

УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА «Я – ГАГАРИН»

*Автор-составитель: Сажина Александра Александровна
Методист д.л. «Лесной»*

Направленность программы «Я – Гагарин» – техническая.

Уровень освоения – общекультурный.

Новизна программы состоит в комплексном методе обучения инновационным видам деятельности в рамках одного направления. Постигание основ строения квестов, разработка технического оборудования, съёмка тематических видеороликов расширяет для обучающихся возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации.

В результате обучения, учащийся имеет элементарные познания о специфике технологии создания квестов, видеоролика, комплексного построения загадок и логических задач, овладеют основами видеомонтажа.

Актуальность программы состоит в том, что на сегодня проблемой общества является сохранение интеллектуальной составляющей развития детей и подростков. Образование XXI века - это образование для человека-исследователя способного к творческому мышлению в решении актуальных проблем. Все это вызывает необходимость соответствующих изменений в деятельности дополнительного образования. Навыки сбора информации, преобразование ее, в форму, удобную для восприятия обучающимися, являются одним из видов самовыражения и раскрытия творческого потенциала подростков.

Педагогическая целесообразность. Занятия по программе направлены на расширение кругозора обучающихся в области технического творчества и интеллектуального развития, современных цифровых технологий и визуальной антропологии. Обучающиеся по средствам практических занятий учатся не только находить необходимую информацию для обучения по программе, но грамотно с ней работать, а также презентовать.

Для успешной презентации результатов работы обучающиеся должны хорошо ориентироваться в строении логических задач для целевой аудитории, в способах и средствах донесения до нее ключевой идеи. Это потребует от них дополнительной учебной самостоятельности и активности.

Цель: развитие интеллектуальных навыков по средствам разгадывания логических задач.

Задачи:

** Обучающие:*

- формировать навыки применения интеллектуальных способностей в соответствии с жизненной ситуацией;

** Развивающие:*

- развить навыки группового взаимодействия;

- развить внимание, воображение, импровизационный подход к работе;

- развить навыки коммуникативной культуры обучающихся.

** Воспитательные:*

- воспитывать у артековцев целеустремленность;

- вырабатывать навыки коллективного действия и чувства взаимопомощи;

- привить чувство толерантности и взаимного общения.

** Здоровьесберегающие:*

-снятие хронического возбуждения;

-психологическая разгрузка.

Отличительные особенности программы. Программа включает в себя знакомство с различными направлениями квестовых игр и с их техническими особенностями, создание квест-комнат и их моделирование. Обучающиеся не только овладевают навыками работы с информацией и специализированной техникой, но и способами создания интеллектуального продукта.

Кроме того, программа отличается своей краткосрочностью и интегрированностью, что позволяет внедрить её в артековскую жизнедеятельность. Так же она даёт возможность обогатить потенциал обучающихся, развить их личностные и метапредметные навыки.

Возраст детей: 10-17 лет.

Сроки реализации: 8 часов

Наполняемость группы: 25-30 человек.

Режим занятий – по 2 академических часа в соответствии с планом работы по подгруппам (до 15 человек).

Формы занятий.

- практические занятия (работа с техническим оборудованием и видеотехникой)
- теоретические занятия;
- игропрактики.

Тип занятия: Комбинированный

Формы организации деятельности на занятиях:

- групповая;
- индивидуально-групповая
- фронтальная

Методы обучения:

- вербальные (беседы, работа по устным рекомендациям, подача информации по программе, корректировка технического выполнения упражнений);
- наглядные (демонстрация иллюстративного материала, работа в программах);
- практические (создание квест-оборудования, видеоматериала, квест-комнаты).

Ожидаемые результаты

- Расширение кругозора детей;
- Выработка командных решений;
- Получение новых впечатлений, эмоции.
- Открытие нового, удивительного.
- Преодоление неуверенности в себе
- Проявление смекалки и логики
- Поиск верных решений
- Взаимопомощь в выполнении заданий.

Способы определения результативности:

- Вводный (проводится в начале работы, для закрепления знаний, умений и навыков) – тесты, анкеты, викторины.
- Текущий (в ходе занятия для закрепления знаний по данной теме) – тесты, опрос, наблюдение.
- Итоговый (проводимый после прохождения программы) – выполнение практической работы, самостоятельное или в группе создание проектов квеста, видеоролика, квест-комнаты.

Педагогическая диагностика предполагает:

- анкетирование;
- личные беседы с детьми.

Формы подведения итогов реализации программы:

- выпуск проекта по квест-задаче;
- создание вводного видео-ролика;
- создание квест-комнаты

воспитательные - формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

развивающие - в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, развитие творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

коррекционные - интересный сюжет, нестандартный подход к проведению заставляют ребенка думать, искать выход из сложной ситуации, а это, в свою очередь, развивает логику, сообразительность, учит детей взаимодействовать и общаться с другими участниками.

