

Министерство образования и науки РБ
МБОУ «Сосново-Озерская средняя общеобразовательная школа №2»

Викторина «Ратные страницы истории Отечества»

Разработал: учитель истории Шоноев Т.И.

Сосново-Озерское, 2022

Пояснительная записка

Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, развивают их интеллект. Одной из активных форм игровых технологий является тематическая викторина, которая погружает детей в интеллектуальные соревнования. Ожегов С.И. и Ушаков Д.Н. едины во мнении, что викторина – это игра в «ответы на вопросы» обычно объединённые какой – либо общей темой. Элемент соревнования в викторине побуждает учащихся к активной умственной деятельности, заставляет чётко и быстро мобилизовать свой интеллектуальный потенциал, анализировать, находить и формулировать ответ, делать выводы. Викторина «Великая Победа» проходит в рамках празднования 77-летия победы в Великой Отечественной войне.

Цель игры: мотивация молодёжи на углубленное изучение истории Отечества

Задачи:

1. Способствовать формированию исторического знания посредством игровых технологий.
2. Развивать коммуникативные отношения через работу в команде.
3. Способствовать активизации познавательной активности через участие в викторине.
4. Закреплять умения по работе с тестовыми заданиями.

Участниками конкурса являются учащиеся в возрасте 14 -18лет. Предварительная подготовка к игре заключается в отборе содержания, соответствующего тематике конкурса и подготовке карт- заданий для каждого члена команды. Содержание заданий оформляется в тестовой форме, выполняя которые участники викторины должны:

- показать знание основных сражений Великой Отечественной войны,
- узнавать по портретам великих полководцев Великой Отечественной войны,
- знать награды периодов Великой Отечественной войны и их статус,
- знать образцы отечественной военной техники и оружия периода Великой Отечественной войны,
- знать создателей военной техники и оружия,
- знать художественные произведения (картины, фильмы, песни и книги), отражающие историю Великой Отечественной войны Содержание заданий в каждой карте не повторяется.

В школе заранее сообщается тема викторины, ориентируясь на которую идёт подготовка команд. Викторина, проводится в кабинете ОБЖ, где оборудуются рабочие места по количеству членов команды, оснащение картой-заданием, маркером, планшетом.

Правила и ход игры.

Класс делится на две команды. На экран проецируются задания. Капитан заносит решение команды в карту ответов и передает её в жюри.

После каждого конкурса подводятся и оглашаются итоги. По результатам 5 конкурсов на знание истории Великой Отечественной войны и её героев, вооружения и техники тех времен, городов-героев, воинских званий и произведений культуры выявляется победитель.