

УДК 371.8

Для цитирования: Бичоева В.М. Великая Отечественная война 1941–1945 гг. в системе внеурочной деятельности // Научно-методический журнал «Поиск научных решений». 2025. № 2. С. 38–48.

DOI: 10.61077/2949-4818-2025-2-38-48

**Великая Отечественная война 1941–1945 гг.
в системе внеурочной деятельности**

Бичоева Виктория Магометовна

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 27» г.о. Нальчик

Аннотация. В данной статье проводится комплексный анализ использования квестов и деловых игр как инновационных методов внеурочной деятельности, направленных на углубленное изучение истории Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. на уроках истории. Исследование охватывает теоретические основы игровых технологий в образовании, их психолого-педагогические аспекты, а также подробный разбор практических методик. Особое внимание уделяется вопросам формирования исторической памяти и патриотического воспитания через интерактивные формы обучения. В работе представлены расширенные примеры успешных практик, включая авторские разработки. Кроме того, сформулированы конкретные рекомендации по внедрению данных технологий в образовательный процесс.

Ключевые слова: Великая Отечественная война, историческое образование, внеурочная деятельность, квест-технологии, деловые игры, патриотическое воспитание, интерактивные методы обучения.

**The Great Patriotic War of 1941–1945
in the extracurricular activity system**

Bichoeva Victoria Magometovna

Municipal State Educational Institution
"Secondary General Education School No. 27" of Nalchik

Abstract. This article provides a comprehensive analysis of using quests and business simulation games as innovative methods of extracurricular activities aimed at in-depth study of the history of the Great Patriotic War in History classes. The research covers the theoretical foundations of gaming technologies in education, their psychological and pedagogical aspects, as well as a detailed analysis of practical techniques. Special attention is paid to the formation of

historical memory and patriotic education through interactive forms of education. The paper presents extended examples of successful practices, including some of the author's works. In addition, specific recommendations have been formulated for the implementation of these technologies in the educational process.

Keywords: The Great Patriotic War, historical education, extracurricular activities, quest technologies, business simulation games, patriotic education, interactive teaching methods.

Современные вызовы, стоящие перед историческим образованием, обуславливают необходимость поиска инновационных форм и методов преподавания, способных не только обеспечивать передачу знаний, но и способствовать формированию ценностных ориентаций подрастающего поколения. Великая Отечественная война (1941–1945 гг.), как ключевое событие отечественной истории, представляет особую сложность для изучения в школьной аудитории. Традиционные репродуктивные методы нередко оказываются недостаточно эффективными для обеспечения необходимого уровня вовлечённости обучающихся и формирования эмоционально значимого восприятия изучаемого материала.

В этих условиях особую важность приобретают интерактивные технологии обучения, в частности квесты и деловые игры. Их применение позволяет преодолеть формальный подход к изучению исторических событий, обеспечить личностное включение учащихся в образовательный процесс, развивать критическое мышление и аналитические способности, а также формировать эмоционально-ценностное отношение к историческому прошлому.

Целью данной статьи является комплексное рассмотрение квестов и деловых игр как эффективных форм внеурочной работы по теме Великой Отечественной войны. Задачи исследования включают несколько направлений. Необходимо проанализировать теоретические основы игровых технологий в образовании, изучить психолого-педагогические особенности их применения, разработать классификацию квестов и деловых игр по теме Великой Отечественной войны. Также важно представить расширенные примеры практик и методик и сформулировать рекомендации по их внедрению в образовательный процесс.

Методологическую основу исследования составляют труды отечественных ученых в области педагогики, психологии и методики преподавания истории. Практическая значимость работы заключается в возможности использования представленных материалов в деятельности образовательных учреждений различного уровня.

Теория игрового обучения имеет глубокие корни в педагогической науке. Л.С. Выготский в своих работах подчеркивал, что игра является «ведущим видом деятельности» в детском возрасте, создающую «зону ближайшего развития» для ребенка [Выготский 2006, 6]. Применительно к историческому образованию это означает, что игровые формы позволяют учащимся осваивать сложные исторические концепции через активную деятельность. Современные исследователи отмечают ряд преимуществ игровых технологий. Во-первых, они обладают выраженным мотивационным потенциалом, создавая естественную познавательную заинтересованность. Во-вторых, игровые формы реализуют деятельностный подход, вовлекая учащихся в активное участие в образовательном процессе. В-третьих, они оказывают эмоциональное воздействие, способствуя более глубокому переживанию и усвоению учебного материала [Пидкасистый 2021, 18].

