



Майорова Наталья Егоровна-
заместитель директора по УМР
МБОУ СОШ №76.

Почетный работник общего
образования Российской Федерации,
образование высшее, стаж работы 50
лет, высшая квалификационная
категория.

Автор инновационных проектов:

- ✓ «Непрерывное экологическое образование школьников через семью, школу, социум» (МЭП -2005),
- ✓ «Сетевое взаимодействие

образовательных организаций города Краснодара по проблеме героико- патриотического воспитания школьников» (МИП-2019).

Имеет публикации:

- научно-практический журнал «Современное Образование» №1, 2017г. Краснодар. Экоинвест, 2017.Статья «Школьный музей боевой славы» с.38;
- коллективная монография «Исследовательское образование – образование через науку» - Краснодар: Экоинвест, 2019. - 108с. ISBN 978-5-94215-501-8: «Системный подход в исследовательских проектах в соответствии с ФГОС», с.60.;
- профессиональная газета «Панорама образования»: «Живи лес!» №17 2012г., «Золотой фонд школы» №8 2013г. «История нашей школы» и др.

Автор интеллектуальной квест-игры для учащихся 8 классов школ города Краснодара «Мы - наследники Победы!».

Данное методическое пособие поможет учителям школ города в организации внеурочной деятельности по героико-патриотическому воспитанию школьников.

Стороженко Н.О. директор МБОУ СОШ №76.

Департамент образования администрации муниципального
образования город Краснодар
Краснодарский научно – методический центр

Квест - игра (8 классы)

«Мы - наследники Победы!»



«Сетевое взаимодействие образовательных организаций
города Краснодара по проблеме
героико-патриотического воспитания школьников»

Краснодар

2020

Методическое пособие для проведения интеллектуальной квест - игры для учащихся 8 классов. Разработано в рамках муниципальной инновационной площадки «Сетевое взаимодействие образовательных организаций города Краснодара по проблеме героико-патриотического воспитания школьников».

Авторы муниципальной инновационной площадки «Сетевое взаимодействие образовательных организаций города Краснодара по проблеме героико-патриотического воспитания школьников»:

Стороженко Н.О. – директор МБОУ СОШ № 76;

Майорова Н.Е. - заместитель директора по УМР СОШ №76.

Научный руководитель – Харченко С.В.; доктор экономических наук, профессор, учитель истории МБОУ СОШ № 76.

Автор интеллектуальной квест - игры для учащихся 8 классов «Мы- наследники Победы!»:

Майорова Н.Е. – заместитель директора по УМР МБОУ СОШ №76.

Соавторы: **Зубова Н.В., Шишов А.Л.**-учителя истории;

Голикова Н.Г.- педагог- психолог;

Бабанияз А.В.- учитель физической культуры;

Кулагин А.Н.- преподаватель- организатор ОБЖ;

Баладыга В.Л., Зимина А.А.- учителя русского языка;

Краснодар, 2020



**ХРАНИМ В СЕРДЦАХ
ВЕЛИКУЮ ПОБЕДУ!**

Содержание

Актуальность

Цели квест-игры

Формирование УУД

Методические рекомендации

Этапы реализации проекта квест-игры

Ожидаемые результаты

Ход квест-игры по этапам

Задания на заочный тур (приложение 1)

Образец заявки на участие в квест-игре (приложение 2)

Актуальность

На современном этапе развития российского общества вопрос патриотического воспитания является одним из приоритетных направлений государственной образовательной политики в области воспитания подрастающего поколения, подтверждением этого является совершенствование организации патриотического воспитания в образовательных организациях, увеличение количества мероприятий патриотической направленности, усиление тенденций понимания российского патриотизма как духовного ориентира и важнейшего ресурса развития современного российского общества.

Необходимость этого решения отражается в нормативно-правовых документах: это закон РФ «Об образовании в Российской Федерации», концепция духовно-нравственного воспитания личности гражданина России, Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан РФ на 2016-2020 годы», ФГОС всех уровней образования.

Образовательно-интеллектуальная квест – игра - это современная новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которых дети полностью погружаются в происходящее, получают положительный заряд эмоций и активно включаются в деятельность. Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, раскрыть свои способности, но и помогает развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплочения играющих во время игры.

Предлагаем провести игру между командами учащихся 8 классов разных школ ив 2 этапа: заочный и очный (для 10 команд, победителей очного этапа).

Квест-игра позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и расширить рамки образовательного пространства. Она даёт возможность объединить общей темой героико-патриотического воспитания команды школ, увлечь и заинтересовать происходящими событиями.

