

РУКОВОДСТВО ПО ПРОВЕДЕНИЮ КВИЗА

**Подготовлено в рамках проекта «Разработка интеллектуального мероприятия для сотрудников НИУ ВШЭ «Квиз HSELife»
Административно-кадрового резерва набора 2020-2022**

Оглавление

Общая информация	2
Подготовка мероприятия.....	3
Проведение мероприятия.....	4
После мероприятия	4
Контакты.....	4
Приложение 1. Письма-приглашения участникам квиза.....	5
Приложение 2. Сценарий квиза в онлайн формате	7
Приложение 3. Примеры вопросов квиза.....	14

Общая информация

Квиз (англ. Quiz - викторина) – игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знаний. Участники разделены по командам. Квиз состоит из нескольких раундов с определенным количеством вопросов. Вопросы усложняются по ходу игры.

Целевая аудитория: сотрудники НИУ ВШЭ

Длительность: 1,5 - 2 часа

Форматы проведения игры:

Формат	Ход игры	Минимальный состав организаторов	Требования к размещению, материалы
Онлайн	<p>- Создаются две конференции Zoom. В одной конференции собираются участники, позже модераторы распределяют их по комнатам для работы в командах. Участники команды определяют капитана и название команды. В другую конференцию входят только ведущие и запускают демонстрацию экрана с презентацией с вопросами квиза. Эта конференция транслируется на канале Youtube. При работе по командам участники видят в трансляции Youtube вопросы квиза и слышат речь ведущих.</p> <p>- Ведущие озвучивают один вопрос, далее отсчитывается время на выбор правильного ответа: 30 секунд или 1-2 минуты в зависимости от сложности вопроса (на слайд можно поместить таймер). Участники вписывают правильные ответы в Google-форму и отправляют ее после каждого раунда.</p> <p>- Количество баллов за правильный ответ меняется в зависимости от сложности раунда. Организатор, ответственный за Google-формы, получает ответы и подсчитывает количество баллов за правильные ответы каждой команды, вносит их в таблицу с результатами. У участников есть доступ к этой таблице в режиме реального времени.</p> <p>- Команда, набравшая большее количество баллов, выигрывает. После завершения игры организатор, ответственный за Google-формы, сообщает ведущим, какая команда выиграла. Ведущие объявляют победителей.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Координатор работы организаторов2. Ведущие (один или два человека)3. Модератор конференции участников4. Ответственный за Google-формы5. Ответственный за презентацию.	<p>Размещение: Работа организаторов может осуществляться в одном помещении, из которого будет проводиться трансляция. Необходимо учесть, как транслируется звук и изображение ведущих.</p> <p>Материалы:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Компьютерное оборудование2. Камера3. Микрофон4. Google-формы:<ul style="list-style-type: none">- для названия команд;- для заполнения ответов на вопросы квиза;- для результатов квиза5. Тематические декорации

	- Модератор конференции возвращает участников в общий зал для завершения мероприятия.		
Оффлайн	<p>- Ведущие разделяют игроков на команды, к примеру, с помощью карточек разного цвета. Участники собираются в команду за столом.</p> <p>- Ведущие зачитывают вопрос с презентации. Участники, поднимают руку. Ведущий вызывает того, кто первым поднял руку. Участник называет ответ. Если ответ правильный, команде присуждается балл.</p> <p>- Подсчет баллов ведется на доске, которую видят все участники. Выигрывает команда, набравшая большее количество баллов за время игры.</p> <p>- Ведущие называют победившую команду и награждают победителей.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Координатор работы организаторов 2. Ведущие (один или два человека) 3. Ответственный за запись и подсчет баллов. 	<p>Размещение: При выборе аудитории необходимо учесть планируемое количество участников, возможность их расположения за столами и просмотра презентации.</p> <p>Материалы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Компьютерное оборудование 2. Экран, проектор 3. Микрофон 4. Презентация с вопросами 5. Тематические декорации 6. Сувениры для победителей

Подготовка мероприятия

Таймлайн подготовки квиза:

Срок	Задачи
Не менее, чем за 14 дней до мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> - Определена тема квиза. - Определен состав команды организаторов, распределены задачи. - Создана регистрационная форма для участников. - Забронирована аудитория для проведения с учетом формата проведения: для работы организаторов – при онлайн-формате, для сбора участников – при оффлайн-формате. - Заказана техническая поддержка для проведения мероприятия. - Направлено приглашение участникам со ссылкой на регистрационную форму (пример в Приложении 1). - Размещено объявление в социальных сетях.

