Министерство образования Саратовской области

ГАПОУ СО

«Балашовский техникум механизации сельского хозяйства».

**Методическая разработка интеллектуальной игры,**

**посвящённой 75-летию Победы в Великой Отечественной войне**

**«Эрудит - 2020»**

Авторы: Горбачёва В.В.

Сесёлкина О.С.

г. Балашов

2021 г.

**АННОТАЦИЯ**

на методическую разработку интеллектуальной игры, посвящённой 75-летию Победы в Великой Отечественной войне «Эрудит - 2020»

Дисциплины: «Информатика», «Литература»

Авторы: преподаватели Горбачёва В.В., Сесёлкина О.С.

Учебное заведение: ГАПОУ СО «Балашовский техникум механизации сельского хозяйства»  
Объем работы: 15 листов

Содержание

Работа посвящена разработке методики проведения интеллектуальной игры по дисциплинам «Информатика», «Литература», посвящённой 75-летию Победы в Великой Отечественной войне. Значимость этого вида внеаудиторного мероприятия состоит в том, что его форма и использованный материал создают наилучшие условия для овладения студентами знаниями, умениями и навыками по историко-патриотической тематике, позволяют включить в работу всех студентов, развить их кругозор.

Методическая разработка раскрывает реализуемые междисциплинарные связи. Содержит материалы проблемного характера по истории, литературе - актуальные, ориентирующие студентов на самостоятельное осмысление исторических фактов, формирующие активную жизненную позицию. Методика предполагает проведение игры, основанной на эрудиции, навыках анализа и синтеза, которые должны реализоваться студентами.

Ознакомление с материалом проводиться с использованием активных методов и форм обучения: презентации с постановкой проблемных вопросов, с опорой на видеофрагменты и документальные материалы.

Методическая разработка содержит описание методики проведения мероприятия, видеоматериал, презентацию документальных, видео- и фотоматериалов.

Методическая разработка предназначена для преподавателей и классных руководителей с целью внедрения её в учебно-воспитательный процесс.

Содержание

1. Предисловие стр.1

2. Основная часть стр.2-3

3. Заключение стр.4-13

4. Литература стр. 14

5. Приложения стр. 15

**1 Предисловие**

9 мая 2020 года наша страна отмечает 75-ю годовщину Победы в Великой Отечественной войне. Это значимое событие, повлиявшее на жизнь не только нашей страны, но и на развитие истории многих народов разных стран. При подготовке празднования нельзя не обратиться к материалам, связанным с увековечиванием памяти этого события в литературе, кино, музыке, песне, памятниках, отражающих лики войны. Важно обратиться к теме войны посредством интеллектуальной игры, в которой обучающиеся смогут проявить свои знания и способности, в интересной для себя форме проверить свои знания.

Методическая разработка интеллектуальной включает исторический и литературный материал по обозначенной теме, фрагменты песен, стихов и кинофильмов о Великой Отечественной войне, множество познавательных материалов. Это поможет понять и оценить историческую значимость великого события Победы.

Методика проведения данного мероприятия включает в себя саму игру, состоящую из нескольких блоков: 1-й блок - разминка**,** 2-ой блок «Ум за разум», блок № 3 - «Музыкальная шкатулка», блок № 4 «Фотоконкурс», блок № 5 «Кинематограф».

Методическая разработка расширяет кругозор студентов и раскрывает на их творческие способности в форме игры.

Методическая разработка предназначена для преподавателей дисциплин общественно-гуманитарного цикла и классных руководителей с целью использования в учебно-воспитательном процессе.

**2 Основная часть**

**Ход мероприятия**

**1.** Чтение стихотворения-эпиграфа (автор: Константин Симонов. «Касаясь трёх великих океанов»).

**2.** Проведение игры

(*на сцену выходят ведущие)*

**Ведущий 1**:

**-** Добрый день, уважаемые участники, болельщики и гости нашего эрудит – шоу!

**-** Сегодня мы пригласили вас в клуб «Подсолнух» для того, чтобы по традиции провести интеллектуальную игру «Эрудит», которая является заключительным этапом конкурса на лучшую студенческую группу техникума.