Квест-игра является эффективным средством повышения интеллектуального развития, мотивационной готовности к познанию и исследованию. Эта форма работы построена на коммуникативном взаимодействии между командами участников и между игроками.

Цель проекта: формирование у обучающихся гражданско-патриотического сознания, развитие чувства сопричастности к судьбе Отечества;

- сохранение и развитие чувства гордости за свою Родину;
- знакомство с героическим прошлым казаков-героев 4-го Гвардейского Кубанского Казачьего Кавалерийского корпуса;
- организация взаимодействия команд общеобразовательных организаций города Краснодара по проблеме героико-патриотического воспитания школьников;
- объединение усилий совместного патриотического движения школ города Краснодара.

Формирование УУД:

Коммуникативные:

- формировать навыки учебного сотрудничества в ходе индивидуальной и групповой работы;
- учить распределять функции и роли в совместной деятельности.

Регулятивные:

- проходить маршрут по этапам игры, преодолевая сомнения и препятствия, выполняя поставленные задачи;
- преодолевать затруднения через активное включение в новые виды деятельности и учиться организовывать сотрудничество между членами команд при проведении работы по выполнению сложных заданий героико- патриотической направленности;

Познавательные:

- осуществлять поиск необходимой информации по заданной теме и эффективно использовать её;
- учить находить и узнавать интересные факты о ратных подвигах казаков- героев 4-го ГКККк;

Методические рекомендации

Особенности развития России в последние десятилетия привели к реальной необходимости качественного улучшения патриотического воспитания молодого поколения российских школьников. Героико-патриотическое воспитание молодежи на примерах ратных и трудовых подвигов советского народа в годы Великой Отечественной войны, сохранения для будущих поколений бесценных свидетельств героизма советских людей. Патриотическое воспитание становится более актуальным и эффективным, если опирается на роль музеев в военно-патриотическом воспитании молодежи. Музейная среда и музейный предмет обладают большими возможностями эмоционального воздействия в нравственном воспитании. Необходимо побудить историческое сознание через формирование ценностного отношения к историческим образам, мировоззрению человека, отношения человека к обществу, другим людям.

Историю от истоков до сегодняшних дней легендарного 4-го Гвардейского Кубанского Казачьего Кавалерийского корпуса хранит школьный музей боевой славы МБОУ СОШ №76 станицы Елизаветинской.

Мы бережно храним, помним и рассказываем подрастающему поколению, что в борьбе за спасение Родины, за её честь и счастье мужественно, сознательно и самоотверженно отдали свои замечательные жизни многие тысячи казаков. Скорбные обелиски на братских казачьих могилах длинной чередой тянутся по следам отгремевших яростных боёв, напоминая о страшной цене, которой оплачена наша Победа, со слезами на глазах и с великой гордостью за своих героических сынов нынешние россияне отдают низкий, благодарный поклон их светлой памяти.

Педагогический коллектив ведёт большую героико-патриотическую и просветительскую работу среди учащихся и

станичников, чтобы слава и любовь народная к 4-му Гвардейскому Кубанскому Казачьему Кавалерийскому корпусу жила и сохранялась в сердцах кубанцев! Проводя экскурсии в школьном музее боевой славы, юные экскурсоводы выражают глубокую признательность участникам боёв и походов корпуса, казакам-ветеранам, призывая молодёжь Кубани свято чтить подвиги отцов и делать всё, чтобы быть их достойными потомками.

За долгие годы поисковыми группами учащихся под руководством учителей школы собрано для музея большое количество экспонатов и материалов о боевом пути корпуса, воспоминания ветеранов Великой Отечественной войны, фотографий и писем военного времени, а также материалов и фотографий традиционных встреч ветеранов в школьном музее.

Накануне 75-летия Великой Победы в рамках реализации плана работы МИП МБОУ СОШ № 76 по теме: «Сетевое взаимодействие образовательных организаций города Краснодара по проблеме героико-патриотического воспитания школьников» разработан данный проект интеллектуальной квест - игры «Мы – наследники Победы!», дающий возможность школьникам разных общеобразовательных организаций объединить свои усилия по интересующему их направлению работы.

Квест - игра проводится среди учащихся 8 классов разных школ, команды состоят из 5 человек.

Квест – игра проводится в 2 тура: заочный и очный. Положение о проведении квест – игры определяет цели и задачи, порядок организации и проведения квест - игры в муниципальном образовании город Краснодар, её организационное, методическое обеспечение, сроки проведения, осуществление общего руководства, награждение участников. Приказом назначается состав жюри, утверждаются задания первого заочного тура квест - игры (приложение №1) и образец оформления заявки на участие в квест – игре (приложение № 2).