Не менее, чем за 7 дней до мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовлен сценарий (пример в Приложении 2). - Подготовлена презентация с вопросами квиза в соотношении со сценарием. Вопросы собраны из открытых источников или придуманы самостоятельно (примеры вопросов в Приложении 3). - Повторно направлено приглашение участникам со ссылкой на регистрационную форму.
Не менее, чем за 1 день до мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> - Направлено напоминание участникам (при онлайн-формате в письме указана ссылка на конференцию, при оффлайн-формате – указана аудитория). - В аудитории подготовлено оборудование и программы для проведения. - Проведена репетиция в назначенной аудитории.
В день мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> - Проверено наличие необходимых материалов. - Протестировано оборудование (за час до мероприятия).

Проведение мероприятия

Общий план проведения квиза

Этап	Время
Сбор участников	За 15-30 минут до назначенного времени (в зависимости от формата)
Приветствие, озвучивание правил игры	5 минут
Разделение участников на команды, знакомство в командах	15 минут
Разминка, 5 раундов игры с 2 перерывами по 5 минут	70 минут
Подсчет баллов	5 минут
Оглашение результатов, заключительные слова	5 минут

После мероприятия

1. Сохранение фото (или скриншотов) с участниками.
2. Сбор обратной связи от участников.
3. Размещение новости о проведенном мероприятии в соц.сетях.

Контакты

Будем рады ответить на ваши вопросы по эл.почте: yfisher@hse.ru (Фишер Яна).

Больше информации о проекте АКР «Квиз HSELife»: <https://www.hse.ru/aukr/projects2020>

Приложение 1. Письма-приглашения участникам квиза

Письмо 1

Мы не потому перестаем играть, что постарели, — мы стареем, потому что перестаем играть.

Джордж Бернанд Шоу

Дорогие друзья,

Если вы хотите провести вечер в приятной компании,

Если вы желаете проверить свой кругозор,

Приглашаем вас на Квиз! Квиз – это интеллектуальная командная игра в ходе которой участники отвечают на вопросы и зарабатывают баллы.



Дата и время мероприятия:

Продолжительность мероприятия - 2 часа.

Для участия в квизе необходимо зарегистрироваться: _____

Команды для игры в квиз будут формироваться непосредственно на мероприятии.

Будет интересно!

Ждём вас!

Письмо 2

Дорогие друзья,

Напоминаем вам, что _____ (дата и время) в рамках _____ состоится квиз для _____. Мы будем рады провести _____ вместе с вами в новом формате!

Информируем вас об организационных моментах:

Дата и время мероприятия _____

(просим вас подключиться на 20 минут раньше, чтобы проверить настройки).

Продолжительность мероприятия - 2 часа.

_____ (дата и время) вам потребуется:

1. Перейти в Zoom-конференцию с включенной камерой и улыбкой, ведь квиз – интерактивная игра! _____

2. Открыть трансляцию эфира по ссылке, которую мы пришлем завтра за час до эфира.
3. Открыть форму для знакомства в командах: _____
4. Открыть форму для заполнения ответов на вопросы квиза: _____
5. Знать, что результаты квиза будут по ссылке: _____

Если вы еще не прошли регистрацию, пожалуйста, зарегистрируйтесь: _____

До встречи!

