

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Ставропольский край, г.Благодарный, ул.Первомайская,48
тел.(8-865-49)2-21-60, e-mail: ddtblag@mail.ru

Муниципальный этап Всероссийского конкурса
педагогических работников
«Воспитать человека» 2025 года

Номинация: «Воспитание в учебной деятельности»

Тема конкурсного задания:
«Новые формы воспитательных практик»

Интерактивная игра «Звучит Победа!»

Автор-составитель:
Малиновский Виталий
Эдуардович,
старший педагог дополнительного
образования муниципального
учреждения дополнительного
образования «Дом детского
творчества»

г.Благодарный

2025 год

1.Вводная часть

Воспитательная практика Интерактивная игра «Звучит Победа!»

Первая часть должна содержать краткое описание, цель воспитательной практики, задачи, основные направления воспитательной работы, функции.

Интерактивная игра «Звучит Победа!» проводится в муниципальном учреждении дополнительного образования «Дом детского творчества в рамках модуля «Будущее России» рабочей Программы воспитания на 2024-2025 учебный год.

Методологической основой при подготовке игры являются **культурно-исторический и системно-деятельностный подходы.**

Интерактивная игра базируется на следующих **принципах:**

- принцип ценностного единства и совместности. Единство ценностей и смыслов воспитания, разделяемых всеми участниками образовательных отношений, содействие, сотворчество и сопереживание, взаимопонимание и взаимное уважение;

- принцип культуросообразности. Воспитание основывается на культуре и традициях России;

- принцип следования нравственному примеру. Пример, как метод воспитания, позволяет расширить нравственный опыт ребенка, побудить его к открытому внутреннему диалогу, пробудить в нем нравственную рефлексию;

- принцип совместной деятельности ребенка и взрослого. Значимость совместной деятельности взрослого и ребенка на основе приобщения к культурным ценностям и их освоения.

Цель: усвоение учащимися знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); воспитание патриотических чувств учащихся; знакомство с патриотическими песнями и стихотворениями военных лет.

Задачи:

- 1.Формировать у учащихся представление об истории Великой Отечественной войны 1941-1945 годов;
- 2.Познакомить с ходом военных действий во время Великой Отечественной войны 1941-1945 годов;
- 3.Показать мужество и героизм людей в ходе Великой Отечественной войны 1941-1945 годов;
4. Познакомить учащихся с патриотическими песнями и стихотворениями военных лет.
- 5.Развивать у учащихся общий кругозор и эстетический вкус, основанные на лучших примерах песенного творчества.

Практическая реализация цели и задач интерактивной игры «Звучит Победа!» осуществляется в рамках основного **направления воспитательной работы «Патриотическое воспитание»** путем воспитания любви к родному краю, своему народу и уважения к другим народам России, исторического просвещения, формирования общероссийской культурной идентичности.

Функции воспитательной практики:

реализация целевых ориентиров результатов воспитания на уровне основного общего, среднего общего образования по направлениям воспитания в соответствии с ФГОС, поскольку в МУ ДО «ДДТ» обучаются дети, подростки и молодежь всех ступеней обучения:

учащийся, выражающий приверженность к родной культуре, любовь к своему народу;

сознающий причастность к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российскую культурную идентичность.

проявляющий деятельное ценностное отношение к историческому и культурному наследию своего и других народов' России, традициям, праздникам, памятникам народов, проживающих в родной стране — России.

Форма проведения: интерактивная игра «Звучит Победа!» рассчитана как на групповое, так и на индивидуальное участие.

Техническое оборудование для игры:

- ноутбук или компьютер с программным обеспечением PowerPoint;
- компьютерная мышь;
- акустические колонки;
- мультимедийный проектор, экран (для игры группой, командой)
- интернет-подключение (для дополнительной информации, не связанной с игрой).

