Муниципальное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 48 Ворошиловского района г. Волгограда

IV городские педагогические

исторические чтения,

посвященные 65-летию Великой Победы

Игровые технологии как средство активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны

Выполнила:

учитель русского языка и литературы МОУ СОШ № 48

Горбунова Елена Викторовна

Волгоград, 2010

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ………………………………………………………………………..3

ГЛАВА I.Патриотическое воспитание – условие для формирования гражданской позиции……………………………………………………………..5

ГЛАВА II. Игровые технологии как средство активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны……………7

1. Вопрос об игровых технологиях в мировой и отечественной педагогике.......................................................................................................7
2. Сущность игровой технологии…………………………………………….8
3. Формы и методы работы в процессе активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны…….10

ЗАКЛЮЧЕНИЕ…………………………………………………………………….12

Список использованной литературы…………………………………………… 13

Приложение 1………………………………………………………………………14

Приложение 2………………………………………………………………………19

**ВВЕДЕНИЕ**

Одна из актуальных проблем воспитания сегодня – активизация познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны. Это связано с тем, что экономические и политические изменения, которые произошли в России в последние десятилетия, привели к значительной социальной дифференциации населения и потере общих для всех граждан страны духовных ценностей и снизили воспитательное воздействие российской культуры и образования как важнейших факторов формирования чувства патриотизма. Стала заметной постепенная утрата нашим обществом интереса к прошлому страны, а значит, утрата патриотического сознания [1, с. 5].

Как активизировать интерес обучающихся к истории Великой Отечественной войны? У детей велико стремление к познанию окружающего мира через игру, поэтому использование игровых технологий я считаю одним из самых эффективных приемов воспитательной работы, который способствует осознанию гражданско-патриотических ценностей российского общества и формированию гражданственности, осуществляется в соответствии с возрастными особенностями и на основе принципа активности самих обучающихся.

Целью данной работы является теоретическое обоснование целесообразности использования игровых технологий как средства активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны и демонстрация практических форм и методов работы в данном направлении.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. проанализировать современное состояние изучения проблемы патриотического воспитания обучающихся;
2. на основе имеющихся теоретико-методологических подходов уточнить сущность и содержание понятий «патриотизм» и «патриотическое воспитание» применительно к обучающимся;
3. рассмотреть возможности игровых технологий в патриотическом воспитании;
4. обогатить содержание, формы и методы патриотического воспитания новыми формами воспитательной работы на основе информационных технологий.

Теоретическая значимость данной работы заключаются в следующем:

1. уточнены понятия «патриотизм» и «патриотическое воспитание» применительно к обучающимся;
2. определены возможности применения игровых технологий для патриотического воспитания школьников;
3. обоснованы технологии подготовки учителя к осуществлению патриотического воспитания школьников.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования предложенных сценариев классными руководителями (педагогами дополнительного образования) во внеклассной работе с целью активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войне.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и при­ложений.

Во введении обосновывается актуальность избранной темы, оп­ределяются цель и задачи, фор­мулируется теоретическая и практическая значимость работы. В первой главе «Патриотическое воспитание – условие для формирования гражданской позиции» описан педагогический аспект про­блемы, теоретически обосновывается важность решения задач патриотического воспитания. Во второй главе «Игровые технологии как средство активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны» рассматривается вопрос об игровых технологиях в мировой и отечественной педагогике, раскрывается сущность игровой технологии и доказывается целесообразность ее применения в воспитании патриотизма обучающихся. В заключении сформулированы выводы, сделанные на основе анализа и обобщения результатов работы. Список использованной литературы включает 11 наименований. В приложениях предлагаются методические разработки внеклассных мероприятий, способствующие активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны.

**ГЛАВА I**

**Патриотическое воспитание – условие для формирования гражданской позиции**

Развитие российского государства и общества ставит новые задачи в области воспитания нового поколения. Государству нужны здоровые, ответственные, инициативные, грамотные люди, поэтому индивидуализация обучения (т.е. учет склонностей, интересов) и социализация ребенка (т.е. усвоение моделей поведения, принятых в обществе) являются основными факторами, определяющими содержательный и процессуальный аспекты воспитательно-образовательного процесса.

