

Как привить учащимся интерес к обучению? Как активизировать их познавательную деятельность на занятиях? Как сделать учебный процесс наиболее результативным? Наверняка, подобные вопросы встают перед каждым практикующим педагогом. То есть, принимая во внимание цели обучения, педагог всегда задумывается над тем, как сделать учебный процесс не только познавательным, но и интересным. Для эффективного разрешения представленной проблемы предлагается проводить блиц-игры – кратковременные игровые взаимодействия в процессе обучения, направленные на проверку или закрепление знаний. Блиц-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. Материал пособия максимально практико-ориентирован и содержит описание более 25 блиц-игр, способствующих развитию познавательной и интеллектуальной активности обучающихся. Издание может быть полезно для педагогов начальной и средней школы, учреждений профессионального и дополнительного образования, а также студентов проходящих педагогическую практику.



Екатерина Евплова

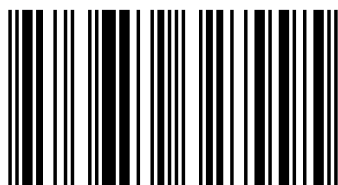
Блиц-игры, или Как сделать учебный процесс интересным

Учебно-методическое пособие



Екатерина Евплова

Евплова Екатерина Викторовна, высшее педагогическое образование по специальности "Профессиональное обучение (Экономика и управление)", преподаватель Челябинского государственного педагогического университета. Лауреат Президентской премии по поддержке талантливой молодежи (2009 г.). Автор более 35 научных работ.



978-3-659-32799-5

 **LAMBERT**
Academic Publishing

Екатерина Евлова

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

Екатерина Евлова

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

Учебно-методическое пособие

LAP LAMBERT Academic Publishing

Impressum / Выходные данные

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle in diesem Buch genannten Marken und Produktnamen unterliegen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz bzw. sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Die Wiedergabe von Marken, Produktnamen, Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen u.s.w. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Библиографическая информация, изданная Немецкой Национальной Библиотекой. Немецкая Национальная Библиотека включает данную публикацию в Немецкий Книжный Каталог; с подробными библиографическими данными можно ознакомиться в Интернете по адресу <http://dnb.d-nb.de>.

Любые названия марок и брендов, упомянутые в этой книге, принадлежат торговой марке, бренду или запатентованы и являются брендами соответствующих правообладателей. Использование названий брендов, названий товаров, торговых марок, описаний товаров, общих имён, и т.д. даже без точного упоминания в этой работе не является основанием того, что данные названия можно считать незарегистрированными под каким-либо брендом и не защищены законом о брендах и их можно использовать всем без ограничений.

Coverbild / Изображение на обложке предоставлено: www.ingimage.com

Verlag / Издатель:

LAP LAMBERT Academic Publishing

ist ein Imprint der / является торговой маркой

AV Akademikerverlag GmbH & Co. KG

Heinrich-Böcking-Str. 6-8, 66121 Saarbrücken, Deutschland / Германия

Email / электронная почта: info@lap-publishing.com

Herstellung: siehe letzte Seite /

Напечатано: см. последнюю страницу

ISBN: 978-3-659-32799-5

Copyright / АВТОРСКОЕ ПРАВО © 2013 AV Akademikerverlag GmbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten. / Все права защищены. Saarbrücken 2013

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Блиц-игры, проводимые для введения в тему занятия	7
Блиц-игра «Собери тему»	9
Блиц-игра «Филворд»	10
Блиц-игра «Ребус»	11
Блиц-игра «Загадка»	12
Блиц-игра «Шифровка»	13
Блиц-игры, проводимые для закрепления, проверки или повторения изученного материала	15
Блиц-игра «Крестики-нолики»	17
Блиц-игра «Морской бой»	18
Блиц-игра «Кто больше знает?»	19
Блиц-игра «Аукцион»	20
Блиц-игра «Стикеры»	21
Блиц-игра «Глухой телефон»	22
Блиц-игра «Вставьте слово»	23
Блиц-игра «Презентация»	24
Блиц-игра «Вопросы и ответы»	25
Блиц-игра «Пароль»	26
Блиц-игра «Хорошо и плохо»	27
Блиц-игра «Да или нет»	28
Блиц-игра «Термины и буквы»	29
Блиц-игра «Цепочка слов»	30
Блиц-игра «Шаги к успеху»	31
Блиц-игра «Разгадывание кроссворда»	32
Блиц-игра «Займи позицию»	35
Блиц-игра «Инвестиции в знания»	36
Блиц-игра «Кубик»	37
Блиц-игра «Волшебные карточки»	38
Блиц-игра «Лото»	39
Блиц-игра «Физкульт-привет»	40
Блиц-игра «Поле чудес»	41
Блиц-игра «Экспромт»	42
Блиц-игра «Синквейн»	43
Блиц-игра «Художник»	44
Блиц-игра «Реклама»	45
Заключение	47
Список используемой литературы	50

*Самое прекрасное в жизни – это
приобретение новых знаний.
Сделать данный процесс увлекательным,
исключительно творческим – прямая
обязанность педагога.*

Г. Александров

ВВЕДЕНИЕ:

что такое блиц-игры и зачем они нужны?

