

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Кингисеппский колледж технологии и сервиса»
структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»

Утверждена приказом
ГБПОУ ЛО «ККТ и С» от «15» ноября 2024 г. № 80-О

Дополнительная общеразвивающая программа естественнонаучной
направленности

«6 тайн детского технопарка «Кванториум»»

7-12 лет

Автор-составитель: Патракова Е.В.

г. Кингисепп

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа **«6 тайн детского технопарка «Кванториум»»** разработана на основании Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.

Направленность программы

Естественнонаучная

Актуальность программы

Проведение программы обусловлено в потребности детей младшего школьного возраста в развитии познавательной активности посредством игровых форм и технологий через развитие любознательности и освоения нового.

Педагогическая целесообразность программы

Программа **«6 тайн детского технопарка «Кванториум»»** главным образом, направлена на решение задач, связанных с организацией интеллектуального досуга и обеспечения возможности знакомства обучающихся с современным оборудованием детского технопарка.

Методологической основой программы является системно-деятельностный подход, сочетающийся с различными современными образовательными технологиями, такими как технология развития понятийного мышления, проблемного обучения. Применение системно-деятельностного подхода наиболее эффективно способствует формированию универсальных учебных действий.

Цель программы – организация интеллектуального досуга школьников, посредством исследовательской и коммуникативной деятельности с использованием формы проведения-квест.

Задачи программы:

- развитие логического мышления;
- развитие целостного представления об окружающем мире;
- развитие познавательного интереса к решению ТРИЗ;
- выработка у обучающихся навыков командной работы;
- развитие наблюдательности, внимания, способности учащихся к самостоятельному принятию решения;

Адресат программы – учащихся в возрасте 7-12 лет

Форма обучения и виды занятий

Форма обучения – очная. Занятие по программе-групповое. Количество детей в группе от 20 до 40 человек. При реализации программы будут организованы и проведены мероприятия в форме квеста.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий, реализующихся через создание безопасных условий, таких как включение в занятие динамических пауз, периодическая смена деятельности обучающихся; создание благоприятного психологического климата в группе.

Организационно-педагогические условия

При реализации дополнительной общеразвивающей программы используется технология игрового квеста.

Уровень программы - вводный

Срок освоения программы, режим занятий

Срок освоения общеразвивающей программы – 70 минут.

Планируемые результаты:

- умение генерировать идеи при работе в группе;
- умение слушать и слышать собеседника;
- умение аргументированно отстаивать свою точку зрения;
- навыки командной работы;

- умение грамотно формулировать свои мысли;
- критическое мышление и умение объективно оценивать результаты своей работы;

Формы аттестации

Аттестация не предусмотрена

Системы оценки результатов освоения образовательной программы

Освоение программы заканчивается поиском сладкого приза -клада.

Методическое обеспечение

Учебно-методические и дидактические средства обучения:

- викторина
- кейс-задания
- видеоматериалы;
- презентации

Другое необходимое для проведения квеста оборудование.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование темы
1.	Игра-квест 70 минут

Содержание программы

«6 тайн форта Кванториум»

Гл. герои:

старец Фура, укротительница тигров, мастер Игры), мастер Кунг-фу, мастер Алхимии, мастер Слова, мастер Ощущений .

Паспарту

Начало в Лекционном зале ДТ Кванториум

Оформление:

ЗАЛ: в зале полумрак, ель, украшенная гирляндами, экран – заставка и новогодняя музыка. Стоят стулья 40 шт., различные световые локации.

КВАНТУМЫ: в каждом квантуме стоят песочные часы

Звучит музыка из программы «Форт боярд». На экране появляется видео, где старец Фура рассказывает о спрятанных сокровищах.

Текст в видео:

«Здравствуйте дорогие ребята, вы в гостях у «Форта Кванториум». В стенах форта спрятан сундук с сокровищами. Чтобы найти его, вам нужно разгадать 6 тайн и добыть 6 ключей. Ключи вы можете получить лишь, сразившись с мастерами форта. Только самые смелые и находчивые из вас, смогут выполнить задания и преодолеть испытания. Именно их я и буду ждать, чтобы рассказать где же хранятся сокровища. Помните, что вернуться обратно вам нужно до того, как упадет последняя песчинка. Сопроводят вас на испытания мои помощники. Не теряйте их из виду, ведь только они знают правильный путь к нужным комнатам. И пусть вам сопутствует удача и сила дружбы!»

Звучит музыка и на экране появляется видео, где мастера переворачивают часы в одно время.

Маршрут следования в старинных свитках у Паспарту. На каждом этапе по 8 мин + 1 мин на переход.

мастер Игры (на фоне играет таинственная музыка, на экране песочные часы)

Звуковой файл с правилами игры от мастера.

«Вас приветствует мастер Игры. Предлагаю вам сыграть со мной. У вас есть несколько попыток. На столе находятся 21 палочка. Ходы делаются игроками по очереди. За один ход игрок берёт себе со стола одну, две или три палочки. Игрок, который возьмёт последнюю палочку со стола, проигрывает. Пропускать ход нельзя. А теперь, выберите самого фартового из вас и пусть он подойдет ко мне».