2. Основная часть

Невозможно игнорировать особенности психологического и поведенческого развития современных учащихся. В настоящее время мы работаем с учащимися, относящимися к поколениям Z и Альфа. Дети поколения Z с детства знакомы с современными цифровыми технологиями, мобильной связью, интернетом и социальными медиа, они активно используют смартфоны, планшеты, VR-технологии и 3D-реальность, вдумчиво формируют картину мира и взгляды на жизнь на основании рекомендаций друзей и лидеров мнений, стараются всегда быть на связи. Дети поколения Альфа с детства погружены в цифровой мир, с ранних лет активно играют в игры на смартфонах и планшетах. Родители редко проявляют к ним агрессию, в связи с чем этому поколению свойственно повышенное чувство собственного достоинства. Они зачастую общаются со старшими на равных. В их образовании и воспитании очень важно выстраивать персонализированные подходы. Это дети, которые способны самостоятельно планировать свой образовательный маршрут, они сами фактически становятся соавторами образовательных программ. Это поколение очень целеустремленное, продвинутое.

Именно поэтому в эпоху повсеместного использования информационных цифровых технологий и гаджетов реализация индивидуальной образовательной

траектории учащегося предполагает работу с медиапространством для формирования у ребёнка нравственных смыслов и духовных ориентиров. Интерактивные игры, базирующиеся на использовании информационных технологий, помогают сделать акцент на том, что учащимся интересно, в чем они сильны.

Как никогда ранее, вопрос сохранения исторической правды и донесения её до школьников – актуальная задача, стоящая перед педагогической общественностью в год празднования 80-летия Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов и 2025 года, объявленного Президентом Российской Федерации Годом защитника Отечества. Эту задачу помогает решить авторская разработка «Интерактивная игра «Звучит Победа!».

Краткое описание игры

В интерактивную игру можно играть как индивидуально, так и группой.

В интерактивную игру нужно играть только компьютерной мышью (без применения клавиатуры), так как структура игры основана на гиперссылках.

При запуске игры первые два слайда воспроизводятся автоматически.

На втором слайде можно ознакомиться с инструкцией.

Для запуска игры нужно нажать на клавишу: «НАЧАТЬ ИГРУ»

Игра состоит из трёх туров. В каждом туре по 8 вопросов (от 10 до 80 баллов). Вопрос можно выбрать в любой последовательности.

Для входа в тур нажмите на надпись: «ПЕРВЫЙ ТУР».

Первый тур – «Песня фронтовая».

Игроку или команде нужно угадать название песни. На прослушивание даётся 10 секунд. В каждом вопросе есть возможность исполнения видео караоке выбранной песни. По желанию можно ознакомиться с авторами произведений, для этого нужно нажать на интересующего вас автора (гиперссылка на Википедию, нужно подключение к Интернету).

Для того, чтобы перейти во второй тур, нужно пройти первый тур (при ответе на вопрос 80 баллов появится ссылка для возврата к выбору тура)

Над пройденным туром будет появляться орден Отечественной войны.

Второй тур – «Строки о войне».

Игроку или команде нужно узнать автора произведения. Видео-вопрос нужно обязательно досмотреть до конца, так как в конце видео-вопроса появится ссылка на правильный ответ.

Третий тур – «СУПЕРИГРА».

Игроку или команде надо ответить на вопросы, связанные с датами и событиями Великой Отечественной войны 1941-1945 годов.

После прохождения третьего тура появится возможность пройти рефлексию или выйти из игры.

Чтобы узнать информацию об интернет-источниках, на втором слайде нажмите на клавишу.

Ход игры

(Слайд 3)

- Добрый день. В этом году мы празднуем знаменательную дату – 79-летие Победы народов нашей многонациональной Родины в Великой Отечественной войне, победы, доставшейся нашей стране ценой огромных потерь миллионов человеческих жизней и искалеченных судеб.

В жестокой схватке над врагом во имя мира героические подвиги советского народа не знали границ. Бесстрашие и самоотверженность советских граждан от мала до велика помогли одержать Победу.

Это было долгожданное и радостное событие! Сегодня мы склоняем головы в память о погибших защитниках Отечества, чей подвиг привёл к победе над врагом.

Вечная им слава! Вечная память!

Почтим память минутой молчания. Прошу всех встать.

(минута молчания, по окончании следующий слайд включится автоматически)

- Прошу садиться. Мы начинаем нашу игру и первый тур называется: «Песня фронтовая».

(Слайд 6)

- Идет война – до песен ли?!

Зачем они нужны в такое страшное военное время?

Выжить бы...

Но надо выстоять и победить!

И народ поет военные песни.

Песни о войне – это песни о Родине, о встрече и разлуке, об утрате и надежде. Песни, которые свяжут ниточкой две такие непохожие жизни, военную и мирную. И эта нить времён не прервётся, пока будут звучать военные песни.

