

Муниципальное образовательное автономное учреждение  
МАОУ «Гимназия №1 г. Благовещенска»

Научно-исследовательская работа на тему:

**Обучающая игра «Путешествие первооткрывателей на Амур»**

Выполнил: ученица 4 «Б» класса Иванова А.С.

Научный руководитель: руководитель 4 «Б» класса Коротаева В.Л.

Благовещенск, 2023

## Аннотация

**Мотив выбора темы исследования.** В научном исследовании прошлого года мы пришли к выводу, что уровень исторической грамотности детей младшего школьного возраста чрезвычайно низкий. Оптимальным способом его повышения стал творческий метод, а именно работа с раскраской. Продолжая тему прошлого исследования, мы решили предложить еще один нестандартный метод изучения истории родного края. Не все дети любят рисовать, но все дети любят играть, поэтому наш новый метод должен вызвать интерес у всех детей.

**Значимость исследования для окружающих.** Значимость исследования для окружающих невозможно переоценить. Для детей это интересный способ узнать историю Приамурья играя. Для учителей это отличный способ повысить уровень исторической грамотности среди детей младшего школьного возраста. Привить детям интерес к изучению краеведения. Для общества и государства — это формирование ребенка к личности с гражданско-патриотической позицией.

**Цель работы:** повысить уровень исторической грамотности среди учеников младших классов и привить у них интерес к изучению истории освоения Приамурья.

### Задачи:

- 1) Найти оптимальные методы для изучения истории Приамурья детьми младшего школьного возраста.
- 2) Создать анкету с целью узнать будет ли детям интересно изучать историю освоения Приамурья с помощью игры
- 3) Изучить историю освоения Приамурья и личности персонажей игры (Е. Хабарова и В. Пояркова) и их вклад в освоение Приамурья
- 4) Разработать концепцию и правила игры
- 5) Создать игру: игровое поле в электронном виде, фишки в виде корабликов, карточки с вопросами
- 6) Апробировать игру в 4Б классе.

**Гипотеза:** Мы считаем, что с помощью обучающей игры «Путешествие первооткрывателей на Амур» нам удастся повысить уровень исторической грамотности у детей младшего школьного возраста и привить им интерес к изучению истории освоения Приамурья

### Методы:

1. Сравнительный анализ литературы по истории Приамурья.
2. Анкетирование детей 1-4 классов Гимназии №1 Благовещенска.
3. Анализ полученных результатов.
4. Исторический метод при разработке обучающей игры, отображающей основные исторические моменты освоения Приамурья.

**Результат.** После того как дети поиграли в разработанную нами обучающую игру, «Путешествие первооткрывателей на Амур» у них значительно повысился уровень исторической грамотности и появился интерес к изучению истории Приамурья, что подтверждается результатами апробации и анкетирования. Мы считаем, что достигли цели нашего исследования.

## Оглавление

Введение	4
1. Предпосылки выбора темы	5
2. Оптимальные способы изучения истории освоения Приамурья для детей младшего школьного возраста	5
3. Мнение учеников младших классов о способах изучения истории освоения Приамурья	6
4. Обучающая игра «Путешествие первооткрывателей на Амур	9
4.1 Участники игры	9
4.2 Состав игры	9
4.3 Правила игры	10
4.4 Ценность игры «Путешествие первооткрывателей на Амур»	10
5. Апробация в 4Б классе обучающей игры «Путешествие первооткрывателей на Амур»	11
Заключение	12
Список использованных источников	13
Приложение 1. Анкета социологического опроса №1 «Мнение младших школьников Гимназии №1 о заинтересованности в изучении истории Приамурья»	14
Приложение 2. Анкета социологического опроса №2 «Апробация настольной игры «Путешествие первооткрывателей на Амур» в 4Б классе	15
Приложение 3. Поле обучающей игры «Путешествие первооткрывателей на Амур».	16

## Введение

В научном исследовании прошлого года мы пришли к выводу, что уровень исторической грамотности детей младшего школьного возраста чрезвычайно низкий. Оптимальным способом его повышения стал творческий метод, а именно работа с раскраской. Продолжая тему прошлого исследования, мы решили предложить еще один нестандартный метод изучения истории родного края. Не все дети любят рисовать, но все дети любят играть, поэтому наш новый метод должен вызвать интерес у всех детей.