Очевидно, что одна из базовых задач деятельности по социализации школьника – создание условий для формирования его гражданской позиции. Под гражданской позицией понимается система социальных норм (идентификация человеком себя как гражданина государства, которое обладает великим историческим прошлым и колоссальным культурным наследием, осознание своей включенности в череду поколений, создававших и сохранявших это культурное наследие, и ответственности за судьбу родины), выполняющая различные функции во взаимодействии «человек-государство».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Функции** | **Реализация функций** | **Показатели** |
| Оценочная | Ценностное отношение к России, ее культуре, истории, в т.ч. военной, и традициям армии и флота | Оценочные суждения, мнения |
| Регулятивная | Готовность к служению Отечеству как к исполнению морального долга | Поведенческие позиции, решения |
| Познавательная | Система знаний и умений, позволяющих в соответствии с возрастными возможностями реализовывать ценностное отношение к Отчеству | Правовые, социальные, коммуникативные, информационные компетентности учащихся |

На создание условий для формирования гражданской позиции обучающихся должно быть направленно патриотическое воспитание, реализуемое школой.

Патриотизм – одно из наиболее глубоких человеческих чувств, под которым понимается преданность и любовь к своему отечеству, к своему народу, гордость за их прошлое и настоящее, готовность к их защите [2, с. 496].

Патриотическое воспитание – это систематическая и целенаправленная деятельность органов государственной власти и организаций по формированию у граждан высокого патриотического сознания, чувства верности своему Отечеству, готовности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите интересов Родины [3].

Важность решения задач патриотического воспитания молодежи подчеркивает Президент Российской Федерации Д.А. Медведев. Выступая 22 апреля 2009 г. в г. Рязани на заседании Президиума Государственного Совета по вопросам совершенствования системы допризывной подготовки молодёжи, он отметил, что «...грамотных и продуманных действий требуют вопросы, связанные с военно-патриотическим воспитанием молодёжи. Эта тема вечная, но очень сложная» [4].

Россия – государство, обладающее великим историческим прошлым, поэтому военная история страны – одно из традиционных направлений в системе патриотического воспитания. Великая Отечественная война 1941-1945 г.г. оказала глубочайшее влияние на последующий ход мирового развития, а победа Советского Союза вошла в историю как символ стойкости, мужества и непревзойденного героизма советского народа и его армии в борьбе за независимость родины и избавление всего человечества от фашизма. Это значит, что на современном этапе воспитания школьников необходимо активизировать их интерес к истории Великой Отечественной войны через игру.

**ГЛАВА II**

**Игровые технологии как средство активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны**

1. **Вопрос об игровых технологиях в мировой и отечественной педагогике**

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова.

Игра как одно из удивительных явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох (среди них – Платон, Аристотель, Ф. Рабле, Г. Лейбниц, Э. Кант, Г. Гегель). Центральным для теории игры является вопрос о ее происхождении. Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникла игра как вид деятельности. Слово «игра» – многозначное, может употребляться как в прямом, так и в переносном значении. Это и «занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования», и «комплект предметов для такого занятия», и «спортивные соревнования», и «создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений» [2, с. 235]. Хотя в толковых словарях и различают прямое и переносное значения этих слов, их различие не представляется достаточно ясным. Трудно установить, какие виды деятельности и их признаки входили в первоначальное значение этого слова и как, по каким линиям оно насыщалось новыми значениями [5].

В эпоху средневековья сложилось негативное отношение к игре, что сделало почти невозможной направленность человеческой мысли на исследование этой деятельности. Но с последней трети XIX в. интерес к игровой деятельности возрождается, появляются первые научные теории. Она начинает рассматриваться как важное средство формирования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму, а также как один из способов формирования способности к обучению и воспитания чувства ответственности за свои поступки и свою группу [6, с. 57-63].

Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX века, как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и эстетические взгляды, они попутно, только в нескольких положениях, касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывая происхождение игры с происхождением искусства [5].