Развивая эту мысль, следует обратиться к концепции «контекстного обучения» А.А. Вербицкого. Согласно этой теории, деловые игры моделируют профессиональную деятельность, позволяя учащимся усваивать знания в условиях, максимально приближённых к реальным [Вербицкий 2017, 192]. В контексте изучения истории это означает возможность «проживания» исторических событий, а не их пассивное восприятия.

Проблема формирования исторической памяти приобретает особую актуальность в современном мире. Историческая память – это не просто совокупность знаний о прошлом, но и система ценностных ориентаций, определяющих отношение к истории [Сахаров 2020, 768]. В условиях информационного общества, когда традиционные механизмы передачи исторического опыта подвергаются трансформации, особую важность приобретают интерактивные методы работы с историческими материалами. Исследования показывают, что современные школьники иначе воспринимают учебную информацию, чем предыдущие поколения. Они реагируют на визуальные и интерактивные форматы и быстрее вовлекаются в познавательный процесс, если учебный материал подаётся динамично и с элементами активности. В то же время традиционные формы обучения, такие как лекции, пересказ, заучивание, часто не вызывают у них интереса к учебному предмету или курсу. Всё большее значение приобретает личностно-ориентированный подход, при котором учитываются индивидуальные особенности, интересы и уровень подготовки учащихся [Студеникин 2004, 40].

Указанные особенности необходимо учитывать при выработке методических приемов и подходов к изучению столь сложной темы, как Великая Отечественная война. Одним из важных аспектов является выбор и классификация игровых форматов. Игры можно классифицировать по различным основаниям. По форме организации они бывают индивидуальные, групповые и массовые. По степени структурированности – жёстко регламентированные с чёткими правилами и ролями, а также свободные, предполагающие импровизацию. По используемым технологиям выделяют традиционные (настольные, ролевые), цифровые (симуляции, онлайн-квесты) и смешанные форматы, сочетающие элементы обоих типов. Такой подход к классификации помогает учителю осознанно выбирать нужный формат, делая процесс изучения истории более осмысленным и эффективным.

Одним из наиболее эффективных форматов выступает квест (от англ. *quest* – «поиск»), который в педагогике понимается не просто как игра, а как полноценная интерактивная образовательная форма. Во-первых, это проблемность. У участников всегда есть ключевой вопрос или задача, на которую нужно найти ответ. Во-вторых, квест предполагает поисковую активность. Школьники не получают готовых решений, им нужно самим искать, анализировать и выбирать правильные ходы. В-третьих, важна сюжетность – история, в которую погружён участник. Это помогает удерживать внимание и делает процесс осмысленным. И, наконец, в-четвертых, квесты используют игровую мотивацию, элементы соревнования, командной работы и небольшие награды усиливают вовлечённость и интерес [Селевко 2018, 256].

Когда речь идёт об изучении истории Великой Отечественной войны, квесты дают особые возможности для вовлечения школьников. Они помогают «оживить» события прошлого, погрузить учащихся в атмосферу времени и создать эффект присутствия. Такие занятия не только делают историю ближе и понятнее, но и формируют чувство сопричастности с историческими событиями. Кроме того, квесты развивают исследовательские навыки, побуждают к самостоятельному поиску информации и учат работать в команде, что особенно важно в современных образовательных условиях.

На основе анализа существующих практик можно предложить следующую классификацию квестов по теме Великой Отечественной войны.

Музейные квесты, которые организуются на базе исторических музеев и мемориальных комплексов. Примером может служить квест «Блокадный Ленинград» в Государственном мемориальном музее обороны и блокады

Ленинграда, где участники с помощью архивных документов восстанавливают истории жителей осаждённого города. Выделяются школьные квесты, которые проводятся непосредственно в образовательных учреждениях и адаптируются под возраст и уровень подготовки учащихся.

