

Военно-патриотическая игра
«Уроки Победы Ворошиловского района г. Волгограда».
Разработали учителя начальных классов МОУ Гимназии № 4
Самохина А.А., Коновалова Е.И.

Описание: в методической разработке внеклассного мероприятия представлена технологическая карта интерактивной игры. В карте отражены этапы игры, их содержание, формирование УУД на каждом этапе мероприятия.

Вид деятельности: внеклассное мероприятие – интерактивная игра.

Направление: военно-патриотическая игра.

Возраст: 10-12 лет.

Тема: «Уроки Победы Ворошиловского района г. Волгограда».

Цель: приобщать обучающихся к общечеловеческим ценностям мира и добра.

Образовательные задачи:

1. Обучающие: познакомить с понятиями "город-герой", с героическими страницами истории Ворошиловского района г. Волгограда.

2. Развивающие: развивать ценностно-смысловую сферу личности обучающихся.

3. Воспитательные: воспитать чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю своей страны;

Планируемый результат:

1. Личностные: Воспитание гражданственности, патриотизма, уважения к правам, свободам и обязанностям человека.

2. Метапредметные:

- **Личностные УУД:** Получение первоначального представления о базовых общечеловеческих ценностях, характерных для отечественной культуры; Воспитание уважительного отношения к старшему поколению, ветеранам, сострадание и сочувствие к погибшим, подвигу всего Советского народа.

- **Регулятивные УУД:** Планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации.

- **Познавательные УУД:** осуществлять поиск информации, из рассказа учителя, из материалов презентации, личного опыта общения с людьми;

- **Коммуникативные УУД:** учить формулировать и высказывать собственное мнение, уважать позицию других людей.

Ресурсы:

презентация, музыкальные композиции военных лет.

Организация пространства: групповая (команды)

Оборудование занятия: подготовленная учителем презентация игры, плакат с правилами, табло для счёта игры, раздаточный материал для этапа рефлексии.

Содержание взаимодействия педагога и обучающихся

№	Этап занятия	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формируемые УУД
1	Самоопределение к деятельности	Вступительное слово учителя	Учащиеся вступают в диалог с учителем, одноклассникам и Отвечают на вопрос, высказывают свое мнение	Коммуникативные Регулятивные (самоопределение к деятельности)
2	Этап мотивации	<p>Организует дискуссию учащихся. - Послушайте стих нашей землячки М.Агашиной: <i>Гудками теплоходов тревожа синеву, стоит над Волгой город, в котором я живу.</i></p> <p><i>Я знаю, есть на Волге другие города, но над моим сияет солдатская звезда.</i></p> <p><i>Над ним зимой и летом, и в ночь, и среди</i></p>	Учащиеся обмениваются мнениями с учителем, одноклассникам и, отвечают на поставленный вопрос.	Личностные, Коммуникативные (формулировка собственного мнения), регулятивные (воспринимать критику)

дня
горит, не
гаснет пламя
солдатского
огня.

*Я вырасту, уеду
в далекие края.
Но то, что я
отсюда,
навек запомню
я!*

- Задумайтесь...
какой смысл
вкладывает
автор в слова:
«над моим сияет
солдатская
звезда» ?

-Наш город
уникален. Это
живой памятник
войне.

Трудная задача
– сохранить эту
память, не дать
людям забыть.

- В каком районе
находится
Гимназия № 4?

Ворошиловский
район имеет
богатое военное
прошлое. На
уроках и
внеклассных
мероприятиях
вы познакомились
с героическим
прошлым
нашего района.

- Сегодня
представится

		ВОЗМОЖНОСТЬ ВСПОМНИТЬ ЭТИ ЗНАНИЯ.		
3	Постановка учебных задач Табло для счёта игры.	- Начинаем игру, команды ваше приветствие. -Внимание правила игры. (вывешиваются на видное место) - представляем наше жюри (старшеклассник и, учителя, родители)	Представление команд (1-2 минуты) Формулировани е целей для учащихся	Личностные (самоопределени е к познавательной деятельности), регулятивные (целеполагание), коммуникативн ые
4	этап актуализации (в ходе прохождения заданий) Алгоритм построения игры: 1. номинация + баллы 2. читают вопрос 3. ответ на вопрос 4. возврат к вопросу	Организует игру учащихся -Прочитайте номинации в нашей игре. Как вы думаете, сможете ответить на все вопросы? Обратите внимании, самая трудная номинация «Интересные факты». Правильные ответы за эту номинацию приносят большее количество баллов. - Выбирайте номинацию и количество очков за ответ.	Высказывают общие предположения -обучающие читают номинации по очереди Выбирают номинацию и баллы Выслушивают ответы товарищей на вопрос Дополняют учащихся	Личностные, познавательные (анализ, синтез,), коммуникативн ые, (умение слушать и слышать, учет разных мнений)

		<p>После выбора номинации и очков, учитель нажимает на выбранное поле. Перед учащимися возникает вопрос. На ответ им даётся 1 минута (обсуждают в группе). Далее учитель нажимает на кнопку, где воспроизводится ответ на вопрос игры. (фотография к ответу)</p>		
5	Рефлексия 3-5 минут	<p>Давайте подведём итог нашему мероприятию.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сегодня на игре я испытываю такие чувства, как..... 2. Я думаю, что война 3. Мне очень хочется... <p>Жюри подводит итоги и проводит награждение.</p>	Обсуждают в группе заполняют на листочке продолжение предложений. Высказывают своё мнение, говорят о своих чувствах.	Коммуникативные (формулирование и аргументация своего мнения в коммуникации), регулятивные (оценка своей деятельности)