С начала ХХ века интерес к изучению игры усилился. Ряд исследователей (У. Макдауголл, Ф.Я. Бентендейх и др.) выдвинули тезис, что игра – это некий «социальный инстинкт», присущий каждому человеку. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игры в процессе обучения [6, с. 57-63].

В отечественной педагогической литературе встречаются различные взгляды и подходы к сущности дидактических возможностей игр. Например, Л.С. Шубина и Л.И. Крюкова относят их к методам обучения. В.П. Бедерканова, Н.Н. Богомолова характеризуют игры как средство обучения. Игровую деятельность как проблему разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн. Л.С Выготский представлял игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок. По мнению В.С. Кукушина, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением [7].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что игра – это деятельность, осуществляемая в определенных условиях, направленная на эмоциональное, интеллектуальное, нравственное развитие человека и выявление его способностей.

Со второй половины ХХ века в отечественной педагогике стал применяться термин «игровой метод обучения», в дальнейшем получивший свое развитие в понятии «игровая технология обучения». Наиболее точно и широко игровой метод обучения описал А.А. Вербицкий, наиболее точно определив принципы деловой игры и выявив ее особенности. Большой вклад в развитие деловых игр внес Г.П. Щедровицкий [7].

1. **Сущность игровой технологии**

Любая педагогическая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести и игровую.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает довольно обширную группу способов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые различаются от игр вообще тем, что они владеют верно поставленной целью обучения и воспитания и подходящим ей педагогическим результатом, которые, в свою очередь, обоснованы и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В современной школе, акцентирующей внимание на активизации и интенсификации учебно-воспитательного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии;

- как элемент педагогической технологии;

- в качестве формы урока (занятия) или его части;

- во внеклассной работе [8, с. 84].

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты и структурные элементы [9, с. 4]:

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| мотивационный | установочный момент, игровая ситуация |
| ориентационно-целевой | задачи игры |
| содержательно-операционный | правила игры, игровое действие |
| ценностно-волевой | игровое состояние |
| оценочный | результат игры |

Реализация игровых приемов и ситуаций в воспитательной работе имеет следующие особенности:

- дидактическая мишень ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;

- познавательная деятельность подчиняется правилам игры;

- материал употребляется в качестве средства игры;

- во внеклассные мероприятия вводятся элементы соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [10, с. 23].

Превосходство игры над другими средствами воспитания обнаруживается в том, что она способна обеспечить парную, групповую и коллективную форму работы, что позволяет каждому обучаемому максимально эффективно использовать время. Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях и психологическую устойчивость, снимает уровень тревожности, вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели. Исходя из этого, можно сказать, что игровая технология в обучении и воспитании нацелена на то, чтобы научить школьников осознавать мотивы своего учения, своего поведения в мире и в жизни, т. е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Но следует согласиться с С.Т. Занько [11, с. 34], который выделяет ряд требований различного характера к применению игр на уроках и во внеклассной деятельности. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка, в которой происходит игровое действие, должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Требования социально-психологического характера подразумевает создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность обучающихся к такого рода деятельности, включающая компетенцию участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание игры должно быть интересно и значимо для ее участников, а любое игровое действие должно опираться на знания, навыки и умения и обеспечивать возможность обучаемых принимать рациональные и эффективные решения, при этом критически оценивая себя и окружающих.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Благотворно влияние игр на формирование ответственного отношения к учебной деятельности: повышается требовательность к себе, развиваются личностные качества.

Основные требования к игре и условиям ее проведения:

1. Психологические требования: игра должна обладать релевантностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Так же, как и любая другая, игровая деятельность должна быть мотивирована, а обучающиеся должны испытывать потребность в ней.
2. Педагогические требования: применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения и воспитания, учитель должен определить цели игры в соответствии с задачами учебно-воспитательного процесса. Учебно-познавательные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение.
3. **Формы и методы работы в процессе активизации познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны**

История России, в частности, Великой Отечественной войны, – благодатный материал для воспитания гражданина-патриота.