Приложение 2. Сценарий квиза в онлайн формате

Дата: _____

Длительность: : _____

Платформа: _____

Ссылки:

Конференция для репетиции: _____

Трансляция: _____

Форма для названий команд и девизов: _____

Форма для ответов: _____

Результаты игры: _____

Роли организаторов во время квиза:

Ведущие: _____

Координатор работы организаторов: _____

Модератор конференции: _____

Ответственный за Google-формы: _____

Звукооператор и оператор презентации: _____

Этап	Время	Слова ведущих	Комментарии / Сопровождение
Сбор участников - модератор конференции	10 мин.	<p>Добрый день! Присоединяемся!</p> <p>Меня зовут _____</p> <p>Как настроение? Мы проведем квиз, интеллектуальную игру.</p> <p>Кто из вас уже участвовал в квизах? А в других играх? А онлайн или оффлайн? А кто первый раз?</p> <p>Просим всех проверить свои имена - они должны быть читаемы, имя и фамилия. Чтобы их изменить, нажмите на кнопку "участники", кликните правой кнопкой на свое имя и переименуйте.</p> <p>Откройте, пожалуйста, ссылку трансляции и форму ответов. Ждем еще участников. А теперь, друзья, ведущие начинают квиз в трансляции, все, пожалуйста, откройте ссылку на</p>	<p>Слайд с названием квиза</p> <p>Модератор конференции сразу вносит в чат ссылки на трансляцию и форму ответов</p>

		трансляцию! И я передаю слово ведущим!	
Приветствие, общее фото, озвучивание правил игры - ведущие	5 мин.	<p>(музыкальная отбивка)</p> <p>Добрый день! Мы рады всех приветствовать!</p> <p>Меня зовут _____</p> <p>Меня зовут _____</p> <p>Как выяснилось (не)многие из присутствующих уже участвовали в подобных играх!</p> <p>Какой у нас сегодня план? Сначала мы расскажем правила игры, потом познакомимся в командах. Проведем разминку, потом 5 раундов игры. В конце объявим результаты и проведем кое-какое завершающее действие!</p> <p>Но для начала предлагаем всем сделать общее фото. Пожалуйста, по возможности включите камеру, хотя бы на минуту, а мы сделаем скриншот! Внимание, сейчас вылетит птичка!</p> <p>Отлично! Сразу скажем, что вопросы нашего квиза - самые разнообразные. Все обо всем, и конечно, о немного о НГ!</p> <p>Как известно, залог приятной игры - следование правилам!</p> <ul style="list-style-type: none"> - разминка - 3 вопроса, 30 секунд на обсуждение каждого, без баллов - 1-4 раунд - 5 вопросов, минута на обсуждение каждого, по 1 баллу за каждый правильный ответ, - 5 раунд - 5 вопросов, 2 минуты на обсуждение каждого, по 2 балла за каждый правильный ответ - максимальное количество баллов - 30 <p><u>Игра будет проходить в таком порядке:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вы увидите на экране вопрос, вам будет дано время на обсуждение ответа в команде, вписывание ответа в Google-форму и его отправку. Вопрос будет повторяться после завершения времени на обсуждение. В конце раунда будут повторяться все вопросы с ответами на них. В основном к вопросам нужно будет выбрать правильный вариант ответа, но 	<p>Слайд с названием квиза, слайд с правилами</p> <p>Модератор делает общее фото участников</p>

		<p>есть несколько вопросов, где нужно вписать слова.</p> <p>2. <u>А теперь про ответы:</u> Перед отправкой ответов, пожалуйста, обсудите их в командах и придите к единому мнению. Googleить ответы не круто! Электронную форму с ответами должен отправлять один человек - делегат от каждой команды только один раз в раунд (вторая и последующие отправки будут считаться недействительными). Важно писать в каждой Google-форме с ответами одинаковое название команды.</p> <p>3. <u>Ответ не засчитывается если:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - он не полный - в качестве ответа дано общее понятие, которое включает часть из правильного ответа, но не упомянут ссылка на эту часть - в ответе необходимо указать конкретное название/имя/город, а вы указали описательную характеристику - в ответе указано несколько вариантов ответов, даже, возможно, среди них есть правильный - если по случайности правильный ответ был вписан в поле с ответом к другому вопросу или ответы перепутаны местами - если варианты ответов обозначены буквами, а в ответе указаны слова вместо буквы с вариантом ответа - если в ответе указано несколько слов, в зачет идет первое, указанное в ответе. <p>Апелляция по ответам не допускается</p> <p>Победителем является команда, набравшая наибольшее количество баллов</p> <p>Если после подведения итогов окажется, что несколько команд набрали одинаковое количество баллов, то победитель определяется по максимальному количеству баллов, набранных в 5 раунде и т.д.. Если окажется, что команды набрали одинаковое количество</p>	
--	--	---	--

