Федеральное государственное казенное общеобразовательное учреждение

«Пермское суворовское военное училище Министерства обороны

Российской Федерации»

**Конькова Елена Александровна**

Методическая разработка

**Историческая интеллектуальная игра как форма внеурочной деятельности**

пгт Звёздный

2020год

**Аннотация**

Данная методическая разработка представляет собой разработку ряда интеллектуальных исторических игр, посвященных военной тематике. Военная история является важным фактором формирования патриотизма как ключевой составляющей гражданской идентичности. Мероприятия предназначены для обучающихся 5-9 классов. Мероприятия представляют собой интеллектуальные игры по военной тематике, которые проводятся во внеурочное время и в ходе обобщающих уроков. Игры помогают отработать и закрепить изученный материал посредством игровой технологии, так как не только усиливают содержание программного материала, а также выходят за его рамки.

Игры могут быть использованы преподавателями общеобразовательных школ при изучении тем, проведении внеклассных мероприятий. Могут также быть использованы педагогами дополнительного образования.

Оглавление

[Введение 4](#_Toc504747243)

[Потенциал игровых технологий в урочной и внеурочной деятельности по истории 6](#_Toc504747244)

[Методические рекомендации к проведению интеллектуальных игр по истории 8](#_Toc504747245)

[Разработанные задания для проведения интеллектуальных исторических игр по военной тематике 12](#_Toc504747246)

[Заключение 25](#_Toc504747247)

[Список использованной литературы 26](#_Toc504747248)

[Приложение 1. Бланк результатов участников игры «Пятерочка» 27](#_Toc504747249)

[Приложение 2.](#_Toc504747251) [Материалы интеллектуальной игры «Азбука» на тему «Вторая мировая война» 27](#_Toc504747252)

# Введение

Историческое образование играет важную роль в формировании личности ребенка и составляет вертикаль гуманитарного образования. История создает стрежень, на который нанизываются достижения человечества. История как наука, основываясь на фактах, позволяет создать целостную картину общего опыта людей.

Важнейшим личностным результатом освоения программы основного общего образования является воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной[[1]](#footnote-1) [1].

Воспитание патриотизма немыслимо без формирования образовательной среды, которая является одним из факторов, влияющих на развитие личности. Составляющее этой среды - насыщенность ресурсным потенциалом, который предоставляет возможности для развития личности в урочной и внеурочной деятельности. Содержательным ресурсом в работе преподавателя истории является содержание предмета. Страницы военной истории нашей страны – это основа для извлечения личного примера, уроков мужества, образцов для подражания подрастающего поколения. Воспитание патриотизма важно строить на страницах военной истории нашей страны, материал военной истории - основа для извлечения личного примера, уроков мужества, образцов для подражания подрастающего поколения. Ключевым событием истории ХХ века нашей страны является Великая Отечественная война, события которой важно доносить до современных подростков. Подростков нужно знакомить с ключевыми военными операциями, с образцами мужества и героизма, проявленных Героями Советского Союза, но не менее важно показать и жизнь региона в этот период. Педагог обладает большим разнообразием информационных ресурсов для этого, в том числе возможностями проведения внеурочных мероприятий.

**Цель методической разработки -** обобщение опыта применения игровых технологий во внеурочной деятельности по военной истории.

**Задачи:**

* выявить дидактический потенциал деятельностных технологий для реализации военной составляющей во внеурочной деятельности по истории;
* определить эффективные формы интеллектуальных игр для изучения военной истории;
* адаптировать правила и условия проведения игр всероссийского интеллектуального движения «Азбука» и «Десятка» для образовательной деятельности суворовского военного училища;
* разработать интеллектуальные задания на военную тематику для игр «Азбука» и «Пятерочка»;
* апробировать интеллектуальные игры «Азбука» и «Пятерочка» на обучающихся Пермского суворовского военного училища.

**Форма организации обучающихся для проведения игр, представленных в методической разработке:** групповая.

# Потенциал игровых технологий в урочной и внеурочной деятельности по истории

Стимулом к разработке ряда игр, посвященных военной тематике, стало преподавание в Пермском военном суворовском училище, педагоги которого воспитывают будущих защитников Отечества. Перед преподавателем ставится задача – усилить воспитательную составляющую через изучение военной истории, выполняя при этом учебную программу. При составлении рабочей программы по предмету содержательная линия военной истории усиливается за счет уроков мужества, посвященных Дням Воинской славы, а также увеличения часов на изучение внешней политики. При двух часах в неделю на преподавание истории учебной урочной деятельности явно недостаточно. При решении этой проблемы выход был найден в применении различных технологий деятельностного подхода.