В преддверии дня победы, мы решили посвятить сегодняшнюю игру событиям Великой Отечественной войны.

**-** Руководители клуба и организаторы нашего праздника - преподаватели техникума Сеселкина Оксана Сергеевна и Горбачева Вера Викторовна.

А также их помощники команда - «Подсолнух»:

**-** Наша команда «Подсолнух» ежегодно участвует в областных и городских интеллектуальных конкурсах и занимает призовые места, встречайте:

*( перечислены все студенты - участники клуба «Подсолнух»)*

**-** Спасибо, уважаемые участники, болельщики и гости! Разрешите представить вам наше компетентное жюри*. (Представление членов жюри)*

**Ведущий 2:**

**-** Делу - время , потехе - час! Мы начинаем нашу интеллектуальную игру. Разрешите огласить правила:

1. Вашему вниманию будут представлены **5 блоков** вопросов на определенные темы.

2. Задания по каждому блоку будут находиться у волонтера, который будет выдавать их вам по времени и забирать тоже по времени. На решение каждого блока вопросов будет отводиться определенное время, которое вам назовут перед началом задания.

3. Перед вами задача – вписывать ответы прямо в лист с заданием, если не знаете правильный ответ – ставить прочерк. Листы с ответами необходимо подписывать.

4. После того, как все бланки с ответами будут на столе жюри, на экране появятся те же вопросы, но только уже с ответами. Так вы сможете узнать, правильно ли выполнили задание.

5. Пользоваться мобильными телефонами и подсказывать из зала запрещено, в противном случае команда удаляется из игры.

6. Все результаты будут заноситься в сводную таблицу, в конце эрудит- шоу мы узнаем, какая группа первого курса самая эрудированная.

**Ведущий 1:**

**-** Итак, начинаем эрудит-шоу. В нашем зале 7 команд. Давайте с ними познакомимся (*ведущие по очереди подходят к каждой из команд, которая произносит название и девиз*. *Ведущие не забывают и о болельщиках этих команд).*

**Ведущий 2:**

**-** Ну, вот мы познакомились, теперь можно и свою эрудицию показать.

**-** Волонтеры, займите, пожалуйста, места рядом со своими командами.

*(волонтеры встают рядом со столами команд)*

**-** Итак, вашему вниманию представлен 1-ый блок **«Разминка»**.

**-** Вам необходимо вспомнить и написать названия городов героев Советского союза. За каждую правильный ответ 1 балл. Максимальное количество баллов - 13. Время выполнения задания 5 минут.

**-** Волонтеры отдайте задание командам.

(*в течение пяти минут идет выполнение задания, по истечении времени подается сигнал; волонтеры должны сразу забрать бланк у команд)*

**-** Время закончилось волонтеры, заберите пожалуйста ответы у команд и отдайте их на проверку жюри. Команды, не забывайте подписывать свои листы.

**-** Внимание на экран – правильные ответы.

*(Приложение А - презентация)*

**Ведущий 1:**

**-** А мы продолжаем 2-ой блок: **«Ум за разум».**

**-** Вам будут даны пословицы, в которых есть лишь первая часть, а вторую нужно дополнить вам. За каждый правильный ответ 1 балл. Максимальное количество баллов 30. Время выполнения задания 10 минут.

**-** Волонтеры, отдайте задание командам.

(*после звукового сигнала студентам выдается задание, они выполняют его в течение 10 минут, затем по сигналу отдают волонтеру, подписав бланк*).

**-** А вы, уважаемые болельщики и гости, можете также отгадывать пословицы, тренируя свой ум и смекалку.

*(По окончании времени волонтёры забирают у команд ответы, отдают их жюри).*

**-** А теперь посмотрите на экран - правильные ответы.

*(Приложение А)*

**Ведущий 2**:

**-** Вы любите слушать музыку? Тогда специально для вас – **блок № 3** под названием **«Музыкальная шкатулка».** Ваша задача - прослушать композицию на военную тему и написать название песни. Все песни идут одна за другой с небольшими остановками в определенном порядке, прозвучат лишь отрывки, пауз между ними почти не будет. За каждый правильный ответ 1 балл. Максимальное количество баллов - 11. Время выполнения задания - пока звучат музыкальные композиции.