*Скажи мне – и я забуду.
Покажи мне – и я запомню.
Вовлеки меня – и я научусь.
Китайская пословица*

Мы имеем огромный образовательный потенциал. Педагог способен его реализовать, ему нужно предложить эффективные технологии и не мешать.

В.В. Давыдов

Как привить учащимся интерес к обучению? Как активизировать их познавательную деятельность на занятиях? Как сделать учебный процесс наиболее результативным? Наверняка, подобные вопросы встанут перед каждым практикующим педагогом. То есть, принимая во внимание цели обучения, педагог всегда задумывается над тем, как сделать учебный процесс не только познавательным, но и интересным для обучающихся.

В этом случае на помощь педагогу могут прийти нетрадиционные методы обучения: ролевые и деловые игры, дебаты, круглые столы, мозговые штурмы и многое другое. Однако применение таких методов требует больших временных затрат как в процессе подготовки к занятию, так и на самом занятии.

Для эффективного разрешения представленной проблемы мы предлагаем проводить блиц-игры.

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].

Другими словами, «блиц» означает что-то очень короткое (по времени), молниеносное.

В педагогической сфере данный термин, к сожалению, не является распространенным и общепринятым, однако блиц-игры активно применяют многие практикующие педагоги.

Блиц-игры в педагогике – это кратковременные игровые взаимодействия в процессе обучения, направленные на проверку или закрепление знаний.

Наряду с деловыми и ролевыми играми, блиц-игры способствуют развитию коммуникабельности, целеустремленности, познавательной и интеллектуальной активности обучающихся и т.д.

Достоинство блиц-игр еще и в том, что их 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.

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

Отметим, что перечисленные примеры блиц-игр – это всего лишь часть возможных: их может быть сколь угодно много. Все зависит от фантазии педагога, которому необходимо быть для своих обучающихся источником света в стране знаний, а не тусклой керосиновой лампой, чуть излучающей свет для тех, кто находится рядом.

БЛИЦ-ИГРЫ, ПРОВОДИМЫЕ ДЛЯ ВВЕДЕНИЯ В ТЕМУ ЗАНЯТИЯ

*Цель учения – достичь наибольшего
удовлетворения в получении знаний.*

Сюнь-цзы

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

БЛИЦ-ИГРА «СОБЕРИ ТЕМУ»

Обучающимся выдается некоторое количество небольших листков, на каждом из которых изображена какая-либо буква. Расположив листы в определенном порядке, можно узнать формулировку темы занятия.

Если у участников игры возникают трудности, педагог может дать подсказку, например:

первое слово – 9 букв;

второе слово – предлог;

третье слово – 7 букв;

четвертое слово – 8 букв.

Приведем пример

Тема: Себестоимость и цена товара

С	Е	Б	Е	С	Т	О	И
М	О	С	Т	Ь	И	Ц	Е
Н	А	Т	О	В	А	Р	А

БЛИЦ-ИГРА «ФИЛВОРД»

Обучающимся выдаются карточки с филвордом (Венгерский кроссворд), в котором зашифрована тема занятия.

Филворд – это вид кроссворда, представляющий собой поле из клеток, в которые вписаны буквы. В цепочке клеток, составляющих каждый ответ, соседние клетки должны соприкасаться сторонами. Слова-ответы не пересекаются и не имеют общих клеток с другими словами.