С 2015 года основная школа перешла на преподавание в рамках новых Федеральных государственных образовательных стандартов. Особенность федеральных государственных образовательных стандартов общего образования - их деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности ученика. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки ФГОС указывают на реальные виды деятельности. Меняется роль учителя – из простого транслятора знаний он становится организатором совместной работы.

В современной педагогике представлен ряд технологий, нацеленных на реализацию системно-деятельностного подхода в образовании. Используя приемы и методы деятельностных технологий, повышающих мотивацию, познавательную активность обучающихся, я как преподаватель создаю условия для самостоятельной продуктивной деятельности обучающихся, содержанием этой деятельности является военная история.

Игровые технологии обладают богатым потенциалом, повышающим мотивацию обучающихся. Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению Г.К. Селевко, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [[2]](#footnote-2)[3. электронный ресурс].

Сама игровая технология близка подросткам. Игровая ситуация благодаря своей условности позволяет осуществить более свободный, психологически раскрепощённый контроль знаний, у обучающихся исчезает болезненная реакция на неудачные ответы, подход к суворовцам в обучении становится более деликатным и дифференцированным.

В результате применения методов игрового обучения достигаются следующие цели: стимулируется познавательная деятельность, активизируется мыслительная деятельность, самопроизвольно запоминаются сведения, формируется ассоциативное запоминание, усиливается мотивация к изучению предмета. Всё это говорит об эффективности обучения в процессе игры. На уроках игровая технология применяется часто, например, весь урок построен в рамках этой технологии (Суд над декабристами, - урок истории в 8 классе), но чаще всего на уроках используются элементы технологии. Эффективным является прием коллективной анимации (коланимации), по которому «коллективными усилиями учителя и классного коллектива «анимируется» весь современный «неподвижный» процесс обучения через «одушевление» процесса»[[3]](#footnote-3)[4 с.2]. Примером применения приема является инсценировка обряда посвящение в рыцари на уроке истории в 6 классе.

В данном методическом пособии представлены мероприятия, разработанные и апробированные за период преподавания в Пермском суворовском военном училище Министерства Обороны Российской Федерации в качестве внеурочной деятельности по предмету «история» с целью реализации военной составляющей и углубления знаний по военной истории.

Предметом данной методической разработки являются мероприятия, связанные с играми «Пятерочка» и «Азбука».

# Методические рекомендации к проведению интеллектуальных игр по истории

Интеллектуальная игра – это вид игры, основывающийся на применении игроками своей эрудиции и интеллекта. Успех игрока или целой команды также зависит от умений совершать верные ходы согласно правилам и требованиям.

Интеллектуальные игры, проводимые во внеурочной деятельности, соотнесены с учебной программой и календарно-тематической планированием по истории, в котором с целью усиления военной составляющей добавлены Уроки Мужества, посвященные дням воинской славы. В пятых классах, где изучается Всеобщая история, военные игры соотнесены со Днями воинской славы и с важными фактами биографий великих полководцев отечественной истории.

ПРОГРАММА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ 5-9 КЛАССЫ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Класс | Учебный отрезок | Название игры | Тип игры |
| 5 класс | I  четверть | Великий полководец - Александр Васильевич Суворов | «Пятерочка» |
|  | II  четверть | Дни воинской славы | Смешанная |
|  | III  четверть | Памятники военной истории в Пермском крае | «Азбука» |
|  | IV  четверть | Пионеры- Герои Великой Отечественной войны | «Пятерочка» |
| 6 класс | I  четверть | Город Молотов в годы Великой Отечественной войны | Викторина |
|  | II  четверть | А.В. Суворов и Г.К. Жуков | «Пятерочка» |
|  | III  четверть | Александр Невский и Дмитрий Донской | «Пятерочка» |
|  | IV  четверть | Герои Великой Отечественной войны | «Пятерочка» |
| 7 класс | I  четверть | Итальянский и Швейцарский походы А.В. Суворова | Смешанные задания |
|  | II  четверть | Освобождение Москвы от поляков | «Пятерочка» |
|  | III  четверть | Прикамье в годы Великой Отечественной войны | «Пятерочка» |
|  | IV  четверть | «10 Сталинских ударов» | «Азбука» |
| 8 класс | I  четверть | Северная война | Смешанные задания |
|  | II  четверть | Семилетняя война | «Пятерочка» |
|  | III  четверть | Адмиралы Севастополя | «Азбука» |
|  | IV  четверть | Сталинградская битва | «Пятерочка» |
| 9 класс | I  четверть | Отечественная война 1812 года | Смешанные задания |
|  | II  четверть | Крымская война | «Пятерочка» |
|  | III  четверть | Игра, посвященная снятию блокады Ленинграда | «Пятерочка» |
|  | IV  четверть | Великая Отечественная война | «Азбука» |