Образовательный квест – технология, реализующая образовательные задачи, с элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Квест-технология в рамках образовательной деятельности имеет особую воспитательную ценность: воспитывает личную ответственность; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию.

Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью этой игры можно достичь образовательных целей: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Результат

- Расширение кругозора детей
- Выработка командных решений
- Получение новых впечатлений, эмоции.
- Открытие нового, удивительного.
- Преодоление неуверенности в себе
- Проявление смекалки и логики
- Поиск верных решений
- Взаимопомощь в выполнении заданий.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел / Тема	Количество часов		
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	Тема 1. Вводное занятие. Виды квестов. Прохождение квеста: Секрет Гагарина	2	1	1
2.	Тема 2. Квест-комната: особенности и основные принципы создания.	1	0,5	0,5
3.	Тема 3. Создание технического оборудования и разработка загадок.	2	1	1
4.	Тема 4. Цифровые технологии в квесте. Создание видеоролика	1	0,5	0,5
5.	Тема 5. Разработка квест-комнаты.	2	2	0
ИТОГО		8	5	3

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Вводное занятие. Виды квестов. Прохождение квеста: Секрет Гагарина.

Теория: Беседа о специфике квестов, зачем они создаются, как действуют. История появления. Какие личные качества можно развить с помощью прохождения квест-комнат.

Практика: прохождение готового квеста «Секрет Гагарина»

Тема 2. Квест-комната: особенности и основные принципы создания.

Теория: Знакомство детей квест-комнатой, её основной спецификой и особенностями.

Практика: Для закрепления полученных знаний, обучающиеся делятся на группы по 5-6 человек и решают примеры заданий различного типа. Разрабатывают свои задания по типу готовых.

Тема 3. Создание технического оборудования и разработка загадок.

Теория: Как создается техническое оборудование для квест-комнаты: идея, сценарий, антураж.

Практика: Выбор сюжета в отряде, разработка возможных типов заданий для этой квест-игры.

Тема 4. Цифровые технологии в квесте. Создание видеоролика.

Теория: Как создать вводный видеоролика для квест-комнаты. Основные идеи и принципы работы с видеомонтажом.

Практика: Ребята пробуют создать свой видеоролик.

Тема 5. Разработка квест-комнаты.

Теория: Анализ пройденной квест-комнаты. Обсуждение заданий. Модернизация квест-комнаты на основе анализа. Наложение собственно разработанной квест-игры на имеющуюся комнату. Проектирование и дополнение комнаты «Секрет Гагарина».

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы используются следующие методы обучения:

- по источнику полученных знаний: словесные, наглядные, практические;
- по способу организации познавательной деятельности: развивающего обучения (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский);
- методы дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания);
- игровые методы;

По ходу реализации программы используются следующие средства:

- дидактические материалы (проекты-примеры, раздаточный материал для практических работ);
- сетевые ресурсы.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ

6.1. Материально-техническое обеспечение программы

- актовый зал в лагере либо холл;
- проектор для проведения просмотра видеороликов, графического материала;
- экран для проектора;
- звуковое оборудование для сопровождения проведения дел (колонки);
- персональный компьютер / ноутбук;
- канцелярские товары (бумага А4, ручки линеры синие/чёрные, карандаши цветные, карандаши простые, линейки 30см, степлеры, скобы, бумажные блоки, стикеры цветные, тетради, ежедневники);
- оборудованная квест-комната (стол, стул, вешалка, шкаф, письменные принадлежности, 2 кодовых замка, форма, календарь, фотографии в рамках, 4 фотоальбома, книги, основной кодовый ящик, часы, горшок с цветком).

6.2. Кадровое обеспечение программы

Реализаторами программы являются вожатые и воспитатели детских лагерей, работающие по совместительству педагогами дополнительного образования.

- Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО - ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ КВЕСТ-КОМНАТА «СЕКРЕТ ГАГАРИНА»

Цель игры: развитие интеллектуальных навыков по средствам разгадывания логических задач.

Задачи:

Обучающие:

- формировать навыки применения интеллектуальных способностей в соответствии с жизненной ситуацией;

Развивающие:

- развить навыки группового взаимодействия;
- развить внимание, воображение, импровизационный подход к работе;
- развить навыки коммуникативной культуры обучающихся.

Воспитательные:

- воспитывать у артековцев целеустремленность;
- вырабатывать навыки коллективного действия и чувства взаимопомощи;
- привить чувство толерантности и взаимного общения.

Здоровьесберегающие:

- снятие хронического возбуждения;
- психологическая разгрузка.

