

**«Великая Отечественная война: факты и события»:  
интеллектуальная игра для старшеклассников**

Формирование духовно-нравственных, патриотических качеств личности через организацию интеллектуальных игр в шестой школьный день

**А. М. Агеев,**  
заместитель директора по учебной работе, учитель-методист  
СШ № 13 г. Бреста имени В. И. Хована

Детство – это каждодневное открытие мира. И нужно, чтобы это открытие стало, прежде всего, познанием человека и Отечества, чтобы в детский ум и сердце входила красота человечества.

**В. А. Сухомлинский**

Великий русский педагог К. Д. Ушинский считал педагогику искусством, опирающимся на науку, подчеркивая значение личного примера в воспитании подрастающего поколения. Жизнь много раз подтверждала справедливость и мудрость этой истины. Воспитание граждан, патриотов – процесс длительный, требующий от педагога настойчивости, последовательности и большого терпения. Решение многих проблем общества зависит от уровня сформированности патриотизма у подрастающего поколения, по-

требности в духовно-нравственном совершенствовании, уважении к историко-культурному наследию своего народа.

Задача обеспечения эффективного функционирования воспитательного процесса в субботний день является в настоящее время неотъемлемой составляющей деятельности образовательных учреждений. Вопросы шестого дня находят отражение в планировании работы, функционировании методической сети учреждений образования. Одной из интересных форм, по нашему мнению, является проведение интеллектуальных игр в течение учебного года по разным предметам и темам.

В ГУО «Средняя школа № 13 г. Бреста имени В.И. Хована» стало хорошей традицией накануне 9 Мая проведение интеллектуальной игры «Великая Отечественная война: факты и события» в рамках шестого школьного дня.

***Скачать разработку игры можно по следующей ссылке:***

***<https://cloud.mail.ru/public/dTAt/E3tBe5U9f>***

***Скачать пример программы подсчета баллов можно по ссылке:***

***<https://cloud.mail.ru/public/sB3W/4KzU24vPC>***

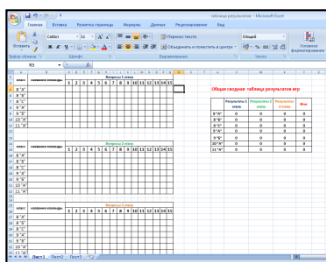
Мы предъявляем следующие требования к постановке задач к данной игре:

1. Сочетание посильности и определенной трудности (постепенное усложнение заданий).
2. Включение операций сравнения, сопоставления, обобщения, ведущих к активизации аналитической деятельности учащихся.
3. Введение операции «переноса знаний» в новую ситуацию; связь заданий с интересами и жизненным опытом учащихся.
4. Учёт степени сформированности теоретического мышления ребенка.
5. Разыгрывание сцен (использование видеоряда) по ключевым моментам задания.

## **Выделяем следующие правила проведения интеллектуальных игр**

1. Для участия в игре формируется команда из 5 учащихся 9-10-х классов.
2. Каждой команде предлагается 3 темы («Начало Великой Отечественной войны», «Коренной перелом», «Освобождение») по 11 вопросов.
3. Все задания зачитываются командам, находящимся в актовом зале, для одновременного выполнения. Вопрос зачитывается ведущим и дублируется на экране. Вопросы могут быть представлены в виде видео- и аудиофрагментов, изображений (как и ответы).
4. На формулировку ответа отводится 1 (одна) минута, время фиксируется через проецируемый на экран таймер.
5. Вопросы каждой темы даются командам по порядку, от 1-го до 11-ый с интервалом в 1 минуту для обдумывания и записи ответа на бланке. На каждом бланке команда обязана указать класс, номер вопроса и ответ. После сдачи доработка и корректировка ответов не допускается. Также не допускается сдача ответов (бланков с ответами) после оглашения правильного ответа ведущим.
6. Если команда предъявила правильный ответ на задание, она получает 1 балл, если неправильный или неполный – 0 баллов. Таким образом, команда может заработать за выполнение заданий до 33 баллов с учетом всех трех этапов.
7. Три этапа проходят без выбывания команд, и баллы за эти этапы суммируются.
8. Игра для команд заканчивается, когда все предложенные вопросы заданы.
9. В течение всей игры запрещены разговоры между командами, использование картографического и теоретического материала по географии, пользование телефонами и интернетом. При нарушении правил команда снимается с соревнований на любом из этапов игры.

10. Победителем объявляется команда, набравшая максимальное количество баллов.



11. В случае равенства баллов у нескольких команд может быть диплом одинаковой степени, т.е. команды считаются разделившими место.

12. Итоги подводятся сразу после проведения игры. Победители игры награждаются дипломами, благодарностями и ценными призами.

Вопросы и ответы игры выполнены программе «MicrosoftPowerPoint 2010».

