

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
школа №5 имени Героя Советского Союза Давыдова Сергея
Степановича Городского округа — город Камышин, Волгоградской
области**

Методическая разработка интеллектуальной игры

**Познавательная игра «Память Сталинграда»,
посвященная 80-летию Победы в Сталинградской битве.**

Автор: Шастина Анна Викторовна, учитель
муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
средняя школа №5
имени Героя Советского Союза
Давыдова Сергея Степановича

2023 год

Содержание:

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Тематическое направление.....	3
1.2. Тема (название) воспитательного мероприятия.....	3
1.3. Актуальность и обоснование выбора темы.....	3
1.4. Роль и место воспитательного мероприятия в системе работы классного руководителя (связь с другими мероприятиями, преемственность).....	3
1.5. Целевая аудитория (с указанием возраста/класса).....	3
1.6. Цель.....	3
1.7. Задачи.....	3
1.8. Планируемые результаты.....	4
1.9. Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора.....	4
1.10. Воспитательные методы и приемы, используемые для достижения планируемых воспитательных результатов.....	4
1.11. Кадровые и методические ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия.....	5
1.12. Материально-технические, информационные ресурсы.....	5
2. Основная часть.....	6
Описание подготовки воспитательного	
2.1. мероприятия.....	
2.2. Описание проведения воспитательного мероприятия (сценарий, конспект, дидактическая карта мероприятия и др.).....	
3. Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы классных руководителей.....	7
Приложение 1.....	8
Приложение 2.....	9
Приложение 3.....	10
Приложение 4.....	11

1. Пояснительная записка.

Тематическое направление — гражданско-патриотическое.

Название - познавательная игра «Память Сталинграда», посвященная 80-летию Победы в Сталинградской битве.

Актуальность и обоснование выбора темы.

2 февраля 2023 года отмечается День воинской славы России — 80 — ление разгрома немецко-фашистских войск советскими войсками в Сталинградской битве. Эта битва стала крупнейшим сухопутным сражением в ходе Второй мировой войны и одним из переломных моментов в ходе военных действий, после которых немецкие войска окончательно потеряли стратегическую инициативу. 200 героических дней обороны Сталинграда вошли в историю, как самые кровопролитные и жестокие. В этот день в память о Сталинградской битве проводятся торжественные мероприятия не только в нашей области, но и по всей стране.

Роль и место воспитательного мероприятия в системе работы классного руководителя.

Может быть одним из занятий в цикле воспитательных мероприятий, посвященных юбилею Победы как в Сталинградской битве, так и Победе в Великой Отечественной войне в общем, а также в качестве дополнительного материала на уроках истории.

Целевая аудитория — 7-8 класс (14-15 лет).

Цель - укрепление памяти о главной битве Великой Отечественной войны.

Задачи:

□ формирование и закрепление у учащихся знаний о Сталинградской битве, ее защитниках и подвигах;

□ формирование у подрастающего поколения патриотических качеств, гражданской идентичности и чувства сопричастности к истории Отечества и родного края;

□ воспитание чувства гордости за свой народ и земляков, отстоявших свободу и независимость Отчизны в суровые годы.

Планируемые результаты.

Предметные: получают представления о ходе Сталинградской битвы, и о героизме советского народа в годы ВОВ.

Личностные: проявляют познавательный интерес к учебному материалу, испытывают моральное удовлетворение от результатов учебной деятельности; проявляют чувство гордости и сопричастности к прошлому своего народа, своей страны.

Метапредметные (универсальные учебные действия):

Познавательные: общеучебные – формулируют ответы на вопросы по теме занятия; внимательно слушают; строят речевые высказывания в устной; логические – совершенствуют мыслительные операции.

Коммуникативные – слушают друг друга, понимают позицию партнёра, в том числе и отличную от своей; строят понятные речевые высказывания, делятся своими впечатлениями.

Регулятивные – принимают и сохраняют учебную задачу; планируют действия согласно поставленной задаче; осуществляют контроль деятельности.

Форма проведения воспитательного мероприятия и обоснование ее выбора.

Форма мероприятия — викторина. Данная форма обладает большими возможностями по созданию благоприятных условий для раскрытия личностного потенциала учащихся, повышению учебной мотивации и положительного отношения к теме; развитию умений сотрудничать, проявлять смекалку, эрудицию.

Разнообразные по содержанию и форме викторины открывают простор для творчества как школьников, так и самого учителя. В процессе работы дети всегда увлечены, оживлены, внутренне сосредоточены.