		<p>баллов во всех раундах, то такие команды делят призовое место.</p> <p>И еще немного организационных моментов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Просим вас обновлять страницу с трансляцией после каждого раунда – это нужно для уменьшения задержки вашей трансляции. - Так как у нас открытая встреча, новый член команды может появиться в любой момент. мы добавим его в ту команду, где меньше всего людей. - Если вдруг вы отключитесь по техническим причинам и постучитесь снова, не пугайтесь, мы распределим вас в ту же команду. - Для связи с организаторами - пишите на почту Маргарите, адрес видите на экране. <p>Вот и все, что нужно знать! Желаем всем удачи!</p>	
Разделение участников на команды - ведущие	5 мин.	<p>А теперь мы наконец познакомимся в командах!</p> <p>Сегодня у нас есть возможность поиграть в новой компании, ведь распределение на команды рандомное! Сейчас вы будете распределены по комнатам Зум. Ваша задача в них - придумать название команды и девиз. Потом определить, кто отвечает на вопросы в Google-форме.</p> <p>По итогам в первой Google-форме вписать: название команды, девиз, имя и фамилия того, кто будет отвечать на все вопросы в Google-форме. На все это вам дается 7 минут.</p> <p>Итак, распределяем! (музыка) Вот вы и в командах, приступайте к заданиям!</p>	<p>Слайд с действиями в команде, слайд с названием квиза</p> <p>Модератор конференции задает рандомное распределение по командам: минимальное количество участников в команде - 3, максимально - 7. После фиксирует, кто в какой команде и переименовывает команды.</p> <p>Ответственный за Google-формы получает названия групп и передает ведущим</p> <p>Во время распределения звучит музыка</p>
Знакомство в командах - ведущие	10 мин.	<p>Внимание, осталось пять минут.</p> <p>Осталась минута.</p>	<p>Во время работы в командах звучит музыка</p>

Озвучивание названий команд - ведущие	3 мин.	<p>Итак, мы надеемся, что ваше знакомство в командах удалось! Пожалуйста, отправьте Google-форму, кто еще не успел.</p> <p>Обязательно запомните название команды на случай, если по техническим причинам отключитесь.</p> <p>Мы получили названия и девизы ваших команд! Посмотрим, кто сегодня участвует:</p> <p>(читает команду и лозунг)</p> <p>Вот такие замечательные команды у нас обозначились! с такими названиями не страшно и в бой! (музыкальная отбивка)</p>	Слайд с названием квиза
Разминка - ведущие	8 мин.	<p>И мы начинаем разминку!</p> <p>(Зачитывается вопрос, отсчитывается время по таймеру, в конце зачитываются еще раз все вопросы)</p> <p>Мы ждём ваши ответы в Google-форме, отправляйте! Все, большое ответы не принимаются!</p> <p>Какие были правильные ответы, сейчас узнаем! (зачитываются правильные ответы)</p>	Слайды с вопросами и ответами
1 раунд - ведущие	10 мин.	<p>А теперь - первый настоящий раунд! Кажется, у участников уже появляется азарт!</p> <p>(Зачитывается вопрос, отсчитывается время по таймеру, в конце зачитываются еще раз все вопросы)</p> <p>Отправляйте ответы через Google-форму! Все, большое ответы не принимаются! Посмотрим правильные ответы. (зачитываются правильные ответы)</p>	<p>Слайды с вопросами и ответами</p> <p>Модератор конференции фотографирует людей в комнатах</p>
2 раунд - ведущие	10 мин.	<p>Начинаем второй раунд!</p> <p>(Зачитывается вопрос, отсчитывается время по таймеру, в конце зачитываются еще раз все вопросы)</p> <p>Заполненную Google-форму отправляем! И больше не принимаем ответы и смотрим правильные ответы! А теперь у нас перерыв на 5 минут!</p>	<p>Слайды с вопросами и ответами</p> <p>Ответственный за Google-формы считает баллы за 1-2 раунды</p>
Перерыв	5 мин.	(видеоролик)	

