

Выступление на городском методическом объединении под названием: «Инновационная деятельность в учреждении дополнительного образования детей: подходы, технологии, методики, используемые в педагогической деятельности».

Выступающие: Дронова А.А. Ли Э.О.

Дата: 13. 04. 2026

Место: ЦВР «Планета взросления»

Название выступления: «Игровые технологии как многофункциональный педагогический инструмент»

Текст выступления:

Слайд 1

«По тропинкам Хабаровского края»: авторская дидактическая игра как инструмент формирования интереса к родному краю

Добрый день, уважаемые участники конференции! Мы, Дронова Анастасия Александровна и Ли Эмилия Олеговна, хотим представить вашему вниманию авторскую дидактическую игру «По тропинкам Хабаровского края», разработанную специально для детей от 8 до 11 лет. Наша цель — сделать изучение истории, культуры и природы родного региона увлекательным и лично значимым процессом для каждого ребёнка.

СЛАЙД 2

Актуальность и задачи

Хабаровский край — уникальный регион с богатейшим наследием. Однако знания школьников о нём зачастую поверхностны, а традиционные формы обучения не всегда вызывают устойчивый интерес. Именно поэтому особую значимость приобретают интерактивные игровые форматы.

СЛАЙД 3

Цель - развитие интереса к изучению Хабаровского края среди обучающихся посредством интерактивных игровых форматов.

Игра решает следующие задачи:

- знакомит детей с географическими, историческими и культурными особенностями края;
- формирует базовые представления о достопримечательностях, символах и известных личностях региона;
- расширяет словарный запас по теме «Хабаровский край»;

- развивает познавательный интерес, критическое мышление, внимание, память и воображение;
- воспитывает чувство гордости, уважения к истории и природе края, формирует гражданскую идентичность и патриотизм;
- способствует развитию культуры общения, умения работать в команде и принимать решения.

Новизна и особенности разработки

СЛАЙД 4

В чём уникальность нашей игры?

1. Интеграция регионального компонента.

В отличие от стандартных настольных игр, здесь все вопросы и задания построены на уникальном материале о Хабаровском крае. Это не просто игра, а эффективный инструмент регионоведения.

СЛАЙД 5

2. Цветовая категоризация контента.

Каждый цвет на игровом поле — это визуальный маркер определённой темы: природа, животные, люди, история, случайные вопросы. Это помогает структурировать знания и делает игру наглядной и разнообразной.

СЛАЙД 6

3. Адаптация под детские объединения.

Игра создана в рамках объединений «Знатоки родного края» и «Мотивы Приамурья», что обеспечивает её полную синхронизацию с образовательными программами.

СЛАЙД 7

4. Визуальная и дидактическая уникальность.

Авторский дизайн поля стилизован под карту-схему с тропинками, что создаёт атмосферу путешествия по родному краю.

СЛАЙД 8

Вариативность применения и диагностический потенциал

Игра универсальна: её можно использовать для закрепления материала, изучения новой темы, межпредметной интеграции (краеведение, литература, искусство, биология, география).

Особое значение имеет её диагностический потенциал. По итогам игры педагог может:

- комплексно проверить знания по всем разделам;
- оценить системность знаний и умение видеть взаимосвязи;
- выявить «пробелы» и выстроить индивидуальную траекторию работы с каждым ребёнком.

При этом игровая форма снижает стресс и позволяет получить более достоверные результаты диагностики.

СЛАЙД 9

Правила игры

Наша игра не просто ходилка-бродилка, в ней присутствует элемент викторины.

В игре могут участвовать от 2 до 6 человек. Игровое поле состоит из клеток 5 цветов по категориям: природа, животные, люди, история, случайная. Все игроки ходят по очереди. После броска кубика, попав на клетку с темой, один из соперников берет карточку из стопки с соответствующим цветом и зачитывает вопрос и три варианта ответа. Если ответ назван правильно, игрок остается на той же клетке и передает ход следующему игроку. Карточка с вопросом откладывается в сторону. Если ответ назван неверно, игрок возвращается на клетку назад и передает ход следующему игроку.

Слайд 10 Есть карточки «Помощь» и «Бонус».

Карточка «Помощь» дает возможность при неправильном ответе на вопрос попавшейся темы взять карточку из стопки и попробовать ответить на другой вопрос этой темы. Карточкой «Помощь» игрок может воспользоваться в любой момент игры по желанию, но не более трех раз подряд.

Слайд 11 Попав на клетку «Бонус», игрок может сделать выбор: вернуть себе одну потерянную карточку «Помощь» или сделать один дополнительный ход. Игрок, который первым пришел к финишу, становится победителем игры.

Слайд 12 А теперь мы хотели бы, чтобы вы попробовали себя в качестве игроков. У нас есть кубик и игровое поле. Нам нужны 2 человека. Бросьте кубик и ходите. А теперь ответьте на вопрос:

Природа: что означает река Амур в переводе с китайского? (ответ: черный дракон)

Животные: самая крупная рыба, обитающая в реке Амур, царица Амура? (ответ: калуга)

Люди: сколько коренных малочисленных народов проживает на территории Хабаровского края? (ответ: 8)

История: назовите дату образования Хабаровского края (ответ: 20 октября 1938)

Разное: В 1908 году проект Амурского чуда на Всемирной выставке в Париже получил золотую медаль. О каком чуде Хабаровского края идёт речь? (ответ: Амурский мост)

СЛАЙД 13

Заключение

Авторская дидактическая игра «По тропинкам родного края» — это не просто набор правил и вопросов. Это мост между увлекательной игрой и богатым наследием Хабаровского края. Она превращает урок в захватывающее приключение, где каждый ответ — маленькое открытие.

Мы надеемся, что эта игра станет надёжным помощником для педагогов и вдохновит юных исследователей на новые свершения. Пусть она зажжёт в сердцах детей искренний интерес и любовь к удивительной земле Приамурья!

СЛАЙД 14

Спасибо за внимание!