**Сценарий викторины «Страна в огненном кольце. Освобождение Беларуси от немецко-фашистских захватчиков»**

**Цель:** создание условий для формирования гражданственности и познавательного интереса к военной истории через вовлечение их в игровую деятельность.

**Задачи:**

1. Актуализировать и систематизировать знания учащихся, связанные с Великой Отечественной войной, через игровую деятельность.

3. Формировать у учащихся стремление быть похожими на лучших представителей белорусского народа, прививать такие черты характера белорусов, как готовность к защите своей Родины, стремление к справедливости, миролюбие.

4. Создать условия для дальнейшего формирования у учащихся чувства любви к своей Родине, уважение к её истории, гордости за своих соотечественников, защищавших Отечество от немецко-фашистских захватчиков.

*Память и правду*

*о Великой Отечественной войне*

*будем хранить вечно!*

*Участники:* обучающиеся 9 классов.

*Продолжительность:* 45 мин.

Материально-техническое обеспечение: мультимедийная установка и ноутбук

*Ведущий 1:* Величие силы духа и патриотизма белорусского народа, выстрадавшего Победу, не способны затмить годы. Все мы в неоплатном долгу перед теми, чьи жертвы и подвиг дали человечеству будущее.

*Ведущий 2:* Белорусы никогда не разделяли Победу между народами и государствами. Она неделима. Каждый участник антигитлеровской коалиции внес весомый вклад в приближение долгожданного дня.

*Ведущий 1:* Но решающая роль Советского Союза в разгроме фашизма неоспорима. Мы всегда будем помнить, как на защиту страны встал весь советский народ. Воины – представители всех национальностей великой державы – доказали силу единства. Такого самопожертвования во имя Родины еще не знала история человечества.

*Ведущий 2:* Вашему вниманию мы предлагаем вопросы на знание истории освобождения территории Беларуси от немецко-фашистских захватчиков

*Ведущий 1*. Викторина командная и делится на 3 раунда. В каждой команде от 4 до 6 человек.

Первый раунд – «О, счастливчик!». В этом туре командам необходимо ответить на вопрос «В каком городе происходит событие?». За каждый правильный команда получает 1 балл.

Второй раунд – «Поле чудес». В его вопросах зашифрованы фамилии полководцев Победы. К каждому вопросу даётся игровое поле, в котором показано количество букв в ответе.

Если командам сразу не удалось дать правильный ответ, ведущий открывает дополнительные буквы в игровом поле. При этом с каждой подсказкой количество баллов за ответ снижается от 3 до 1. В каждом вопросе по две подсказки. Чем меньше команде понадобилось подсказок, тем больше баллов она получит за каждый вопрос (то есть за каждый вопрос можно получить 3, 2 или 1 балл).

*Ведущий 2*. Третий раунд – «Своя игра». В нём вопросы разбиты на 4 темы, в каждой из которых  
3 вопроса от 1 до 3 баллов. Чем больше баллов у вопроса, тем он сложнее.

Если команда отвечает правильно, то она получает то количество баллов, которое стоил вопрос, и право выбора следующего вопроса. Если ответ неверный – другие команды получают возможность ответить на тот же вопрос. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных за всю игру баллов.

Успехов!

Проведение викторины ([Презентация](Презентация%20игры-викторины%20по%20теме%20_Освобождение%20Беларуси%20от%20германских%20захватчиков_.ppsx))

Подведение итогов. Определение лучших знатоков военной истории.

Рефлексия.