Тип игры: интеллектуально-познавательная.

Целевая аудитория: дети от 7 до 17 лет

Оборудование:

- Стол
- Стул
- Вешалка
- Шкаф
- Письменные принадлежности
- 2 кодовых замка
- Форма
- Календарь
- Фотографии в рамках
- 4 фотоальбома
- Книги
- Основной кодовый ящик
- Часы
- Горшок с цветком
- Старый телефон
- Дневник с ключом
- Рация
- таймер

Ход игры:

Из желающих формируется команда участников. Перед комнатой они получают от ведущего игры секретное письмо, в котором находится история и инструкция к игре. Так же они получают рацию для связи со связным.

Прочитав данную информацию, команда заходит в комнату и за ними закрывается дверь. В течении 60 минут команда должна найти секретные документы и выбраться из комнаты. У каждой команды есть 2 подсказки которые они могут получить с помощью рации, связавшись со связным. Команде запрещается пользоваться мобильными устройствами и интернетом.

Победитель в игре определяется по количеству времени, которое они потратят на открытие комнаты. Время останавливается в момент, когда команда передала документы ведущему игры.

История и инструкция игры:

- 26 сентября 1961 г. вместе с Германом Титовым Юрий Алексеевич Гагарин впервые побывал в Артеке. Его так впечатлил наш лагерь и его атмосфера, что он в попытках оставил свой кейс в лагере. В этом кейсе содержались секретные документы, которые навсегда могут перевернуть представление о космосе. Недавно этот кейс попытались украсть и правительство Российской Федерации поручает Вам Артековцы спасти секретные документы, пока шпионы не добрались до них раньше. По данным они уже выдвигаются на территорию Артека. Ваша задача как можно быстрее найти кейс, открыть его и вместе с секретными документами покинуть комнату.

У вас есть всего лишь час на выполнение данной миссии. Но учтите пользоваться телефонами и интернетом нельзя. Они могут отслеживаться вражеским спутником.

Комната

В комнате располагаются следующие объекты:

Стол с двумя закрытыми ящиками. На них висят кодовые замки. На столе стоят письменные принадлежности и календарь с подсказкой.

Стул.

Цветок

Шкаф. Он закрыт на замок.

Фотографии в рамках на стене.

Полка с фотоальбомами и книгами.

Вешалка с формой.

Панель с шестерёнками

Ящик с кодом.

Ход действий:

Осмотреть всю комнату. Найти ключ от дневника и подсказку, как найти дневник.

Найти подсказку (на какой странице дневника искать информацию).

Найти дневник.

Найти недостающую страницу дневника, открыть его и найти информацию, как открыть ящик.

Открыть ящик и достать телефон

Найти код от шкафа. За фотографиями (фото расставить по годам получаем код)

Открыть шкаф (там в книгах синий ключ от ящика с кодом)

Найти шестеренки разгадать головоломку и получить красный ключ.

Открыть 2 ящик с кодовым замком

Найти подсказку к шифру основы в документах в ящике.

Достать фотоальбом и в нем найти шифр.

Открыть основу.

Открыть дверь.

Место нахождение предметов-подсказок.

Ключ от дневника Гагарина находится под стулом в конверте, там же располагается записка: «Дневник - это тайна! А тайну лучше хранить под присмотром живого существа».

Дневник спрятан в горшке с цветком.

В календаре на столе мы видим надпись «12 сентября. Не забыть заглянуть в записи.»

В дневнике вырвана половина странички с подсказкой. Страничка находится в книгах на полке. Надпись на страничке «Сегодня я просто обязан позвонить в генеральный штаб. Я спрятал телефон в...» «...ящике стола. Но для того что бы его открыть понадобится время.»

Так же в дневнике лежит оранжевая шестерёнка.

Для того что бы открыть ящик необходимо найти часы в кармане формы. На них остановлено время – это и есть код от замка. Там же можно найти зеленую шестерёнку.

В 1 ящике находится телефон. Внутри этого телефона спрятана подсказка как открыть шкаф. «Фотографии порой раскрывают истину. Главное знать, как их расставить» там же расположен зеленый ключ.

Код от шкафа спрятан в комнате под фотографиями на стенах. Их нужно расставить в хронологическом порядке и тогда получится код. За одной из фотографий спрятана синяя шестерёнка.

В шкафу находится шифр, лист бумаги с ручкой и книга по расшифровке. Шифр составляет название книги где спрятана красная шестерёнка.

«Шифрование осуществляется путем замены первой буквы алфавита на последнюю, второй на предпоследнюю и так далее. Этот шифр использовался для еврейского алфавита и отсюда получил свое название.»