Воспитательные методы и приемы, используемые для достижения планируемых воспитательных результатов.

Для эффективной реализации поставленной цели и достижения планируемых результатов используются следующие педагогические технологии:

- ⑩ личностно-ориентированная;
- ⑩ технология сотрудничества
- ⑩ коммуникативно-диалоговая технология;
- ⑩ здоровьесберегающая технология;

⑩ игровая технология.

Кадровые и методические ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия.

В состав жюри приглашаются научные сотрудники музеев, представители исторических сообществ, краеведы, учителя истории.

Материально-технические, информационные ресурсы.

Использование наглядного материала, записей музыкальных произведений, мультимедийной презентации.

2. Основная часть.

2.1. Описание подготовки воспитательного мероприятия.

Создается Положение о проведении познавательной игры, где прописываются основные правила и регламенты игры (Приложение 1). Отбираются вопросы для викторины, исходя из тематики туров и типов заданий, которые помещаются в мультимедийную презентацию (Приложение 2). Разрабатываются сертификаты участников и грамоты (Приложение 3). Также необходимы лист регистрации и сводная ведомость жюри. На столах участников должны быть памятки с правилами, таблички для названия команды и маркеры.

2.2. Описание проведения воспитательного мероприятия.

На этапе регистрации путем жеребьевки учащихся формируются 4 команды. Участникам дается время обсудить и дать название своей команде, написав его на табличке.

Игра состоит из 5 туров по 7 вопросов в каждом:

1. **Викторина памяти** (разминка, основные даты и события битвы)
2. **Фото Галерея** (фотографии Героев битвы, командующих, участников)
3. **Отзвуки войны** (музыкальный тур на знание военных и патриотических песен)
4. **Память, застывшая в камне** (знание памятников битвы)
5. **Калейдоскоп памяти** (усложненные задания на общие знания битвы).

Время для обсуждения одного вопроса - 30 сек. Вопрос выводится на экран, ответ записывается в листок с соответствующим номером тура. Пока идет обсуждение звучит метроном с фоновой музыкой. После каждого тура листки собираются, вопросы проверяются ответами.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Пятый тур — блиц: рядом с каждым ответом, в котором участники уверены на 100%, ставится галочка. Если ответ верный, участники получают 2 балла, если нет, то 2 балла отнимается. Если галочка не стоит — ответ оценивается как обычный. Максимальное количество баллов за игру — 42.

На время игры телефоны и другие средства связи участников устраниваются в специальные контейнеры на столах.

После окончания последнего тура жюри подводит итоги и команды награждаются грамотами за 1,2,3 место и остальные - сертификатами участника.

Список вопросов в презентации PowerPoint (Приложение 2 доп.файл)

3. Рекомендации по использованию методической разработки в практикеработы классных руководителей.

Методическая разработка отражает социальный заказ государства на реализацию «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р». Она входит в систему комплексной методической деятельности классного руководителя по формированию российской гражданской идентичности воспитанников. Может использоваться как учителями истории, так и классными руководителями при подготовке в годовщинам Победы в Сталинградской битве.

Приложение 1

ПОЛОЖЕНИЕ

**о познавательной игре «Память Сталинграда»,
посвященной 80-ой годовщине Победы в Сталинградской битве.**

1. Общие положения

- 1.1. Познавательная игра «Память Сталинграда» проводится в рамках празднования 80-ой годовщины Победы в Сталинградской битве.
- 1.2. Место проведения: МБОУ СШ №5.
- 1.3. Организаторы: Комитет по образованию.

2. Цели и задачи.

- 2.1. Формирование и закрепление у учащихся знаний о Сталинградской битве, ее защитниках и подвигах;
- 2.2. Формирование у подрастающего поколения патриотических качеств, гражданской идентичности и чувства сопричастности к истории Отечества и родного края;
- 2.3. Воспитание чувства гордости за свой народ и земляков, отстоявших свободу и независимость Отчизны в суровые годы;
- 2.4. Укрепление памяти о главной битве Великой Отечественной войны.

3. Участники:

- 3.1. В игре принимают участие **2 представителя** от каждой школы города (учащиеся 8 классов).