**Актуальность темы.** История Приамурья богата событиями, которые стали частью мировой истории и культуры, имели важное политическое значение. Изучение истории родного края помогает углубить историческую память, узнать богатое прошлое Приамурья, помогает полнее увидеть себя и свою эпоху в общей мировой истории. Познание истории Приамурья детьми не просто интересно, но и расширяет их кругозор, формирует их самосознание, воспитывает в них патриотизм, уважение к родному краю, желание сохранять и приумножать историю и культуру Приамурья.

**Цель работы:** повысить уровень исторической грамотности среди учеников младших классов и привить у них интерес к изучению истории освоения Приамурья.

### **Задачи:**

- 1) Найти оптимальные методы для изучения истории Приамурья детьми младшего школьного возраста.
- 2) Создать анкету с целью узнать будет ли детям интересно изучать историю освоения Приамурья с помощью игры
- 3) Изучить историю освоения Приамурья и личности персонажей игры (Е. Хабарова и В. Пояркова) и их вклад в освоение Приамурья
- 4) Разработать концепцию и правила игры
- 5) Создать игру: игровое поле в электронном виде, фишки в виде корабликов, карточки с вопросами
- 6) Апробировать игру в 4Б классе.

### **Обзор используемой литературы и источников**

При изучении нашей темы мы использовали следующие книги: «Записки о Дальнем Востоке», «История Дальнего Востока России в древности и Средневековье: учебное пособие для 5–6 классов общеобразовательных организаций», «История Амурской области», «История Амурской области с древнейших времен до начала XX века», «Народы и религии Приамурья». Эти книги написаны для учеников среднего школьного возраста и старше. Мне было сложно усвоить всю информацию из этих книг, поэтому я воспользовалась также документальными фильмами: «Где раз поднят русский флаг...», «Албазинские скаски», а также фильм телеканала Звезда «Не факт. Албазинский острог».

При проведении исследования мы пользовались следующими **методами:**

- 1) Сравнительный анализ литературы по истории Приамурья.
- 2) Анкетирование детей 1-4 классов Гимназии №1 Благовещенска.
- 3) Анализ полученных результатов.
- 4) Исторический метод при разработке обучающей игры, отображающей основные исторические моменты освоения Приамурья.

## **1. ПРЕДПОСЫЛКИ ВЫБОРА ТЕМЫ**

Внимание к прошлому своего региона важно для формирования исторического сознания и воспитания патриотизма. Каждый житель Приамурья должен знать историю Родного края. Тогда мы все будем любить и уважать свою Родину, свой край, свой город, бережно относиться ко всему, что с ним связано. Будем любить своих земляков, которые являются потомками людей, освоивших Дальний Восток.

При изучении истории родного края у человека формируется понятие культурности и традиций общества, в котором он живет. Благодаря подобным знаниям, мы можем узнать, откуда берет начало язык региона, религия, обычаи и традиции, какие исторические события способствовали разным изменениям в обществе. Учащиеся, познающие новые, неизвестные для них страницы истории своей малой родины чувствуют себя первооткрывателями. Так воспитывается гражданственность, чувство собственной значимости.

Начинать изучение краеведения необходимо именно в младшем школьном возрасте, это возраст формирования личности. Формируются социальные чувства, такие как любовь к Родине и национальная гордость, повышен интерес к героям, к смелым и отважным людям, совершавшим подвиги. В этом возрасте дети любознательны. Это самый благоприятный возраст для того, чтобы объяснить ребенку, что такое патриотизм, любовь к Родине, что такое Родной край и как его любить.

Для того чтобы проанализировать знания детей младших классов об истории Приамурья, в прошлом нашем исследовании мы изучили их уровень исторической грамотности посредством анкетирования. Выяснили, что 60 процентов детей совершенно не знают историю Приамурья.

## **2. ОПТИМАЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ ОСВОЕНИЯ ПРИАМУРЬЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Современное поколение детей не охотно читает книги и учебники. Оно очень «продвинутое», но имеет определенные особенности. Мышление современных детей называют «клиповым». Им трудно долгое время концентрироваться на одной информации, сложно читать большие тексты, анализировать их, смотреть длинные сюжеты и фильмы.

