

*В копилку
библиотечного
специалиста*

БУК «Межпоселенческая библиотечная система»
Тевризского муниципального района Омской области
Центральная районная библиотека
методико-библиографический отдел



БиблиоКвиз: эффективная форма мероприятий для молодёжи

**Методические рекомендации
по организации квизов в библиотеке**

Тевриз
2025

БиблиоКвиз: эффективная форма мероприятий для молодежи : методические рекомендации по организации квизов в библиотеке / Центр. рай. б-ка; методико-библиогр. отдел; сост. С.Ю. Костина. – Тевриз, 2025. – с. – (В копилку библиотечного специалиста).

В методическом пособии вы найдёте сведения об одной из популярных и эффективных форм библиотечных мероприятий для категории «молодёжь» - квизе, о том, как правильно его подготовить и что для этого нужно.

Рекомендации предназначены библиотекарям, планирующим проведение квизов в своих библиотеках.

Что такое квиз?

Квиз – это разновидность интеллектуально-развлекательной игры-викторины, в основе которой лежит механизм «вопрос – ответ». Это интересная форма, которая разнообразит «профессиональную копилку» любого библиотекаря и обязательно понравится вашей аудитории.

Основа квиза - соревнование, интеллектуальная битва, в которой команды игроков борются за первое место, отвечая на вопросы, выполняя задания и т.д.

Библиотечный квиз имеет свои особенности, потому что в вопросы и ответы мы закладываем «просветительские факты»: информацию по краеведению, истории, литературе, о писателях и поэтах. Квиз можно сделать краеведческим, музыкальным, посвящённым кино или литературе.

Цель библиотечного квиза - продвижение книги и чтения в молодёжной среде посредством интеллектуального досуга.

Задачи:

1. Познакомить аудиторию с литературой, на основе которой составлены вопросы квиза.
2. Продемонстрировать привлекательность интеллектуального досуга, обратить на него внимание аудитории.
3. Помочь участникам развить навыки работы в команде.
4. Создать условия для активного естественного просвещения в процессе игры.

Преимущества квиза

Квиз – универсальная форма для всех возрастных категорий, но больше всего она подходит для молодёжи. Приглашать можно старшие классы, группы студентов, самостоятельные команды, участников клубных объединений и т.д.

Один из плюсов квиза заключается в том, что аудитории не нужно проходить какую-либо предварительную подготовку, поскольку вопросы здесь построены чаще всего на логике, а не на точных знаниях. От участников потребуются только школьный уровень знаний, умение работать в команде и сообразительность.

Для проведения квиза достаточно одного-двух человек, в зависимости от количества команд и выбранного вами способа подсчёта баллов.

Для награждения необязательно наличие дорогих призов. Вполне достаточно дипломов за 1, 2, 3 место.

Правила игры

Традиционно игра состоит из 7 раундов, в каждом из которых по 7 вопросов. Однако вы сами можете выбрать количество раундов и количество вопросов в них.

Раунды устроены так: ведущий задаёт общий для всех вопрос, команды в течение минуты обдумывают ответ и вписывают его в бланк. Так повторяется с каждым вопросом. После завершения раунда бланки сдаются организаторам, которые их проверяют и подсчитывают баллы. Ведущий объявляет правильный ответ только после сдачи бланков.

Верный ответ оценивается в один балл или более (в зависимости от сложности вопросов). Как правило, балл команда зарабатывает при условии полностью и правильно выполненного задания.

Длительность квиза зависит от подготовленности аудитории. Лучше делать их небольшой длительности – от 1 до 1,5 часов.

Формат проведения квиза зависит от поставленной вами цели, личных предпочтений и технических возможностей.

Единственное строгое правило квизов – это запрет на использование сотовых телефонов. В случае если игрок нарушает это правило, его команда получает штраф.

Алгоритм организации квиза

1. Выбор темы.

Тема очень важна, ведь именно она определяет тот круг книг, которые будут изучаться при создании вопросов, и которые вы будете рекомендовать к прочтению. Чтобы подобрать тему, можно воспользоваться календарём знаменательных и памятных дат.

2. Составление вопросов.

Вопросы – это ядро игры. При их составлении нужно помнить, что квиз – не экзамен. Перед вами стоит цель не проверить интеллектуальный уровень участников, а увлекательно и познавательно провести досуг. Поэтому нужно придумать интересные, грамотно сформулированные, разнообразные задания, в большей степени ориентированные на логику, на умение мыслить. При этом желательно, чтобы в вопросах содержалась подсказка.

Для удобства викторина делится на несколько этапов (раундов, туров), каждый из которых отличается форматом вопросов, сложностью, правилами. Можно распределить задания по принципу «от простого к сложному».

Вот несколько примеров заданий:

- С вариантами ответов: участники выбирают правильный ответ из 4-х предложенных. Как правило, квиз начинается именно с такого тура. Это своего рода разминка, в ходе которой игроки, участвующие в таком мероприятии впервые, обретают уверенность в своих силах.
- С мультимедийными вставками. Задание предоставляется в медиаформате. Например, предлагается по кадру из м/ф определить, как он называется или по отрывку из песни – озвучить имя исполнителя, по фотографии – угадать писателя и т.д. Включение такого компонента в программу является обязательным элементом квиза, и это отличает его от других видов интеллектуальных игр.
- Вопросы на соответствие. В этом раунде необходимо совместить между собой четыре пары объектов. Например, соединить города и страны, столицами которых они являются или названия произведений и портреты писателей и т.п.
- Классические тестовые вопросы. Содержат только текстовую информацию, проанализировав которую команды должны прийти к верному ответу – назвать историческое событие, писателя, изобретение, произведение и т.д.

3. Помещение и оборудование.