Волонтеры отдайте задание командам.

*(После звукового сигнала студентам выдается задание; они выполняют его, пока звучат музыкальные композиции, затем по сигналу отдают волонтерам*).

**-** Время закончилось. Волонтеры, заберите, пожалуйста, ответы у команд и отдайте их на проверку жюри. Команды, не забывайте подписывать свои листы.

**-** А теперь посмотрите на экран - правильные ответы. *(Приложение А)*

**Ведущий 1**:

**-** Следующий блок № 4 **«Фотоконкурс»**.

- Ваша задача – внимательно посмотреть памятники, посвященные Великой Отечественной войне и написать их названия. Каждый памятник пронумерован, значит, ответ записывайте в строчке с номером, присвоенным памятнику. За каждый правильный ответ 1 балл. Максимальное количество баллов 10. Время выполнения задания – 5 минут.

- Волонтеры отдайте задание командам.

(*после звукового сигнала студентам выдается задание, они выполняют его в течение 5 минут, затем по сигналу отдают волонтеру*).

- Время закончилось. Волонтеры, заберите, пожалуйста, ответы у команд и отдайте их на проверку жюри.

- А теперь посмотрите на экран, где показаны правильные ответы.

*(Приложение А)*

**Ведущий 2**:

**-** Следующий блок № 5 **«Кинематограф»**.

**-** Ваша задача – внимательно просмотреть отрывки фильмов о войне, узнать их и написать их названия. За каждый правильный ответ 1 балл. Максимальное количество баллов 9. Время выполнения задания - пока идут отрывки из фильмов; пауз между ними не будет.

**-** Волонтеры, отдайте задания командам.

*(После звукового сигнала студентам выдается задание, они выполняют его в, затем по сигналу отдают волонтеру*).

**-** Время закончилось. Волонтеры, заберите, пожалуйста, ответы у команд и отдайте их на проверку жюри. Не забывайте подписывать свои листы.

**-** А теперь посмотрите на экран **-** правильные ответы.

*(Приложение А)*

**3.** Подведение итогов игры

**Ведущий 1:**

**-** Уважаемые друзья! Наши команды прошли все испытания. Пока жюри подводит итоги и выявляет победителя, предлагаем вашему вниманию песни и стихи о Великой Отечественной войне.

Ведущий 2 объявляет исполнителей и название стихов, песен (*приложение В*)

**Ведущий 1:**

**-** Пришло время подводить итоги. Слово предоставляется уважаемому жюри. (*Жюри объявляет тройку лучших команд, начиная с третьего места. Победителям вручается переходящий кубок знатоков, остальным участникам игры – грамоты и подарки*).

**Ведущий 2:**

**-** Итак, наша игра закончена. До новых встреч! Готовьтесь к покорению новых интеллектуальных вершин!

**3 Заключение**

Методическая разработка интеллектуальной игры, посвящённой 75-летию Победы в Великой Отечественной войне, позволяет в форме интеллектуальной игры проде­монстрировать значение событий Великой Отечественной войны в истории России. Материал игры даёт возможность глубже раскрыть тему подвига русских воинов – простых солдат и генералов, известных русских полководцев и обычных солдат, оценить роль нравственных категорий в жизни человека и истории страны.

Представленный материал широк и многообразен, он даёт не только фактические знания, но и глубоко воздействует на сознание молодого поколения благодаря использованию документов, тематического видеоряда, фрагментов фильмов, песен. Огромен воспитательный потенциал подобранного материала, проведение его в год 75-летия Победы в Великой Отечественной войне – это дань уважения к историческому прошлому России и стремление осмыслить события современной эпохи.

Предложенные в методической разработке методы и формы работы создают оптимальные условия для восприятия и усвоения материала, дают возможность сформировать определенную гражданскую позицию подрастающему поколению, поскольку проблемы, стоящие перед Россией и странами западной Европы 75 лет назад, актуальны и в наши дни.