В данном методическом пособии представлены два типа внеурочных мероприятий – интеллектуальные игры «Пятерочка» и «Азбука». Игры составлены по образцу игр Всероссийского движения интеллектуальных игр «Азбука» и «Десятка», правила игр представлены организаторами движения. В Пермском крае с правилами игр можно познакомиться на сайте «Центра развития молодежи», являющегося координатором Всероссийского движения интеллектуальных игр в нашем регионе. При организации и проведении игр были учтены возрастные особенности обучающихся, специфика учебного заведения и цели мероприятия, в соответствии с этими факторами правила игр были адаптированы под условия проведения внеурочных мероприятий в Пермском СВУ. Игры соответствуют возрасту обучающихся на ступени основного общего образования. Игры предназначены для детей разного уровня подготовленности. Цель мероприятий – при помощи игры углубить знания обучающихся по военной тематике и на примерах мужества и патриотизма усилить воспитательный момент.

Правила игры «Пятерочка»

Игра «Пятерочка» представляет собой версию игры «Десятка», применяемую во Всероссийском движении интеллектуальных игр.[[4]](#footnote-4) Изменены ее правила и условия проведения. Игра разработана для внеурочного мероприятия длительностью не более 40 минут.

Игра «Пятерочка» представляет собой набор пяти раундов с набором заданий по пяти вопросам. Это командная игра. Оптимальная численность команды: 4-5 человек. Количество команд неограниченно. При проведении игры необходимо жюри, осуществляющее счетную функцию и роль арбитра в случае спорных вопросов. Также необходим ведущий, который организует процесс игры, следит за хронометражем и самостоятельностью выполнения. Строгое соблюдение хронометража позволяет избежать списывания и увеличивает самостоятельность выполнения заданий.

На выполнение каждого задания команде отводится 5 минут. После сдачи листочков с решениями, во время подсчета членами жюри баллов, ведущим проводится разбор заданий. Опыт проведения игр показал необходимость подведения промежуточных итогов. Для удобства этого создается сводная таблица (приложение 1).

В ходе апробации данных мероприятий выделены следующие продуктивные результаты проведения внеурочный интеллектуальных игр, посвященных военной тематике в формате игры «Пятерочка»: данная форма мероприятия удобна тем, что она не затратна по времени, позволяет отработать содержательный материал через многократное проговаривание (при решении и разборе заданий), позволяет быстро проверить и наглядно показывать результаты и продвижение команд, что значительно повышает интерес у обучающихся, развивает умение работать в команде, аргументировать и отстаивать свою точку зрения.

Данный вид деятельности можно использовать в качестве содержательной рефлексии после прохождения крупной темы (например, Великая Отечественная война), а также после проведения уроков мужества, посвященного Дню воинской славы или крупному историческому военному событию, после посещения музеев, выставок, после лекций приглашенных специалистов. Кроме того, данная форма работы может быть применена и в урочной деятельности на уроках обобщения и повторения.

Правила игры «Азбука»

Правила игры «Азбука» взяты из системы игр Всероссийского движения интеллектуальных игр. [[5]](#footnote-5) Правила адаптированы к проведению в общеобразовательном учреждении. Это командная игра. Количество команд не ограничивается. Оптимальное количество членов команды: 4-6 человек. Игра представляет собой презентацию, составленную из проблемных заданий, разделенных на содержательные блоки по три задания. Ответы в каждом из трех заданий должны начинаться на одну букву. Блоки с буквами не повторяются. Задания могут быть различного формата: изображения, исторические карты, личности, музыкальные произведения, художественные произведения, термины и понятия и т.д. Буквы могут быть зависимы, а могут быть и не зависимы от их расположения в русском алфавите. Логика ответа, при верном опознавании начальной буквы может служить подсказкой при решении других заданий блока. Блок с тремя заданиями показывается два раза. На демонстрацию одного блока отводится от 40-60 секунд. После второго показа ответы сдаются в жюри (счетную комиссию). За каждый верный ответ на задание ставится один балл, за один блок можно получить до 3 баллов. После показа трех-четырех блоков рационально провести разбор заданий, проговаривание ответов, в это время счетная комиссия подводит итоги и озвучивает их.

Для проведения игры требуется оборудование: проектор, разработанная презентация с заданиями, счетная комиссия, ведущий. Побеждает команда, набравшая большинство голосов.