Для более качественного усвоения материала для современных детей необходимо выработать новые методы, привычные для них и понятные. Эти методы должны быть основаны на творческом подходе, яркие, запоминающиеся, интересные, не требующие монотонной работы и долгой сосредоточенности на одном предмете или сюжете.

В прошлом году для формирования исторической грамотности для детей младшего школьного возраста мы предлагали использовать разработанную нами «Раскраску для малышей». Историческая раскраска для малышей – уникальный, новый, метод изучения истории родного края, это один из оптимальных способов популяризации краеведения среди детей младшего школьного возраста, который позволил легко воспринимать и усваивать информацию через изображение и работу ребенка с ним.

Проведенное нами социологическое исследование показало, что уровень исторической грамотности детей после работы с раскраской значительно повысился.

Раскраска вызвала большой интерес среди младших школьников и учителей младших классов. Поэтому мы решили создать еще один способ изучения истории освоения Приамурья, который должен вызвать интерес среди детей и в игровой форме помочь им узнать важнейшие факты о первопроходцах Приамурья и о нашей малой родине.

В нашем настоящем исследовании мы предлагаем использовать новую форму обучения – игровую.

Для ребёнка дошкольного возраста игра является важной частью развития, через неё он познаёт мир. Игра – это исторический вид деятельности, который заключается в изучении и воспроизведении увиденного действия, поведения, опыта в особой игровой форме. Можно выделить ряд положительных особенностей игрового метода:

1) Во время игры не страшно совершать ошибки, ведь их можно исправлять. Благодаря этому, обучающийся сосредоточен на самом процессе учебной деятельности, не испытывает страха и нервного напряжения из-за боязни допустить ошибку.

2) В процессе игровой деятельности учебный материал подкрепляется положительными эмоциями, которые благоприятно влияют на запоминание информации.

3) В игровом процессе невозможно от молчаться и не включиться в него. Другим участникам необходимы мысли ребенка, доводы и предложения, правильные ответы и неправильные тоже.

4) Во время игры можно примерить на себя различные роли и получить опыт.

5) Игру можно играть бесконечное количество раз и при этом запоминать правильные ответы, которые приведут ребенка к выигрышу.

6) Желание выиграть мотивирует ребенка думать, прежде чем ответить, стараться ответить правильно, слушать ответы соперников, чтобы потом использовать в своей игре, запоминать правильные ответы.

7) В совместной игровой деятельности процесс изучения материала идёт быстрее и легче.

Игра – гораздо интереснее, чем просто отвечать на задаваемые вопросы. Игровой процесс очень интересен и познавателен, в то время как сам процесс обучения не привлекает детей. Обычный процесс обучения – это шаблон, а игра – это что-то удивительное, завораживающее и необычное, ведь далеко не всегда в обучении используется этот метод.

Таким образом, игра является очень полезным и нужным методом, который позволяет разнообразить, улучшить процесс обучения и запоминания важной информации.

### **3. МНЕНИЕ УЧЕНИКОВ МЛАДШИХ КЛАССОВ О СПОСОБАХ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ ОСВОЕНИЯ ПРИАМУРЬЯ**

Для того, чтобы понять будет ли интересно наше исследование детям младшего школьного возраста, мы провели небольшое анкетирование.

В анкете всего 5 вопросов:

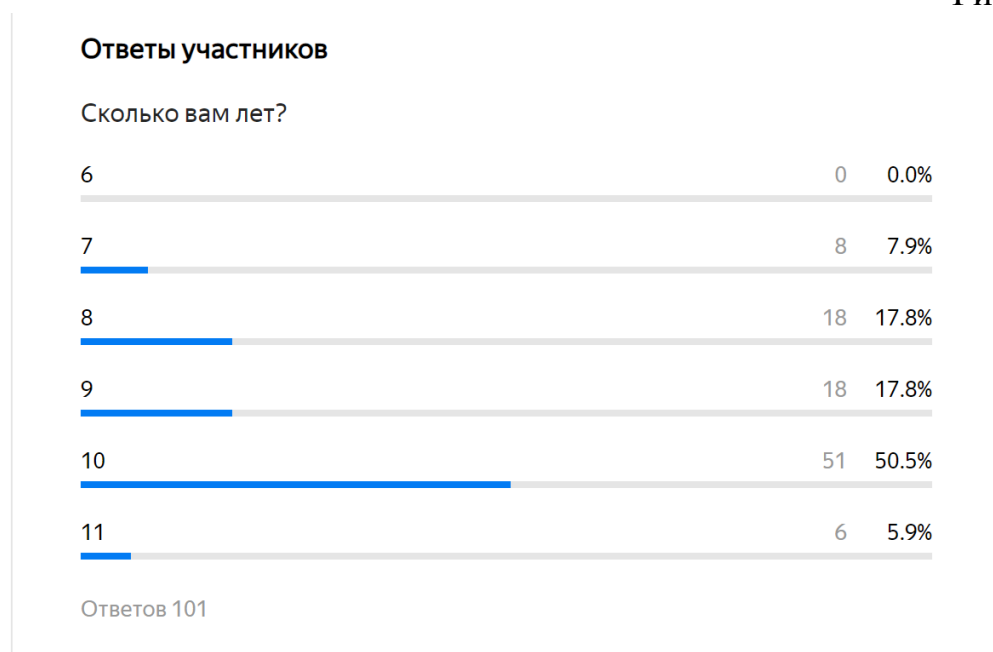
- 1) Сколько вам лет?
- 2) Знаете ли вы историю освоения Приамурья?
- 3) Хотели бы вы знать, как осваивались земли Амурской области?
- 4) Как вы считаете, каким образом интереснее узнавать об истории родного края?
- 5) Если бы существовала настольная игра на тему «История освоения Приамурья», вы бы в нее играли?

Вопросы составлены таким образом, что должны отображать мнение самих учеников. Мы пытались выяснить именно их мнение относительно своего уровня исторической грамотности и относительно ее необходимости вообще. Уровень исторической грамотности детей младшего школьного возраста мы выясняли в прошлом году, он оказался очень низким.

В анкетировании приняли участие 101 человек – ученики 1-4 классов.

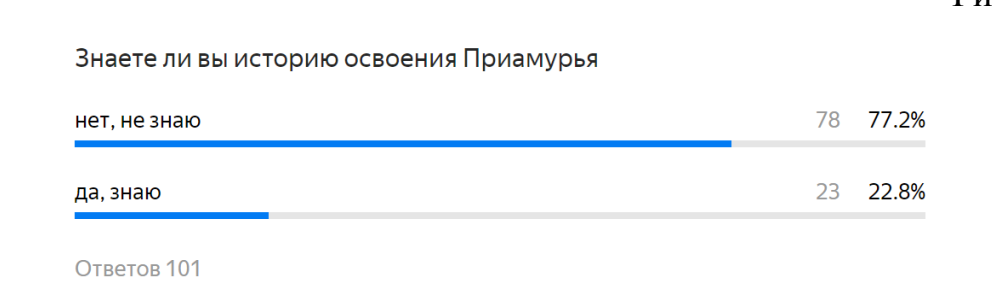
Возрастная градация следующая: почти половина участников – дети 10 лет (50,5%, это 51 человек), остальные – дети 7, 8, 9, 11 лет. Меньше всего детей 11 лет (5,9%, это 6 человек).

Рисунок 1. Вопрос 1



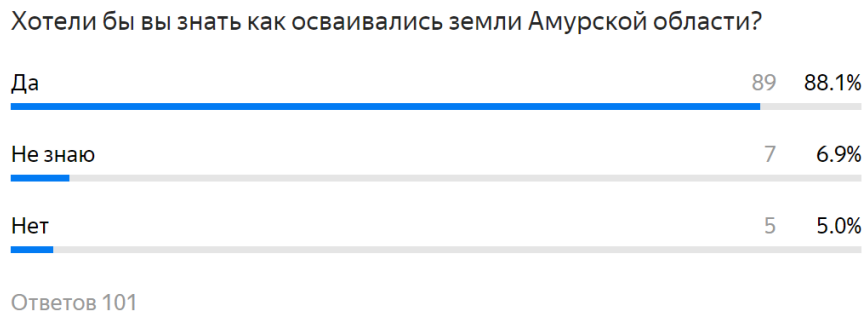
Из 101 человека историю Приамурья, как думают сами дети, знают 22,8% (23 человека), остальные честно признаются, что не знают. Уровень знания истории Приамурья мы не проверяли, это не входило в задачи исследования.