Воспитание уважения и любви к России невозможно без воспитания уважения и любви к родному краю, тем более что история нашей земли наполнена героическим содержанием и примерами беззаветной преданности Родине, поэтому работу по воспитанию патриотизма провожу через игровые мероприятия, посвященные героическому прошлому волгоградской земли. С наибольшим интересом дети воспринимают конкурсы, проводимые в форме популярных телевизионных передач: «Поле чудес», «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером».

Одно из таких мероприятий – конкурс «Главная высота России», отлично воспринимаемый любой возрастной категорией школьников (Приложение 1).

Классному руководителю важно, создавая систему воспитательной работы, сделать досуговую деятельность школьников составной частью целого воспитательного процесса. Классный час в этой системе является традиционной формой внеурочных занятий с учениками, без которой немыслимо представить школьную жизнь, так как форма и тематика классных часов могут быть самыми разнообразными и при их подготовке можно решить целый комплекс общеобразовательных и воспитательных задач. Предлагаю разработку классного часа, проведение которого возможно в качестве мероприятия, приуроченного к памятным датам Сталинградской битвы (19 ноября – день контрнаступления, 2 февраля – день Победы советских войск в Сталинградской битве).

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Воспитательная работа, проводимая во внеурочное время, дополняет и углубляет воспитание, осуществляемое в процессе обучения.

В последние годы, по мере укрепления и развития школы, роста сети внешкольных учреждений разного типа, вся внеучебная воспитательная работа приобрела большой размах, она обогатилась новыми идеями, организационными формами, средствами и методами воспитания обучающихся.

Игра как одна из форм внеучебной воспитательной работы способствует обеспечению непрерывности и последовательности воспитательного процесса. Игра создает возможности для осуществления более тесной связи и общения между школьниками разных классов, встречающихся в условиях благоприятной эмоциональной обстановки, создающейся на основе общности интересов и духовных потребностей.

С понятием «игра» связаны не только свобода жизнепроявления, потребность в развлечении, в получении удовольствия, но и большой воспитательный и интеллектуальный потенциал, и все это лишено внешнего навязывания. Такие сущностные особенности игры роднят ее с досуговой деятельностью, но не тождественны ей.

Основное назначение игры – пробуждение или углубление у школьников интереса к различным областям знаний и видам деятельности, раскрытие и развитие их талантов и способностей, воспитание их общественной и познавательной активности.

Если говорить об игре применительно к данной теме, можно сделать вывод о том, что игра, игровые технологии играют огромную роль в повышении познавательного интереса обучающихся к истории Великой Отечественной войны.

Список использованной литературы

1. Кипа К.А., Загородняя Е.Г., Передериенко Г. А. и др. Разработка и реализация многофакторной модели патриотического воспитания учащихся в условиях сельской школы (из опыта экспериментальной деятельности): Учебно-методическое пособие. – Новосибирск: НИПКиПРО, 2008. – 80 с.
2. Ожегов С.И. и Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80000 слов и фразеологических выражений / Российская академия наук. Институт русского языка им. В.В. Виноградова. – М.: ООО «ИТИ Технологии», 2008. – 944 с.
3. Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2001-2005 годы» – http:// www.vrazvedka.ru/main/school/doc/post122.doc
4. Медведев Д.А. Выступление на заседании Президиума Государственного Совета в г. Рязани 22 апреля 2009 г. // Официальный сайт Президента РФ [http://president.kremlin.ru](http://president.kremlin.ru/)
5. Эльконин Д.Б. Психология игры – http://tulapsy.narod.ru/el1.htm
6. Петричук И.И. Еще раз об игре // Научно-теоретический журнал Педагогика. № 7, 2007.
7. М.К. Адикаева. Эволюция применения игровых технологий в отечественной педагогике. – [www.sgu.ru/files/nodes/13579/Adikaev.doc](http://www.sgu.ru/files/nodes/13579/Adikaev.doc)
8. Педагогические технологии: Учебное пособие / Авт.-сост. Т.П. Сальникова. – М.: ТЦ Сфера, 2008. – 128 с.
9. Горбич О.И. Игровые технологии / Методическая газета для учителей-словесников Русский язык. № 23, 2009. – 48 с.
10. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – 122 с.
11. Занько С. Т. Игра и учение / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюн-никова. В 2-х частях. – М.: « Логос», 1992. Ч. 1. – 125 с.