Приведем пример

Тема: «Принципы организации производственного процесса»

	Н	Р	З	А	Ц	И	И
Е	Ц	И	И	Н	П	Р	О
С	О	Н	Ц	А	Г	З	И
С	Р	П	И	О	Р	В	О
А	Г	О	И	Ы	Т	С	Д
	О	Н	Н	Е	В		

БЛИЦ-ИГРА «РЕБУС»

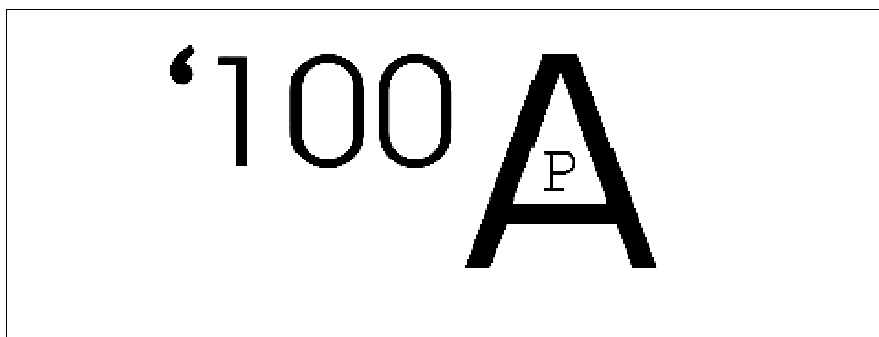
Обучающимся демонстрируется ребус, в котором зашифровано ключевое слово занятия. При этом педагог должен иметь в виду, что, прежде чем приступить к работе с ребусами, необходимо объяснить обучающимся правила их разгадывания.

Правила составления и разгадывания ребусов:

- 1) названия предметов читаются только в именительном падеже;
- 2) запятая в ребусе – это знак исключения буквы;
- 3) зачеркнутая буква означает, что ее надо исключить;
- 4) если рисунок ребуса перевернуть «вверх ногами», то его надо прочесть на оборот;
- 5) если возле рисунка ряд цифр, то буквы надо расставить в том порядке, как расставлены цифры;
- 6) если буквы, слоги, рисунки расположены один в другом (над другим), то нужно прибавить соответствующий предлог.

Приведем пример

Загаданное слово: Товар



БЛИЦ-ИГРА «ЗАГАДКА»

Участникам игры произносят загадку по теме занятия. Выигрывает игрок отгадавший загаданное слово. Аналогично могут придумать загадки и сами обучающиеся, загадав их друг другу или педагогу.

Такая блиц-игра способствует развитию творческих способностей и смекалки.



Приведем примеры

Эта беда почти как война,
Может быть скрытой, а может открытой (*безработица*)

Коль трудился круглый год,
Будет кругленьким ... (*доход*)

Я имею, я продам, унаследую, отдам.
Что же я имею, храню и так лелею? (*собственность*)

БЛИЦ-ИГРА «ШИФРОВКА»



Обучающимся выдаются карточки, на которых представлены символы, латинские и кириллические буквы. Прочитав только буквы кириллицы обучающиеся узнают тему занятия или ключевое слово по изученной теме.

Приведем пример

45\$6^\\@#%И#\$%65ffl&%%&65wggx568863ghanbdkk838g
gigo#\$Hk@#%^%45765&&^54426!!@#@# (*Φ!@#\$\$%
689* &Л:"^&&*\$%jhehy@^%\$^*^^*76hhet74hgakdy747
%\$#*^\$%65t5Я6&7ty&*jfkee9\$^&* &*(66235hd
n\$\$g666jdh8j@i\$ \$lkjgorui5njgfk!@nmfki!@Ц455566377
tdghsfwt68ghd5zgzg735И357c8VFRDR^664g4ggdcncu!
@##45252ffdg3gg6dh777@#%&&&\$%^6625263585
643889##6%%Я43@@@ 3tgd7hiojs

Примечание. Такие блиц-игры как «Собери тему», «Филворд», «Ребус», «Шифровка», «Загадка» активизируют мыслительную деятельность, развивают внимание, логическое мышление, сообразительность, смекалку.

*Учиться можно только весело.
Чтоб переварить знания,
надо поглощать их с аппетитом.*
А.Франс

**БЛИЦ-ИГРЫ, ПРОВОДИМЫЕ ДЛЯ
ЗАКРЕПЛЕНИЯ, ПРОВЕРКИ
ИЛИ ПОВТОРЕНИЯ
ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА**

*Дети должны жить в мире красоты,
игры, сказки, музыки, рисунка,
фантазии, творчества.*
В.А. Сухомлинский

*Образованный – это тот,
кто знает, где найти то,
что он не знает.*

Д.Симмер

БЛИЦ-ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Для проведения блиц-игры понадобится игровое поле, разделенное на 9 квадратов, каждый из которых обозначен определенным числом, номером задания (рис. 1).

Обучающихся необходимо разделить на 2 команды – «Крестики» и «Нолики». После чего объясняются правила игры: для победы участникам необходимо поставить подряд три X или O по горизонтали, вертикали или диагонали (рис. 2). Но для того, чтобы поставить «крестик» или «нолик» в выбранный квадрат необходимо правильно ответить на содержащийся в нем вопрос. Если команда правильно ответила на вопрос, то в соответствующем квадрате педагог ставит знак команды, в противном случае вопрос «сгорает».