Рисунок 2. Вопрос 2



Приятно было увидеть, что 88,1% детей хотели бы знать историю Приамурья, лишь 5% не хотят и почти 7% еще не определились со своим выбором.

Рисунок 3. Вопрос 3



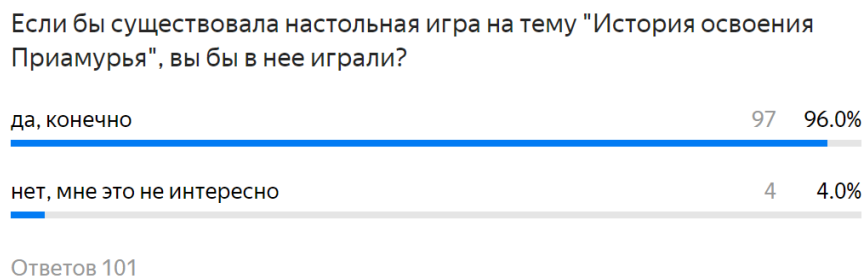
На вопрос каким способом детям было бы интереснее узнавать историю родного края, большинство детей ответили, что с помощью игры (46,5%). Но надо обязательно обратить внимание на то, что почти 40% детей хотели бы изучать историю Приамурья в школе и получать знания от учителя. Это говорит о высокой квалификации учителей младших классов Гимназии №1 г. Благовещенска, о доверии между учениками и учителем. Детям интересно обучаться, а интерес к процессу обучения – это основная составляющая его эффективности. К сожалению всего 14% детей хотели бы узнавать историю Родного края, читая книги.

Рисунок 4. Вопрос 4



Последний вопрос анкетирования был связан с выявлением интереса учащихся младших классов к обучающему процессу через игровую деятельность. Мы спросили – играли бы дети в настольную игру по истории освоения Приамурья, если бы таковая существовала. Практически все дети (96%) ответили что играли бы. Лишь 4% детей это оказалось не интересно.

Рисунок 5. Вопрос 5





Таким образом, наше небольшое анкетирование показало, что дети младших классов Гимназии №1 очень любознательны, но как свойственно всем детям этого возраста, предпочитают играть, даже если игра будет носить обучающий характер.

## **4. ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕЙ НА АМУР»**

### **4.1 Участники игры**

В качестве участников игры выступают дети, которые выбирают роль Ерофея Павловича Хабарова или Василия Даниловича Пояркова. Эти путешественники были первыми кто дошел до берегов Амура разными путями. Эти первооткрыватели внесли огромный вклад в изучение и освоение дальневосточных территорий. Они открыли новые реки, месторождение серебряной руды (дефицитной для того времени), вышли к морю, открыли о. Сахалин. На юге Дальнего Востока обнаружили плодородные земли, богатые пушниной леса и реки, полные рыбы. Они составили описание даурских земель, их карту с указанием рек. Поярковым и Хабаровым были обнаружены новые народности. Первооткрыватели присоединили их к России и обложили ясаком. Таким образом, открытия Пояркова и Хабарова были очень значительны для России. Именно поэтому мы выбрали их для нашей игры.

### **4.2 Состав игры**

В приветственном слове на игре написано ее название «Путешествие первооткрывателей на Амур» и коротко обозначены правила игры.

«Дорогие друзья, вы отправляетесь в удивительное плавание к берегам Амура. Вы теперь великие первооткрыватели Е. Хабаров и В. Поярков. Каждый из вас своим путем дошел до Приамурья: Хабаров по красному, Поярков по желтому. На пути вам встретятся препятствия в виде пропуска хода (фиолетовые ячейки) и вопросов по истории освоения Приамурья (ячейки с крестиком). Вопросы с ответами представлены на карточках соответствующего цвета. Вопросы задает один соперник другому. Если ответите на вопросы, двигаетесь дальше, если нет, то переходите назад по зеленой стрелочке. Розовые ячейки – общие супервопросы. Если отвечаете на них верно, то вам дается дополнительный ход, если нет, то пропускаете ход. В путь! Желаем удачи!».

Итак, в состав игры входят:

1) **Игровое поле**, с указанием правил игры и с расшифровкой основных символов.

Поле представляет из себя карту Дальнего Востока. На нем обозначены два пути по которым прошли первооткрыватели. Путь, обозначенный красными ячейками – путь Хабарова, желтыми – Пояркова. Пути обоих первооткрывателей проходят по руслам рек.