Очный этап квест - игры проводится на 7 этапах: каждая команда получает пакет с определенным маршрутом и выполняет задания в соответствии своему маршруту.

В результате выполнения заданий на каждом этапе команда получает ПРОДУКТ:

- 1 этап – пазл карты «Боевой путь ГКККк»;
- 2 этап – схема создания проекта о герое Великой Отечественной войны;
- 3 этап- расшифрованные пословицы о войне, героизме;
- 4 этап- медаль 1,2,3 степени, в зависимости от правильности ответа;
- 5 этап – ход на шахматном поле, решающий поединок между черными и белыми фигурами;
- 6 этап - Георгиевская лента со звездами, каждая звезда - правильный ответ;
- 7 этап – нотный стан с музыкальным ключом и баллами, которые получила команда на этапе.

Все 7 продуктов каждая команда прикрепляет на свой информационный боевой листок (вестник). В результате квест - игры получается большой продукт, состоящий из всех боевых вестников. Создание ПРОДУКТА- наглядное сравнение результатов прохождения этапов игры зарождаёт в членах команды азарт, желание победить и стремление сплотиться для достижения цели. Побеждает сильнейший, тот, кто набрал наибольшее количество баллов на всех этапах квест-игры.

Участники проекта:

- представители МКУ КНМЦ;
- представители администрации станицы Елизаветинской;
- учащиеся и учителя школ города Краснодара;
- учащиеся КДШИ №2;
- атаман станичного казачьего общества «Елизаветин курень»;
- Отец Георгий, настоятель Свято-Покровского Храма станицы Елизаветинской;

Этапы реализации проекта:

- 1 этап – подготовительный** **декабрь 2019 года**
- 2 этап – практический** **январь-февраль 2020 года**
- 3 этап - итоговый (обобщающий)** **февраль 2020 года**

1 этап - подготовительный

- изучить информацию по проблеме в сети Интернет, справочниках, энциклопедиях, дополнительной литературе;
- разработать положение о проведении квест - игры;
- определить цели, задачи, порядок организации и проведения квест - игры, её организационное, методическое обеспечение, сроки проведения, осуществление общего руководства, порядок награждения участников;
- назначить состав жюри, оргкомитета и творческой группы по разработке заданий на этапах;
- продумать задания первого заочного тура квест - игры, требования к оформлению заявки на участие в квест – игре;
- разослать положение о квест-игре и задания заочного тура в школы города Краснодара;
- провести классные мероприятия, посвящённые теме «75-летие Великой Победы»;
- провести экскурсии в музей боевой славы 4-го Гвардейского Кубанского Казачьего Кавалерийского корпуса;

2 этап - практический

- утвердить проект на педагогическом совете;
- произвести планирование работы в соответствии с этапами проекта;
- осуществить поиск и подбор материалов для реализации проекта на этапах квест-игры;
- организовать проверку заочного тура квест – игры;
- разослать приглашения на очный тур всем победителям заочного тура квест-игры;
- составить презентации по вопросу героико - патриотического воспитания;

- разработать сценарий проведения мероприятия;
- подобрать песни и музыку для музыкального сопровождения мероприятия;
- подобрать фотографии, интересные факты для сценария мероприятия и оформить их в презентации;
- подобрать песни военных лет и разучить слова с учениками;
- собрать рисунки и стенгазеты о Великой Отечественной войне для оформления фотозоны и рекреации;
- оформить актовый зал и кабинеты для проведения квест - игры;
- задействовать учащихся детской школы искусств (КДШИ №2) для проведения театрализованной части проекта.
- изготовление информационно-боевого вестника для всех приглашенных команд;
- использование песен, подобранных для музыкального сопровождения мероприятия;
- подготовить грамоты для награждения команд по результатам работы на этапах и Дипломы для награждения победителей и призеров;

3 этап - итоговый (обобщающий)

- анализ, обобщение и подведение итогов реализации проекта;
- оформление и описание результатов реализации проекта и соотнесение результатов с поставленными целями и задачами, и ожидаемыми результатами;
- подготовка материалов для трансляции опыта по проведению квест - игры (статья в профессиональную газету «Панорама образования». Заявка на участие в Краснодарском фестивале педагогических инициатив «Новые идеи-новой школе», оформление материалов для размещения на сайте школы и сайте МКУ КНМЦ;

Ожидаемые результаты:

- создание сети ОО, заинтересованных в развитии патриотического движения в городе Краснодаре, посредством объединения школьников через участие в квест - игре;

- координация деятельности и объединение усилий ОО г Краснодара по воспитанию у молодежи чувства патриотизма и любви к Родине на основе исторических ценностей, продолжение патриотических традиций, обеспечение их преемственности.





