевертыши** - имеют префикс "Перевертыш". Полностью перевернутый смысл фразы отгадывается подбором антонимов слов перевертыша.

**Буквомески** - имеют префикс "Буквомеска". Одно или несколько слов разобраны на буквы, из которых составлены другие слова, Вам же необходимо собрать их обратно.

**С цитатами**

Вопрос, содержащий цитату или выдержку из произведений, анекдотов, текстов песен, кинофильмов и тому подобное. Как правило, менее 5 строк.

Если Вы заядлый меломан, то Вам должны понравиться наши вопросы по **текстам песен**, они префикса не имеют.

Основное содержание - цитаты текстов песен различных исполнителей, ответом на вопрос является либо название песни, либо исполнителя.

**Юмор-вопросы**. Основная тематика - различного рода юмористические высказывания, анекдоты, бестолковый словарь и афоризмы. Отгадывание пропущенных слов.

**Другие виды**

**Словесы** - суть таких заданий заключается в том, чтобы игроки могли составить из букв новые слова, а компьютер тем временем определит какой из игроков составил самое длинное слово, а также какой игрок составил больше всех слов.

**4 фото - 1 слово** - в этом задании необходимо найти что-то общее на нескольких изображениях и дать текстовый ответ.

Это основные виды вопросов, но есть еще вопрос-эрудит, блиц-вопросы и другие, о них Вы узнаете в процессе игры

**Популярные темы викторин:**      - История государств и народов.  
      - Дальние уголки земного шара.  
      - Необыкновенные истории обыкновенных вещей.  
      - Праздники, которые всегда с нами.  
      - Природные катаклизмы.  
      - Сказочные герои и их авторы.  
      - Государства и их правители.  
      - Музыкальные инструменты. О чем они могут рассказать.  
      - Растительный и животный мир земного шара.  
      - Великие полководцы и знаменитые солдаты.  
      - Фильмы и их герои.  
      - Знаменитые фразы знаменитых людей.  
      - Великие первооткрыватели их открытия.  
      - Медицина и здоровье.  
      - Обычаи и традиции народов мира.  
      - Птицы, рыбы, звери...  
      - Предметы, без которых нельзя жить.  
      - Экзотические растения и цветы.  
      - Знаки зодиака и гороскопы.  
      - Автомобили, их создатели и владельцы.  
      - Реки, озера, моря и океаны.  
      - Физика вокруг нас.  
      - Химия нашей жизни.  
      - История войн и побед.  
      - Картины и художники.

**Тематика**

Любой детский конкурс или викторина будет гораздо интереснее, если проводится не сам по себе, а органично вплетен в ткань общего праздника или мероприятия. Если это игровая часть праздника, то конкурсное задание должно быть логически связано с тематикой основного мероприятия.

*Если викторина или серия конкурсов является основой мероприятия, неплохо, если все задания также будут тематически связаны.*

Выбирая тему, нужно учитывать возраст участников. Малышам будет интересно участвовать в викторине, посвященной любимым сказкам или мультфильмам, играть в пиратов или принцесс, а старшим ребятам можно предложить уже более серьезную проблематику вплоть до решения «вечных вопросов». Конечно, возраст – неединственное, что надо учитывать при выборе темы для конкурсной программы. Тут играет роль и социальный статус, и интеллектуальный уровень участников, и то, будут ли группы смешанными, либо состоять только из мальчиков или девочек. Словом, чем больше факторов будет учтено, тем интереснее будет тема для участников и тем с большей охотой они станут выполнять конкурсные задания.

**Реквизит**

Определившись с темой, необходимо подумать о том, что понадобится для проведения конкурса. Конечно, многие предметы могут быть весьма условными: коробка, оклеенная цветной бумагой, вполне подойдет на роль пиратского сундука, мячики заменят волшебные яблочки, а рыбацкие сапоги «превратятся» в сапоги-скороходы. Словом, можно проявить фантазию и использовать то, что под рукой – дети прекрасно принимают условность игры. Но вовсе без реквизита обойтись не получится.

*Даже если проводится интеллектуальная викторина, придется позаботиться о том, чтобы у участников, как минимум, были ручки и листы бумаги.*

Неплохо также как-то обозначить костюмы участников. Не всегда есть возможность сделать сложные костюмы, но всего несколько деталей помогут детям быстрее включиться в игру: корона для принцессы, повязка на глаз и бандана для пирата и т.п. Чем младше участники мероприятия, тем важнее для них внешние атрибуты.

