



## Блицигры

**Е.В. ЕВПЛОВА,**

кандидат педагогических наук, старший преподаватель Челябинского государственного педагогического университета

Статья включает различные варианты блиц-игр, которые можно проводить для проверки, закрепления и повторения изученного материала, а также для активизации познавательного интереса обучающихся.

*Ключевые слова:* блицигра, учебный процесс, обучающиеся, проверка знаний, закрепление знаний, повторение изученного материала.

*E.V. Evplova, candidate of pedagogical sciences, senior lecturer, Chelyabinsk State Pedagogical University*

### Blitz-games

The article describes different variants of blitz games that can be carried out to control, consolidate and revise the studied material, as well as to activate the cognitive interest of students.

*Key words:* blitz games, educational process, students, knowledge control, knowledge consolidation, revision of studied material.

**Контакт с автором:** [ekaterina@evplova.ru](mailto:ekaterina@evplova.ru)

Интерес к занятию и его эффективность возрастают, когда наряду с классическими методами обучения используются так называемые блицигры.

В педагогической сфере данный термин, к сожалению, не является распространенным и общепринятым, однако, сами того не подозревая, блицигры активно применяют многие практикующие педагоги.

Слово «блиц» (от нем. blitz — молния) имеет два основных значения: 1) устройство, производящее кратковременную яркую вспышку для фотографирования; 2) в шахматах и некоторых играх: партия с очень быстрым контролем времени [3]<sup>1</sup>. Другими словами, блиц означает что-то очень короткое (по времени), молниеносное.

В педагогике блицигры — это кратковременные игровые взаимодействия в процессе обучения, направленные на проверку или закрепление знаний [1].

Такие игры одинаково результативно можно использовать как в начальной и средней школе, так и в процессе профессионального образования, причем на разных этапах учебного занятия — в начале, в ходе изложения нового материала, при закреплении знаний.

Перейдем непосредственно к описанию возможных блицигр.

### «Займи позицию» [2]

Игра начинается с постановки вопроса, который озвучивает педагог. Участники, подумав над вопросом, должны занять по-

<sup>1</sup> В квадратных скобках указан номер работы из списка «Использованная литература». — Ред.



зицию, т.е. подойти к одной из табличек с ответом, заранее размещенных педагогом в разных частях кабинета. Заняв позицию, участники аргументируют свой выбор. При этом любой обучающийся может свободно поменять позицию. После этого педагог озвучивает верный ответ и награждает специальными жетонами победителей.

Прототипом этой игры является обычное тестовое задание с выбором одного верного ответа, однако, переродившись в блиц-игру, закрепление и проверка знаний происходит в активной, позитивной форме.

#### **«Инвестиции в знания»**

Обучающимся, играющим роль инвесторов, объявляется, что существует три типа инвестиционных проектов — краткосрочные, среднесрочные и долгосрочные. Каждый проект имеет свою цену — 100 монет, 200 монет и 300 монет соответственно. При этом оговаривается, что степень сложности вопроса или задания, относящихся к данным типам инвестиционных проектов, также варьируется. «Инвесторы» выбирают инвестиционный проект и получают соответствующий вопрос или задание. Если «инвестор» дает верный ответ, то его капитал увеличивается на стоимость задания, при неверном ответе капитал на эту же сумму уменьшается.

Данную игру можно начать с высказывания М. Барщевского «Рынки нестабильны. Инвестируйте в себя».

#### **«Кубик» [4]**

На шести гранях специально подготовленного игрового кубика записаны названия изученных тем. Обучающиеся индивидуально или в команде подбрасывают кубик, получая от педагога вопросы соответствующей темы. Игра направлена на повторение и закрепление знаний по определенным разделам дисциплин.

#### **«Волшебные карточки» [4]**

Педагог готовит два вида карточек, на одних карточках изложено определение понятий, на других написаны термины. Карточки перемешиваются и раскладываются чистой стороной вверх. Задача обучающихся — отыскать пары, открывая по две карточки. Игра направлена на закрепление знаний, а также на тренировку памяти и внимания.