Картинки, представленные на поле — это достопримечательности, которые можно найти на условно обозначенных территориях.

На карте обозначены основные географические объекты – реки, крупные поселения, места локализации основных дальневосточных народностей. Это помогает участникам игры наглядно представить территорию Дальнего Востока и определить какое место занимает в нем Амурская область.

Таким образом, в сознании детей закладываются представления о связи исторических событий с географическими объектами.

2) **Две фишки.** Великие первопроходцы амурской земли прибыли сюда на кораблях по рекам, поэтому фишки сделаны в виде корабликов. Хабарову соответствует красный кораблик, Пояркову – желтый.

3) **Игровые карточки трех цветов.** Для формирования исторической грамотности детей, были разработаны вопросы, связанные с историей освоения Дальнего Востока. Вопросы представляют разный уровень сложности. К самым простым относятся, например, вопрос «Какому первооткрывателю поставлен памятник в с. Поярково» (ответ - Поярков). Один из самых сложных вопросов, например, «Что такое Даурия» (ответ – земли, обозначенные современной территорией Бурятии, Амурской области и Забайкальского края).

Карточки разделены по трем цветам. Красные – вопросы, связанные с путешествием и личностью Е. Хабарова. Желтые – вопросы, связанные с путешествием и личностью В. Пояркова. Розовые – супервопросы (вопросы повышенной сложности), связанные с обоими путешественниками, а также с Приамурскими землями.

Вопросы написаны на обороте карточек, в скобках указаны правильные ответы к ним. Вопросы должны задаваться соперником и им же контролироваться правильность ответов. Таким образом, вопросы по Пояркову задает тот, кто играет роль Хабарова и наоборот.

4) Шестигранный кубик с точками от 1 до 6, указывающий на количество ходов.

### **4.3 Правила игры**

Участники по очереди бросают игральный кубик и ходят фишками-корабликами. В игре участники могут попасть на различные по цвету кружочки: красные, фиолетовые, розовые желтые, красные с крестиком и желтые с крестиком.

Участники начинают свое путешествие из Якутского острога (г. Якутск), он обозначен на карте зеленой ячейкой. Обычный путь Е. Хабарова обозначен красными ячейками, В. Пояркова – желтыми. Ячейки с крестиками (красные с крестиками у Хабарова и желтые с крестиками у Пояркова) означают, что игроку будет задан вопрос, касаемый его персонажа. Если участник отвечает на заданный вопрос, то продолжает игру беспрепятственно. Если не отвечает на вопрос, то переходит назад по зеленой стрелке. На пути участников встречаются фиолетовые ячейки, обозначающие пропуск хода. С 20-го по 27-й ход пути Хабарова и Пояркова соединяются. Этот путь обозначен розовыми ячейками, что означает, что участникам игры будут заданы супервопросы. Это очень сложные вопросы, которые касаются как персонажей игры, так и в целом истории Приамурья. Если участник игры ответил на супервопрос, то ему предоставляется право сделать еще один бросок кубика. Если участник неверно ответил на вопрос, то он пропускает ход.

### **4.4 Ценность игры «Путешествие первооткрывателей на Амур»**

Игра «Путешествие первооткрывателей на Амур» может стать неоценимым помощником изучения истории Приамурья.

Во время игры дети могут ошибаться в ответах на поставленные вопросы об истории Приамурья. Но, узнавая правильные ответы, ребенок будет стараться его запомнить не для того, чтобы знать, а для того чтобы в следующий раз выиграть,

ответив правильно на вопрос. Ребенок не боится ошибиться в ответе на вопрос и отстать от соперника, так как может быстро догнать его, ответив на остальные вопросы правильно. Внимательно слушая ответы своего соперника, ребенок будет познавать не только вопросы, связанные со своим персонажем.

Целью игры для ребенка является не изучение истории Приамурья, а победа в игре. Ребенок будет стремиться к достижению своей цели, одновременно изучая материал. Победа в игре будет приносить положительные эмоции и желание играть вновь. В процессе повторения игры, усвоение изучаемого материала будет побочным явлением.

Ребенку придется заслушивать, отвечать на вопросы и слышать правильный ответ. Таким образом, он не сможет участвовать в игре пассивно.

