

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

Центр дополнительного образования

Интерактивная игра
«Своя игра – Поклонимся великим тем годам»

методическая разработка

Автор: Лешукова Светлана Эдуардовна,
педагог дополнительного образования

Сухой Лог
2024

Интерактивная игра «Своя игра – Поклонимся великим тем годам»

Тип занятия: нетрадиционный, игра «Своя игра».

Цель: создание условий для обобщения знаний у обучающихся по истории Великой Отечественной войны.

Задачи:

предметные: закрепить знания о битвах, датах, именах и подвигах людей Великой Отечественной войны; значении победы в Великой Отечественной войне,

личностные: развивать познавательные способности при обобщении исторического материала, мышление, память; дать учащимся возможность проявить находчивость, творческую активность.

метапредметные: формировать у учащихся патриотические качества, гордость за подвиги своих предков, отстаивавших свободу и независимость Родины в тяжелейших условиях; воспитывать любовь и интерес к познавательной деятельности, культуру поведения

Этапы урока:

1. **Подготовительный**
2. **Основной**
3. **Заключительный**

Методы обучения:

- Метод соревнования (способ стимулирования интереса и активизации деятельности при выполнении отдельных упражнений).

- Метод обмена информацией (это процесс, в ходе которого источник информации ее передает, а получатель - принимает. Если в передаваемых сообщениях обнаружены ошибки, то организуется повторная передача этой информации. В результате обмена информацией между источником и получателем устанавливается своеобразный «информационный баланс», при котором в идеальном случае получатель будет располагать той же информацией, что и источник).

- Игровой метод (эффективный воспитывающий метод обучения, он вызывает интерес к предмету, наблюдательность, заставляет вспомнить полученные знания, вызывает желание читать дополнительную литературу).

- «Мозговой штурм» (оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности).

- Метод анализа и синтеза (умение мысленно расчленять предмет или явление на образующие их части и соединять отдельные элементы, части и признаки в единое целое)

Предметные результаты:

- Знать информацию, полученную в ходе познавательной деятельности.

Метапредметные:

Познавательные

- строить речевое высказывание в устной форме;

- осуществлять анализ, обобщение.

Регулятивные

- принимать и ставить познавательную задачу, адекватно оценивать свои достижения.
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

Коммуникативные

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства для решения коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи;

Личностные:

- Воспитывать интерес, уважение, терпение, культуру поведения.

Оборудование:

Проектор, аудиозапись, музыкальное сопровождение, грамоты победителям и участникам, презентация «Своя игра» в программе Microsoft Office PowerPoint.

Организация подготовки к игре и правила:

В игре принимают участие команды. Игра состоит из трех основных раундов и одного финального раунда. В трех раундах по 12 вопросов. Вопросы сгруппированы в 3 темы по 4 вопроса, в финальном раунде представлено 13 вопросов. Стоимость вопросов: 100, 200, 300, 400 баллов, в финальном раунде каждый вопрос оценивается в 500 баллов. Тур может длиться либо определенное время, либо пока все вопросы не будут исчерпаны. Право первого выбора определяется жеребьевкой. Каждый последующий выбор выполняет игрок, правильно ответивший на предыдущий вопрос. Игроки имеют право, но не обязаны отвечать на заданный вопрос. Право ответа получает игрок, первым поднявший руку после сигнала. Правильный ответ приносит игроку сумму, равную стоимости вопроса на игровом табло, неправильный ответ лишает игрока указанной суммы.

По окончании игры объявляется команда-победитель, им станет тот, кто наберет наибольшее количество баллов.

Деятельность жюри:

1. Подсчёт набранных баллов в соревновании каждой подгруппы.
2. Контролирует правильность ответов на вопросы по темам.
3. Оглашение результатов викторины.

Необходимое время для проведения игры: 60- 70 минут.

Сценарий урока:

Подготовительный этап.

Приветствие обучающихся.

Слово педагога: Игра, которая начнётся через несколько минут, предоставит вам возможность блеснуть своими знаниями в различных областях.

Игра эта - интеллектуальная, предназначена для развития эрудиции, умственных способностей, тренировки памяти, внимания. Все эти действия необычайно полезны для человека.

Известно, что великий русский полководец А.В. Суворов любил загадывать загадки своим офицерам и оставался доволен, когда убеждался в их сообразительности. Насколько эрудированны и сообразительны вы, мы сейчас и проверим. Игра похожа на телевизионную и называется так же «Своя игра».

Объясняются правила игры.

На экране поле с 3 различными темами. Рядом с каждой темой окошечко с цифрами от 100 до 400. Как вы уже догадались, эти цифры определяют стоимость правильного ответа и количество баллов, которые вы можете положить в свою копилку, правильно ответив на вопрос, который скрывается с обратной стороны.

Игроки могут выбирать любую тему, любое количество баллов. Отвечать два раза на один и тот же вопрос нельзя. После ответа на вопрос, цифры изменяют свой цвет. Если игрок выбравший вопрос не дает ответа по истечении 30 секунд или ошибается, право ответить получает другой игрок. Игрок, давший правильный ответ получает баллы, соответствующие «цене» вопроса. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов по окончании игры.

2. Основной

Проводится игра.

Итак, мы начинаем. - Игра началась!

	1 раунд				
	Важнейшие сражения	100	200	300	400
	Военные операции	100	200	300	400
	Оружие победы	100	200	300	400
2 раунд 					

2 раунд					
Герои	100	200	300	400	
Полководцы	100	200	300	400	
Дети победы	100	200	300	400	
3 раунд 					

3 раунд					
Песни о войне	100	200	300	400	
Награды	100	200	300	400	
Фильмы Великой войны	100	200	300	400	
					



3. Заключительный.

Подведение итогов. Рефлексия.

- Что понравилось на сегодняшнем занятии?
- Что нового узнали? (*Отвечают на вопросы*)

Литература

1. Васильев В.В. (составитель): Венок славы. В 12-ти томах., Т.5, Курская дуга; М.: Современник, 1984.
2. Великая Отечественная война Советского Союза 1941-1945; Краткая история; М.; Воениздат; 1984г., С.189-211.
3. Великая Отечественная война в лирике и прозе в 2-х томах; т.1, М.; Дрофа; 2002
4. Венок славы. Т.6, М., Современник, 1985г.
5. Венок славы. Антология художественных произведений о Великой Отечественной войне. В 12-ти томах; Т.7; Освобождение Родины (Составитель В. Аксёнов); М.: Современник, 1985г.
6. Кчетков В.И. (составитель). Венок славы. – Т.2.- М. Современник.- 1984. – С.510.
7. Таборко В.А. – Летопись Великой Отечественной войны 1941-1945: М., Молодая гвардия – 1985г.
8. Тельпуховский Б.С. (руководитель авторского коллектива); Великая Отечественная война Советского Союза 1941-1945 – М., Воениздат: 1984г.

Интернет-ресурсы:

- <https://www.kp.ru/russia/idei-dlya-otpuska/goroda-geroi-rossii/>
- <https://may9.ru/victory/heroic-cities/>
- <https://toptver.ru/lenta/oruzhie-pobedy-legendy-velikoj-otechestvennoj-vojny/>
- <https://basetop.ru/top-10-sovetskih-detej-proyavivshih-osobyj-geroizm-v-velikuyu-otechestvennuyu-voynu/>