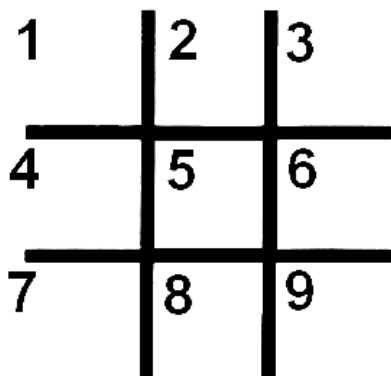


Рис. 1 Пустое поле

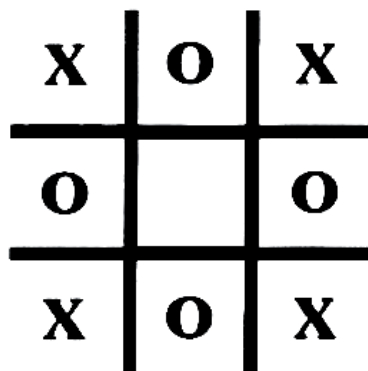


Рис. 2 Игровое поле

БЛИЦ-ИГРА «МОРСКОЙ БОЙ»

Каждая команда чертит на бумаге квадратное поле определенного размера и оформляет его по типу шахматной доски: по вертикали – буквы, по горизонтали – цифры (рис. 3).

Педагог расставляет «корабли». Например, 1-палубных – 2 шт, 2-х-палубных – 2 шт, 3-х-палубных – 1 шт.

Команды по очереди «стреляют», именуя клетки по цифре и букве, и, в случае попадания в корабль, получают вопрос, на который необходимо правильно ответить, чтобы «ранить» или «убить» судно. Вопрос, на который команда не смогла ответить, переходит команде соперников.

	1	2	3	4	5	6
А						■
Б		■	■	■		
В						
Г		■				
Д						■
Е				■		■

Рис. 3 Поле для игры в «Морской бой»

Выигрывает та команда, которая «подбила» больше кораблей и правильно ответила на большее количество вопросов.

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

БЛИЦ-ИГРА «КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?»



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

Данная игра позволяет обобщить и систематизировать знания по теме.

БЛИЦ-ИГРА «АУКЦИОН»



Блиц-игру «Аукцион» можно использовать как повторение 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 свою цену, должен поднять и показать ведущему аукциона свой номер.

4. За правильный ответ на вопрос, который был приобретен, участник получает вознаграждение – 1000 фишек.

5. Участник, ответивший неправильно на вопрос, платит штраф – 50 фишек, а лот снимается с торгов.

6. Победитель определяется по количеству оставшихся на руках после аукциона фишек.

Данная игра хороша тем, что она позволяет не только закрепить знания, но и стимулирует познавательную деятельность учащихся, активизирует интерес к предмету.

БЛИЦ-ИГРА «СТИКЕРЫ»

Педагог приклеивает стикер одному из обучающихся, вышедшему к доске, таким образом, чтобы участник игры не видел, что написано на стикере. Оставшиеся за партами обучающиеся по очереди характеризуют понятие, а основной игрок пытается догадаться, о каком термине идет речь.

После того, как понятие разгадано, главный игрок обобщает все сказанное и старается дать точное определение термину.



Данная игра направлена на повторение и закрепление изученных понятий по теме, разделу или всей дисциплине, а также на умение характеризовать понятия, выявлять существенные признаки и т.д.

БЛИЦ-ИГРА «ГЛУХОЙ ТЕЛЕФОН»

Обучающиеся по цепочке передают на ухо друг другу понятие или определение данного понятия.



Например, первый участник получает какое-либо понятие и передает определение данного понятия другому участнику, второй участник, в свою очередь, прослушав определение, передает третьему участнику игры понятие, которое, как он считает наиболее соответствует данному определению.

БЛИЦ-ИГРА «ВСТАВЬТЕ СЛОВО»

Участникам игры выдаются карточки с текстом, в которых необходимо вставить пропущенные ключевые слова или словосочетания.



Приведем пример

1. Предприятие – это самостоятельная ..., осуществляющая свою деятельность ... и подчиняющаяся ... (*хозяйственная единица, на территории какого-либо государства, законам данного государства*).

2. Некоммерческое предприятие – предприятие, не имеющее своей целью ... и не распределяющее полученную ... между ... (*получение прибыли, прибыль, участниками*).

