



Разработка «Урока Победы» в номинации «Лучший урок истории».

Описание конкурсного материала к Международному конкурсу «Уроки Победы», посвященной 75 годовщине Победы в Великой Отечественной войне.

Субъект Российской Федерации, населенный пункт, сокращённое наименование организации /полное наименование организации	Республика Татарстан, село Муслюмово, МБОУ «Муслюмовская гимназия» /Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Муслюмовская гимназия» Муслюмовского муниципального района Республики Татарстан (Школа-центр компетенции в электронном образовании)
Адрес электронной почты ОУ	S3.Mus@tatar.ru
Фамилия, имя, отчество участника конкурса	Юлдашев Ильдар Наилевич
Должность	Учитель истории и обществознания
Адрес электронной почты участника	2907000265@edu.tatar.ru
Номинация Конкурса	«Лучший урок истории»
Образовательная ступень)	Основная и старшая школа
Название конкурсной работы	Игра веб-квест «Великая Отечественная война»
Предметная область (предмет)	История
Участники (возраст/ класс)	14-17/8-11
Цели и задачи (основные)	Освоение обучающихся с цифровыми средствами обучения
Ключевые слова (теги)	Великая Отечественная война, День Победы, патриотическое воспитание, электронное образование, ФГОС, цифровые технологии, история России, 10 класс, интернет обучение, повторение и закрепление знаний

Краткое описание работы	Уникальная разработка урока с применением цифровых технологий обучения и внедрением на практике интерактивных образовательных ресурсов https://learningapps.org/ и https://kahoot.com/ , которые являются приложением Web 2.0. Разработка может быть применена и в формате внеурочных мероприятий
Ссылка в Интернет на сайте участника	Виртуальная лаборатория Юлдашева И.Н. https://sites.google.com/site/sajtucitelauldasevain/home/urok-pobedy
Перечень прилагаемых материалов	Разработка урока в формате Word и Power Point, видеоролики формата AVI

Тема урока	Тема урока. «Великая Отечественная война»
Тип урока	Закрепление знаний. (с применением информационно- коммуникативных технологий)
Информационно-методическое обеспечение педагогической системы урочной деятельности или внеурочной деятельности	Интернет ресурсы <ul style="list-style-type: none"> • Мотивационный видеосюжет “Лучшая песня о Победе” https://www.youtube.com/watch?v=30A_g0Aycos • Кроссворд «Великая Отечественная война (1941-1945)» https://learningapps.org/1584382 • Викторина «Я помню, я горжусь» https://learningapps.org/2100087 • Викторина «Ромашка» игра на главном экране https://learningapps.org/6607214 • «Хронологическая линейка» https://learningapps.org/5830909 • Интерактивная командная игра Kahoot https://play.kahoot.it/v2/?quizId=1d2f2f79-ed50-4ded-9dcd-101d5970c91f • Минута молчания https://www.youtube.com/watch?v=fMLFaTXRcmg
Оборудование	Компьютер с доступом в интернет, проектор, интерактивная доска при возможности, звукоусиливающая аппаратура, презентация, планшеты или смартфоны у учащихся
Цель урока или внеурочного занятия	Закрепление знаний по теме «Великая Отечественная война».
Формы и методы обучения	<i>Методы:</i> частично-поисковый. <i>Формы:</i> индивидуальная, фронтальная, работа групп
Основные понятия и термины	Великая Отечественная война. Основные этапы военных действий. Советское военное искусство. Героизм советских людей в годы войны. Партизанское движение. Тыл в годы войны. Идеология и культура в годы войны. СССР в антигитлеровской коалиции. Роль СССР во Второй мировой войне.

Планируемые образовательные результаты

Объем освоения и уровень владения компетенциями	Компоненты культурно-компетентного опыта / приобретенная компетентность
<p>Достичь образовательных результатов на уровне личностных, метапредметных и предметных результатов:</p> <p>- личностные: <i>осмысливать</i> социально-нравственный опыт предшествующих поколений; <i>формировать</i> целостное восприятие всего спектра исторических реалий; российскую гражданскую идентичность, патриотизм, уважение к своему народу, чувство ответственности перед Родиной, гордость за свою страну, прошлое многонационального народа России; <i>вырабатывать</i> систему ценностно-смысловых установок, отражающих активную гражданскую позицию.</p> <p>- метапредметные: <i>обобщать</i> факты, делать выводы, строить логическое рассуждение; работать индивидуально и в группе; критически <i>оценивать</i> и <i>интерпретировать</i> информацию, полученную из различных источников; <i>овладевать навыками</i> сравнительного анализа;</p> <p>- предметные: <i>устанавливать</i> причинно-следственные связи; <i>проводить</i> сравнительный анализ; <i>раскрывать</i> особенности Великой Отечественной войны; <i>давать</i> свою <i>оценку</i> итогам войны; <i>определять</i> роль СССР в победе во Второй мировой войне.</p> <p>Получат возможность научиться: строить логические цепочки рассуждений; ставить учебные задачи; самостоятельно искать пути решения проблемы</p>	<p>Учебно-познавательные и коммуникативные компетенции</p> <p>Умеют: проверять свои знания и рефлексировать с помощью компьютерных средств и интернет технологий. Искать существенную информацию, взаимодействовать в группе, достигать общих целей и взаимопонимания</p>

Методические рекомендации к применению урока (или внеурочного мероприятия).