4. Порядок и сроки проведения игры

- 4.1. Игра проводится **13 апреля 2023г. в 10.00 в МБОУ СШ №5.**
- 4.2. Игра состоит из 5 туров по 7 вопросов в каждом:
 - 4.2.1. Викторина памяти (разминка, основные даты и события битвы)
 - 4.2.2. Галерея Почета (фотографии Героев битвы, командующих, участников)
 - 4.2.3. Отзвуки войны (музыкальный тур на знание военных песен)
 - 4.2.4. Память, застывшая в камне (знание памятников битвы)
 - 4.2.5. Калейдоскоп памяти (усложненные задания на общие знания битвы).
- 4.4. Время для обсуждения одного вопроса - 30 сек. Вопрос выводится на экран, ответ записывается в листок с соответствующим номером тура. После каждого тура листки собираются, вопросы проверяются ответами. За каждый правильный ответ — 1 балл. Пятый тур — блиц: рядом с каждым ответом, в котором участники уверены на 100% ставится галочка. Если ответ верный, участники получают 2 балла, если нет, то 2 балла отнимается. Если галочка не стоит — ответ оценивается как обычный. Максимальное количество баллов за игру — 42.
- 4.5. Перед игрой участники распределяются на 4 команды по 8 человек путем жеребьевки.
- 4.6. На время игры телефоны и другие средства связи участников устраниаются в специальные контейнеры на столах.

5. Подведение итогов

- 5.1. Критерии оценивания прописаны в п.4.4 настоящего Положения.
- 5.2. Участники команд-победителей получают грамоты.
- 5.3. Остальные участники команд награждаются сертификатами.
- 5.4. Все туры оцениваются педагогами МБОУ СШ №5.

Приложение 2 (доп.файл)



**1. Назовите даты
начала и окончания
Сталинградской битвы**



**2. Сколько дней
длилась
Сталинградская битва?**

Комитет по образованию Администрации
Городского округа - город Камышин

ГРАМОТА

НАГРАЖДАЕТСЯ

УЧЕНИК (ЦА) _____ класса

МБОУ СШ № _____

учитель _____

за _____ место
в городской познавательной игре

“ПАМЯТЬ
СТАЛИНГРАДА”

посвященной 80-летию Победы
в Сталинградской битве.

Заместитель Главы городского округа -
город Камышин - председатель Комитета
по образованию Администрации городского
округа - город Камышин

Ю.А.Бачурин

г.Камышин
13 апреля 2023г.

Приложение 4

Вступительное слово ведущего.

Доброе утро. Мы приветствуем вас, участники, на нашей городской игре, посвященной 80-летию Победы в Сталинградской битве, которая называется «Память Сталинграда»

Сразу хочу сказать, что цель игры не только проверить ваши знания по этой очень глубокой и трагичной для нашего региона теме, но и познакомить вас с чем-то новым, что, возможно, до сегодняшнего дня вы не знали.

Хочу представить вам жюри. Оценивать ваши ответы сегодня будут:

Директор Камышинского историко-краеведческого музея -

Методист информационно-методического отдела МКУ «Центр финансового и методического сопровождения» – _____

Методист школы №5 – _____

Самое время познакомить вас с правилами игры:

1. Игра состоит из 5 туров по 7 вопросов в каждом:
 1. **Викторина памяти** (разминка, основные даты и события битвы)
 2. **Фото Галерея** (фотографии Героев битвы, командующих, участников)
 3. **Отзвуки войны** (музыкальный тур на знание военных и патриотических песен)
 4. **Память, застывшая в камне** (знание памятников битвы)
 5. **Калейдоскоп памяти** (усложненные задания на общие знания битвы).
2. Время для обсуждения одного вопроса - 30 сек. Вопрос выводится на экран, ответ записывается в листок с соответствующим номером тура. После каждого тура листки собираются, вопросы проверяются ответами. Ну и, конечно, старайтесь обсуждать так, чтоб соседняя команда не подслушала ваши версии.
3. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Пятый тур — блиц: рядом с каждым ответом, в котором участники уверены на 100%, ставится галочка. Если ответ верный, участники получают 2 балла, если нет, то 2 балла отнимается. Если галочка не стоит — ответ оценивается как обычный. Максимальное количество баллов за игру — 42.
4. На время игры телефоны и другие средства связи участников устраниваются в специальные контейнеры на столах.

Ну а первым заданием, я считаю самым важным, будет задание на сплочение вашей команды, потому что вам необходимо будет буквально за несколько минут, посоветовавшись, придумать название своей команде и написать его маркером на табличке.

Время пошло! Название команд

Ну и если вопросов нет – можем приступать к игре! Итак, 1 тур!

Вопросы читаются со слайдов. Время на обсуждение 30 сек.