БЛИЦ-ИГРА «ПРЕЗЕНТАЦИЯ»



Педагог называет одному из обучающихся какое-либо из изученных понятий, а он, в свою очередь, пытается объяснить данное понятие группе, используя только жесты и мимику. После того, как понятие правильно отгадано, обучающиеся называют его точное определение.

БЛИЦ-ИГРА «ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ»

Обучающиеся делятся на две и более группы, после чего каждая из образовавшихся команд задает по одному вопросу команде противника. Выигрывает та команда, которая смогла верно ответить на наибольшее количество вопросов.



БЛИЦ-ИГРА «ПАРОЛЬ»



Обучающимся выдаются карточки, на которых представлены вопросы по изученной теме. После каждого вопроса указано, какую букву из ответа необходимо извлечь.

Отвечая на вопросы таким образом, обучающиеся определяют зашифрованный педагогом пароль (слово или словосочетание).

БЛИЦ-ИГРА «ХОРОШО И ПЛОХО»

Обучающимся предлагается какое-либо спорное суждение, после чего они по очереди называют положительную и отрицательную сторону данного объекта, явления, события.



Блиц-игра «Хорошо и плохо» позволяет посмотреть на проблему с различных точек зрения, оценить все положительные и отрицательные стороны объекта, явления, события.

Приведем пример

Обучающиеся поочередно заканчивают фразу:

Конкуренция – это хорошо, т.к. ...

Конкуренция – это плохо, т.к. ...

БЛИЦ-ИГРА «ДА ИЛИ НЕТ»

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



Приведем пример

1. Для поддержания нормального хода производственного процесса на каждом предприятии требуется организация устойчивого энергоснабжения. Эта задача возложена на транспортное хозяйство предприятия (*нет/энергетическое хозяйство*).

2. Ремонтную службу предприятия возглавляет отдел главного бухгалтера предприятия (*нет/отдел главного механика*).

3. Назначение транспортного хозяйства предприятия заключается в удовлетворении потребностей предприятия в грузоперевозках при минимальном использовании транспортных средств и максимальной себестоимости транспортных операций (*нет/максимальное использование транспортных средств, минимальная себестоимость операций*).

БЛИЦ-ИГРА «ТЕРМИНЫ И БУКВЫ»

Обучающимся необходимо записать наибольшее количество понятий по изученной теме, разделу, дисциплине, начинающихся с определенной буквы.

А Б В Г Д Е
Ж З И К Л
М Н О П Р
С Т У Ф Х
Ц Ч Ш Ъ
Ы Э Ю Я

Приведем пример

Буквы: Т К О П

Термины: товар, конкуренция, обмен, продажа и т.д.

БЛИЦ-ИГРА «ЦЕПОЧКА СЛОВ»

Участникам игры необходимо объединить общим термином перечисляемые педагогом слова.



Приведем пример

- 1) малое – среднее – крупное (*размер предприятия*);
- 2) сдельная – повременная (*заработная плата*);
- 3) высшего звена – среднего звена – низового звена (*руководитель*);
- 4) бонусная – льготная – товарообменная – сезонная (*скидка*);
- 5) основные – оборотные (*средства*);
- 6) закрытое – открытое (*акционерное общество*);
- 7) полное – на вере (*товарищество*);
- 8) коммерческое – некоммерческое (*предприятие*);
- 9) с ограниченной ответственностью – с дополнительной ответственностью (*общество*);
- 10) государственная – договорная – закупочная – оптовая – регулируемая – розничная – свободная – фиксированная (*цена*);
- 11) внешний – внутренний – государственный (*долг*).

БЛИЦ-ИГРА «ШАГИ К УСПЕХУ»



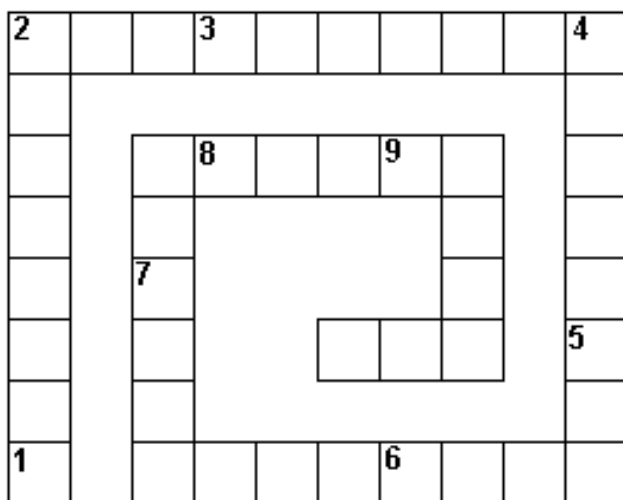
Обучающиеся разделяются на две и более команды, которые по очереди бросают игральные кубики с цифрами, после чего им задается вопрос, в случае верного ответа команда передвигается по игровому полю на выпавшее количество шагов.