Данная разработка носит **универсальный характер** и предназначена для проведения итогового урока в игровой форме **веб-квест** по теме «Великая Отечественная война» в 10 классе или для проведения внеурочного мероприятия в 8-11 классах, приуроченного к празднованию 75-летнего юбилея Победы 9 мая. Для проведения занятия необходима первоначальная подготовка учителя и учеников по овладению компетенциями в применении образовательных сервисов <https://learningapps.org> и <https://kahoot.com/>





Сервисы **интуитивно понятны** и не представляют особой трудности освоения для учеников, включая младших школьников. Освоение происходит буквально за пару минут. И поэтому желательно (но не обязательно) до проведения занятия потренироваться в применении данных приложений Web 2.0. На смартфоны или планшеты участников мероприятия необходимо установить приложение – сканер **QR кодов**. Хорошо зарекомендовал сканер **Lightning QR**. В нашей школе эти сервисы пользуются большой популярностью и вызывают живой интерес при изучении учебных материалов и проведении внеурочных мероприятий. Повышают мотивацию и улучшают эмоциональный климат в классе.





В технологической карте занятия показаны поэтапные шаги с примерным расчётным распределением времени. В разработке приведены интерактивные ссылки как в данном документе, так и в презентации. **Ведущему занятия нужно напрямую выйти** на задания веб-квеста. Ответы на некоторые задания находятся в конце презентации. При наличии соответствующей возможности можно использовать интерактивную доску для ведущего и игроков.

Правила игры веб-квест.




- **Цель игры – прийти к финишу, набрав наибольшее количество очков в каждом задании.**
- **В игре участвуют несколько команд по 2 - 4 человека в каждой.**
- **В команде должен быть смартфон или планшет с доступом в Интернет и программой, сканирующей QR код.**
- **Игра состоит из этапов. Необходимо присылать скриншот выполненного задания на смартфон модератора (ведущего). Только после этого можно переходить к следующему заданию.**





- Выигрывает команда, получившая наибольшее количество баллов.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА УРОКА							
Этапы урока	Время (мин)	Обучающие и развивающие компоненты, задания и упражнения	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формы организации взаимодействия на уроке	Универсальные учебные действия	Промежуточный контроль
<p>I.Организационный момент</p> <p>II. Актуализация знаний</p>	3	Эмоциональная, психологическая и мотивационная подготовка учащихся к усвоению изучаемого материала	<p>Слайд 1.</p>  <p>Показывает видеоролик, проводит беседу по обсуждению темы, целей и плана урока: «О чём был видеоролик? Как вы думаете, о чём мы будем с вами сегодня говорить? Сформулируйте тему урока».</p>	<p>Просмотр мотивационного видеоролика “Лучшая песня о Победе”</p> <p>Слайд 2</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=30A_g0Aycos</p>	Фронтальная	<p>Личностные: понимают значение знаний по истории ВОВ для человека и принимают его.</p> <p>Познавательные: <i>общеучебные</i> – формулируют ответы на вопросы учителя; <i>логические</i> – ищут существенную информацию</p> <p>Познавательные: <i>общеучебные</i> – строят осознанное речевое высказывание в устной форме о значении Великой Победы</p>	Устный опрос

Этапы урока	Время (мин)	Обучающие и развивающие компоненты, задания и упражнения	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	Формы организации взаимодействия на уроке	Универсальные учебные действия	Промежуточный контроль
	2 мин.	Инструктаж по игре веб-квест «Урок Победы»	Взаимодействие с учениками в процессе инструктажа. Слайд 3 	Слушают учителя, задают вопросы	Фронтальная	Коммуникативные УУД. Организуют учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работают индивидуально и в группе.	
III. Применение знаний и умений в новой ситуации	10 мин. 5 мин	1. Самостоятельное выполнение задания. Кроссворд «Великая Отечественная война» 2. Самостоятельное выполнение задания. Викторина «Я помню, я	1. Показывает задание на экране – слайд 4  Поясняет задания учащимся; контролирует и проверяет выполнение заданий; заполняет протокол игры (можно выполнять эту работу экспертной группе из учеников). Показывает задание на экране – слайд 5 .	1. Просматривают и сканируют ← QR код  Выполняют задания. https://learningapps.org/1584382	1. Групповая 2. Групповая	1. Познавательные: <i>общеучебные</i> – структурируют знания; <i>логические</i> – дополняют и расширяют имеющиеся знания. Коммуникативные: принимают другое мнение и позицию; допускают существование различных точек зрения. Познавательные: <i>общеучебные</i> – составляют диалоги, осознанное речевое высказывание, формулируют ответы в	Проверяет скриншоты выполненного задания 