**Приложение 1**

**Сценарий конкурса**

**«ГЛАВНАЯ ВЫСОТА РОССИИ»**

Пояснительная записка

Цель проведения конкурса – способствовать воспитанию уважения к истории родного края.

Задачи:

1. Развитие интереса у обучающихся к изучению памятников и достопримечательностей Волгограда.
2. Ознакомление обучающихся с памятником-ансамблем на Мамаевом кургане.

Ожидаемый результат проведения данного конкурса – стремление школьников познакомиться с историей достопримечательностей и памятников, которых в Волгограде великое множество, ведь недаром кто-то из поэтов написал о нашем городе: «Здесь каждый камень – памятник героям».

Форма реализации поставленных целей и задач:

1. Конкурс «Звездный час».
2. Составление речи-прославления родного города.

Тематическое содержание конкурса – памятник-ансамбль на Мамаевом кургане, история его создания.

Результативность усвоения представленного материала должны показать следующие знания, умения, навыки учащихся:

1. Знание истории создания одного из величайших памятников Великой Отечественной войне на Мамаевом кургане.
2. Умение соотносить полученные знания и собственные представления о величии родного края через ознакомление с достопримечательностями и памятниками Волгограда.
3. Навык использовать приобретенные знания в повседневной жизни для осознания себя частью великой России.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

1. Компьютер, проектор, интерактивная доска.
2. Презентация.
3. Сигнальные карточки с цифрами от 1 до 6.
4. Поощрительные призы для финалистов.
5. Призы для награждения победителей конкурса.
6. Вырезанные из цветной бумаги звезды для подсчета баллов.

При подготовке к данному конкурсу я использовала различные путеводители по Волгограду и Мамаеву кургану, а также открытки с изображением достопримечательностей и памятников нашего города.

**Ход конкурсной программы**

**Слово учителя:**

Я рада приветствовать сегодня участников игры и гостей.

Наша игра, как любая другая, носит познавательный характер, поэтому, я думаю, сегодня вас ждут открытия – новые знания о родном крае.

В истории нашего города много славных дат и святых мест. Одно из таких – Мамаев курган, известный не только в нашей стране, но и во всем мире.

Почти 43 года прошло с тех пор, как на волгоградской земле был зажжён Вечный огонь. Это произошло 15 октября 1967 года, в день открытия памятника-ансамбля героям Сталинградской битвы на Мамаевом кургане.

«Высота 102» - так называли Мамаев курган в дни великого сражения. 200 дней и ночей длилась Сталинградская битва, и 140 из них Мамаев курган был самой горячей точкой. Над курганом бушевало море огня и едкого дыма, беспрерывно сыпались мины, разрывались бомбы.

Почернел, будто обуглился, курган. После войны его называли мёртвым: земля здесь густо перемешалась с железными осколками и кровью, и на ней долго ничего не росло.

А 15 октября 1967 года от братской могилы на площади Павших Борцов Герой Советского Союза Константин Недорубов и участник обороны Дома Павлова лейтенант Иван Афанасьев доставили на Мамаев курган факел, и в Зале Воинской славы был зажжён Вечный огонь, пламя которого осветило 7200 имён героев-защитников Сталинграда, высеченных на мозаичных знамёнах.

Итак, начинаем…

**Деление класса на 3 команды**

**Разминка**

***ПАМЯТНИКИ И ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ ВОЛГОГРАДА.***

*Задача:* по трём подсказкам (третья – изображение загаданного), которые появляются на экране поочередно, в случае затруднения обучающихся с ответом, назвать памятник или достопримечательность Волгограда.

АНГЕЛ

1. Это скульптура – одна из самых «молодых», но уже появилась традиция загадывать желание, стоя рядом с ней.
2. Она находится в одном из парков Ворошиловского района, который носит имя подростка-героя войны.