Данная игровая деятельность позволяет преподавателю решить ряд важных педагогических задач: отрабатывается содержание материала по теме игры, развиваются метапредметные универсальные учебные действия, развивается умение работать в команде. При разработке заданий используются межпредметные связи. Происходит воспитание молодежи на примерах героических страниц истории.

Представленные игры на историческую тематику служат основой для формирования ценностно- смысловой ориентации обучающихся, что обеспечивает развитие личностных УУД.

# Разработанные задания для проведения интеллектуальных исторических игр по военной тематике

РАЗРАБОТКА ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА «ПЯТЕРОЧКА», ПОСВЯЩЕННАЯ ПАНОРМАМЕ «ОБОРОНА СЕВАСТОПОЛЯ В ГОДЫ КРЫМСКОЙ ВОЙНЫ 1853-1855»

**Цель проведения мероприятия** – воспитание патриотизма на примере мужества и героизма защитников Севастополя в годы Крымской войны, расширение кругозора, знакомство с художественным произведением – панорамой обороны Севастополя, созданной Ф. Рубо.

**Задачи:**

- Познакомить обучающихся с историческими событиями, нашедшими отражение на полотне Ф.Рубо;

- познакомить с историей создания полотна диорамы, получить знания об особенностях диорамы как жанра художественного искусства;

- предоставить условия для обучающихся, интересующихся историей России, углубить свои знания по теме;

- развивать патриотизм на примере подвигов русских воинов во время обороны Севастополя в годы Крымской войны;

- развивать культуру командного взаимодействия, развивать навыки общения и самореализации.

**Предполагаемые результаты.**

***Предметные:***

Углубление знаний по темам «Крымская война», «Культура России на рубеже XIX –XX веков».

***Личностные :***

Воспитание патриотизма на примерах мужества и героизма, проявленных русскими солдатами во время Крымской войны, воспитание уважения к культуре своего отечества на примере подвигов советских солдат, спавших полотно диорамы в годы Великой отечественной войны, воспитание уважения к произведениям русской культуры.

***Метапредметные:***

*Регулятивные:*

Формирование умения понимать поставленную познавательную задачу, принимать решения по ее выполнению, организовывать работу в группе, способность планировать собственную деятельность, проявлять инициативу и самостоятельность в решении проблемных познавательных заданий.

*Познавательные:*

Применение знаний, полученных в ходе учебной деятельности и на экскурсии для решения познавательных проблемных заданий, установление причинно-следственных связей, построение логических умозаключений, выбор верного ответа, формулирование выводов, развитие логических операций сравнения, анализа, обобщения.

*Коммуникативные:*

Способность работы в группе, построение собственного высказывание, формулирование правильного ответа, умение донести до членов группы собственное мнение и аргументировать его.

**Возраст**: 5-9 классы.

**Время проведения**: 35-40 минут

**Оборудование**: листы с заданиями

**Время на выполнение заданий одного тура** – 3-5 минут

**Форма работы:** групповая (4-5 человек)

**Максимальное количество баллов за задание** – 5 баллов, всего- 30 баллов.

Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов.

Тур 1.

**ОБОРОНА СЕВСТОПОЛЯ**

**( в пособии представлены задания *с ответами*)**

1. В годы какой войны происходила оборона Севастополя, о событиях которой идет речь? *КРЫМСКАЯ (ВОСТОЧНАЯ) ВОЙНА*
2. Назовите годы этой войны. 1853-1855гг
3. Какие страны официально воевали против России в этой войне? *(Турция, Великобритания, Франция, Сардинское королевство).*
4. Панорама освещает события одного штурма. Когда происходил штурм, описанный (воссозданный) на панораме? *(6 (по новому стилю 18) июня 1854 года).*
5. Какие адмиралы возглавляли оборону Севастополя и погибли на Малаховом кургане? (*Корнилов Владимир Алексеевич, Истомин Владимир Иванович, Нахимов Павел Степанович).*

Тур 2**. ПАНОРАМА**

**Напишите верно**

1. Автор панорамы «Оборона Севастополя». *Франц Алексеевич Рубо*
2. Каковы размеры полотна? *Длина 115 метров, высота 14 метров*
3. В каком году было торжественное открытие панорамы? *14.05.1905г*
4. На каком корабле были эвакуированы в Новороссийск спасенные в 1942 году 2/3 полотна панорамы? *Эсминец «Ташкент».*
5. Когда отреставрированная после Великой Отечественной войны панорама была вторично открыта? 16.10.1954 *(к 100-летию штурма)*