		горжусь»	 <p>2. Поясняет задания учащимся. 3. Контролирует и проверяет выполнение заданий, заполняет протокол игры (можно выполнять эту работу экспертной группе из учителей)</p>	<p>2. Просматривают и сканируют QR код</p>  <p>Выполняют задания https://learningapps.org/2100087 Следуя инструкции, выполняют задания. Выполняют задание на электронных гаджетах, присылают <i>скриншоты</i> учителю, используя распространённые <i>мессенджеры</i> или социальные сети</p>		<p>группе. 2. <i>Логические</i> – ищут существенную информацию (из материалов учебника, по воспроизведению в памяти, ресурсов интернета). Регулятивные: учитывают выделенные учителем ориентиры действия; принимают и сохраняют учебную задачу.</p>	<p>2. Проверяет скриншоты выполненного задания</p> 
10 мин	3. Самостоятельное выполнение задания Викторина «Ромашка» <u>игра на главном экране для капитанов</u>	<p>Показывает задание на экране слайд 6.</p>  <p>2. Поясняет задания</p>	<p>Просматривают и сканируют QR код</p>	Индивидуальная	<p>Личностные: понимают значение знаний для человека и принимают его; развивают способность к самооценке. Регулятивные: прогнозируют результаты уровня усвоения изучаемого материала.</p>		

		команд	<p>учащимся.</p> <p>3. Контролирует и проверяет выполнение заданий, заполняет протокол игры (можно выполнять эту работу экспертной группе из учеников)</p>	 <p>https://learningapps.org/6607214 Могут дать одну подсказку капитану.</p>		<p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – используют элементов причинно-следственного анализа; – исследуют несложные реальные связи и зависимости; – определяют сущностные характеристики изучаемого объекта. 	Проверяет выполнение задания
2	4. «Хронологическая линейка»	<p>Показывает задание на экране – слайд 7 .</p>  <p>2. Поясняет задания учащимся.</p> <p>3. Контролирует и проверяет выполнение заданий, заполняет протокол игры (можно выполнять эту работу экспертной группе из учеников)</p>	<p>Просматривают и сканируют QR код</p>  <p>Следуя инструкции, выполняют задания. Выполняют задание на электронных гаджетах, присылают скриншоты учителю, используя распространённые мес-</p>	Групповая	<p>Регулятивные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выдвигают версии решения проблемы, формулируют гипотезы, предвосхищают конечный результат; – определяют необходимые действия в соответствии с учебной и познавательной задачей и составляют алгоритм их выполнения; – обосновывают и осуществляют выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач. 	Проверяет скриншоты выполненного задания	

				<p>сенджеры или социальные сети https://learningapps.org/5830909</p>		<p>Предметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> – умеют работать с изобразительными и вещественными историческими источниками, понимают и интерпретируют содержащуюся в них информацию; – локализуют во времени хронологические рамки исторических событий ВОВ. 	
5-8 мин	<p>5. Интерактивная командная игра «Kahoot»</p>	<p>Показывает задание на экране – слайд 7 .</p>  <p>2. Поясняет задания учащимся. 3. Ведёт и комментирует игру.</p>	<p>Заходят на сайт https://play.kahoot.it/v2/?quizId=1d2f2f79-ed50-4ded-9dcd-101d5970c91f</p>  <p>Выбирают командный вариант игры Team mode</p>  <p>Вводят пин-код. <i>(Прим.</i> генерируется</p>	Групповая	<p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – систематизируют, сопоставляют, анализируют, обобщают и интерпретируют информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах; – выделяют главную и избыточную информацию. <p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – используют историческую карту как источник информации, – анализируют информацию из различ- 		

				каждый раз отдельный пин-код при каждом входе) Вводят название команды.		ных видов источников.	
V.Итоги урока. Рефлексия	3	Обобщение полученного на уроке опыта	Озвучивает результат игры, объявляет победителей веб-квеста. Задаёт вопросы: «Чего вам удалось добиться на уроке?» На доске наводящие фразы: <i>-я узнал(а)....</i> <i>-мне было трудно....</i> <i>-мне было интересно...</i> <i>-я научился(ась)....</i> <i>-я познакомился с ...</i> <i>-было непросто ...</i> <i>-я добился ...</i> <i>-у меня получилось ...</i> <i>-хотелось бы ...</i> <i>-мне запомнилось</i> <i>-попробую ...</i>	Отвечают на вопросы .	Фронтальная	Личностные: – понимают значение знаний для человека и принимают его; – развивают способность к самооценке. Метапредметные: – определяют собственное отношение к историческим явлениям прошлого, формулируют свою точку зрения.	Устный опрос-беседа.