А вы знаете военные песни?

(Ответ)

- Вы можете выбрать любой вопрос от 10 до 80 баллов, чем меньше балл, тем более популярная песня. Вы услышите фрагмент вступления, который продлится 10 секунд и после этого вы должны сказать название песни. Если вы ответите правильно, то вам присуждается это количество баллов. Выиграет та команда, у которой в конце игры будет большее количество баллов.

(Проводится первый тур, по окончании переходим к выбору следующего тура)

- Вы видите, что у нас открылся орден Отечественной войны. Для того, чтобы открыть следующий орден, мы должны сыграть во второй тур.

(Слайд 24)

- Второй тур называется: «Строки о войне».

Стихи о войне — это не только поэтическое, но и историческое наследие. Именно благодаря литературным произведениям мы можем узнать о том, что пережили наши предки в суровые военные годы.

Читая стихи о войне, мы вместе с их героями переживаем эти горькие события и учимся беречь мир.

Я собрал для вас в этой игре только малую часть из лучших стихотворений отечественных поэтов о великих днях Великой Отечественной войны.

Это живой голос свидетелей-очевидцев.

Сегодня, когда не стихают громкие исторические споры и дискуссии о Великой Отечественной войне, когда идёт специальная военная операция, когда практически на всей Западной Европе процветает фашизм, именно военная

поэзия, стихи современников о тех страшных днях – это и есть лучшее и беспристрастное свидетельство о нашей истории, и о том, что Победа будет за нами!

(Одна из команд выбирает вопрос)

- В этом туре вы должны угадать, кто автор данного произведения.

Поэтому я прошу вас прослушать стихотворение до конца и только потом дать мне ответ.

(Показывается правильный ответ, на котором есть небольшая информация об авторе).

(Проводится второй тур, по окончании переходим к выбору следующего тура)

- Мы свами «открыли» два ордена, и для того, чтобы «открыть» последний орден, мы должны перейти в третий тур.

(Слайд 42)

- Третий тур называется: «СУПЕРИГРА». В этом туре вопросы связаны с датами и событиями Великой Отечественной войны. Выбирайте вопрос, на совещание команде даётся 15 секунд, после чего вы должны дать свой ответ.

(Проводится третий тур, по окончании переходим к рефлексии)

Рефлексия

- Мы «открыли» все три ордена, и я хочу узнать ваше мнение.

- Понравилась ли вам игра?
- Что в игре вам больше всего запомнилось?
- Что нового вы узнали из игры?
- Порекомендуете ли вы эту игру своим друзьям и почему?

- Пока мы помним и чтим своих предков, завоевавших Победу в этой страшной войне, нас никто не победит!

«Патриотизм - это то, без чего человек вообще не может существовать, если хочет быть человеком» Президент РФ Владимир Владимирович Путин.

В завершение нашей встречи я хочу предложить вам спеть замечательную песню, которую написал композитор Давид Тухманов на слова Владимира Харитонова. Песня, которая является символом Победы в Великой

Отечественной войне 1941-1945 годов. Я думаю, вы догадались о какой песне идёт речь?

(Ответ)

- Конечно же, это «День Победы». А поможет нам исполнить эту замечательную песню детская вокальная группа "Домисольки".

(исполняется песня «День Победы» караоке-плюс)

- Друзья, наша игра подошла к концу. До свидания, до новых встреч.

Интернет-источники

1.Фон для презентации:

<https://sparklogic.ru/blog/2023/11/foni-dlya-prezentacij-po-velikoj-otechestvennoj-vojne>

2.Музыкальный фон в начале игры:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=euYnBWhUqeE>

3.Минута молчания (видео):

<https://youtu.be/lB-OH1aAbQg?si=iUECmRzUFfeHwe19>

4.Орден Отечественной войны:

<https://yoursticker.ru/orden-otechestvennoj-vojny-v-vektore/>

5.Караоке - песни (видео):

<https://www.youtube.com/@KaraRuTV/search>

6.Песня «День Победы» (видео):

https://youtu.be/rymybwck3Qg?si=CXyfDsuC_Flxi6gu

7.Стихи (видео):

<https://www.youtube.com/>

8.Ответы на вопросы (Википедия):

<https://ru.wikipedia.org/wiki/>