Игра содержит всего по 50 ходов, проходит быстро (около 10 минут), тем самым не вызывает утомления, но вызывает желание сыграть еще раз. К тому же, карточки содержат много вопросов, это исключает частое их повторение и надоедание ребенку.

## **5. АПРОБАЦИЯ В 4Б КЛАССЕ ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕЙ НА АМУР»**

Чтобы подтвердить действительность нашего опроса в части заинтересованности детей в обучающей игре «Путешествие первооткрывателей на Амур», мы провели ее апробацию в 4Б классе Гимназии №1 Благовещенска и предложили ребятам ответить на вопросы.

Играли ли вы в игру «Путешествие первооткрывателей на Амур»

Понравилась ли вам игра

Хотите ли вы сыграть еще раз.

Узнали ли вы из игры что-то новое об истории Приамурья

Считаете ли вы, что с помощью игры изучать историю Приамурья становится легче и интересней

Из 28 детей в обучающую игру играли 26. В результате на все вопросы, дети, которые играли, ответили положительно. Те, кто не играли, ответили на вопросы отрицательно, кроме последнего вопроса. Один из детей, который не играл в игру, ответил на него положительно.

Таким образом, в процессе игры дети узнали некоторые события, связанные с историей освоения Приамурья, что говорит об увеличении исторической грамотности среди учащихся. Кроме того, у детей появился интерес к изучению истории родного края.

**Значимость настоящего исследования для окружающих достаточно высокая:**

- **для детей** – это интересный способ узнать историю Приамурья играя, с пользой и весело провести время;
- **для учителей** – это отличный способ повысить уровень исторической грамотности среди детей; привить детям интерес к изучению краеведения.
- **для общества и государства** – это формирование ребенка как личности с гражданско-патриотической позицией и глубокой исторической памятью.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В своем исследовании мы попытались решить две основные задачи: повысить уровень исторической грамотности в части истории освоения Приамурья среди детей младшего школьного возраста, при этом сделать это интересным для детей способом.

Современное поколение детей не охотно читает книги и учебники. Оно очень «продвинутое», но имеет определенные особенности. Мышление современных детей называют «клиповым». Им трудно долгое время концентрироваться на одной информации, сложно читать большие тексты, анализировать их, смотреть длинные сюжеты и фильмы.

Для более качественного усвоения материала для современных детей мы предлагаем обучение посредством новых методов, привычных для них и понятных. Эти методы основаны на творческом подходе, яркие, запоминающиеся, интересные, не требующие монотонной работы и долгой сосредоточенности на одном предмете или сюжете.

Одним из таких методов является игра. Игра является очень полезным и нужным методом, который позволяет разнообразить, улучшить процесс обучения и запоминания важной информации. С помощью проведенного анкетирования мы узнали, что дети младших классов Гимназии №1 очень любознательны, но как свойственно всем детям этого возраста, предпочитают играть, даже если игра будет носить обучающий характер.

Мы разработали обучающую настольную игру «Путешествие первооткрывателей на Амур» с помощью которой участники должны усвоить основные исторические моменты, связанные с личностями первооткрывателей Приамурья – Е.Хабаровым и В. Поярковым. Игра вызвала интерес среди учащихся и сделала процесс обучения более интересным.

Значимость настоящего исследования для окружающих достаточно высокая:

- для детей – это интересный способ узнать историю Приамурья играя, с пользой и весело провести время;
- для учителей – это отличный способ повысить уровень исторической грамотности среди детей; привить детям интерес к изучению краеведения.
- для общества и государства – это формирование ребенка как личности с гражданско-патриотической позицией и глубокой исторической памятью.

Мы провели апробацию игры в 4Б классе Гимназии №1 Благовещенска. После того как дети поиграли в разработанную нами обучающую игру, «Путешествие первооткрывателей на Амур» у них значительно повысился уровень исторической грамотности и появился интерес к изучению истории Приамурья, что подтверждается результатами апробации и анкетирования. Мы считаем, что достигли цели нашего исследования.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

### Книги:

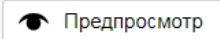
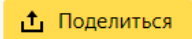

