

# Внеурочное мероприятие по истории - интеллектуальная игра «Знатоки античности» в МБОУ СОШ с.Виноградное

## Анализ воспитательного мероприятия

### I. Общие сведения

1. **Тема мероприятия** «История Древнего мира»
2. **Дата проведения, классы:** 19.03.2023г., 5-6 классы.
3. **Форма:** интеллектуальная игра.

**Краткая аннотация.** Разработка представляет собой внеурочное мероприятие, которое проводится среди учащихся 5-6 классов. Для участия в викторине не требуется углубленных знаний по указанному предмету, однако необходим широкий кругозор, знания, полученные в процессе обучения, внеклассных занятиях, общая эрудиция.

### Цель:

- активизация познавательной деятельности ребёнка;
- заинтересовать учащихся историей;
- научить правильно пользоваться полученной информацией;
- развивать коммуникативные навыки у детей.

**Образовательная.** Совершенствовать, обобщить и закрепить знания, учащихся по предмету, осуществление межпредметных связей; применять ранее полученные знания в нестандартных условиях.

**Развивающая.** Расширить кругозор обучающихся. Развить умения концентрировать свои знания и отбирать самое главное за короткий период времени.

### Воспитательные:

- организовать сотрудничество в группах;
- развивать творческую и познавательную деятельность.
- создать доброжелательные, уважительные отношения между соперниками.
- формирование у ребят чувства партнерства;

### II. Анализ подготовки мероприятия

Подготовили и провели данное мероприятие преподаватели истории и обществознания Арзуманов К.Г. и Бугаёва Т.В. Для проведения мероприятия был составлен сценарий с учетом возрастных особенностей и целей воспитательной работы с учащимися. Для подготовки мероприятия были привлечены ученики из указанных классов.

## Анализ хода мероприятия

### Структура игры:

Игра состоит из нескольких конкурсов, в которых принимают участие 2 команды, также предусмотрено участие зрителей.

### **Организация работы.**

Играют одновременно обе команды участников. Ведущий читает вопрос. По сигналу начинается обсуждение, команды должны дать ответ. Команда записывает свой вариант в заранее заготовленный бланк ответа, и по окончании минуты капитан команды сдает свой ответ ведущему. После розыгрыша каждого вопроса ведущий зачитывает варианты ответов и объявляет верный ответ. Команды, ответившие верно на вопрос получают заранее объявленный бал.

Помимо игры с командами, проводится игра со зрителями, которые с помощью верных ответов на вопросы помогают своим командам набрать большее количество баллов.

Подведение итогов: выигрывает команда набравшая максимальное количество очков.

Работа в целом прошла содержательно, интересно и организованно. Можно отметить высокую активность всех детей, желание работать в коллективе, внести свой вклад в общее дело, проявить себя (свои возможности). На протяжении всего мероприятия наблюдался положительный эмоциональный настрой.

Мероприятие было направлено на формирование коммуникативных навыков (умение донести свою мысль до других); навыков взаимодействия в группе (слушать и слышать друг друга, принимать позицию другого, приходить к общему мнению). Можно отметить логическую связь всех частей материала. Проведенное мероприятие будет способствовать развитию коллективизма.

### **III. Общая оценка воспитательного мероприятия**

1. Преподавателям удалось достигнуть поставленных целей.
2. Удалось вовлечь в деятельность самих учащихся.
3. Развитие навыков работы в команде с наставником.

### **IV. Анализ деятельности педагога**

1. Действия преподавателей способствовали удачному проведению мероприятия: хорошо подготовлено оборудование, сценарий соответствует возрастным особенностям детей.
2. Педагогические особенности и умения, которые были проявлены в ходе воспитательной работы с обучающимися: тактичность, доброжелательность, умение увлечь ребят общим делом.

### **V. Результаты**

Подведение итогов, объявление победителей.