БЛИЦ-ИГРА «РАЗГАДЫВАНИЕ КРОССВОРДА»

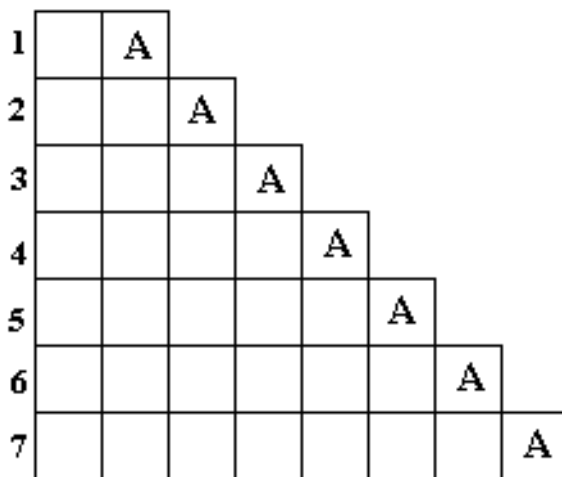
Для повторения и проверки знаний кроссворд – одна из самых удобных игровых форм. Его можно использовать на разных этапах учебного занятия. С него можно начать занятие, чтобы логично перейти к новому материалу. Разные виды кроссвордов можно также использовать как средство для закрепления нового материала,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

Далее приведем самые распространенные виды кроссвордов.

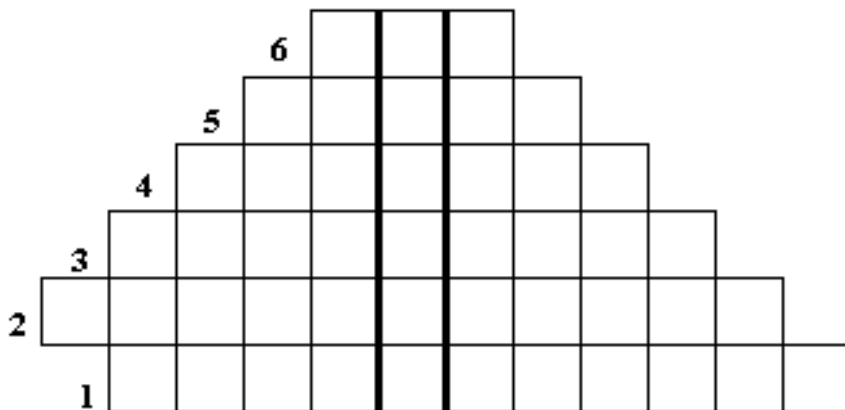
1. Кроссворд «Лабиринт». Основное правило при заполнении такого кроссворда – последняя буква слова является первой буквой следующего за ним слова.



2. Кроссворд «Лесенка». Слова в этом кроссворде либо начинаются с одной буквы, либо заканчиваются одинаково.



3. Кроссворд «Пирамида». Количество букв в словах уменьшается/увеличивается в каждом ряду.



БЛИЦ-ИГРА «ЗАЙМИ ПОЗИЦИЮ»

Игра начинается с постановки вопроса, который озвучивает педагог. Участники, подумав над вопросом, должны занять позицию – подойти к одной из табличек, заранее размещенных педагогом в разных частях кабинета. Заняв позицию, участники аргументируют свой выбор. При этом любой обучающийся может свободно поменять позицию. После чего педагог озвучивает верный ответ и награждает специальными жетонами победителей.



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

БЛИЦ-ИГРА «ИНВЕСТИЦИИ В ЗНАНИЯ»

Обучаясь, 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. Барцевского «Рынки нестабильны. Инвестируйте в себя».

БЛИЦ-ИГРА «КУБИК»



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

БЛИЦ-ИГРА «ВОЛШЕБНЫЕ КАРТОЧКИ»



Педагог готовит два вида карточек, на одних карточках изложено определение понятий, на других написаны термины. Карточки перемешиваются и раскладываются чистой стороной вверх. Задача обучающихся, открывая по две карточки, отыскать пары.

Данная игра направлена на закрепление знаний, а также на тренировку памяти и внимания.

БЛИЦ-ИГРА «ЛОТО»

Педагог готовит карточки по типу знакомого всем лото, размещая в клетках изученные термины. Ведущий игры читает определение понятий, а обучающиеся, закрывают необходимые клетки на игровом поле.