**Тур 3. ЛИЦА**

Впишите имена защитников Севастополя, изображенных на полотне

1. Знаменитый хирург \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Пирогов Николай Иванович*
2. Первая сестра милосердия \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Дарья Севастопольская*
3. Солдат, прославившийся тушением неразорвавшихся снарядов\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Трофим Александров*
4. Адмирал, смертельно раненый на Малаховом кургане 28 июня (10 июля) 1855 года *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Нахимов Павел Степанович*
5. Солдат, прославившийся отважными вылазками в тыл врага\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Петр Кошка*

**Тур 4. ЦИФРЫ**

**Вставьте нужные цифры**

1. Во сколько начался штурм, изображенный на полотне? *В 3 часа утра.*
2. Во сколько завершился штурм? *В 7 часов утра.*
3. Каков общий объем полотна Панорамы? 1610 кв. метров (*дополнительно: план-макет +900 квадратных метров)*
4. Сколько лиц изображено на полотне*? Более 400 тысяч человек*
5. Сколько дней длилась обороны Севастополя? *349 дней.*

**Тур 5. ВЫСКАЗЫВАНИЯ**

Впишите напротив каждого высказывания его автора.

|  |  |
| --- | --- |
| «Надолго оставит в России великие следы эта эпопея Севастополя, в которой героем был народ русский» |  |
| «Я не уйду из Севастополя ни живым, ни мертвым» |  |
| «Имя Севастополя, столь многими страданиями купившего себе бессмертную славу, имена его защитников пребудут в памяти и сердцах всех русских совокупно с именами героев, прославившихся в битвах под Чесмой и Синопом» (приказ по Российскому флоту) |  |
| «Товарищи, на нас лежит честь защиты Севастополя, защиты родного нам флота! Будем драться до последнего! Отступать нам некуда, сзади нас море… Отстаивайте же Севастополь!» |  |
| «Доброе слово и кошке приятно» |  |

1. Л*.Н. Толстой 2. П.С. Нахимов 3. Император Александр II 4. Адмирал В.А. Корнилов 5 Петр Кошка (при награждении, согласно легенде).*

РАЗРАБОТКА ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА «ПЯТЕРОЧКА»,

ПОСВЯЩЕННОГО СТАЛИНГРАДСКОЙ БИТВЕ

**Цель проведения мероприятия** – углубление знаний о событиях Сталинградской битвы как одного из ключевых сражений Великой отечественной войны, воспитание патриотизма на примере мужества и героизма героев Сталинградской Битвы.

**Задачи:**

- Предоставить условия для обучающихся, интересующихся историей России, углубить свои знания по Сталинградской;

- познакомить с произведениями, посвященными Сталинградской битве;

- развивать патриотизм на примере подвигов советских воинов во время Сталинградской битвы;

- развивать культуру командного взаимодействия, развивать навыки общения и самореализации.

**Предполагаемые результаты.**

***Предметные:***

Углубление знаний по темам «Коренной перелом», «Сталинградская битва», развитие умений работать с картой сражения, извлекать информацию из визуального текста.

***Личностные:***

Воспитание патриотизма на примерах мужества и героизма, проявленных русскими солдатами во время Великой отечественной войны.

***Метапредметные:***

*Регулятивные:*

Формирование умения понимать поставленную познавательную задачу, принимать решения по ее выполнению, организовывать работу в группе, способность планировать собственную деятельность, проявлять инициативу и самостоятельность в решении проблемных познавательных заданий.

*Познавательные:*

Применение знаний, полученных в ходе учебной деятельности и на Уроке Мужества для решения познавательных проблемных заданий, установление причинно-следственных связей, построение логических умозаключений, выбор верного ответа, формулирование выводов, развитие логических операций сравнения, анализа, обобщения.

*Коммуникативные:*

Способность работы в группе, построение собственного высказывание, формулирование правильного ответа, умение донести до членов группы собственное мнение и аргументировать его.

**Возраст**: 5-9 классы.

**Время проведения**: 35-40 минут

**Оборудование**: листы с заданиями

**Время на выполнение заданий одного тура** – 5 минут

**Форма работы**: групповая (4-5 человек).

**Максимальное количество баллов за задание** – 5 баллов, всего- 30 баллов.

Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов.