#### **«Лото» [4]**

Педагог готовит карточки по типу знакомого всем лото, размещая в клетках изученные термины. Ведущий игры читает определение понятий, а обучающиеся, в свою очередь, закрывают необходимые клетки на игровом поле. При этом правила этого блица аналогичны правилам игры «Лото»: участники выкупают карточки (цена карточки — 100 монет), беря кредит в банке под 50 % годовых. После приобретения каждым участником необходимого количества карточек игроки делают ставки (50 монет). Если игрок закрывает все ячейки верхней строки, то остальные игроки увеличивают ставки на кон удвоением. Если игрок заполняет среднюю строку карточки, то забирает себе третью часть общей ставки на кон, а участники делают повторные ставки. Если игрок заполняет нижнюю строку карточки, то забирает себе половину общей ставки, а участники делают повторные ставки. Победителем игры становится тот участник, который первым закроет всю карточку, забрав кон. В случае неправильного заполнения карточки или строки участник платит штраф.

Такая блицигра активизирует мыслительную деятельность, развивает внимание, логическое мышление, сообразительность.

#### **«Физкульт-привет»**

Группа обучающихся разделяется на две и более команды. После чего им выдаются «эстафетные палочки» — листы бумаги, сложенные в виде веера. Участники команд по очереди отвечают на вопросы, написанные на гранях веера, передавая друг другу «эстафетную палочку». Выигрывает та команда, которая первая и наиболее точно ответит на все вопросы.

Блицигра превращает проверку знаний из скучного написания контрольной работы или опроса в увлекательную деятельность соревновательного характера, которая пробуждает личную заинтересованность обучающихся.

#### **«Поле чудес»**

Игра проходит по типу известного всем одноименного развлекательного шоу. Ведущий загадывает слово (словосочетание), указанное на доске, формулируя конкретный вопрос. Участники игры (ин-



дивидуально или в команде) называют букву алфавита, которая, как они считают, присутствует в загаданном слове. Если такая буква есть в слове, то она открывается на табло, а игрок получает определенное количество баллов (если таких букв несколько, то баллы начисляются за каждую). Выигрывает тот игрок, который отгадает слово целиком.

Игра позволяет обобщить и систематизировать знания по теме, разделу или всей дисциплине.

#### «Загадка»

Участникам игры произносят загадку по теме занятия. Выигрывает игрок, отгадавший загадку. Придумать загадки могут сами обучающиеся и загадать их друг другу или педагогу. Такая блицигра способствует развитию творческих способностей и смекалки.

#### «Экспромт»

Обучающимся необходимо написать стихотворение, используя изученные на занятии термины. Данная игра не только способствует развитию творческих способностей обучающихся, но и помогает закрепить знания по теме.

#### «Синквейн»

Проводится аналогично блицигре «Экспромт». Обучающимся необходимо написать пять строк по изученной теме, придерживаясь определенной структуры: 1) первая строка — тема (существительное); 2) два прилагательных, ассоциирующихся с темой; 3) три глагола, деепричастия, ассоциирующихся с темой; 4) предложение из четырех слов по теме; 5) синоним для слова-темы.

Такая игра хороша тем, что позволяет не

только закрепить знания, но и стимулирует познавательную деятельность обучающихся, активизирует интерес к предмету.

#### «Художник»

Педагог называет одному из обучающихся какое-либо из изученных понятий, а он, в свою очередь, изображает данное понятие на доске. Остальные обучающиеся пытаются догадаться, какое понятие было загадано. После того как слово правильно отгадано, обучающиеся называют его точное определение.

#### «Реклама»

Участникам игры необходимо разработать и представить устную рекламу темы в целом или изученным на занятиях терминам, объектам, явлениям, событиям.

В результате выполнения задания обучающиеся лучше усваивают пройденный материал, а в процессе презентации рекламы развиваются их коммуникативные способности.

### ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Евлова Е.В. Блицигры, или Как сделать учебный процесс интересным // Начальная школа плюс До и После. 2011. № 11.
2. Обучение профессиональным навыкам. [Электронный ресурс]. URL: <http://law.edu.ru/script/cntsource.asp?cntID=100013631>. (Загл. с экрана).
3. Толковый словарь русского языка Кузнецова. [Электронный ресурс]. URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/mas/3313/%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D1%86>. (Загл. с экрана).
4. Урок с использованием дидактической игры. [Электронный ресурс]. URL: [http://elib.gasu.ru/eposobia/davydkina/R\\_1\\_11.html](http://elib.gasu.ru/eposobia/davydkina/R_1_11.html). (Загл. с экрана).