При этом правила данного блица аналогичны правилам, предъявляемым игре «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 блиц-игра активизирует мыслительную деятельность, развивает внимание, логическое мышление, сообразительность.

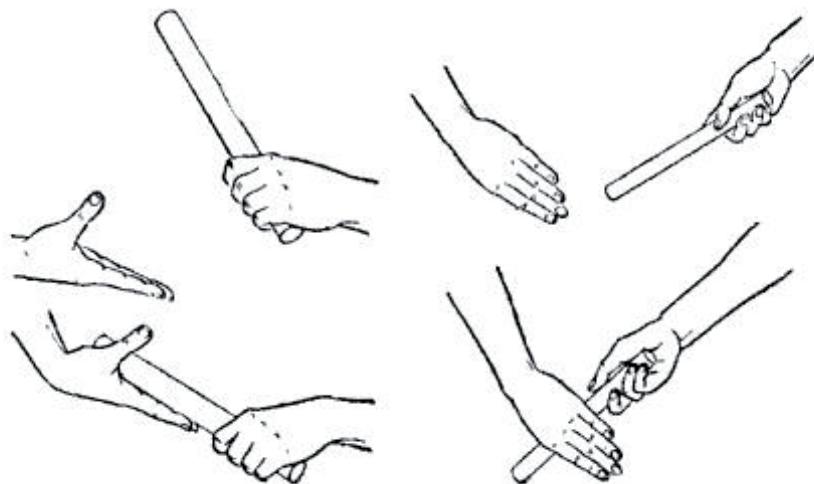
Приведем пример

Трудоемкость	Оборотные средства	Кругооборот оборотных средств	Сбыт продукции	Эксклюзивный спрос
Межучастковый транспорт	Основные средства	Рабочий	Полное товарищество	Товарищество на вере
Прямой сбыт	Производственная структура предприятия	Производственный процесс	Амортизация	Производительность труда

БЛИЦ-ИГРА «ФИЗКУЛЬТ-ПРИВЕТ»

Группа обучающихся разделяется на две и более команды. После чего им выдаются «эстафетные палочки» – листы бумаги, свернутые в виде веера. Участники команд по очереди отвечают на вопросы, изложенные на гранях веера, передавая друг другу «эстафетную палочку».

Выигрывает та команда, которая первая и наиболее верно ответит на все вопросы.



Данная блиц-игра превращает проверку знаний из скучного написания контрольной работы или опроса в увлекательную деятельность соревновательного характера, которая побуждает личную заинтересованность обучающихся.

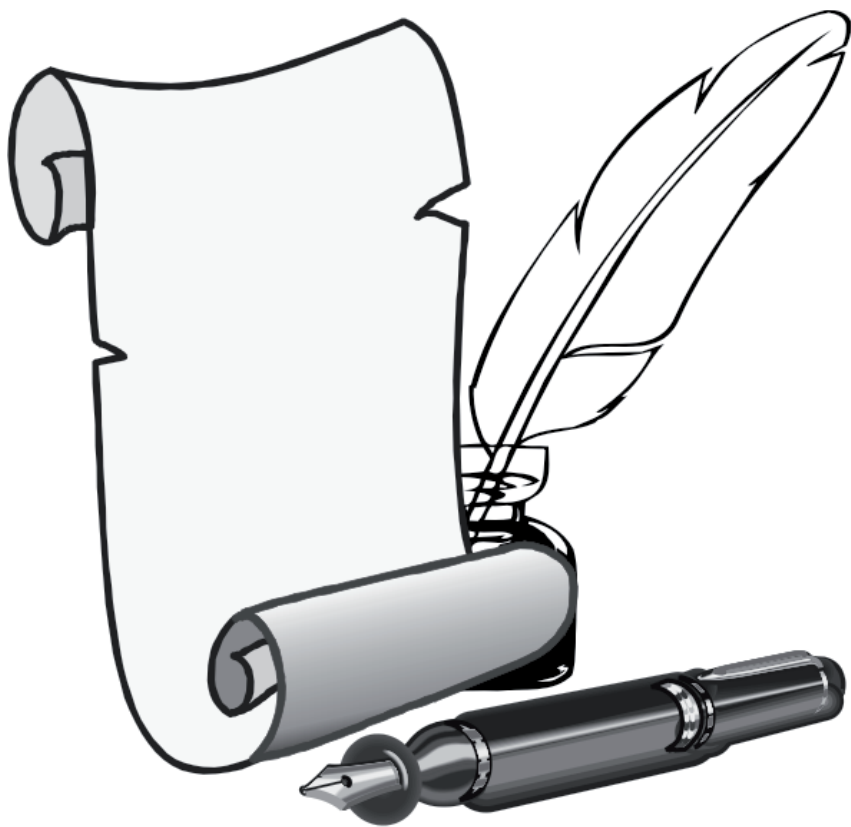
БЛИЦ-ИГРА «ПОЛЕ ЧУДЕС»

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



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

БЛИЦ-ИГРА «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.

