В Англии в 70-е годы ХХ века. Том Портер и Шарон Бурнис организовали викторину под названием Pub quiz, на которой собрали 32 команды. Английские квизы стали родоначальниками таких российских интеллектуальных битв, как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Квиз (от английского «quiz» — задание, вопрос) — это командная интеллектуальная игра, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы. В Данное интеллектуальное развлечение популярное среди молодёжи. А ещё это интересный формат для школьного мероприятия. Квиз может быть и не тематическим, а просто базироваться на общих знаниях. Нередко игровые механики становятся очень удобным инструментом для обобщения знаний. Данная форма работы научит учеников взаимодействовать в команде, развить интеллект и эрудицию, а также сплотить коллектив.

Применение в учебном процессе интерактивных игр способствует развитию не только предметных, но и метапредметных и личностных компетенций обучающихся. Проверить знания учеников по пройденной теме, создать ситуацию успеха и объединить в одном коллективе — все это можно сделать с помощью квиза, нового формата интеллектуального соревнования.

Квиз — это соревнование. Команды борются за первое место. Для проведения игры нужно выбирать помещение с проектором, расставить столы и стулья для команд (в зависимости от количества участников, оптимально — 6–8 человек в команде. Проверьте, чтобы с каждого места был чётко виден экран и хорошо слышен звук.

Для проведения квиз-игры необходимо: мультимедийный проектор, компьютер, колонки, презентация, бланки ответов, грамоты.

Оптимально сделать 2-3 раунда игры. В одном раунде 10 вопросов. Каждый раунд должен иметь особенность. Игра станет интересней, если использовать вопросы должны быть различных типов: текстовые, музыкальные или видео-вопросы. Это делает игру интереснее.

Для ответов на вопрос необходимо давать чётко определённое время (например, для раундов с вариантами ответа — 30 секунд, для более сложных, с открытым ответом — минута). Важно за ограниченное время дать ответ на поставленный вопрос и внести его в бланки ответов. После завершения раунда есть дополнительное время, после чего бланки сдаются для подведения итогов. В это время ведущий объявляет правильные ответы.

В финале объявляется команда-победитель, набравшая максимальное количество баллов. Помимо этого целью игры являеться формирование умения работать в команде.

***ссылка на квиз для 10 класса***

Игры позволяют увидеть ученикам себя с новой стороны. Участвуя в образовательных играх, дети воспринимают происходящее как эмоциональное событие. Они выполняют общее дело, получают яркие впечатления. Иногда это приводит к тому, что участники сближаються, продолжают общаться и вне игры. Есть люди, которые не желают взаемодействовать с коллективом класса. Количество таких обучающихся увеличилось на фоне продолжительного дистанионного обучения. Но иногда, вовлеченный в игру класс, становится более сплочённым и расслабленным в общении друг с другом.

Рефлексия после игры — самая важная часть. Участники делятся впечатлениями, обсуждают игру и разбираются, какие выводы из этого можно сделать. После завершения игрового процесса следует провести обсуждение на тему того, что происходило; что человек чувствовал, как поступал; на что опирался при выборе ответа; как вступал во взаимодействие с другими участниками. В любом случае необходимо обратить внимание на процесс игры. Если этого нет — игра не соответствует образовательной цели. Но прежде всего, квиз — это способ забыть о рутинных уроках и возможность получить новые впечатления.