КАЗАНСКИЙ СОБОР

1. Ворошиловский район. В 1999 году это здание отметило своё 100-летие. Первоначально это была кладбищенская церковь, теперь о нём знают многие жители не только города, но и области.
2. Это здание носит имя иконы Божьей матери.

ШКОЛА № 48

1. Это здание построено в 1946 году «всем миром» по решению уличного комитета. Сейчас в нём расположен учебно-производственный комбинат.
2. Это учреждение переехало в новое здание в 1974 году. В нём почти круглый год царят радость и весёлый гам.

**Тур первый**

На экране – 6 фотографий с подписями:

1. Вводная композиция.
2. Скульптура «Стоять насмерть».
3. Фрагмент стен-руин.
4. Площадь Героев.
5. Зал Воинской славы.
6. Площадь Скорби. Скульптура «Скорбь матери».

Вопросы:

* Это было на подступах к заводу «Красный Октябрь». Моряк поднял бутылку с зажигательной смесью, прицелился ею в танк, но в этот момент вражеская пуля разбила бутылку. Все увидели, как горящим факелом поднялся герой над окопом и, держа в руках вторую бутылку, пошёл на немецкий танк. Это был Михаил Паникаха. На каком из фрагментов изображён его подвиг? **(№3).**
* Какая из этих композиций называется «Память поколений»? **(№ 1).**
* Рядом с какой скульптурой находится могила неизвестного солдата? **(№ 6).**
* Какая из скульптур расположена на Площади Героев? **(№ 4).**
* Тут звук людей и плач камней… К какому из представленных фрагментов относятся эти слова? **(№ 3).**
* Где расположена надпись: «Да, мы были простыми смертными, и мало кто уцелел из нас, но все мы выполнили свой патриотический долг перед священной Матерью-родиной»? **(№ 5).**
* Напротив этого фрагмента – стена, напоминающая развёрнутое знамя. Назовите этот фрагмент. **(№4).**
* К какой скульптуре ведёт аллея пирамидальных тополей? **(№ 2).**

**Тур второй**

На экране – по 3 варианта ответа на 6 вопросов:

1. Тополь, осина, берёза.
2. Вучетич, Новиков, Матросов.
3. Восточный, западный, северный.
4. Родимцев, Рокоссовский, Чуйков.
5. 73, 85, 96.
6. 31, 34, 37.

Каждая команда выбирает по 2 вопроса (называет цифру от 1 до 6), из предложенных вариантов выбирает нужный.

Вопросы:

1. Это дерево, растущее в мемориальном парке у подножия Мамаева кургана, воспето в известном стихотворении волгоградской поэтессы **(берёза).**
2. Главный скульптор памятника-ансамбля, народный художник СССР **(Вучетич).**
3. На каком склоне Мамаева кургана расположен памятник-ансамбль? (**восточный).**
4. Кто выступил военным консультантом при возведении памятника-ансамбля? **(Чуйков).**
5. Какова общая высота монумента «Родина-мать»? **(85)**.
6. Сколько гранитных надгробий установлено вдоль серпантинной дорожки по склону холма, которая ведёт к скульптуре Родины-матери? **(34)**.

**Тур третий**

***ЛОГИЧЕСКАЯ ЦЕПОЧКА***

На экране – 3 надписи:

1. Захоронение Маршала Советского Союза В.И.Чуйкова.
2. Капсула с обращением к потомкам.
3. Гранитные тумбы с землёй городов-героев.

Вопрос:

В таком ли хронологическом порядке происходили события, связанные с историей ансамбля на Мамаевом кургане? Если нет, укажите номера экранов, которые следует поменять местами **(1, 2).**

*Капсула с текстом обращения к потомкам заложена в стену на площади Героев в 1970 году. Чуйков умер и был похоронен на площади Скорби в 1982 году. Гранитные тумбы с землёй городов-героев установлены у подножия памятника-ансамбля в 1983 году.*

**Подсчитываются звезды-баллы, объявляется победитель.**

Последнее испытание для всех участников игры: прославить родной город. Для этого каждый должен охарактеризовать Волгоград одним словом, ответив на вопрос *КАКОЙ*?