Ход квест-игры по этапам

Этап 1: Виртуальная экскурсия в прошлое

Задание №1. «Казачья слава»

Каждый человек хранит в памяти какой – то момент своей жизни, который кажется ему вторым рождением, переломом его во всей его дальнейшей судьбе. Великая Отечественная война – особая дата в судьбе целого народа.

О Великой Отечественной войне и её участниках пишут книги, слагают песни, снимают фильмы, сочиняют стихи. Главное, что помнят об этих людях и событиях.

Давайте и мы вспомним о героическом прошлом 4 -го Гвардейского Кубанского Казачьего Кавалерийского корпуса»

Задачи:

Собрать пазл из фрагментов карты: «Боевой путь 4-го Гвардейского Кубанского Казачьего Кавалерийского корпуса».

Критерии оценки:

- работа в команде;
- скорость выполнения задания;
- организованность и целеустремленность каждого члена команды;
- знание основных маршрутов и городов боевой славы 4-го

ГКККк. Время на задание 5 мин. За правильно выполненное задание команда получает 5 баллов.

Задание №2. «Без прошлого нет будущего!»

В заочном задании было предложено подготовить обращение к Неизвестному солдату, участнику Великой отечественной войны и эмоциональное чтение данного обращения одним из членов команды.

Есть такие люди, говоря о которых, в сердце каждого человека просыпается чувство гордости, благодарности и безмерного уважения – это ветераны. Они героически защищали нашу Родину, освобождая захваченные в плен города и безжалостно давая отпор врагам. Большинство из этих великих людей уже давно нет с нами, но события тех страшных времен до сих пор хранятся в памяти миллионов людей, чьи семьи коснулась эта трагедия.

И хотя много лет прошло, до сих пор – никто не забыт, ничто не забыто, мы помним, мы гордимся их подвигом!

Мы предлагали написать Неизвестному солдату письмо...

И это очень сложное задание.

Но намного сложнее будет его прочитать выразительно и эмоционально одному из участников команды.

Задача:

Более подготовленному участнику команды прочитать данное письмо(обращение).

Критерии оценки:

- грамотная речь;
- динамика, выражаемая в ударениях и паузах;
- мелодика, выражаемая в звучании голоса;
- эмоциональная окраска речи, определяющая характер.

Время: 5 мин. За наиболее выразительное и эмоциональное чтение обращения команда получает 5 баллов.

Этап 2: Зажги цепь проекта

Цели этапа:

1. Развитие групповых и коммуникативных навыков.
2. Формирование умения концентрироваться, обобщать и выделять главное.
3. Развитие логического мышления.

Вопросы этапа:

Технология составления проекта.
Вам необходимо подумать, как правильно и последовательно расположить основные этапы проекта для его создания. Необходимо выбрать 8 основных и последовательно их распределить.

Все ответы:

Список используемой литературы.
Выбор технических средств.
Задачи.
Актуальность.
Формы и методы реализации проекта.
Сроки реализации.
Ожидаемые результаты.
Направление и виды деятельности.
Изучение литературы.
Выбор участников проекта.
Цели
Гипотеза.
Привлечение спонсоров
Злободневность проекта.
Отчет проекта
Домысел проекта
Постулат проекта

Правильные ответы:

Гипотеза
Цели
Задачи
Актуальность.
Сроки реализации
Формы и методы реализации проекта.
Ожидаемые результаты
Список используемой литературы.

Какие качества личности необходимо иметь исследователю, создателю проекта? Необходимо выбрать 5 основных.

Все ответы:

Ответственность.
Доброжелательность.
Целеустремленность.
Трудолюбие.

Аккуратность.
Внимательность.
Любознательность.
Вежливость.
Самостоятельность.
Откровенность.
Увлечённость.
Бесстрашие.
Активность.
Чуткость.
Решительность.

Правильные ответы:

Любознательность	Пытливость ума, склонность к приобретению новых знаний
Увлечённость	Умение целиком отдаваться какому-либо делу
Внимательность	Сосредоточенность на выполняемой деятельности
Целеустремленность	Наличие ясной цели, стремление её достичь
Трудолюбие	Любовь к труду, общественно-полезной деятельности, требующей напряжения

Оценочная система:

При правильном ответе, совпадающим с мнением экспертов-координаторов, команде ставится 5 баллов. При несовпадении: 1-2 ошибки – 4 балла, при 3-4 ошибках- 3 балла.