Используемые источники информации для составления заданий

1. [10 фактов о Сталинградской битве. Электронный ресурс. <https://pikabu.ru/story/10_faktov_o_stalingradskoy_bitve_4071297>. дата обращения 15.01.2017 год ]

2. Мерников А.Г., Спектор А.А. Всемирная история войн. - М.: АСТ, 2008г

3. Сталинградская битва. Хроники. факты. люди. авторский коллектив под руководством В.А. Жилина. -М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2002

Тур 1. «ЦИФРЫ»

Вставьте необходимые цифры

1. Даты Сталинградской битвы*. (17.07.1942-02.02.1943)*
2. Суммарные потери с обеих сторон (приблизительно)*Более 2 миллионов.*
3. В результате сражения в плен были взяты более 2500 офицеров и \_\_*24*\_ (количество) генерала \_\_6\_ (номер) армии. Всего же были взяты в плен свыше 91 тысячи солдат и офицеров вермахта. Трофеями советских солдат стали 5762 орудия, 1312 минометов, 12701 пулемёт, 156 987 винтовок, 10 722 автоматиа, 744 самолета, 1666 танков, 251 бронемашина, 80438 автомашин, 10 679 мотоциклов, 240 тракторов, 571 тягач, 3 бронепоезда.
4. Под Сталинградом советские войска разгромили \_\_ (5) армий. (2 немецкие, 2 румынские, 1 итальянская).
5. Общий материальный ущерб превысил \_\_(9) \_ миллиардов рублей (огромная сумма в денежном измерении того времени). сталинград был разрушен на \_(90%)\_ %.

Тур 2. «ИМЕНА»

Вставьте необходимые имена.

1. Командующий Сталинградским фронтом \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(маршал Тимошенко, с 23.07.1942 года – Гордов), Юго-Западным фронтом - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(генерал Н.Ф. Ватутин), Донским фронтом - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(К.К. Рокоссовский).
2. Командующий 68 армией, особо отличившейся в боях \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Василий Чуйков).
3. Фельдмаршал немецкой армии Фридрих Паулюс был взят в плен. Немецкое командование предложило его обменять на советского военнопленного. Кто был этот военнопленный? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Паулюса предлагали обменять на сына Сталина Якова Иосифовича Джугашвили. Согласно легенде, Сталин сказал тогда «Я солдата на фельдмаршала не меняю!» Яков Иосифович Джугашвили, командир артиллерийской батареи, звание – старший лейтенант, попал в плен 16 июля 1941 года. Погиб в немецком плену в концлагере Заскенхаузен в 1943 году. Источник: Цифры и факты о Сталинградской битве. [электронный ресурс ]
4. Снайпер \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ в ходе Сталинградского сражения уничтожил 225 солдат и офицеров противника ( в том числе 11 снайперов) Источник: Цифры и факты о Сталинградской битве. [электронный ресурс ]
5. Как звали советского командира, под руководством которого в течение 58 дней советский отряд из 24 человек удерживал стратегически важный дом в центре города на площади Ленина? дом стал символом мужества и героизма. (сержант- Павлов, лейтенант Афанасьев).

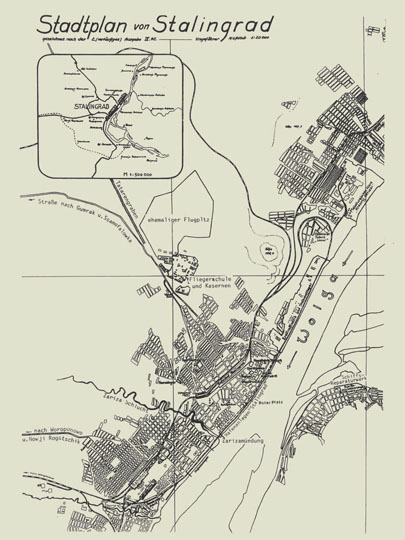
Тур 3. «НАЗВАНИЯ»

Впишите соответствующие названия.

1. Как назывался знаменитый приказ №227 от 28 июля 1942 года, изданный во время летнего отступления советских войск? («*Ни шагу назад»)*
2. Как назывался советский план наступательной операции советских войск под Сталинградом? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *(«Уран»)*
3. Летнее наступление вермахта имело название «Фалль Блау» «Fall Blau». Как это переводится? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (*Это словосочетание не имеет в немецком языке строгого синтаксического соответствия. С некоторыми вольностями его можно перевести и как «Лазурный случай», и как «Голубое падение», и как «Пьяное дело». Официально в советской историографии «синий»)*
4. Как называлась операция по снабжению немецких войску, попавших в окружение, с помощью авиации? *(«Воздушный мост»)*
5. Название плаката Кукрынискы. *(«Потеряла я колечко… (а в колечке 22 дивизии)»*)

Тур 4 «ПЛАН ГОРОДА»

Нанесите на карту города места наиболее ожесточенных боев (завод «Красный октябрь», Малахов курган, Дом Павлова, Сталинградский танковый завод, завод Баррикады)



Тур 5 «ФАКТЫ»