Учитель благодарит всех участников и зрителей конкурса и объявляет о его завершении.

**Приложение 2**

Классный час

**«ГЕРОИ СТАЛИНГРАДСКОЙ БИТВЫ»**

**Пояснительная записка**

Возраст обучающихся – 11 лет (5 класс). Не случаен выбор формы классного часа для этого возраста – игра «Поле чудес», так как в игре ребенок лучше усвоит представленный материал; кроме того, если материал незнакомый, ребенку будет интересен сам процесс его познания.

Цель проведения данного классного часа – способствовать воспитанию патриотизма учащихся на примерах подвигов советских воинов, совершенных в дни Сталинградской битвы.

Задачи:

1. Ознакомление с героями Сталинградской битвы.
2. Развитие интереса учащихся к истории родного края.
3. Формирование умения выразить собственные представления о войне и отношение к ней через рисунок.

Ожидаемый результат проведения данного классного часа – уважительное отношение пятиклассников к историческим памятникам и названиям улиц родного города.

Формы и методы реализации поставленных целей и задач:

* 1. Проведение конкурса рисунков «Война глазами детей».

2. Слово учителя о дате 2 Февраля.

1. Обзор выставки книг.
2. Игра «Поле чудес».

Тематическое содержание классного часа – рассказ о подвигах участников Сталинградской битвы.

Результативность усвоения представленного материала должны показать следующие знания, умения, навыки учащихся:

* 1. Знание героев Сталинградской битвы, в честь которых названы улицы родного города и которым поставлены памятники.
  2. Умение соотносить полученные знания и собственные представления о героическом прошлом родного края в рисунках.
  3. Навык использовать приобретенные знания в повседневной жизни для осознания себя представителем героического русского народа.

Предварительная подготовка к классному часу включает:

1. Проведение в классе конкурса рисунков «Война глазами детей» для определения участников игры «Поле чудес».
2. Подбор книг для книжной выставки.

К подготовке классного часа рекомендуется привлечь учителя изобразительного искусства (для организации конкурса рисунков, определения его победителей и оформления выставки рисунков) и библиотекаря (для организации выставки книг).

Необходимое материально-техническое обеспечение:

1. Музыкальный центр, фонограммы:
   * песни «На Мамаевом кургане тишина» («плюс», муз. А.Пахмутовой – сл. В.Бокова), «Пусть всегда будет солнце» («минус», муз. А.Островского – сл. Л.Ошанина);
   * метроном;
   * заставка игры «Поле чудес».
2. Выставка книг, посвященная героям Сталинградской битвы.
3. Выставка рисунков детей «Война глазами детей».
4. Компьютер, проектор, экран (либо магнитная доска и карточки с буквами для составления слов).
5. Игровое поле, разделенное на секторы (вращающийся круг небольшого диаметра можно изготовить из картона).
6. Поощрительные призы для финалистов.
7. Грамота и призы (для финала и суперфинала) для награждения победителя игры.

При подготовке к данному классному часу я использовала следующие литературные источники (они же включены в выставку книг, представленную на классном часе):

1. Алексеев М.Н. Тетрадь, начатая под Сталинградом. – М.: «Детская литература», 1995.
2. Волгоград интернациональный: Сб. твор. работ волгогр. старшеклассников / Авт.-сост. О.С.Безбородова. – Волгоград: ГУ «Издатель», 2005.
3. Серия «Полководцы». – Волгоград: ГУ «Издатель», 2002.
4. Чуйков В.И. Сражение века. М.: Советская Россия, 1997.

**Ход классного часа**

1. **Слово учителя:**

Второе февраля 1943-го года… Эта дата навеки вписана в историю нашего города и страны.

В этот день шел последний бой, И солдаты прошли сквозь горнило. Всё, что знала история войн, Битва волжская заслонила. (В.Балабин)

Именно в этот день после двухсот дней и ночей безуспешного штурма города отборные гитлеровские части потерпели крушение. Остатки 330-тысячной группировки фашистов во главе с фельдмаршалом Паулюсом были взяты в плен. Вот что первого февраля писатель Вальтер Ульбрихт рассказал по радио немецкому народу о битве на Волге: «Я был в Сталинграде… Гитлер утверждал, что этот большой город на Волге занят германскими войсками. Это была ложь. Даже главное командование гитлеровских вооруженных сил вынуждено было согласиться с тем, что германские войска здесь окружены. В настоящее время этот «котел» ликвидирован».