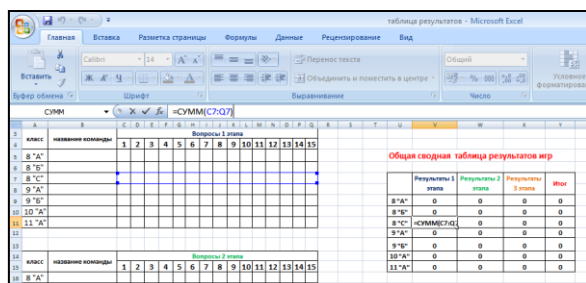
На слайде указан номер вопроса, вопрос в текстовом варианте, может сопровождаться иллюстрацией.

**Достоинства данного варианта:** вопрос виден учащимся на протяжении всей минуты (учитывались физиологические особенности учащихся), не надо задействовать отдельного педагога или учащегося для фиксирования времени (таймер скачан по ссылке <https://www.youtube.com/watch?v=x6ggW8ei0yU>, есть возможность показать аудио- и видеофрагменты в вопросе и ответе. Иногда программа «MicrosoftPowerPoint 2010» не поддерживает проигрывание видео в расширении mp4 при показе слайдов, может быть звук без изображения, поэтому данные видеофайлы требуется конвертировать в расширение wmv (наиболее удачным считаем Movavivideo конвертер, который меняет формат всех файлов одним кликом мыши, регулирует звуковые параметры – увеличивает или уменьшает громкость, устраняет шум, повышает громкость «тихий» файлов и др. (данную программу можно скачать с сайта <https://www.movavi.ru/>).

Между слайдами с вопросами и ответами следует сделать еще один промежуточный слайд, который позволит избежать ошибок в ходе проведения игры (ведущий может случайно показать ответ игрокам, кроме того, промежуточный слайд сопровождается музыкой – ударом гонга, который призывает учащихся собраться и выслушать правильный ответ).

Для жюри создана программа подсчета баллов в программе «Microsoft Excel 2010».

Члены жюри вносят данные в таблицу результатов соответствующего этапа, данные суммируются и вносятся в сводную таблицу.



### Пример внесения формулы для автоматического подсчёта:

В ячейке V11 (8 «С» класс) кликаем мышью и прописываем `=СУММ(`, далее мышью, удерживая левую кнопку, выделяем диапазон подсчета (первого этапа 8 «С» класса), `=СУММ(C7:Q7`, закрываем скобку и нажимаем

This is a close-up of the summary table from the previous image. The formula bar shows `=СУММ(C7:Q7)`. The table is as follows:

	Результаты 1 этапа	Результаты 2 этапа	Результаты 3 этапа	Итого
8 "А"	0	0	0	<code>=СУММ(C7:Q7)</code>
8 "Б"	0	0	0	0
8 "С"	0	0	0	0
9 "А"	0	0	0	0
9 "Б"	0	0	0	0
10 "А"	0	0	0	0
11 "А"	0	0	0	0

«Ввод». В такой же последовательности создаем для всех классов для 1 этапа, для 2-го и 3-го этапов.

В итоговой колонке (например, для 8 «А» класса) кликаем мышью и прописываем `=СУММ(`, выделяем диапазон V9:X9, закрываем скобку и нажимаем «Ввод», точно так же делаем и для остальных классов.

В ходе проведения интеллектуальных игр мы получаем следующие результаты:

- повышение уровня воспитанности учащихся;
- развитие творческого потенциала личности;
- понимание важности изучаемых школьных предметов;

- участие учащихся в различных районных, областных и республиканских конкурсах, олимпиадах;
- налаживание более тесных контактов ученика и учителя.

В шестой школьный день основная задача, которая стоит перед всем педагогическим коллективом нашей школы, – находить оптимальные сочетания основных видов и форм образовательной, общественно-организационной, трудовой, эстетической, спортивно-оздоровительной и другой деятельности учащихся. Какими будут для детей и подростков свободные от учебы дни, зависит ото всех нас – и родителей, и педагогов, и от общества в целом.

### **Литература**

1. Байбородов, Л. В. Организация воспитательного процесса в школе / Л. В. Байбородов, М. И. Рожков. – М.: ГИЦ «Владос», 2002. – 127 с.
2. Гарбар, Е. Е. С душою к детям: нестандартные формы работы классного руководителя / Е. Е. Гарбар. – Мозырь: Белый ветер, 2005. – 76 с.
3. Кашлев, С. С. Современные технологии педагогического процесса: пособие для педагогов / С. С. Кашлев. – Минск: Университетское, 2001. – 96 с.
4. Мурзо, Т. З. Формирование нравственно-патриотического отношения младшего школьника / Т. З. Мурзо. – Минск: Пачатковае навучанне (приложение к журналу), 2015. – 39 с.
- 5.