Этап 3: На привале

Цели и задачи:

- воспитание у учащихся гражданско-патриотического сознания, развитие чувства сопричастности к судьбе Отечества;
- умение организовывать учебное сотрудничество формами осознанного и доброжелательного отношения друг к другу;
- умения создавать и применять знаки и символы для решения поисковых задач;
- формировать готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать взаимопонимания;
- применять способы решения проблем творческого и поискового характера.

Первый привал.

Конкурс «Солдат – грамотей»

Вставить пропущенные буквы:

каждый участник выбирает билет с 3 словарными словами.

Количество билетов зависит от количества членов команды.

Каждое правильно написанное слово - 1 балл:

П...триот

Б...тарея

Арти....ерист

Кава....ерист

Пр...сяга

Тр...ншея

Д...сантник

П...гр...ничник

Адм...рал

Г...нерал

С...ржант

Параш...тист

К...н...нада

Р...зве...чик

Пул...мё...чик

Ответы:

Патриот, батарея, артиллерист.

Кавалерист, присяга, траншея.

Десантник, пограничник, адмирал.

Генерал, сержант, парашютист.

Канонада, разведчик, пулеметчик.



Второй привал.

Конкурс «Шифровальщик»

Команде предлагается расшифровать пословицу максимум – 3 балла, учитывается время.

Готовая пословица выдается на руки командиру

Шифр:

А Б В Г Д Е Ё Ж З И К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы
Э Ю Я

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30 31

ПОСЛОВИЦЫ:

- 1). (10,15,5,10,14,3,16,15,12,6,3,15,10,14)
- 2). (19,31,8,6,12,15 ,3 20,24,6,14,27,6,12,6,4,11,15 3,2,15,30)
- 3). (9,1,11,17,1,10, 18,3,15,10, 14,1.18,13,6,17,19,27,18,198,15,10)
- 4). (19,31,8,6,12,15,3,20,24,6,14,27,6,12,6,4,14,3,2,15,30)
- 5). (3,15,10,14,6,13,10,17,14,6,16.15.2.6,5,10,19,27)
- 6). (2,6,9,18,13,6.12,15.18,19,10,14,6,3,.15,9,27,13,7,26,17,11,17,6,
16,15.18,т,10)
- 7). (5,1,12,16,17,10,18,31,4,20,14,1,9,1,5,14,10,25,1.4,20)

Ответы

- 1). И один в поле воин
- 2). Тяжело в ученье – легко в бою
- 3). За край свой насмерть стой
- 4). Тяжело в ученье – легко в бою
- 5). Войне мир не победить
- 6). Без смелости не возьмёшь крепости
- 7). Дал присягу – назад ни шагу!

Третий привал

Конкурс «Импровизация»

Команде предлагается подготовить инсценировку фрагмента поэмы А.Твардовского «Василий Теркин» (атрибуты: пилотки, бинокль, автоматы) выразительное чтение:

Автор:

То ли снится, то ли мнится,
Показалось что невесть,
То ли иней на ресницах,
То ли вправду что-то есть?
Видят маленькая точка
Показалась вдалеке:
То ли чурка, то ли бочка
Проплывает по реке?

Первый боец:

-Нет, не чурка и не бочка –
Просто глазу маята.

Второй боец:

-Не пловец ли одиночка?

Первый боец:

-Шутишь, брат, Вода не та!

Третий боец:

-Да, вода...Помыслить страшно.
Даже рыбам холодна.

Второй боец:

-Не из наших ли вчерашних
Поднялся какой со дна?

Автор:

Оба разом присмирели.

И сказал один боец:

Третий боец:

-Нет, он выплыл бы в шинели,
С полной выкладкой, мертвец.

Первый боец (смотрит в бинокль):

-Нет, живой, без гимнастерки.

Второй боец:

-А не фриц? Не к нам ли в тыл?

Третий боец:

-Нет. А может, это Тёркин?

Четвертый боец:

--Стой, ребята, не соваться.

Толку нет спускать понтон.

Первый боец:

Разрешите попытаться?

Второй боец:

-Что пытаться? Братцы, -он!

Автор:

И, у заберегов корку
Ледяную обломав,
Он как он, Василий Теркин,
Встал живой, - добрался вплавь.

Этап 4 Готовность №1

Цель:

обобщение и систематизация знаний, обучающихся по безопасности в чрезвычайных ситуациях, закрепление навыков владения оружием.

Задачи:

- закрепление навыков и умений, полученных в процессе обучения на уроках ОБЖ;
- развитие мышления, способности быстро ориентироваться в предложенных ситуациях.
- воспитание готовности к действию в любых чрезвычайных ситуациях.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Игровые упражнения;
3. Теоретические знания

Личностные УУД:

Воспитывать готовность и способность учащихся к саморазвитию, формирование мотивации к учению и познанию.