3 раунд - ведущие	10 мин.	<p>С новыми силами мы продолжаем игру!</p> <p>(Зачитывается вопрос, отсчитывается время по таймеру, в конце зачитываются еще раз все вопросы)</p> <p>Заполненную Google-форму отправляем! И больше не принимаем ответы и смотрим правильные ответы!</p>	
4 раунд - ведущие	10 мин.	<p>Мы уже движемся к финалу, так что соберитесь, друзья! У всех есть шанс вырваться вперед!</p> <p>(Зачитывается вопрос, отсчитывается время по таймеру, в конце зачитываются еще раз все вопросы)</p> <p>Заполненную Google-форму отправляем! И больше не принимаем ответы и смотрим правильные ответы!</p> <p>Внимание, сейчас у нас будет перерыв на 5 минут перед финальным раундом! Набираемся сил, ведь вас ждут самые сложные вопросы, за которые будут даваться по 2 балла!</p>	<p>Ответственный за Google-формы считать баллы за 3-4 раунды</p>
Перерыв	5 мин.	(видеоролик)	
5 раунд - ведущие	10 мин.	<p>Готовы к финалу? Еще один шанс проявить себя! Поехали!</p> <p>(Зачитывается вопрос, отсчитывается время по таймеру, в конце зачитываются еще раз все вопросы)</p> <p>Отправляйте ответы через Google-форму! Все, большое ответы не принимаются! Посмотрим правильные ответы. (зачитываются правильные ответы)</p> <p>Уже скоро мы узнаем победителей! А пока перерыв на 5 минут.</p>	
Перерыв, подсчет баллов	5 мин.	(видеоролик)	<p>Ответственный за Google-формы подсчитывает баллы, вставляет в заготовку Google-документа с результатами, передает названия команд ведущим</p>
Оглашение результатов - ведущие	3 мин.	<p>Ну вот и настало время узнать победителей! На третьем месте команда! На втором ...! А на первом команда ... - поздравляем победителей!</p>	

		<p>(музыка 30 секунд)</p> <p>Друзья, сейчас мы снова объединим вас в конференции - то есть закроем распределение по комнатам и передадим слово модератору!</p>	
<p>Заключительные слова, пожелания в Ментиметре – модератор конференции</p>	<p>10 мин.</p>	<p>Отлично, все участники здесь. Просим вас включить камеру - нам это сейчас пригодится!</p> <p>Давайте теперь узнаем наших победителей в лицо! (пауза)</p> <p>В подтверждение гордого звания победителей вы получаете сертификаты с указанием команды и её состава! Сертификаты организаторы онлайн-Вороново пришлют на почту, чтобы их можно было распечатать и поставить в рамочку.</p> <p>Наш праздник прямо перед новым годом, надеюсь, он даст улучшить ваше настроение! Предлагаем сейчас зайти в Ментиметр по коду ... (демонстрация в Зуме) и написать там буквально одно слово - пожелание всем на будущий год! Посмотрим, что получилось! Какое красивое облако: (зачитываем несколько пожеланий)</p> <p>Игру для вас подготовили и провели: _____</p> <p>До новых встреч!</p>	<p>Демонстрация экрана:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ментиметр 2. Слайд – команда организаторов

Приложение 3. Примеры вопросов квиза

1. Сколько раз Высшая школа экономики меняла своё название?
 - a) 8
 - b) 6
 - c) 10
 - d) 3

2. На какой улице встретились Кузьминов Я.И. и Ясин Е.Г., когда впервые задумались о создании ВШЭ?
 - a) Мясницкая улица
 - b) Большая Пироговская улица
 - c) Покровский бульвар
 - d) 3-й Колобовский переулок

3. Какой художник в 1996 году придумал символ ВШЭ?
 - a) Анна Аренштейн
 - b) Сергей Волков
 - c) Александр Виноградов
 - d) Анна Мелоед