БЛИЦ-ИГРА «СИНКВЕЙН»

Обучающимся необходимо написать четверостишие по изученной теме, придерживаясь определенной структуры:

- 1) написать два прилагательных, ассоциирующихся с темой;
- 2) написать три глагола, дееспричастия, ассоциирующихся с темой;
- 3) написать предложение из четырех слов по теме;
- 4) написать синоним данной темы.

Такая игра хороша тем, что позволяет не только закрепить знания, но и стимулировать познавательную деятельность обучающихся, активизирует интерес к предмету.

Приведем пример

Тема: Экономический кризис

Синквейн:

экономический кризис
глобальный финансовый
надвигается ухудшается порождает
снижение жизненного уровня, благосостояния населения
поворотный пункт

БЛИЦ-ИГРА «ХУДОЖНИК»



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

БЛИЦ-ИГРА «РЕКЛАМА»

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

**Здесь
может быть
Ваша
реклама**

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

*Сделать учебную работу
насколько возможно интересной
для ребенка и не превратить работу
в забаву – это одна из труднейших
и важнейших задач дидактики.*

К.Д.Ушинский

ЗАКЛЮЧЕНИЕ:
коротко о главном

*Опыт – дитя мысли,
а мысль – дитя действия.
Нельзя учить людей по книгам.*
Д.Бенджамин

В настоящем пособии, благодаря разработанному в нем материалу, сделана попытка найти ответы на основополагающие вопросы любого практикующего педагога: «Как привить учащимся интерес к обучению? Как активизировать их познавательную деятельность на занятиях? Как сделать учебный процесс наиболее результативным?».

Для эффективного разрешения представленных проблем, предлагается проводить так называемые «Блиц игры» (кратковременные игровые взаимодействия в процессе обучения, направленные на проверку или закрепление знаний).

Пособие «Блиц-игры, или Как сделать учебный процесс интересным» включает различные варианты блиц-игр, которые можно проводить для проверки, закрепления и повторения изученного материала, а также для активизации познавательного интереса обучающихся.

Содержание педагогического пособия составляют 25 блиц-игры, каждая из которых содержит практические рекомендации по проведению игры и примеры ее реализации.

В пособии представлен также список используемой литературы, в котором перечислены преимущественно ресурсы сети интернет, которые использовались для разработки настоящего пособия и в которых можно найти необходимую информацию для проведения некоторых блицев.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/>. – Загл. с экрана.
2. Евплова, Е.В. Блиц-игры, или Как сделать учебный процесс интересным [Текст] / Е.В. Евплова // Начальная школа плюс До и После. – 2011. – № 11. – С. 84–86.
3. Игровые виды и формы проверки знаний учащихся. Их характеристика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iro.yar.ru/resource/distant/music/sekret/tihova/tih_gl2.html. – Загл. с экрана.
4. Обучение профессиональным навыкам [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://law.edu.ru/script/cntsource.asp?cntID=100013631>. – Загл. с экрана.
5. Толковый словарь русского языка Кузнецова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/mas/3313/%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D1%86>. – Загл. с экрана.
6. Урок-игра «Морской бой» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pedsovet.su/load/16-1-0-7193>. – Загл. с экрана.
7. Урок с использованием дидактической игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://e-lib.gasu.ru/eposobia/davydkina/R_1_11.html. – Загл. с экрана.
8. Экономическая игра «Крестики-нолики» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://basic.economicus.ru/igroteka/index.php?id=24>. – Загл. с экрана.



MoreBooks!
publishing



yes i want morebooks!

Покупайте Ваши книги быстро и без посредников он-лайн – в одном из самых быстрорастущих книжных он-лайн магазинов! окружающей среде благодаря технологии Печати-на-Заказ.

Покупайте Ваши книги на
www.more-books.ru

Buy your books fast and straightforward online - at one of world's fastest growing online book stores! Environmentally sound due to Print-on-Demand technologies.

Buy your books online at
www.get-morebooks.com



VDM Verlagsservicegesellschaft mbH

Heinrich-Böcking-Str. 6-8
D - 66121 Saarbrücken

Telefon: +49 681 3720 174
Telefax: +49 681 3720 1749

info@vdm-vsg.de
www.vdm-vsg.de