Мы, наследники тех, кто, не дрогнув, победил смерть на волжском берегу, должны сохранить память о героическом прошлом нашего края.

Почтим минутой молчания память павших героев Сталинграда.

**Минута молчания (включается метроном, затем фонограмма песни «На Мамаевом кургане тишина» - 1 куплет).**

**Учитель:**

Именно о них, героях Сталинграда, рассказывают эти книги.

**Учитель коротко рассказывает о том, кому посвящены подобранные для выставки книги.**

1. **Игра «Поле чудес».**

**Звучит заставка «Поля чудес».**

Правила игры:

* В игре принимают участие три тройки – победители конкурса рисунков.
* Если в ходе игры выпал сектор «Приз», участник может сделать выбор – взять приз или продолжить игру.
* Победитель финала может согласиться или не согласиться на участие в суперфинале, поэтому желательно приготовить два приза – для финала и суперфинала.
* Грамота (с указанием набранных очков) вручается победителю финала вне зависимости от того, согласится ли он участвовать в суперигре.

***ЗАДАНИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ***

**Первая тройка**

Это было на подступах к заводу «Красный Октябрь». Моряк поднял бутылку с зажигательной смесью, прицелился ею в танк, но в этот момент вражеская пуля разбила бутылку.

Все увидели, как горящим факелом поднялся герой над окопом и, держа в руках вторую бутылку, пошел на немецкий танк.

Сейчас в Краснооктябрьском районе нашего города, на месте совершения подвига, стоит памятник этому герою. Назовите его фамилию.

**П А Н И К А Х А**

**Вторая тройка**

В Центральном районе нашего города на одном из домов висит мемориальная доска с надписью: «Здесь слились подвиг ратный и трудовой».

В дни Сталинградской битвы борьба за этот дом длилась почти два месяца, но советские воины так и не сдали его врагу. С тех пор этот дом называют домом командира, который руководил его обороной.

Назовите фамилию командира-героя.

**П А В Л О В**

**Третья тройка**

В середине декабря 1942 года совершил подвиг бронебойщик 98-й стрелковой дивизии. В одном из боев на его позицию устремились 5 вражеских танков. Боец меткими выстрелами уничтожил их все, но и сам был тяжело ранен. Истекая кровью, он подбил еще 3 танка, а девятый подорвал гранатой и погиб.

Назовите фамилию героя.

**К А П Л У Н О В**

**Финал**

Здесь загадана фамилия генерала армии, который воевал в Сталинграде и участвовал в разработке плана контрнаступления советских войск. Назовите его фамилию.

**Ж У К О В**

**Суперфинал**

15 сентября 1942 года шли ожесточенные бои за железнодорожный вокзал, здание которого несколько раз переходило из рук в руки. Потери были огромны как со стороны советских войск, так и со стороны немцев. О тяжелейших боях свидетельствует последнее донесение в штаб полка командира батальона 13-й гвардейской стрелковой дивизии: «Нас осталось девять. Все ранены. Драться будем до конца…».

Назовите фамилию этого командира-героя.

**Ф Е Д О С Е Е В**

**Игра заканчивается награждением победителя.**

1. **Слово учителя:**

Сегодня Вы познакомились лишь с пятью героями Сталинградской битвы. Их намного больше, и Ваш долг – знать и помнить фамилии людей, которые дрались там, где драться было уже невозможно, стояли там, где выстоять было немыслимо, и погибали за то, чтобы их дети, их народ, чтобы все народы мира не знали бы больше ужасов войны.

Я желаю вам, чтобы вы никогда не узнали, что такое война. Давайте все вместе исполним замечательную песню «Пусть всегда будет солнце».

**Звучит фонограмма песни «Пусть всегда будет солнце».**