



ЭнергоКвиз #ВместеЯрче

Методические рекомендации по проведению в очном формате

Описание

Период проведения: сентябрь-октябрь 2020 г.

Краткое описание:

Квиз – это интеллектуальная командная викторина (от англ. «quiz» - викторина).

В рамках Всероссийского фестиваля энергосбережения и экологии #ВместеЯрче-2020 организаторам мероприятий предлагается на уровне городов и муниципальных районов провести интеллектуально-познавательный командный турнир – ЭнергоКвиз #ВместеЯрче. Главные темы: топливно-энергетический комплекс и энергосбережение.

Всероссийский ЭнергоКвиз #ВместеЯрче (далее - квиз) – всероссийская акция, направленная на повышения информирования населения страны о деятельности отраслей ТЭК, популяризацию профессий ТЭК среди детей и молодежи, популяризации бережного отношения к труду энергетиков и энергетических ресурсов.

Участниками могут быть как дети, так и взрослые, в том числе предлагается проводить внутривузовские, внутришкольные и корпоративные соревнования.

Мероприятие проходит в двух форматах: очном и он-лайн. В данных методических рекомендациях описывается технология проведения квиза в очной форме.

Организаторы:

Организаторами квиза на местном уровне выступают региональные оргкомитеты фестиваля #ВместеЯрче и заинтересованные организации в

поддержке идей фестиваля: школы, вузы, колледжи, городские и сельские органы власти, курирующие сферу развития ТЭК, молодежную политику, образование и др.

Формирование базы вопросов:

Основной блок вопросов для квиза сформировали Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Иркутский национальный исследовательский технический университет» и Фонд образовательных проектов «Надежная смена» при поддержке гранта Федерального агентства по делам молодежи в рамках проекта «Всероссийский квиз по энергосбережению «Энергия поколения». Затем каждый организатор мероприятия на уровне региона (конкретного населенного пункта) добавляет свои вопросы, исходя из местных задач и специфики. Турнир состоит из нескольких блоков вопросов, в том числе участникам предстоит ответить на вопросы по теме российского ТЭК, регионального (районного) ТЭК, подключить воображение и ответить на творческие вопросы.

Часть вопросов квиза были сформированы благодаря участию активистов, откликнувшихся на призыв федерального оргкомитета помочь и прислать свои формулировки. Сбор был организован в мае 2020 года через социальные сети. В связи с этим обязательное требование для каждого организатора ЭнергоКвиза - озвучивание при использовании вопроса из базы федерального оргкомитета его автора и населенного пункта, в котором он живет (по аналогии с игрой «Что? Где? Когда?»).

Вопросы в квизе разработаны для 4-х основных категорий участников:

- ученики 5-7 классов;
- ученики 8-11 классов;
- взрослые и студенты непрофильных для ТЭК вузов и колледжей;
- студенты профильных для ТЭК вузов, техникумов (технические, энергетические) и сотрудников компаний ТЭК.

Для проведения квиза федеральным оргкомитетом фестиваля #ВместеЯрче разработаны 6 тем вопросов:

- Электро- и теплоэнергетика (включая, атомную, гидроэнергетику и станции на ВИЭ);
- Нефтяная отрасль;
- Газовая отрасль;
- Угольная отрасль;
- Энергосбережение и энергоэффективные технологии;
- 100-летие плана ГОЭЛРО.

Организаторам мероприятия рекомендуется включить в игру несколько вопросов, учитывающих местную специфику, в том числе историю развития ТЭК в регионе и деятельность компаний ТЭК на текущий момент.

В рамках одной игры рекомендуется использовать 30-50 вопросов, включающих все темы или несколько тем на усмотрение организатора мероприятия. Вопросы могут быть разбиты на тематические блоки, а могут идти «вперемешку». Если вопросы идут «вперемешку», рекомендуется сделать 2 раунда, чтобы участники могли немного отдохнуть. Вопросы должны чередоваться и простые, и сложные, подавляющее большинство вопросов должны быть с вариантами ответов.

Технология проведения ЭнергоКвиза:

В турнире участвуют несколько команд с количеством игроков в каждой от 3-х до 8-ми. В течение игры участники отвечают на вопросы из разных тематических блоков, записывая свои ответы на бланки. На ответ по каждому вопросу дается 30 секунд или 1 минута в зависимости от сложности (или более по усмотрению организаторов). По итогам каждого тематического блока бланки сдаются жюри, которое подсчитывает результаты. После того, как все команды сдали бланки и во время подсчета баллов, на экран выводится презентация с правильными ответами. Ведущий озвучивает их, при необходимости приглашенный эксперт комментирует. Можно порекомендовать

командам заполнять не только официальный бланк с ответами, но и делать свои записи, какой они дали ответ, чтобы уже во время демонстрации ответов отслеживать, как они справились с заданиями (либо вначале игры раздать два одинаковых бланка: один сдают в жюри, один заполняют для себя, чтобы потом сверять ответы в конце игры).

Команда, набравшая наибольшее количество баллов, побеждает.



Каждый вопрос во время турнира выводится на экран, он может быть сформулирован:

- в виде текста и вариантов ответа,
- только в виде текста, без вариантов ответа;
- в виде вопроса к представленной на экране иллюстрации (картинке, фото и т.п.);
- в виде вопроса к аудиозаписи или видеоизображению, выведенным на экран.

