**Министерство образования России**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

## «Гимназия № 3

**Центрального района Волгограда»**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

**Командная этапная игра**

**«Наука побеждать»,**

**посвященная Дню взятия Измаила**

**русской армией под командованием**

**А.В.Суворова**

**ПРЕДМЕТ: история и ОБЖ**

**Разработал:**

**Преподаватель истории и ОБЖ**

**МОУ гимназии №3 Ракитин П.А.**

**Волгоград 2015**

**Положение**

**командной этапной игры «Наука побеждать»,**

**посвященной 225-летию взятия Измаила русской армией под командованием А.В.Суворова**

1. **Актуальность**.

Российский народ имеет  славные исторические, боевые и созидательные традиции. Одной из таких традиций является боевой подвиг при защите Отечества. Во все века героизм, мужество воинов России, мощь и слава русского оружия были неотъемлемой частью величия Российского государства. Российская история даёт большой материал для патриотического воспитания, недаром в 1995 году был принят Федеральный закон, установивший дни славы русского оружия - дни воинской славы (победные дни) в ознаменование славных побед российских войск, которые сыграли решающую роль в истории России, и памятные даты в истории Отечества, связанные с важнейшими историческими событиями в жизни государства и общества. Эти даты перечислены и в учебниках ОБЖ. Среди них - [24 декабря - День взятия турецкой крепости Измаил русскими войсками под командованием А.В. Суворова (1790 год);](http://armyrus.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=20&Itemid=49)

1. **Цель и задачи игры.**

 Основная цель – формирование у обучающихся качеств патриотически-ориентированной личности, нацеленной на служение Отечеству.

Задачи:

1. мотивировать обучающихся к активному использованию электронных образовательных ресурсов
2. развить у обучающихся способности к творческой коммуникативной деятельности,
3. содействовать разъяснению сущности и значения Федерального Закона РФ «О днях воинской славы и памятных датах России»;
4. повысить у школьников интерес к службе в рядах Вооруженных Сил РФ;
5. углубить через межпредметные связи знания обучающихся по курсу ОБЖ и истории.
6. **Участники игры.**

Команды обучающихся 7-11-х классов в составе 8 человек, из этого состава участники игры выбирают капитана.

1. **Порядок проведения игры**

Игра проводится с **10 по 24 декабря.**

**Старт игры** даётся 10 декабря на торжественном мероприятии (с использованием фрагментов видео-фильмов о Суворова) в актовом зале в присутствии команд всех 7-11 классов гимназии. Две недели даётся на подготовку презентаций, сборников крылатых выражений и других домашних заданий к игре.

**24 декабря** проводится непосредственно **игра по этапам,** подводятся итоги, и происходит награждение победителей ценными призами в актовом зале гимназии.

Игра состоит из 7-ми этапов.

Общий результат команды формируется как сумма занятых мест на каждом этапе, победитель определяется по наибольшей сумме, при равенстве баллов и занятых мест, учет идет в пользу команд.

Судейство на этапах и общее руководство проведением викторины обеспечивается жюри и сотрудниками гимназии.

Определение победителей проводится в рамках каждой параллели классов.

Определяются: команда - победитель всей игры и лучшие команды на этапах.

1. **Этапы игры:**
2. «Наука побеждать» А.В.Суворова, конкурс сборников крылатых выражений , участники получают по 1 баллу за каждое правильное выражение и до 10 баллов за оформление;
3. Образ А.В.Суворова и взятие Измаила в живописи, участники получают по 1 баллу за каждый правильный ответ;
4. Образ А.В.Суворова и взятие Измаила в художественной литературе, поэзии и музыке, участники получают по 1 баллу за каждый правильный ответ;
5. Русский военный мундир суворовских времен, участники получают по 1 баллу за каждый правильно подобранный элемент мундира и амуниции;
6. личность А.В.Суворова и его вклад в военное искусство, его роль в истории , участники получают по 1 баллу за каждый правильный ответ;
7. Штурм Измаила – славная победа русского оружия, участники получают по 1 баллу за каждый правильный ответ;
8. Конкурс презентаций: «Наука побеждать в нашей жизни» (актовый зал), где участники могут получить до 50 баллов.
9. **Состав жюри игры:**

- заместитель директора по ВР;

- преподаватель-организатор ОБЖ

* учителя истории
* учителя русского языка и литературы;
* учителя музыки;
* учителя изобразительного искусства;

**Литература http://www.deti.spb.ru/glory\_days/24\_dec/**

**Видео http://www.vesti.ru/videos?vid=254394**

 **http://mordikov.fatal.ru/suvorov\_video2.html**

**http://record-films-rusich-vvm.blogspot.com/2008/02/blog-post\_14.html**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_http://film.arjlover.net/info/suvorov.avi.html**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_http://www.1-film-online.com/?p=5461**

**Карта «Штурм Измаила»** [**http://pretich2005.narod.ru/map-war/russ-war/izmail.htm**](http://pretich2005.narod.ru/map-war/russ-war/izmail.htm)