К игре необходимо подготовить:

- помещение, в котором должны удобно разместиться все команды;
- столы и стулья;
- компьютер;
- проектор с экраном;
- колонки;
- микрофон для ведущего (если большое помещение);
- бланки для ответов;
- черновики;
- ручки;
- презентация;
- выставка литературы;
- любой прибор для отслеживания времени (песочные часы, секундомер и т.п.) или можно включить таймер в презентацию;

- таблица результатов в печатном или электронном варианте (для записи ответов, данных командами, и заработанных ими баллов).

Не забывайте о предварительной проверке оборудования и презентации. Но и целиком на технику не полагайтесь – имейте при себе распечатанный сценарий со всеми вопросами. В случае форс-мажора (вдруг отключат свет?) вы сможете провести квиз хотя бы в усечённом виде.

4. Презентация.

Схема презентации:

1. Слайд с названием квиза.
2. Тематические слайды для сопровождения речи ведущего.
3. Слайды раундов:
 - Заглавный с обозначением номера раунда (а также названия и темы, если у ваших раундов они есть).
 - Слайды вопросов.
 - Слайд «Ответы раунда №...».
 - Слайды с ответами.
 - Слайд следующего раунда.
4. Завершающие слайды (например, со списком литературы и обложками книг, с портретами писателей или цитатами из произведения, по которому был создан квиз).

Рекомендуем сопровождать вопросы и ответы фото- и видеоматериалами.

Во время обсуждений можно включать наглядный таймер, который вы встроите в презентацию, либо приготовить несколько мелодий, длящихся ровно одну минуту, и использовать их вместо таймера, чтобы игроки не слышали друг друга.

5. Выставка.

Как и при проведении любого библиотечного мероприятия, при проведении квиза тоже организуется **выставка**.

По ходу игры книгами с выставки следует пользоваться, чтобы разнообразить подачу вопросов или чтобы прокомментировать правильные ответы (приведя в нужный момент цитату). Также можно использовать выставку как подсказку, предлагая игрокам «высмотреть» правильный ответ на полке. А когда все раунды квиза сыграны и команды ждут объявления итогов, ведущий может обратить внимание игроков к выставке и напомнить, о каких произведениях и писателях в игре шла речь.

6. Проведение.

Можно перед началом, пока гости рассаживаются, использовать музыку.

Мероприятие начинается с распределения участников по командам. Оптимальное количество игроков в каждой команде – 5-7.

Команды лучше посадить поодаль друг от друга за отдельные столики, чтобы они друг другу не мешали. В то же время все участники должны хорошо видеть и слышать ведущего, все аудио, видеофайлы и тексты заданий.

Затем нужно раздать необходимые материалы: черновики, бланки ответов (на каждый раунд отдельный бланк), ручки и т.д.

После начинается сам квиз. Ведущий озвучивает вопрос, который параллельно транслируется на экране. Запускается таймер. В течение определённого времени команды обсуждают задание и записывают ответ на бланке, который потом сдают ведущему. По итогам каждого раунда ведущий оглашает правильные ответы. В это время помощник заполняет таблицу результатов.

В конце квиза на экране транслируются результаты по каждому раунду, чтобы участники поняли, с чем они справились успешно, а на какие вопросы дали неверный ответ.

7. Награждение.

Можно наградить только одну команду-победительницу либо все. Финалисты получают дипломы и небольшие призы (магниты, закладки, блокноты и ручки с символикой библиотеки или мероприятия, книги, настольные игры, коробка конфет и др.). Часто участникам квизов вручаются шуточные и утешительные призы. Можно выделить призами особо результативных игроков.

Обязательно продумайте, как будет определяться победитель при равном количестве набранных участниками баллов.

Советы организатору

При составлении вопросов для квиза могут помочь специализированные интернет-ресурсы с вопросами и викторинами: база вопросов «Что? Где? Когда?», «Пандарина», «База ответов» и другие.

При проведении квиза ведущему лучше работать в паре с помощником, который будет осуществлять подсчёты баллов и листать слайды презентации.

Хорошо, если на квизе будет фотограф, который запечатлеет эмоции игроков. Тогда реклама или материал о прошедшем мероприятии получатся наглядными.

Собирайте обратную связь о состоявшемся квизе от игроков и наблюдателей (если они есть). Это поможет выявить сильные и слабые стороны получившейся у вас игры, подкорректировать вопросы. Также это будет полезно для продвижения квиза в соцсетях, на сайте библиотеки, где вы можете не только рассказать о вашем мероприятии, но и привести отзывы участников.

Список литературы

1. Квиз как форма массовой работы в библиотеке (из опыта работы Красноярской краевой детской библиотеки)/ составитель Н. А. Чернякова. - Красноярск, 2022. - [12] с. - Текст : электронный // Красноярская краевая детская библиотека: официальный сайт. - URL : http://www.kkdb.ru/images/materials/metod/2020_metod/quiz.pdf (дата обращения: 27.06.2025).
2. Квиз как форма просвещения и продвижения литературы: методические рекомендации по созданию квизов в библиотеке (из опыта работы Новосибирской областной молодёжной библиотеки) / ГБУК НСО НОМБ; составители: А. А. Челноков, С. Б. Сидельникова. – Новосибирск: ГБУК НСО НОМБ, 2022. – 30 с.
3. Матвеева, Е. Ф. Методические рекомендации по организации интеллектуальной игры-квиза/ Е. Ф. Матвеева. - Текст : электронный // Образовательный портал Prodlenka: сайт. - Дата публикации : 29.04.2020. - URL : <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/407077> (дата обращения : 27.06.2025).
4. Рекунов, А. Квиз без хлопот: советы организатору / А. Рекунов // Библиополе. – 2025. - №5. – С. 53-56.