

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования г. Хабаровска
«Детско – юношеский центр «Поиск»**

**Методическая разработка
авторской дидактической игры
«По тропинкам Хабаровского
края»**

**Составили: Дронова А.А., Ли Э.О.,
педагоги дополнительного
образования**

г. Хабаровск, 2026

Целевая аудитория:

Дети 8-11 лет.

Цель:

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

Задачи:

Предметные:

- познакомить обучающихся с основными географическими, историческими и культурными особенностями Хабаровского края;
- сформировать у обучающихся базовые представления о достопримечательностях, символах и известных личностях региона;
- расширить словарный запас по теме «Хабаровский край».

Метапредметные:

- развивать познавательный интерес и мотивацию к изучению родного края через игровые и интерактивные форматы;
- способствовать развитию критического мышления, внимания, памяти и воображения у обучающихся;

Личностные:

- воспитывать чувство гордости и уважения к истории, культуре и природе Хабаровского края;
- способствовать формированию гражданской идентичности и патриотизма у младших школьников;
- формировать бережное отношение к природным и культурным богатствам региона;
- развивать культуру общения, умение работать в команде и способность быстро принимать решения в процессе игры.

Ожидаемый результаты

Предметные:

- обучающиеся будут ознакомлены с основными географическими объектами, достопримечательностями, символами и известными людьми Хабаровского края;
- у обучающихся будет расширен словарный запас по теме региона;

- у обучающихся будут сформированы первичные представления об истории и культуре края.

Метапредметные:

- у обучающихся повысится познавательный интерес и мотивация к изучению Хабаровского края;
- у обучающихся будут развиты навыки критического мышления, внимания, памяти, воображения;

Личностные:

- у обучающихся проявляют уважение к родному краю;
- обучающиеся проявляют бережное отношение к природе и культурному наследию Хабаровского края.
- обучающиеся демонстрируют гражданскую идентичность и проявляют патриотические качества;
- обучающиеся проявляют культуру общения, умение работать в команде, договариваться, принимать совместные решения.

Актуальность

Хабаровский край — уникальный регион России, обладающий богатейшим природным, историческим и культурным наследием. Однако зачастую знания школьников о крае, в котором они живут, ограничиваются поверхностными представлениями, а традиционные формы обучения не всегда способны вызвать у детей устойчивый интерес к изучению истории и культуры Приамурья.

В связи с этим особую актуальность приобретает использование интерактивных игровых форматов, которые позволяют сделать процесс познания увлекательным, эмоционально насыщенным и личностно значимым для каждого ребёнка. Авторская разработка игры *«По тропинкам родного края»* создана именно для решения этой задачи.

Её актуальность обусловлена следующими факторами:

- **соответствие интересам обучающихся:** игра отвечает возрастным особенностям детей 8-11 лет, для которых ведущим видом деятельности является игра. Она

способствует развитию познавательной активности, любознательности и творческого мышления;

- **интеграция с деятельностью детских объединений:** игра специально адаптирована для работы в детских объединениях *«Знатоки родного края»* и *«Мотивы Приамурья»*, что позволяет органично встроить её в систему дополнительного образования и углубить знания, получаемые детьми на занятиях;
- **воспитательный потенциал:** в процессе игры происходит не только усвоение информации, но и формирование гражданской идентичности, патриотизма, уважения к традициям и природе родного края;
- **практическая значимость для педагогов:** разработка предоставляет педагогам готовый методический инструмент, который способствует повышению эффективности воспитательной работы и позволяет разнообразить формы занятий.

Таким образом, авторская игра *«По тропинкам родного края»* является своевременным и востребованным педагогическим продуктом, способствующим формированию у обучающихся устойчивого интереса к изучению истории, культуры и природы Хабаровского края через современные интерактивные технологии.

Новизна методической разработки

Авторская дидактическая игра *«По тропинкам родного края»* обладает рядом отличительных особенностей, которые определяют её новизну и педагогическую ценность.

1. Интеграция регионального компонента в игровой формат

В отличие от стандартных настольных игр-«бродилок», где вопросы часто носят общий или отвлечённый характер, данная разработка полностью построена на уникальном материале о Хабаровском крае. Новизна заключается в том, что игровое поле и система вопросов целенаправленно погружают участников в культурно-исторический и географический контекст Хабаровского края, превращая игру в эффективный инструмент регионоведения.

2. Цветовая категоризация контента

Каждый цвет на поле — это не просто сектор, а визуальный маркер определённой темы (например, оранжевый — животные, синий — люди, красный — история, жёлтый — случайная, зелёный — природа.). Это способствует:

- **наглядности:** детям легче ориентироваться в разнообразии тем;
- **структурированию знаний:** информация о крае систематизируется по логическим блокам, что способствует её более глубокому усвоению;
- **разнообразию:** участники не зацикливаются на одной теме, а получают комплексное представление о регионе.

3. Адаптация под специфику детских объединений

Разработка является авторской и создана специально для детских объединений «Знатоки родного края» и «Мотивы Приамурья». Это обеспечивает полную синхронизацию игрового материала с образовательными программами наших объединений. Новизна здесь заключается в создании узкоспециализированного продукта, который не является универсальным, а точно отвечает задачам и интересам конкретных детских коллективов.

