

## Блиц-игры, или Как сделать учебный процесс интересным\*

*Е.В. Евлова*

В статье представлены различные варианты блиц-игр, которые можно проводить для введения в тему урока, закрепления, повторения и проверки изученного материала, а также для активизации познавательного интереса обучающихся.

*Ключевые слова:* блиц-игра, учебный процесс, младшие школьники, введение в тему занятия, закрепление знаний, повторение изученного материала, проверка знаний.

Голова ученика – не сосуд,  
который нужно наполнить,  
а факел, который нужно зажечь.

*Плутарх*

Как привить учащимся интерес к обучению? Как активизировать их познавательную деятельность? Как сделать учебный процесс наиболее результативным? Наверняка подобные вопросы встают перед каждым практикующим педагогом. Иными словами, педагог всегда озабочен тем, как сделать учебный процесс не только познавательным, но и интересным.

В этом случае на помощь могут прийти нетрадиционные методы обучения: ролевые и деловые игры, дебаты, «круглые столы», «мозговые штурмы» и др. Однако применение таких методов требует больших временных затрат как во время подготовки к занятию, так и на нём самом. Для эффективного разрешения этой проблемы предлагаем проводить блиц-игры (от нем. blitz – «молния») – кратковременные игровые взаимодействия в процессе обучения, направленные на проверку или закрепление знаний. И хотя в педагогике данный термин, к сожалению, не является распространённым и общепринятым, однако блиц-игры активно применяют многие педагоги.

\* Тема диссертации «Формирование личностной конкурентоспособности будущего педагога профессионального обучения». Научный консультант – доктор пед. наук, профессор А.Ф. Аменд.

Наряду с деловыми и ролевыми играми блиц-игры способствуют развитию коммуникабельности, целеустремлённости, познавательной и интеллектуальной активности учащихся и т.д. Достоинство блиц-игр состоит ещё и в том, что их одинаково результативно можно использовать как в начальной и основной школе, так и в процессе профессионального образования, причём на разных этапах занятия: в его начале, в ходе изложения нового материала, при закреплении и проверке знаний.

Приведём конкретные примеры.

### Блиц-игры для введения в тему занятия

#### 1. «Собери тему».

Учащимся выдаются небольшие листки бумаги, на каждом из которых изображена какая-либо буква. Расположив листки в определённом порядке, учащиеся узнают тему занятия. Если у игроков возникают трудности, педагог может дать подсказку, например: первое слово – 9 букв, второе – предлог, третье – 7 букв, четвертое – 8 букв.

#### 2. «Филворд» («Венгерский кроссворд»).

Учащимся выдаются карточки с филвордом, в котором зашифрована тема занятия.

#### 3. «Ребус».

Учащимся демонстрируется ребус, в котором зашифровано ключевое слово занятия. Однако педагог должен иметь в виду, что, прежде чем приступить к работе с ребусами, необходимо объяснить ученикам правила их разгадывания.

Вышеописанные блиц-игры активизируют мыслительную деятельность, развивают внимание, логическое мышление, сообразительность, смекалку учеников.

### Блиц-игры, проводимые для закрепления, повторения или проверки изученного материала

#### 1. «Крестики-нолики» [3].

Для проведения этой блиц-игры понадобится игровое поле, расчерченное на 9 квадратов, в каждом из которых написан номер задания.

Учащиеся делятся на команды «Крестики» и «Нолики», после

чего им объясняют правила игры: для победы участникам необходимо поставить подряд три «крестика» или «нолика» по горизонтали, вертикали или диагонали, но для того, чтобы поставить знак в выбранный квадрат, следует ответить на содержащийся в нём вопрос. Если команда ответила правильно, то педагог в соответствующем квадрате ставит знак команды, в противном случае вопрос «сгорает».

#### 2. Аналогично проводится «Морской бой» [2].

Каждая команда чертит на бумаге квадратное поле определённого размера и оформляет его по типу шахматной доски: по вертикали – цифры, по горизонтали – буквы. Педагог расставляет «корабли», например: 1-палубных – 3, 2-палубных – 2, 3-палубных – 1. Команды по очереди «стреляют», называя клетки по цифре и букве, и, в случае попадания в цель, получают вопрос, на который необходимо правильно ответить, чтобы «ранить» или «убить» судно. Вопрос, на который команда не смогла ответить, переходит команде соперников. Выигрывает та команда, которая «подбила» больше кораблей и правильно ответила на большее количество вопросов.

Эти блиц-игры превращают проверку знаний из обычного написания контрольной работы или опроса в увлекательную игру, соревновательный характер которой пробуждает личную заинтересованность и активизирует деятельность обучающихся.

#### 3. «Кто больше знает?».

Учащиеся разделяются на две и более групп, после чего участники каждой из них по очереди называют какой-либо факт (правила, термины, определения) изученной темы. Выигрывает та группа, которая вспомнит и назовёт наибольшее количество изученных фактов (информации).

Данная игра позволяет обобщить и систематизировать знания по определённой теме.