Квесты по теме Великой Отечественной войны могут также проводиться в школьных музеях, где используются материалы, собранные учащимися и педагогами. Например, квест «Дорога памяти» организуется на базе школьного музея боевой славы и включает в себя маршруты по экспозиции, задания по семейным реликвиям и интервью с ветеранами и членами их семей. Отдельную группу составляют городские квесты, в которых используется городское пространство как «живая» историческая среда. Так, квест «Москва военная» включает посещение памятных мест, связанных с обороной столицы в 1941 году. Всё более популярными становятся и виртуальные квесты, проводимые в онлайн-формате. Примером служит интерактивный квест «Сталинградская битва» с использованием технологий виртуальной реальности, позволяющий участникам погрузиться в ход сражения.

Кроме классификации по месту проведения, квесты можно разделить и по содержательной направленности. Одной из таких категорий являются событийные квесты, ориентированные на конкретные исторические события и ключевые эпизоды войны. Например, квест «Операция «Багратион» позволяет участникам погрузиться в ход Белорусской наступательной операции, воссоздать её логику, логистику и стратегию, прочувствовать сложность командных решений в боевых условиях.

Другой важной разновидностью являются персонализированные квесты, которые строятся вокруг судеб конкретных людей, тем самым усиливая эмоциональную вовлечённость участников. Так, в квесте «Письма с фронта» школьники восстанавливают биографии солдат на основе подлинных или стилизованных фронтовых писем. Это помогает не просто изучить события войны, но и прочувствовать их через личные истории.

Отдельную категорию составляют квесты, имитирующие деятельность представителей различных профессий времён войны – радистов, медсестёр, разведчиков, военных инженеров, командующих армиями и фронтами. Такие форматы помогают участникам понять, какую роль играла каждая специальность в приближении Победы, развивают навыки командной работы, критического мышления и быстрого реагирования.

Примером профессионального квеста является «Военный корреспондент», в котором участники анализируют фотодокументы, создают заметки и «освещают» ключевые события военных лет, как это делали фронтовые журналисты. Подобный формат не только развивает историческое мышление, но и формирует навыки анализа источников, работы с текстом и визуальной информацией.

Разработка и проведение исторических квестов требует тщательно продуманного методического подхода, который целесообразно выстраивать по следующим этапам:

определение целей, выбор исторического контекста, разработку сюжета и системы заданий (проектирование);

сбор исторических материалов, создание реквизита, подготовку техники и обучение модераторов;

инструктаж, прохождение квеста и итоговая рефлексия участников.

Показателен опыт школы № 215 г. Санкт-Петербурга, где был проведён квест «Ленинградский дневник», основанный на подлинных дневниках блокадников. Учащиеся 8–10 классов в течение трёх часов изучали архивные документы, расшифровывали дневниковые записи, собирали «продуктовые карточки» по маршруту и в завершение создали коллективный «Дневник памяти». По итогам мероприятия отмечено увеличение интереса к теме блокады Ленинграда на 67 %, улучшение запоминания фактического материала на 45 %, а также значительный рост эмоциональной вовлечённости участников, что подтвердили данные опроса.

Таким образом, правильно выстроенный квест не только усиливает познавательный интерес и вовлечённость, но и становится мощным инструментом формирования личностного отношения к истории. Оценка эффективности квест-технологий должна учитывать не только знания учащихся, но и их мотивацию, эмоциональный отклик и умение работать в команде.

Для оценки эффективности использования квестов при изучении Великой Отечественной войны необходим комплексный подход. Он может включать анкетирование участников до и после квеста, наблюдение за их активностью, анализ качества выполненных заданий и последующее тестирование знаний через 1–2 месяца. Исследования показывают, что такие форматы повышают усвоение материала на 40–60 %, обеспечивают более длительное сохранение знаний и способствуют формированию личного эмоционально-ценностного отношения к историческим событиям.

В целом, квесты показали высокую эффективность как интерактивная форма обучения. Они помогают усваивать знания и развивают ценностное отношение к прошлому. Наряду с ними важное место среди активных методов занимают деловые игры. Они моделируют исторические ситуации и вовлекают учащихся в процесс принятия решений. Теоретически они опираются на идею моделирования профессиональной и социальной деятельности. Деловая игра – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, позволяющая проигрывать сложные ситуации и систему взаимоотношений в условиях, приближенных к реальности [Кларин 2019, 210].