Познавательные УУД:

Умение добывать новые знания, способность применять свой

жизненный опыт и полученную информацию во время игры.
Умение перерабатывать полученную информацию:
делать выводы в результате групповой работы всей команды.

Коммуникативные УУД:

Привитие учащимся умения взаимодействовать друг с другом в группе, повышать уровень личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка.

Умение принимать решения, руководить процессом игры, оценивать действия товарищей, членов группы.

Оборудование: предоставленные кабинеты, карточки с заданиями в конвертах, маршрутные листы, ручки, карандаши, листы (блокноты), часы (секундомер, таймер), объемно-массовая модель АК, противогазы, средства оказания первой медицинской помощи, набор дорожных знаков ПДД.

Оценивание

Задания оцениваются 2 баллами (2 балла – правильно выполненное задание с соблюдением норматива, 1 балл – выполненное с ошибками или без соблюдения норматива, 0 баллов – не выполнено).



Задания

1. Оружием владеешь – врага одолеешь.

Выполнение норматива по неполной разборке и сборке автомата Калашникова. Условия выполнения: соблюдая порядок,

произвести неполную разборку и сборку автомата Калашникова, время выполнения 45 секунд.

2. Умелый боец – везде молодец

Противогазы в походном положении, в сумке на боку. Неожиданно подается команда: «Газы». Обучаемые задерживают дыхание, достают противогазы из сумки, надевают их и делают выдох. Время отсчитывается от подачи команды до выдоха. Время выполнения упражнения – 11 секунд.

3. Первая помощь

Задание: из набора предметов оказания первой медицинской помощи (йод, зеленка, жгут, лейкопластырь, бинт, пинцет, термометр, перекись водорода) необходимо выбрать:

Используемые для обработки ран.

Необходимые для остановки кровотечения.

Используется для извлечения инородных тел.

Применяется для фиксации повязки.

Им можно заклеить рану.

Прибор для измерения температуры.

Оценка упражнения: все правильно – 2 балла, одна ошибка – 1 балл, 2 и более ошибок – 0 баллов.

4. Безопасность прежде всего!

Задание: Необходимо к каждому из десяти предложенных дорожных знаков (Правила дорожного движения) подобрать соответствующее ему название из предложенных.

Оценка задания: все правильно – 2 балла, одна ошибка – 1 балл, 2 и более ошибок – 0 баллов.

По итогам прохождения четырех заданий данного этапа каждая из команд получает от 0 до 8 баллов.

Команды, заработавшие 7-8 баллов, получают знак отличия I степени, 5-6 баллов – знак отличия II степени, 0-4 баллов – знак отличия III степени.

Этап 5: Битва умов

Цель:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством интеллектуальной игры в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитание потребности в здоровом образе жизни.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия

Личностные УУД

способность учащихся к саморазвитию,
формирование мотивации к учению и познанию.

Познавательные УУД:

Умение добывать новые знания, находить ответы на вопросы, применять свой жизненный опыт и полученную информацию во время игры.

Умение перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате групповой работы всей команды.

Коммуникативные УУД:

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка.

Умение принимать решения, руководить процессом игры, оценивать действия товарищей, членов группы.

Оценивание. Задания с 1-9 оцениваются 1 баллом. 10 задание оценивается 2 балла.

Задания

1.История шахмат

Если вы всерьез решили увлечься шахматами, вам необходимо знать историю этой древней игры, которая стала олимпийским видом спорта.

2. Как ходит король?

- 1.передвигается на одну клетку, но в любом направлении.
- 2.перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.
- 3.ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной его особенностью является то, что он может перепрыгивать через любые препятствия, что непозволительно даже ферзю.



3. Как ходит слон?

1.передвигается на одну клетку, но в любом направлении. Это необходимо для того, чтобы не допустить мата после получения шаха от соперника.

2.перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.

3.движется по диагонали на любое количество клеток.

4. Как ходит ферзь?

1.может перепрыгивать через любые препятствия.

2.передвигается на одну клетку, но в любом направлении.

3. Перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.

5. Как ходит пешка?

1. ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной особенностью является то, что может перепрыгивать через любые препятствия, что непозволительно даже ферзю.

2. Может двигаться по прямой, по вертикали или горизонтали - то есть либо вперед, либо назад, но на любое количество клеток.

3.На одну, максимум – на 2 клетки и только вперед. Представителей армии противника они атакуют исключительно по диагонали.

6.Если пешка достигнет противоположного края доски, она получает право на превращение – стать(?):

1.конем,

2.слоном,

3.ладьей

4.ферзем,

5.конем, слоном, ладьей или ферзем, и получить больше возможностей для передвижения.