а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	п	р	с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я
я	ю	э	ь	ы	ъ	щ	ш	ч	ц	х	ф	у	т	с	р	п	о	н	м	л	к	й	и	з	ж	ё	е	д	г	в	б	а

код: Пъоэдь э фрнтрнь

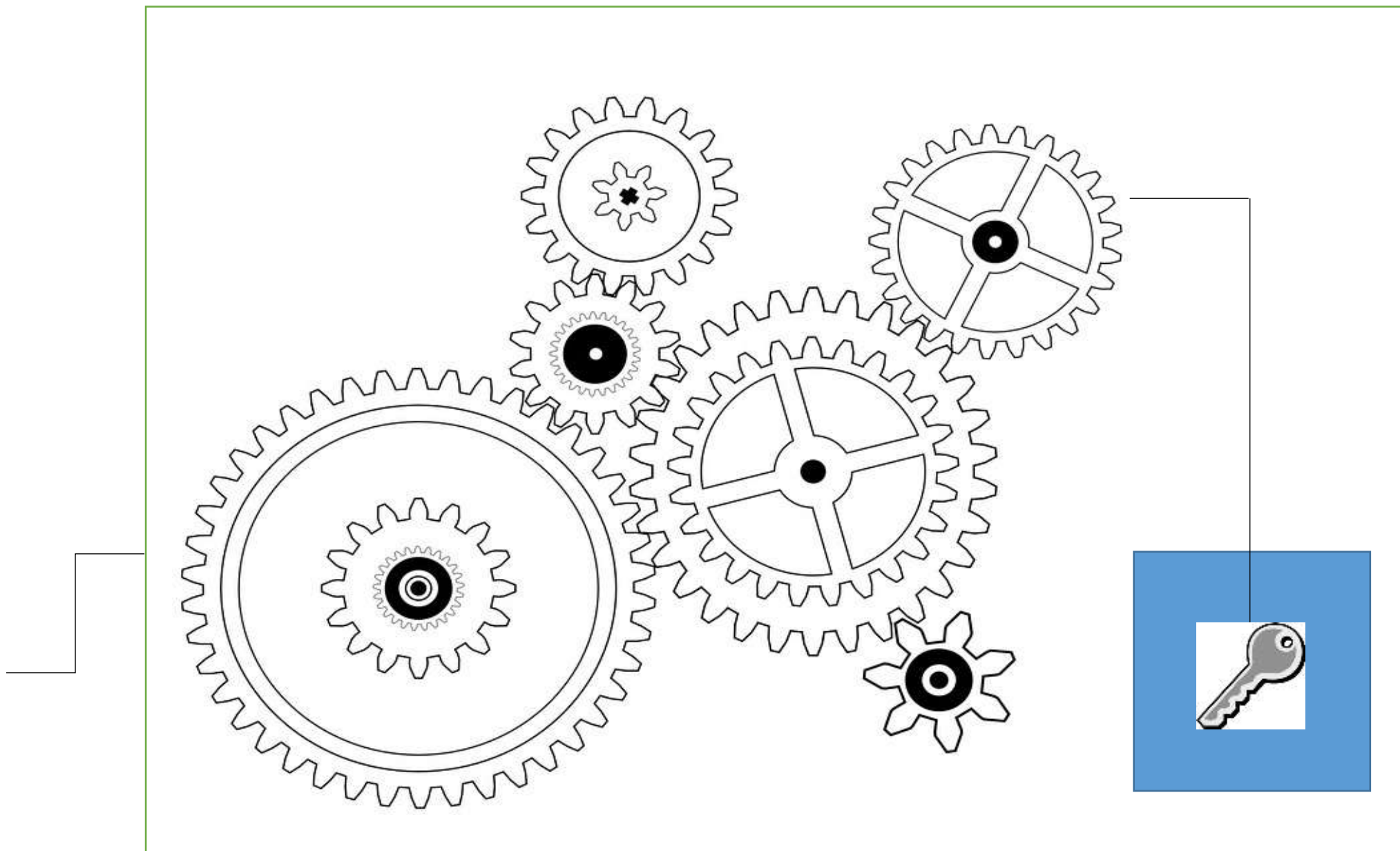
Ответ: ПЕРВЫЕ В КОСМОСЕ!

В книге находится ключ от ящика 2.

Во втором ящике лежит импровизированный сейф и документы. В документах находится запись. «Новая инновационная разработка закодированных сейфов произошла в 1962 году. Одна из таких разработок была подарена Ю.А. Гаранину. Данный факт запечатлён на фото 1963 года.»

В фотоальбоме расположена фотография Гагарина с кодом от основы.

Открыв основу, мы находим ключ от комнаты.



Ящик с кодом:

Ёмкость с кодом

красный ключ

жёлтый ключ

синий ключ

Отделение для вывода кода