**4 Литература**

1. Агапова И.И. Классные часы в 11 классе. М.: Просвещение.2015.
2. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие - М: ТЦ Сфера, 2005 г.
3. Бегенеева Т.П. Поурочные разработки по истории. Базовый уровень: 10-11 классы. – М.: ВАКО. 2014.
4. Болмосов Н.В. Забвению не подлежит. - Саратов. ООО РИФ ЭЛИН. 2006.
5. Великая Отечественная война 1941-1945 гг. Энциклопедия./ Под ред М.М. Козлова. – М.: Современная энциклопедия. 2005.
6. Златопольский Д.М. Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. - М.: Чистые пруды, 2006. - 32 с. - (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(7))
7. 2007. - 32 с. - (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))
8. Этот День Победы: сборник повестей, рассказов, очерков ветеранов Великой Отечественной войны. - Саратов: Слово. 2000.

**5 Приложения**

Приложение А

Презентация; задания для студентов

Приложение В

Аудио и видеоматериалы для проведения брейн-ринга

**Приложение С**

**План**

**проведения интеллектуальной игры «Эрудит - шоу 2015»,**

**посвященной победе в Великой Отечественной войне**

**Дата:** 20.01.20; **Время:** 13°°

**Место проведения:** актовый зал

**Группы:** А- 11, П-11, Г-11, Г-12, Зм-11, Э-11,М-11

**Преподаватели:** Горбачева В.В., Сесёлкина О.С.

**Дисциплины:** «История», «Информатика», «Русский язык», «Литература»

**Форма организации:** интеллектуальная игра эрудит

**Тема:** Великая Отечественная война

**Цели**

**Познавательная:**

* формировать устойчивый интерес к истории России;
* способствовать систематизации и закреплению знаний о Великой Отечественной войне;
* вырабатывать коммуникативные компетенции;
* формировать навыки самостоятельной работы в группе.  
  **Воспитательная:**
* формировать нравственно-патриотические чувства и ценностные ориентации;
* формировать творческую и конкурентно - способную личность;
* способствовать формированию духовно-нравственных качеств личности, чувства гордости и уважения к прошлому своей страны

**Развивающая:**

* способствовать формированию умений обдумывать и принимать решения;
* развитие творческих способностей обучающихся  
  **Методическая:**

продемонстрировать методику проведения внеаудиторного мероприятия в форме эрудит - шоу

**Задачи:**

- формирование умений анализировать свою работу, давать самооценку учебной деятельности;

- формирование коммуникативных компетенций

**Оснащение:**

1. Доска магнитная (для подведения итогов)
2. Презентации, выполненные студентами
3. Компьютер
4. Проектор

**Литература:**

1. Агапова И.И. Классные часы в 11 классе. М.: Просвещение.2015.
2. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие - М: ТЦ Сфера, 2005 г.
3. Бегенеева Т.П. Поурочные разработки по истории. Базовый уровень: 10-11 классы. – М.: ВАКО. 2014.
4. Болмосов Н.В. Забвению не подлежит. - Саратов. ООО РИФ ЭЛИН. 2006.
5. Великая Отечественная война 1941-1945 гг. Энциклопедия./ Под ред М.М. Козлова. – М.: Современная энциклопедия. 1985.
6. Златопольский Д.М. Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. - М.: Чистые пруды, 2006. - 32 с. - (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(7))
7. Златопольский Д.М. Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике / Д.М. Златопольский. - М.: Чистые пруды, 2007. - 32 с. - (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))
8. Златопольский Д.М. Материалы для внеклассной работы по информатике - М: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика»)
9. Этот День Победы: сборник повестей, рассказов, очерков ветеранов Великой Отечественной войны. - Саратов: Слово. 2000.

**Содержание мероприятия:**

1. Вступительное слово ведущего.
2. Сообщение правил игры
3. Представление жюри
4. Представление команд.
5. Проведение игры по этапам:
6. Разминка
7. Ум за разум
8. Музыкальная шкатулка
9. Фотоконкурс
10. Кинематограф

VI. Музыкальная пауза

1. Подведение итогов игры
2. Заключительное слово ведущего

**Преподаватели:** Сесёлкина О.С., Горбачева В.В.