Варианты этапов проведения квиза:

- Квиз может проходить в один этап с определением победителя сразу после окончания игры.
- Квиз может проходить в два этапа. На первом этапе в этом случае определяются финалисты: 2-4 команды, набравшие максимальное количество баллов, которые во втором этапе соревнуются за право стать победителем. При этом финал рекомендуется провести после перерыва в 1 час в день проведения отборочного этапа или на следующий день.
- Также квиз можно сделать в три этапа: все участники играют в два тура (разные игры), которые идут подряд или в разные дни. По итогам обеих игр определяются несколько финалистов, которые набрали максимальное количество баллов за обе игры, они и выходят в финал, в котором соревнуются за право быть победителем. Финал проходит в отдельный день.

Организаторам необходимо заранее продумать количество призеров и победителей. Побеждает в Квизе участник, набравший наибольшее количество баллов, или, например, тройка лидеров.

Рекомендуется поощрить участников призами и дипломами, а также пригласить их на День открытых дверей на один из энергообъектов компаний – партнеров фестиваля в регионе.

Для успешного проведения Квиза вам рекомендуется выполнить несколько пунктов.

1. Определить дату и место проведения квиза.
2. Определить возрастную категорию, для которой будет проведен квиз (от этого зависит какие вопросы будут использованы).
3. Сделать анонс квиза и пригласить желающих принять участие прислать заявки до определенной даты на указанный адрес электронной почты. Анонс делается в социальных сетях, в СМИ, на сайте организатора игры, с помощью прямой рассылки приглашений потенциальным участникам. Рекомендуем разработать свою форму заявки. При этом каждая команда

может либо придумать свое название, либо именоваться в игре по названию организации, в которой учатся или работают ее участники.

4. Каждая команда должна определить капитана, за которым будет решающее слово при выборе правильного ответа на каждый вопрос.
5. Определить призовой фонд. В том числе, пригласить в качестве партнеров квиза компании ТЭК, которые работают в регионе или конкретном населенном пункте, в котором проводится игра. По желанию, некоторые компании-спонсоры могут выделить свой спецприз, в том числе предоставить отдельный вопрос, за правильный ответ в котором поощрить правильно ответившую команду.
6. Определить ведущего. Ведущий будет вести игру, озвучивать вопросы и ответы, а также объявлять победителей.
7. Рекомендуется сформировать жюри, которое будет не только подсчитывать баллы, но и сможет в качестве экспертов комментировать спорные ответы на вопросы участников.
8. Определить, равное ли количество баллов будет присваиваться за ответ на каждый вопрос или нет. Например, за вопросы, где есть варианты ответов, присваивается 1 балл, а за вопросы, где нет вариантов, а требуется самому сформулировать – 2 балла. Если в «открытых» вопросах (без вариантов) участники ответят не совсем точно, то можно, например, давать половину от назначенных баллов по усмотрению жюри.
9. Определить, допускаются или нет исправления на бланке с ответами участников, сделанные до сдачи жюри, и озвучить это командам.
10. Обеспечить игру необходимой аудио- и видеотехникой для трансляции вопросов и работы ведущего. Также рекомендуется иметь 1 или 2 микрофона для работы в зале, чтобы помощник ведущего мог при необходимости давать их участникам команд для комментариев или членам жюри.



11. Обеспечить игру всем прочим необходимым: столы и стулья, индивидуальные бейджи участников с их именами и названием команды, таблички с названием команд, которые ставятся на столы, бумага, ручки, вода и одноразовые стаканчики для участников игры и жюри и т.д.
12. Подготовить и распечатать бланки для заполнения ответов для каждой команды.
13. Перед началом игры рекомендуется провести регистрацию участников и сверить с ранее поданными списками. Каждому участнику команды выдать индивидуальный бейдж.
14. Провести фотосъемку мероприятия и опубликовать наиболее интересные фотографии на странице организатора в одной из социальных сетей, чтобы участники могли вспомнить игру и скачать себе фото на память. Если проводится большой турнир на уровне региона или города, рекомендуется пригласить профессионального фотографа, а также в холле или зале проведения квиза сделать тематический фотобаннер, на фоне которого участники смогут сделать фото.
15. Опубликовать новость об итогах квиза в СМИ, на сайте организатора игры и социальных сетях с хештегом #ВместеЯрче#ЭнергоКвиз. Это даст

возможность увидеть новость не только участникам игры, но и федеральному оргкомитету фестиваля #ВместеЯрче, чтобы сделать репост у себя на страницах в соцсетях или на сайте.

Пример бланка с ответами:

ЭнергоКвиз #ВместеЯрче

БЛАНК С ОТВЕТАМИ

Название команды: _____

Дата проведения квиза: _____

Номер тура/раунда или название раунда (например, 100-летие ГОЭЛРО): _____

№ вопроса	Правильный вариант ответа <i>(впишите номер правильного ответа или впишите свой ответ при вопросе без вариантов)</i>	Кол-во набранных баллов за ответ <i>(заполняет жюри по итогам оценки)</i>
1		
2		
3		
....		

Капитан команды: _____ (ФИО и подпись)

Итого набранных баллов: _____ (заполняет жюри)