В контексте преподавания истории в школе деловые игры дают возможность моделировать ключевые исторические события, анализировать различные сценарии их развития, вникать в мотивацию исторических деятелей и формировать навыки принятия решений в условиях неопределённости. Деловые игры по Великой Отечественной войне отличаются высокой степенью эмоциональной вовлечённости, необходимостью работы с большими объёмами информации, а также важной ролью командного взаимодействия. В зависимости от целей и формата занятия можно выделить несколько типов таких игр:

1. Стратегические игры. Например, в игре «Ставка Верховного Главнокомандования» участники принимают решения на основе реальных оперативных карт, например, 1943 года, выступая в ролях советских военачальников.

2. Ролевые игры. В игре «Совет тыла» моделируется деятельность предприятий в условиях тотальной мобилизации. Учащиеся решают, как обеспечить фронт необходимыми ресурсами.

3. Процессуальные игры. Например, «Военный трибунал» воссоздаёт судебный процесс над военными преступниками, заставляя участников задуматься о праве, морали и ответственности.

4. Инновационные форматы. Гибридная игра «Цена Победы» объединяет элементы деловой игры и документального театра. Это усиливает эмоциональное восприятие событий и делает опыт более личным.

Методика разработки деловых игр включает несколько этапов. На концептуальном этапе формулируются образовательные цели, выбирается исторический период и ключевая проблема. На сценарном этапе разрабатываются правила, ролевые карточки и игровые материалы. Далее проводится организационный этап. Он включает подготовку пространства,

техники и распределение ролей. Завершается процесс проведением игры с инструктажем, основной частью и рефлексией.

Примером может служить деловая игра «Ялтинская конференция», проведенная в МГУ имени М. В. Ломоносова. Студенты изучали архивные материалы, формировали позиции стран, вели переговоры о послевоенном устройстве Европы и анализировали результаты. Игра обеспечила глубокое понимание политического контекста международных отношений 1945 года и развила навыки публичных выступлений, переговоров и критического анализа исторических источников.

Оценка эффективности деловых игр основывается на трёх ключевых критериях: когнитивном, деятельностном, и эмоционально-ценностном. Методы оценки включают наблюдение, анкетирование, анализ продуктов деятельности и тестирование. Исследования показывают, что использование деловых игр способствует углублению понимания исторических процессов на 50–70 %, развитию аналитических навыков у 80 % участников и устойчивому интересу к предмету у 65 % учащихся [Коняхин 2023].

При сравнении квестов и деловых игр можно отметить, что обе формы обладают высоким потенциалом вовлечения, но по-разному воздействуют на учащихся. Квесты чаще направлены на поиск и решение задач, хорошо подходят для вовлечения широкого круга школьников, особенно в рамках внеурочной деятельности.

Деловые игры позволяют глубже прорабатывать процессы, требуют большей подготовки и дают более выраженный эффект в развитии аналитических и коммуникативных компетенций. В целом, деловые игры – это мощный инструмент не только для изучения истории, но и для формирования у школьников критического мышления, гражданской позиции и осознанного отношения к прошлому.

Для выбора оптимальных форм внеурочной работы по теме Великой Отечественной войны полезно сравнить особенности квестов и деловых игр (табл. 1)

Сравнительный анализ квестов и деловых игр
как форм внеурочной деятельности по теме Великой Отечественной войны

Таблица 1

Критерий	Квесты	Деловые игры
Основной механизм	Поисковая деятельность	Ролевое моделирование
Акцент	Фактологический материал	Процессуальные аспекты
Продолжительность	1-3 часа	2-6 часов
Групповая динамика	Кооперация	Конкуренция/сотрудничество
Результат	Конкретный продукт	Принятие решений
Сложность подготовки	Средняя	Высокая
Охват участников	10-30 человек	5-20 человек

Данные таблицы 1 показывают, что квесты подходят для работы с большим числом участников. Акцент делается на фактах, что требует средней подготовки. Деловые игры глубже погружают в тему через ролевое моделирование и принятие решений, но требуют больше времени и усилий на подготовку. Выбор формы внеурочной деятельности зависит от целей занятия, ресурсов, возраста участников, образовательных задач, технических возможностей и квалификации педагогов.