7. Ценность фигур

Ферзь –

2 очка

9 очков;

1 очко;

Ладья –

5 очков;

4 очка

3 очка;

Пешка -

5 очков;

3 очка;

1 очко.

Конь -

3 очка;

4 очков;

5 очков;

8. Особый ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и затем ладьи на соседнюю с королём клетку по другую сторону от короля, называется:

А. Рокировка;

Б. Взятия на проходе;

В. Признания ничьи;

Г. Шаха и мата.

9. Специальный ход пешки, при котором она берёт пешку противника, перемещённую с начальной позиции сразу на два поля. Но под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею.

Первая пешка завершает взятие именно на этом, пересечённом поле, как если бы пешка противника переместилась лишь на одно поле.

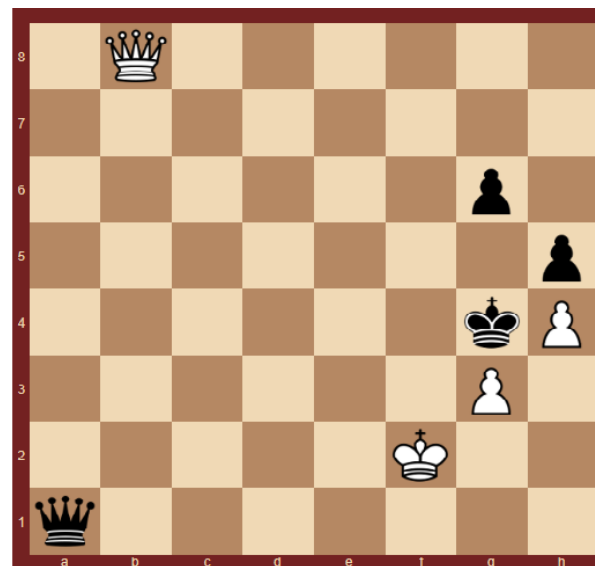
А. Рокировка;

Б. Взятия на проходе;

В. Признания ничьи;

Г. Шаха и мата

10. Мат в один ход. Ход белых.



Этап 6: Храним в сердцах Великую Победу (викторина)

Цели и задачи:

- бережное отношение к исторической памяти о событиях Великой отечественной войны;

- воспитание у молодёжи гражданственности и патриотизма, чувства гордости за историческое и боевое прошлое Родины;

- формирование готовности и умения вести диалог с другими людьми и достигать взаимопонимания;

- научить школьников применять способы решения проблем творческого и поискового характера.

Критерии оценивания Задание 1, 2, 3, 5 - по 1 баллу за каждый правильный ответ (максимально 5 баллов за каждое задание)

Критерии оценивания Задание 4, за каждый правильно названный город 1 балл (максимально 16 баллов)

Самый высокий балл - 36 баллов;

Каждой команде вручается Георгиевская лента со звездами (максимальное количество звезд - 5; Звезда дается за максимум полученных баллов за каждое задание.

Задание 1.

«Военная техника, авторы-конструкторы периода Великой Отечественной войны»

14 июля 1941 года под городом Оршей по наступающим фашистским войскам впервые нанесла удар батарея реактивных

минометов. Как ласково называли установку реактивной артиллерии?

Кто был генеральным конструктором знаменитого танка Т-34?

Назовите фамилию конструктора штурмовика ИЛ- 2?

Какую технику разрабатывало конструкторское бюро под руководством Яковлева Александра Сергеевича?

Автомат какого конструктора был принят на вооружение в 1949 году в Советском союзе?

Ответы

Катюша

Кошкин

Илюшин

Истребитель «Як»

Калашников

Задание 2.

«Исторические места»

Крепость, построенная в 1833-38 годах, героически оборонялась в 1941 году с 22 июня до 20-х чисел июля. Назовите эту крепость.

Этот город называли «вратами Москвы». Здесь. Немецкая «военная машина» впервые затормозила, встретив серьёзное сопротивление. Назовите этот город.

В годы Великой Отечественной войны 28 бойцов И.В. Панфилова отразили несколько танковых атак фашистов (18 вражеских танков). Почти все погибли, но врага не пропустили. Какой город защищали герои-панфиловцы?

«Дорога жизни» - единственная военно-стратегическая транспортная магистраль, которая соединяла блокадный Ленинград с Большой землей. По какому озеру она проходила?

58 суток сержант Павлов и его бойцы (24 война 6 национальностей) отбивали атаки вражеской пехоты, танков и самолётов, ведя оборону в одном из домов города.