Идет игра.

Звуковой файл с вручением ключа

«С этим заданием вы справились, вот ваш ключ. Отправляйтесь к следующему мастеру»

мастер Алхимии

для проведения:

- одноразовые трубочки
- подставка на которой будут стоять сосуды с вырезанным под ними местом для лампочек
- лампочки
- сверток с заданием напечатанным
 - 1 большая колба (с томатным соком)
 - 5 средних колб: (1 – вишневый сок, остальные томатный, соленая вода)
 - 1 маленькая колба (с вишневым соком)
- свечи электрические для антуража
- затемненные окна (но не полная темнота, чтобы можно было читать)

Звучит таинственная музыка на фоне, на экране песочные часы.

«Вас приветствует мастер Алхимии. Перед вами 7 сосудов с неизвестными жидкостями и свиток с подсказкой. Найди нужный сосуд и убедись в своем выборе, сделав глоток.

— Впереди опасность, то же позади,
Но две из нас помогут, ты только их найди.
Одна вперед отправит, еще одна — назад,
В двух — вода всего лишь, в трех как будто яд.
Ты хочешь здесь остаться на долгие века?
Тогда ищи — к тому же подсказка тебе дана.

Во-первых, как бы ловко ни скрывался яд,
Найти его несложно — от воды левый ряд.

Второе — в крайних бутылках налито не одно и то ж,
Но если вперед тебе надо, помощи зря ты ждешь.

Затем ни в большой, ни в малой смерти ты не найдешь,
А если из второй слева и второй справа глотнешь,
сам убедишься — налито одно и то же в них,
Хотя на взгляд они разные, но это уже в-четвертых.»

Загадка, пробуют напиток, получают ключ.

С этим заданием вы справились, вот ваш ключ. Отправляйтесь к следующему мастеру.

мастер Кунг-фу

Гост: лазер/нити, буквы с краской, заставка с часами на экране, китайские фонарики, китайская народная музыка, коврик

Мастер сидит на ковре в позе Лотоса. Заходят дети.

«Вас приветствует мастер кунг-фу. Ваша задача преодолеть полосу препятствий «парящий ниндзя», не задев луч. Только ловкость тела поможет

вам. Мне потребуется 2-3 добровольца. Каждый из вас приступает к заданию только после того, как предыдущий участник дошел до финиша. После того, как полоса препятствий будет пройдена вам нужно будет отгадать загадку и из указанных на полу букв, составить слово, встав на клетку с изображением буквы. Приступим»

Проход полосы

Загадка:

Мастер Слова.э

(Нужно отгадать загадку мастера и собрать нужное слово).

Мастер Ощущений (коридор: шахматный стол, накрытый черной тканью, коробка черная с открытой стороной, повернутой к мастеру, сверху коробки крышка с вырезом для руки. Внутри коробки наполнитель и предмет.

«Вас приветствует Мастер Ощущений. Перед вами черный ящик, в котором находится предмет. Это может быть что угодно. Относится к живой и неживой природе. Быть съедобным или не съедобным. Быть приятным и не приятным на ощупь. Ваша задача опустить руку и не доставая предмета назвать его»

Локация лекционный зал

Звучит музыка из передачи Форт Боярд, на экране заставка. Ребята сидят в зале. Заходит со спины старец Фура. Встает в середину

«Ну что ребята удалось ли вам справиться с заданиями мастеров Форта? Давайте посмотрим. Пусть помощники принесут мне связки с ключами». Помощники несут ключи.

«Да... не хватает ключей. Так и знал, что не все загадки Форта вам поддадутся. Ну что ж, тогда пойду полюбуюсь сокровищами сам» идет до дверей. Останавливается и говорит

«Хотя, дам ка я вам еще один шанс. Есть у меня самая сложная загадка, которую отгадать вы сможете только объединив усилия всех команд. Согласны? Ну тогда слушайте,

Чего всегда не хватает радости, но в избытке у печали?

Правильный ответ: *Время*

«Ваш сундук находится в комнате напротив. Вы двое – принесите его»

«Вот ключ от сокровищ форта. Поздравляю!»

Квест завершается поиском сокровищ.

Результатом усвоения обучающимися программы по развивающему и воспитательному аспектам являются:

- активное участие в поисковой деятельности;
- участие в массовом мероприятии вводного уровня;
- умение планировать предстоящие действия, самостоятельно решать задачи в процессе выполнения задания;
- развитие волевых качеств личности (дисциплинированности, целеустремлённость, самостоятельности, ответственности, настойчивость в достижении поставленной цели и т.д.);
- способность продуктивно общаться в коллективе, слушать и слышать собеседника;
- способность работать в команде;
- умение грамотно формулировать свои мысли, аргументированно отстаивать свою точку зрения.