#### 4. «Аукцион» [1].

Эту блиц-игру можно использовать при повторении одной темы, но лучше, если повторяется несколько тем. Перед началом блица участники должны ознакомиться с правилами его проведения:

1) право на ответ может купить любой из участников, заплатив сумму фишек в ходе открытых торгов;

2) стартовая цена каждого лота (право на ответ) равна 100 фишкам, торговый шаг – 50 фишек (количество фишек может варьироваться);

3) участник, называя цену, должен поднять и показать ведущему аукциона свой номер;

4) за правильный ответ на вопрос, который был приобретён, участник получает вознаграждение – 1000 фишек;

5) участник, неправильно ответивший на вопрос, платит штраф – 50 фишек, а лот снимается с торгов;

6) победитель определяется по количеству оставшихся на руках после аукциона фишек.

Игра позволяет не только закрепить знания, но и стимулирует познавательную деятельность, активизирует интерес к предмету.

#### **5. «Стикеры».**

Педагог приклеивает стикер одному из учащихся, вышедшему к доске, таким образом, чтобы тот не видел, что написано на стикере. Остальные видят надпись и по очереди характеризуют соответствующее понятие (термин), а игрок, стоящий у доски, пытается догадаться, о чём идёт речь. После того как понятие разгадано, главный игрок обобщает всё сказанное и старается дать точное определение.

Таким образом учащиеся повторяют и закрепляют изученные понятия по теме, разделу или всей дисциплине, а также совершенствуют умение характеризовать понятия, выделять существенные признаки явления (предмета) и т.д.

#### **6. «Глухой телефон».**

Учащиеся по цепочке передают на ухо друг другу понятие (термин) или его определение. Например, первый участник получает от педагога какое-либо понятие и передаёт его определение второму участнику, который в свою очередь передаёт третьему участнику игры понятие, соответствующее, на его взгляд, данному определению, и т.д.

#### **7. «Вставьте слово».**

Участникам игры выдаются карточки с текстом, в которые необ-

ходимо вставить пропущенные ключевые слова или словосочетания.

#### **8. «Презентация».**

Педагог сообщает одному из учащихся какое-либо из изученных понятий, а тот пытается объяснить остальным данное понятие, используя только жесты и мимику. После того как понятие отгадано, учащиеся дают его точное определение.

#### **9. «Вопросы и ответы».**

Учащиеся делятся на две и более команд, после чего каждая из них задаёт по одному вопросу противникам. Выигрывает та команда, которая смогла верно ответить на наибольшее количество вопросов.

#### **10. «Шифровка».**

Учащимся выдаются карточки, на которых представлены вопросы по изученной теме. После каждого вопроса указано, какую букву из ответа необходимо извлечь. Таким образом учащиеся определяют зашифрованный педагогом пароль (слово или словосочетание).

#### **11. «Хорошо и плохо».**

Учащимся предлагается какое-либо спорное суждение, после чего они по очереди называют положительную и отрицательную сторону данного объекта, явления, события. Например, первый участник говорит: «Это хорошо, так как...», второй: «Это плохо, так как...» и т.д.

Эта игра даёт возможность посмотреть на проблему с различных точек зрения, оценить положительные и отрицательные стороны объекта, явления, события.

#### **12. «Да или нет».**

Учащимся предлагаются какие-либо суждения, ответить на которые можно только «да», если суждение верное, или «нет», если оно неправильное.

#### **13. «Термины и буквы».**

Учащимся необходимо записать наибольшее количество понятий по изученной теме, разделу, дисциплине, начинающихся с определённой буквы.

#### **14. «Цепочка слов».**

Участники игры должны объединить общим термином перечисляемые педагогом слова.

#### **15. «Шаги к успеху».**

Учащиеся разделяются на две и

более команд, которые по очереди бросают игральные кубики с цифрами, после чего им задаётся вопрос. В случае верного ответа команда передвигается по игровому полю на выпавшее количество шагов.

**16. «Разгадывание кроссворда» [1].**

Для повторения и проверки знаний кроссворд – одна из самых удобных игровых форм. Его можно использовать на разных этапах учебного занятия. Например, с него можно начать, чтобы логично перейти к новому материалу. Кроссворды можно также использовать как средство для закрепления нового материала, как домашнее задание или для повторения.

Приведём самые распространённые виды кроссвордов:

1) «Лабиринт» – последняя буква слова является первой буквой следующего за ним слова;

2) «Лесенка» – слова здесь либо начинаются с одной буквы, либо заканчиваются одинаково;

3) «Пирамида» – количество букв в словах уменьшается/увеличивается в каждом ряду;

4) «Спрятанное название» – все слова расположены по горизонтали; отгадав их, можно определить ключевое слово, «спрятанное» по вертикали.

В заключение отметим, что перечисленные примеры – это всего лишь часть блиц-игр. Их количество зависит от фантазии педагога, который должен стать для своих учеников источником света в стране знаний.

**Литература**

1. Игровые виды и формы проверки знаний учащихся : Их характеристика [Электронный ресурс]. – [http://www.iro.yar.ru/resource/distant/music/sekret/tihova/tih\\_gl2.html](http://www.iro.yar.ru/resource/distant/music/sekret/tihova/tih_gl2.html)
2. Урок-игра «Морской бой» [Электронный ресурс] <http://pedsovet.su/load/16-1-0-7193>
3. Экономическая игра «Крестики-нолики» [Электронный ресурс]. – <http://basic.economicus.ru/igroteka/index.php?id=24>

*Екатерина Викторовна Евлова – аспирант Челябинского государственного педагогического университета, г. Челябинск.*