**Безопасность**

Во время подготовки конкурсных заданий, особенно спортивного плана, необходимо позаботиться о безопасности участников, продумать, какие могут возникнуть травмоопасные ситуации и постараться предотвратить их. Безопасным должен быть и инвентарь, используемый в конкурсах.   
Если задания требуют демонстрации спортивных навыков, необходимо, чтобы ребята были одеты в соответствующую форму. Если праздник проходит на природе или на детской площадке, местность для проведения активных конкурсных заданий должна быть предварительно проверена на предмет безопасности.

**Инструкция**

Подготовка к викторине начинается загодя. В библиотеке следует отобрать книги нужного автора и литературу о нем, а также газетные и журнальные публикации, которые помогут ученикам подготовиться к мероприятию. Устройте в группе небольшую книжную выставку. Расположите на стеллажах литературу по теме викторины. Книги должны быть в свободном доступе для детей. Заранее предложите воспитанникам нарисовать иллюстрации к произведениям писателя, творчеству которого посвящена викторина. И проведите в классе вернисаж из работ учащихся. Можно оформить с детьми тематическую стенгазету.

К оформлению викторины следует подойти творчески. Например, к викторине, посвященной Корнею Ивановичу Чуковскому, сделайте из ватмана и картона «чудо-дерево», расположите его между стеллажами с книгами писателя. Из цветной бумаги вырежьте листочки, на которых напишите вопросы викторины и прикрепите их к веткам дерева.

С интересом ученики будут разгадывать викторину-кроссворд, который красочно оформляется на большом листе ватмана. А ответы на вопросы кроссворда дети могут находить в представленных на выставке книгах.

**Полезный совет.** Обязательно надо продумать и наградить победителя викторины и особенно активных участников. Это могут быть красочно оформленные почетные грамоты, книги по тематике проведенной викторины, блокноты и ручки.

**Как создать викторину**

Викторина - это игра на основе вопросов и ответов. Проведение викторины на любом празднике может оживить и разнообразить вечер. Важно творчески подойти к созданию такой игры. Заранее продумайте основные моменты мероприятия, добавьте своего хорошего настроения, и ваш праздник запомнится вашим гостям.

**Инструкция**

1В первую очередь определитесь с тематикой. Можно привязать тему викторины к событию, которое вы отмечаете - день рождения, виновник торжества, Новый год и прочее. Если это праздник для детей, нужно продумать вопросы так, чтобы они соответствовали возрасту маленьких гостей. Если участники - взрослые, можно в качестве заданий предложить интересные логические задачи или смешные вопросы-загадки. В кругу хороших друзей можно сделать **викторину** на тему друг друга, где каждый участник должен будет продемонстрировать знания о своих друзьях.

2Чтобы ваша викторина не превратилась в занудный перечень вопросов, можно сделать шуточную **викторину** или, по крайней мере, разбавить список познавательных вопросов веселыми заданиями и вопросами.

Тщательно продумайте правила игры: очередность игроков, что считать правильным ответом, можно ли будет выбирать сложность вопроса. Кроме того, обязательно подготовьте призы. Они не должны быть обязательно дорогими, но и не должны быть бесполезными. Хороший вариант - ручки, календари, конфеты и шоколадки, елочные игрушки (если это новогодний праздник), воздушные шары.

Призы вручите по результатам игры, но маленькие презенты должны получить все участники. Особенно это важно в детском коллективе.

Чтобы сделать **викторину** разнообразной, можно разбить ее на туры. Каждый тур должен отличаться от других, например, типом заданий. Это могут быть:  
а) вопросы, требующие ответа "да"/"нет"  
б) вопросы с вариантами ответов (как, например, в телеигре "Кто хочет стать миллионером")  
в) открытые вопросы  
г)творческие задания (изобразить, нарисовать, спеть);  
д) игровые задания и любые другие, какие вам подскажет ваша фантазия.

Хорошо использовать в викторине элементы широко известных развлекательных и познавательных телепередач: например, задание с "черным ящиком" ("Что? Где? Когда?") или вопросы типа "Кот в мешке" ("Своя игра").

Приготовьте ватман или доску, на которой будут фиксироваться результаты игроков. Подготовьте как можно больше вопросов и заданий, но длительность викторины лучше определить по ходу игры. Следите за реакций игроков, их настроением, какие вопросы и задания им больше нравятся. Не стремитесь довести игру, во что бы то ни стало до конца - **викторину** можно закончить по времени или, когда какой-то игрок наберет определенное количество очков. Удовлетворение, полученное от игры, создает комфортное настроение и усиливает желание изучать предмет. В игровой деятельности активизируется мыслительная деятельность, которая помогает решению познавательных задач.