Вставьте пропущенные слова и словосочетания

1. Сталинградская битва – самое \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ сражение в истории человечества, по приблизительным подсчетам, суммарные потери с обеих сторон в этом сражении превышают 2000000 человек.
2. Первым кавалером ордена СувороваI степени после окончания Сталинградской битвы стал \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Г.К.Жуков)
3. Во время Сталинградской битвы вдоль линии фронта были установлены советские громкоговорители, в которых звуки метронома перебивались сообщениями, что каждые семь секунд сталинградских боев\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (погибает один немецкий солдат). после десятого сообщения включали танго. По воспоминаниям немцев это был мощный психологический удар.
4. После битвы на \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ - одном из наиболее ожесточенном месте сражения более 2 лет не росла трава. На 1 кв. метр на этом месте приходилось 400-1300 осколков, не считая пуль (Мамаев курган).
5. 30 января 1943 года Адольф Гитлер назначил Паулюса фельдмаршалом и напомнил, что еще ни один немецкий фельдмаршал не попадал в плен». Паулюс выполнил это поручение \_\_\_\_ дней. (1 день).

РАЗРАБОТКА ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА «АЗБУКА»

ПО ТЕМЕ «ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА»

**Цель проведения мероприятия** – углубление знаний суворовцев по теме «Вторая мировая война», воспитание мужества и патриотизма на примерах мужества и героизма участников Второй мировой войны, знакомство с художественными произведениями, посвященным данному историческому событию.

**Задачи:**

- Предоставить условия для обучающихся, интересующихся историей России, углубить свои знания по теме;

- Отработать ключевые содержательные моменты по теме «Вторая мировая война»;

-Познакомить обучающихся с малоизвестными фактами, связанными с историческими событиями, углубить знания об исторических личностях отечественной и всеобщей истории, связанных со Второй мировой войной, познакомиться с художественными произведениями, отражающими события войны;

- Развивать патриотизм на примере подвигов советских воинов в годы Великой Отечественной войны;

- развивать культуру командного взаимодействия;

- развивать навыки общения и самореализации.

**Предполагаемые результаты.**

***Предметные:***

Углубление знаний по темам «Вторая мировая война», «Великая отечественная война», «Культура СССР во второй половине ХХ века». Отработка умений работы с исторической картой, исторической иллюстрацией.

***Личностные :***

Воспитание патриотизма на примерах мужества и героизма, проявленных солдатами во время Второй мировой войны, воспитание уважения к вкладу всех стран антигитлеровской коалиции в годы Второй мировой войны. ***Метапредметные:***

*Регулятивные:*

Формирование умения понимать поставленную познавательную задачу, принимать решения по ее выполнению, организовывать работу в группе, способность планировать собственную деятельность, проявлять инициативу и самостоятельность в решении проблемных познавательных заданий.

*Познавательные:*

Применение знаний, полученных в ходе учебной деятельности на уроках истории, музыки, литературы, изобразительного искусства для решения познавательных проблемных заданий, установление причинно-следственных связей, построение логических умозаключений, выбор верного ответа, формулирование выводов, развитие логических операций сравнения, анализа, обобщения.

*Коммуникативные:*

Способность работы в группе, построение собственного высказывание, формулирование правильного ответа, умение донести до членов группы собственное мнение и аргументировать его.

**Возраст**: 9 классы.

**Время проведения**: 35-40 минут

**Оборудование**: проектор, презентация, компьютер с колонками, листы для ответов.

Время на выполнение заданий одного блока – 40-60 секунд, время на сдачу результатов до 15 секунд.

**Форма работы**: групповая (группа:5-6 человек).

**Максимальное количество баллов** 60 баллов (за блок заданий – 3 балла, 20 блоков с буквами).

Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов.



Образец заданий

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Блок №1  Буква 1 |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ответы  Буква 1 «У» | Операция «Уран» | Орден Ушакова | Уличные бои |

Полный вариант заданий в приложении 2

# Заключение

Воспитание подрастающего поколения невозможно без создания образовательной среды. Образовательная среда создается преподавателем как во время урока, так и во внеурочной деятельности. Специфика работы в суворовском училище предполагает особое внимание воспитанию патриотизма. Таким образом, создавая среду для воспитания суворовцев, преподаватель использует разные ресурсы. Задача учителя- посредством современных технологий и педагогического мастерства стимулировать обучающихся к деятельности, направить и сопровождать их в изучении истории. Игровые технологии- одно из ключевых средств создания такой образовательной среды.

В ходе преподавательской деятельности были использованы игровые формы работы во внеурочной деятельности в формате интеллектуальных исторических игр по военной истории. Были взяты за основы, адаптированы и апробированы в Пермской СВУ интеллектуальные игры «Азбука» и «Пятерочка». Представленные в данном методической пособии разработки могут быть применены и использованы в любом общеобразовательном учреждении в качестве развития патриотизма и углубления знаний по военной истории.