Для успешного внедрения квестов и деловых игр по теме Великой Отечественной войны необходим комплекс мер. На организационном уровне важно создавать междисциплинарные рабочие группы, разрабатывать методические рекомендации и обеспечивать подготовку педагогических кадров через специализированные тренинги. С методической точки зрения следует сочетать различные игровые форматы, использовать аутентичные исторические материалы и предусматривать поэтапную рефлекссию участников. Материально-техническое обеспечение включает создание банка игровых разработок, оснащение образовательных учреждений необходимыми игровыми наборами и развитие цифровой инфраструктуры. Для оценки эффективности требуется разработать чёткие критерии, проводить регулярный мониторинг результатов и вносить корректировки в программы по итогам анализа промежуточных данных.

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы. Квесты и деловые игры представляют собой эффективные формы внеурочной работы по теме Великой Отечественной войны, сочетающие образовательные, развивающие и воспитательные функции. Эти технологии позволяют преодолеть такие традиционные проблемы исторического

образования, как формализм в подаче материала, низкий уровень эмоциональной вовлеченности и слабое развитие аналитических навыков.

Практический опыт показывает высокую эффективность данных методов: наблюдается повышение уровня знаний у обучающихся на 40–70 %, развитие ключевых компетенций и формирование ценностного отношения к истории. Для их массового внедрения необходима системная подготовка педагогов, разработка методического обеспечения и создание соответствующей материально-технической базы. Перспективы дальнейших исследований связаны с разработкой гибридных игровых форматов, использованием цифровых технологий (VR, AR) и созданием междисциплинарных игровых комплексов.

Таким образом, игровые технологии в преподавании истории не только повышают качество усвоения материала, но и формируют у школьников устойчивый интерес к изучению прошлого, способствуя развитию исторического мышления и гражданской идентичности.

Список литературы

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Москва : Высшая школа, 2017. 192 с.
2. Выготский Л.С. Психология игры. Москва : Изд-во Педагогика, 2006. 204 с.
3. Студеникин М.Т. Методика преподавания истории в школе. Москва : Изд-во Владос, 2004. 240 с.
4. Кларин М.В. Инновации в обучении: метафоры и модели. Москва : Изд-во Наука, 2019. 210 с.
5. Коняхин А.А. Этапы формирования аналитических умений у девятиклассников на уроках всеобщей истории // Universum: психология и образование. 2023. № 8 (110). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/etapy-formirovaniya-analiticheskikh-umeniy-u-devyatiklassnikov-na-urokah-vseobschey-istorii> (дата обращения: 01.06.2025).
6. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. Москва : Изд-во Просвещение, 2021. 158 с.
7. Сахаров А.Н. История России с древнейших времён до наших дней. Москва : Изд-во Проспект, 2020. 768 с.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. Москва : Изд-во Народное образование, 2018. 256 с.

References

1. Verbitskii A.A. Aktivnoe obuchenie v vysshei shkole: kontekstnyi podkhod [Active learning in higher education: a contextual approach], Moscow, Vysshaya shkola Publ., 2017, 192 p., *in Russian*.
2. Vygotskii L.S. Psikhologiya igry [Game psychology], Moscow, Pedagogika Publ., 2006, 204 p., *in Russian*.
3. Klarin M.V. Innovatsii v obuchenii: metafory i modeli [Methods of teaching history at school], Moscow, Nauka Publ., 2019, 210 p., *in Russian*.
4. Konyakhin A.A. Ehtapy formirovaniya analiticheskikh umenii u devyatiklassnikov na urokakh vseobshchei istorii [The stages of formation of analytical skills in ninth graders in the lessons of universal history], *Universum: psikhologiya i obrazovanie [Universum: Psychology and Education]*, 2023, no. 8 (110), available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/etapy-formirovaniya-analiticheskikh-umeniy-u-devyatiklassnikov-na-urokah-vseobschey-istorii> (accessed 1 June 2025).
5. Pidkasisty P.I. Tekhnologiya igry v obuchenii [Game technology in education], Moscow, Prosveshchenie Publ., 2021, 158 p., *in Russian*.
6. Sakharov A.N. Istoriya Rossii s drevneishikh vremen do nashikh dnei [The history of Russia from ancient times to present days], Moscow, Prospekt Publ., 2020, 768 p., *in Russian*.
7. Selevko G.K. Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii [Modern educational technologies], Moscow, Narodnoe obrazovanie Publ., 2018, 256 p., *in Russian*.
8. Studenikin M.T. Metodika prepodavaniya istorii v shkole [Methods of teaching history at school], Moscow, Vldos Publ., 2004, 240 p., *in Russian*.