каком городе находится этот «Дом солдатской славы», знаменитый дом Павлова?

Ответы

Брестская крепость

Смоленск

Москва

Ладожское

Сталинград (Волгоград)



Задание 3

«Исторические события и сражения Великой Отечественной войны»

Какое сражение положило начало коренному перелому в ходе Великой Отечественной войны?

Какой город России в годы Великой Отечественной войны выдержал 900-дневную осаду (блокаду) немецких войск?

В ходе какой битвы Великой Отечественной войны шли бои за Мамаев курган?

Как назывался план нападения фашистской Германии на СССР в 1941?

Период проведения Берлинской операции.

Ответы

Сталинградская битва, Курская дуга.

Ленинград

Сталинградская битва

Барбаросса

21 апреля-8 мая 1945 г.

Задание 4

«Города-герои СССР, город-герой и города воинской славы Краснодарского края»

Перечислить города-герои СССР

Назвать город-герой и города воинской славы Краснодарского края.

Ответы

Москва, Ленинград, Одесса, Севастополь, Волгоград, Киев, Брестская крепость, Керчь, Новороссийск, Тула, Мурманск, Минск, Смоленск.

Город-герой Новороссийск, города воинской славы Туапсе, Анапа.
Критерии оценивания за каждый правильно названный город 1 балл (максимально за задание 4 - 16 баллов).

Задание 5

«Кубань в годы Великой Отечественной войны».

Когда был захвачен фашистами город Краснодар?

Кто руководил партизанским движением на Кубани во время оккупации?



В каком году в небе Кубани начались крупные воздушные сражения, длившиеся около 2 месяцев, до 7 июля. За мужество и отвагу в которых 52 советским лётчикам было присвоено звание Героя Советского Союза?

Кто из прославленных советских лётчиков воевал на «Голубой линии»?

Назовите дату освобождения города Краснодара от немецко-фашистских захватчиков?

Ответы

9 августа 1942 года

П.И. Селезнев

1943 год

Покрышкин

12 февраля 1943 г.

Этап 7: Песни военных лет

Цели этапа:

- Прививать учащимся любовь к музыке;
- Знакомить детей с песнями военных лет. Дать возможность вспомнить слова песни исполнить песню военных лет всей команде хором;

- Учить петь песни военных лет мелодично и выразительно;

Задачи этапа:

Участникам игры предлагается выбрать один из билетов. В билете указана песня военных лет, которую должна исполнить команда.

Оценочная система:

Если команда хорошо слышит мелодическую линию, поёт очень музыкально и выразительно, команде ставится 5 баллов.

Команда, которая поёт не очень выразительно, слаженно, плохо слышит мелодическую линию - 4 балла. И команда, которая не слышит мелодическую линию, поёт фальшиво и безучастно получает-3 балла.



Приложение № 1
Задания заочного тура
квест-игры «Мы – наследники Победы!»

Дорогие друзья!

Для участия в заочном туре квест-игры предлагаем выполнить следующие задания:

Познакомьтесь с материалами по теме: «Боевой путь 4-го Гвардейского Кубанского Казачьего Кавалерийского корпуса».

Ответьте на вопросы:

Таблица для ответов на задания заочного тура

Номер вопроса	Вопрос	Ответ	Количество баллов
1	Через какие государства во время Великой Отечественной войны прошёл боевой путь 4-го ГКККк? Перечислите их.		
2	Напишите названия столиц этих государств		
3	Назовите 3-х героев Советского Союза, воинов-казаков 4-го ГКККк,		
4	Напишите об одном из них.		

Напишите обращение в прошлое к Неизвестному солдату ВОВ.
 - подготовить эмоциональное чтение данного обращения в прошлое (одним из членов команды)

Внимание!

Обращение содержит текст в печатном виде на отдельном листе формата А-4, 10-12 предложений, шрифт 14TimesNewRoman, в текстовом редакторе WORD, межстрочный интервал 1.15, выровнять текст по ширине страницы (поля: слева 2см, справа 1см, вверх и низ – 2см).

Приложение № 2

ЗАЯВКА

на участие в интеллектуальной квест-игре
 «Мы – наследники Победы!»,
 посвящённой 75-летию Великой Победы

(полное наименование образовательной организации участницы квест-игры)

(название команды - участницы квест-игры)

(девиз команды)

Список участников

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	Класс (8 класс)	Ф.И.О.учителя (руководителя команды)	Контактный телефон руководителя	Примечание
1					
2					
3					
4					
5					

Опишите в 3-4 предложениях, почему Вы хотите участвовать в квест-игре, посвящённой 75-летию Великой Победы?

Ф.И.О. руководителя

ОО _____