1. Баранов А.В. и др. История Амурской области: Учебное пособие для учащихся общеобразовательных учреждений – Благовещенск: Изд-во БГПУ, 2005. – 304 с.
2. Деревянко А.П., Забияко А.П. История Амурской области с древнейших времен до начала XX века. – Благовещенск, 2008. – 424 с.
3. Забияко А.П. и др. Народы и религии Приамурья. – Благовещенск: Изд-во Амурского гос. Университета, 2017. – 424 с.
4. Стрелова О.Ю., Романова М.И. История Дальнего Востока России в древности и Средневековье: учебное пособие для 5–6 классов общеобразовательных организаций / О.Ю. Стрелова, М.И. Романова. — М.: ООО «Русское слово — учебник», 2020. — 128 с.
5. Черкасов А.Н. Хоменкер В.Р. Записки о Дальнем Востоке / Фонд поддержки социально-ориентированных проектов и программ «Петропавловск»; Гражданский Альянс. – М., 2020. – 400 с.

### Фильмы:

1. Албазинские сказки, документальный фильм [Электронный ресурс]: [видеоролик]. – Фонд поддержки социально-ориентированных проектов и программ «Петропавловск». – Москва 2018. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=nO5cuws40C0> (дата обращения: 25.01.2022).
2. Не факт. Албазинский острог [Электронный ресурс]: [видеоролик]. – Телеканал Звезда. – Москва 2021. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=Mrcy\\_xT8R-o](https://www.youtube.com/watch?v=Mrcy_xT8R-o) (дата обращения: 25.01.2022).
3. Трейлер "Где раз поднят русский флаг..." [Электронный ресурс]: [видеоролик]. – Фонд поддержки социально-ориентированных проектов и программ «Петропавловск». – Москва 2021. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=-qUaPk37-VM> (дата обращения: 25.01.2022).

# Приложение 1. Анкета социологического опроса №1 «Мнение младших школьников Гимназии №1 о заинтересованности в изучении истории Приамурья»

## Социологический опрос

**Конструктор**   Тема   Интеграция   Настройки   Ответы     

- Тесты и квизы
  - Один вариант
  - Несколько вариантов
  - Число
- Короткий текст
- Длинный текст
- Текст без вопроса
- Один вариант
- Несколько вариантов
- Выпадающий список
- Да/Нет
- ½ Число
- # Целое число
- Оценка по шкале
- Почта

Страница 1

**\* Сколько вам лет?**  
 Один вариант

**\* Знаете ли вы историю освоения Приамурья**  
 Один вариант

**\* Хотели бы вы знать как осваивались земли Амурской обл...**  
 Один вариант

**\* Как вы считаете, каким образом интереснее узнавать об ...**  
 Один вариант

**\* Если бы существовала настольная игра на тему "История ...**  
 Один вариант

Приложение 2. Анкета социологического опроса №2 «Апробация настольной игры «Путешествие первооткрывателей на Амур» в 4Б классе.

. Игнали ли вы в игру «Путешествие первооткрывателей на Амур»?



Ответов 28

Понравилась ли вам игра?



Ответов 28

Хотите ли вы сыграть еще раз?



Ответов 28

Узнали ли вы из игры что-то новое об истории Приамурья?



Ответов 28

Считаете ли вы, что с помощью игры изучать историю Приамурья становится легче и интересней.




Ответов 28


Приложение 3. Поле обучающей игры «Путешествие первооткрывателей на Амур».


### «Путешествие первооткрывателей на Амур»


Дорогие друзья, вы отправляетесь в удивительное плавание к берегам Амура. Вы теперь великие первооткрыватели Е. Хабаров и В. Поярков. Каждый из вас своим путем дошел до Приамурья: Хабаров по красному, Поярков по желтому. На пути вам встретятся препятствия в виде пропуска хода (фиолетовые ячейки) и вопросов по истории освоения Приамурья (ячейки с крестиком). Вопросы с ответами представлены на карточках соответствующего цвета. Вопросы задает один соперник другому. Если ответите на вопросы, двигаетесь дальше, если нет, то переходите назад по зеленой стрелочке. Розовые ячейки – общие супервопросы. Если отвечаете на них верно, то вам дается дополнительный ход, если нет, то пропускаете ход. В путь! Желаем удачи





 Обычный ход Е.Хабарова


 Обычный ход В.Пояркова


 Вопросы связанные с Е.Хабаровым

 Вопросы связанные с В.Поярковым

 Пропуск хода

 Пропуск хода

 Общие супервопросы

 Возврат если не ответил на вопрос