4. Визуальная и дидактическая уникальность

Авторский дизайн игрового поля, стилизованный под карту-схему с тропинками, создаёт неповторимую атмосферу путешествия по родному краю. Это не просто функциональный инструмент, а самостоятельный дидактический материал с высокой эстетической ценностью.

Таким образом, новизна разработки заключается в оригинальном синтезе игровой механики, цветового структурирования контента и глубокой интеграции краеведческого материала, адаптированного под конкретные образовательные задачи детских объединений.

Рекомендуемые методы подготовки:

Перед проведением игры желательно провести серию занятий, направленных на углубленное ознакомление с материалами по изучаемой теме.

Вариативность применения и диагностический потенциал игры

Авторская дидактическая игра «По тропинкам родного края» отличается высокой степенью универсальности и может быть гибко адаптирована под различные

образовательные цели и формы занятий, что значительно расширяет возможности её использования в педагогической практике.

Адаптация под разные цели занятий

Игру можно эффективно применять для решения широкого спектра задач:

- **для закрепления и повторения материала:** игра служит отличным инструментом для систематизации знаний в конце тематического блока или учебного года. Увлекательный формат помогает детям легко вспомнить и закрепить пройденное;
- **для изучения новой темы:** игру можно использовать как «погружение» в новую тему. Вопросы могут содержать интригующие факты, которые стимулируют познавательный интерес и побуждают детей к дальнейшему самостоятельному изучению материала;
- **для межпредметной интеграции:** категории вопросов могут быть составлены таким образом, чтобы затрагивать не только краеведение, но и литературу (произведения о природе Приамурья), изобразительное искусство (работы дальневосточных художников), биологию и географию.

Использование в качестве диагностической работы

Одним из ключевых преимуществ данной разработки является её потенциал как инструмента для педагогической диагностики. По окончании цикла обучения (например, в конце года) игра может быть использована в качестве итоговой диагностической работы для оценки уровня усвоения программы.

Как это работает:

- **комплексная проверка знаний:** попадая на секторы разных цветов, обучающийся отвечает на вопросы из всех пройденных разделов (история, география, культура, природа);
- **оценка системности знаний:** игра показывает не просто наличие отдельных фактов в памяти ученика, а его способность оперировать знаниями из разных областей, видеть взаимосвязи между ними;
- **снижение психоэмоционального напряжения:** игровая форма снимает стресс, свойственный традиционным контрольным и зачётным мероприятиям. Ребёнок

демонстрирует свои знания в комфортной, привычной и увлекательной обстановке, что позволяет получить более достоверные результаты;

- **выявление «пробелов»:** анализ ответов на вопросы определённой цветовой категории позволяет педагогу легко определить темы, которые вызвали у ребёнка наибольшие затруднения, и выстроить индивидуальную траекторию дальнейшей работы.

Таким образом, *«По тропинкам родного края»* — это не просто игра, а многофункциональный педагогический инструмент, который служит как для обучения и развития, так и для качественной диагностики образовательных результатов.

Заключение:

Авторская дидактическая игра *«По тропинкам родного края»* — это не просто набор правил и вопросов, а настоящий мост, соединяющий мир увлекательной игры с богатым наследием Хабаровского края. В процессе этого виртуального путешествия по родному краю дети не только расширяют свой кругозор и углубляют знания, но и учатся видеть красоту в привычном, чувствовать гордость за край и бережно относиться к его истории и природе.

Предлагаемая разработка — это гибкий и современный инструмент в руках педагога, способный превратить любой урок или занятие в захватывающее приключение. Она позволяет отойти от формальной передачи знаний к живому, эмоциональному диалогу с детьми, где каждый ответ становится маленьким открытием.

Мы надеемся, что игра *«По тропинкам Хабаровского края»* станет надёжным помощником для педагогов и вдохновит юных исследователей на новые свершения. Пусть эта игра зажжёт в сердцах детей искренний интерес и любовь к удивительной земле Приамурья, научит их быть не просто знатоками, а настоящими хранителями и ценителями уникального наследия нашего края.

Настольная игра

«По тропинкам Хабаровского края»

Цель игры:

Первым добраться до финиша.

Целевая аудитория:

Младшие школьник 8-11 лет

Время проведения игры:

До 45 минут

Количество участников:

Минимальное количество игроков — 2, оптимальное число участников — 4-6 человек.

При большом количестве обучающихся можно играть в парах или мини-группах.

Форма организации игры:

Дидактическая настольная игра типа «бродилки».

Необходимые материалы:

- Игровая карта с изображением Хабаровского края.
- Кубик для определения количества шагов.
- Фишки разного цвета для обозначения игровых персонажей.
- Набор карточек-вопросов с заданиями, соответствующими возрасту детей.

Правила игры:

1. Подготовка: Игра начинается с места старта, распределения фишек игрокам и ознакомления с правилами.

2. Ход игры: Каждый игрок бросает кубик и перемещается на соответствующее количество клеток вперед. 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. Есть карточки «Помощь».

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.

3. Финиш: Победителем становится тот, кто первым добирается до финиша, при ограниченном количестве времени победителем становится тот, кто дальше всех продвинулся в игре.

Пример вопросов и заданий:

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)