# Список использованной литературы и электронных ресурсов

Нормативные документы

Приказ об утверждении Федеральных государственных образовательных стандартов. Приложение 1. Материал взят с сайта Министерства образования [электронный ресурс]<http://минобрнауки.рф/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/543> дата обращения 24.11.2017

Используемая литература

Бузецкая Т.В. Современные педагогические технологии в общеобразовательной школе. [Электронный ресурс].- URL: <http://ext.spb.ru> (дата обращения 28.03.2017).

Дедушко А.И., Клименко О.Л. Коллективная анимация обучения – прорыв в дидактике?//Технология. Все для учителя №6 (18), июнь 2014года, с. 2-6.

Лучшие песни Великой отечественной войны. Аудио [Электронный ресурс] [http://www.pravoslavie.ru/53349.html дата обращения 26.01.2018](http://www.pravoslavie.ru/53349.html%20дата%20обращения%2026.01.2018)

Мерников А.Г., Спектор А.А. Всемирная история войн. - М.: АСТ, 2008г

Романовская М.Б. Метод проектов в образовательном процессе. Методическое пособие./М.: Центр «Педагогический поиск», 2006 -160с

Сталинградская битва. Хроники. факты. люди. авторский коллектив под руководством В.А. Жилина. -М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2002

«Центр развития одаренности» [электронный ресурс] <http://xn--c1ao1b.xn--p1ai/games>

10 фактов о Сталинградской битве. [Электронный ресурс]. <https://pikabu.ru/story/10_faktov_o_stalingradskoy_bitve_4071297> дата обращения 15.01.2017 год

# Приложение 1.

# Бланк результатов участников игры «Пятерочка»

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название команды | Тур 1 | Тур 2 | Предварительный итог | Тур 3 | Тур 4 | Предварительный итог | Тур 5 | Итог |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# 

# Приложение 2.

# Материалы интеллектуальной игры «Азбука» на тему «Вторая мировая война»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Блок №1  Буква 1 |  |  |  |
| Блок №2  Буква 2 | М.Исаковский М.Блантер, «Катюша» |  |  |
| Блок №3  Буква 3 |  |  |  |
| Блок №4  Буква 4 |  |  |  |
| Блок №5  Буква 5 |  |  |  |
| Блок №6  Буква 6 |  | Д.Тухманов, И Харитонов, «День победы» |  |
| Блок №7  Буква 7 |  |  |  |
| Блок №8  Буква 8 |  |  |  |
| Блок №9  Буква 9 |  |  |  |
| Блок №10  Буква 10 |  |  |  |
| Блок №11  Буква 11 |  |  | «Песенка фронтового шофера»  Б.Ласкин, Б.Мокроусов |
| Блок №12  Буква 12 |  |  |  |
| Блок №13  Буква 13 |  |  |  |
| Блок №14  Буква 14 |  |  |  |
| Блок №15  Буква 15 |  |  |  |
| Блок №16  Буква 16 |  |  | М.Матусовский, В.Баснер «На безымянной высоте» |
| Блок №17  Буква 17 |  | В.Соловьев-Седой, А.Чуркин «Вечер на рейде» |  |
| Блок №18  Буква 18 |  |  | А.Новиков, Я. Шведов, «Смуглянка» |
| Блок №19  Буква 19 |  |  |  |
| Блок №20  Буква 20 |  |  |  |

1. Приказ об утверждении Федеральных государственных образовательных стандартов… Приложение 1. материал взят с сайта Министерства образования [электронный ресурс]<http://минобрнауки.рф/%D0%B4%D0%BE%D0%BA%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%8B/543> дата обращения 24.11.2017 [↑](#footnote-ref-1)
2. Бузецкая Т.В. Современные педагогические технологии в общеобразовательной школе. [Электронный ресурс]- URL: <http://ext.spb.ru/> 2011-03-29-09-03-14/ (дата обращения 28.03.2017). [↑](#footnote-ref-2)
3. Дедушко А.И., Клименко О.Л. Коллективная анимация обучения – прорыв в дидактике?//Технология. Все для учителя №6 (18), июнь 2014года, с. 6. [↑](#footnote-ref-3)
4. С правилами игры «Десятка» можно ознакомиться на сайте «Центр развития одаренности» [электронный ресурс] <http://xn--c1ao1b.xn--p1ai/games/desyatka/> [↑](#footnote-ref-4)
5. С правилами игры «Азбука» можно ознакомиться на сайте «Центр развития одаренности» [электронный ресурс] <http://xn--c1ao1b.xn--p1ai/games/azbuka/> [↑](#footnote-ref-5)