

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей
Хабаровского края)»
Центр технического творчества

Сборник программ летней занятости



Хабаровск
2018

Печатается по решению
научно-методического совета
КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ
Протокол № 1 от 26.03.2018 г.

Сборник программ летней занятости/Сост. Е.С. Рыжникова. –
Хабаровск: КГАОУ ДО РМЦ, 2018. – 64 с.

Ответственный редактор: С.В. Еращенко
Ответственный за выпуск: А.Ф. Немцев
Компьютерная вёрстка: В.А. Тирская

В данном сборнике представлены дополнительные программы, реализующиеся на базе учреждений дополнительного образования детей в каникулярное время, направленные на развитие технических навыков и решение воспитательных и образовательных задач.

Сборник адресован педагогам дополнительного образования, реализующим программы технической направленности.

Содержание

Введение	2
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Техношкола»	3
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Профильный отряд «Космическая миссия»	20
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лаборатория «Инженериус»	25
Оздоровительно-образовательная программа летней занятости детей и подростков «КОРОЛЕВСТВО KODU»	37
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хабфильм. Серфинг в ЛогоМиры»	53

Введение

Занятость детей в каникулярное время — совокупность мероприятий, обеспечивающих развитие творческого потенциала детей, охрану и укрепление их здоровья, профилактику заболеваний, занятие физической культурой, формирование у детей навыков здорового образа жизни в благоприятной окружающей среде при выполнении санитарно-гигиенических и санитарно-эпидемиологических требований.

Вошедшие в сборник программы направлены на организацию и проведение летних профильных смен технической направленности при учреждениях дополнительного образования детей, развитие интересов и способностей детей, их отдых и оздоровление. В содержание данных программ включён общий круг вопросов, связанных с организацией воспитательного и образовательного процессов, способствующих популяризации и продвижению технического творчества среди детей, развитию их технических навыков.

Сборник составлен также в помощь образовательным учреждениям, которые планируют заняться организацией летнего отдыха.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Техношкола»

*Большакова Л.Н., методист,
Лозовский И.В., Исянов Д.Х., Изабеков З.А.,
педагоги дополнительного образования
МБУ ДО центр творчества «Темп», г. Амурск*

Направленность: техническая.

Срок реализации: 18 дней.

Возраст детей: 10–13 лет.

Происходящие в современном обществе изменения требуют выполнения нового социального заказа — воспитания человека, способного быстро ориентироваться в ситуации, творчески решать возникающие проблемы.

В настоящее время возникает потребность использования каникулярного времени в интересах физического, интеллектуального, эмоционального развития личности каждого ребёнка, что обуславливает переход лагерей летнего отдыха детей в качественно новое состояние. Проведение занятий в условиях лагеря может оказаться одной из наиболее эффективных форм, позволяющих реализовать методы обучения, ориентированные на «погружение» учащихся в исследовательскую и практическую деятельности, когда получение теоретических знаний сочетается с экскурсиями и практическими занятиями на природе, использованием новейших цифровых технологий и активным отдыхом.

Основные характеристики программы Пояснительная записка

Программа «Техношкола» направлена на поддержку каждого ребёнка, его интеллектуальное, творческое, эстетическое развитие. Программа разработана в соответствии с методическими рекомендациями по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Методические рекомендации по проектированию допол-

нительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Проект. / Сост. И.Н. Попова, С.С. Славин. – Москва: ФГАУ ФИРО, 2015). Она отвечает запросам современного общества, организуя научно-техническое творчество, проектную и учебно-исследовательскую деятельности, интеллектуальные и творческие соревнования в условиях лагеря отдыха и оздоровления детей.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Техношкола» — техническая. Содержание занятий позволяет формировать творческую увлечённость, целеустремленность, настойчивость, внимание.

Новизна программы — в её модульном построении. Это позволяет формировать новые личностно-профессиональные установки по отношению к ребёнку, его субъектности и самоопределению. Открытость, внутренняя подвижность содержания и технологий, учёт индивидуальных интересов и запросов — важнейшие особенности модульных программ. Программа является как обучающей, так и развивающей.

Актуальность программы объясняется востребованностью в формировании у обучающихся инженерно-технического мышления, конструкторских умений.

Данная программа разработана с учётом современных образовательных технологий, которые отражаются:

- в принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- в формах и методах обучения (дифференцированное обучение, занятия, соревнования, экскурсии);
- в методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов соревнований и др.).

Программа состоит из трех модулей:

- **«Авиамоделирование»** — развитие технических творческих способностей и компетенций обучающихся через изготовление различных видов моделей летательных аппаратов;
- **«Трассовое моделирование»** — развитие технических творческих способностей и компетенций обучающихся через изготовление моделей различных видов транспортной техники;
- **«Компьютерное программирование»** — получение обучающимися новой научно-технической информации, новых знаний и умений при решении конкретных практических задач.

Каждый из предложенных модулей может быть реализован как в рамках данной программы, так и в других комплексных программах, реализуемых в образовательных учреждениях.

Адресат программы. Программа «Техношкола» рассчитана на обучающихся в возрасте 10–13 лет.

Формы организации и виды занятий. Виды занятий по программе определены профилем и содержанием программы, возможно приглашение ведущих специалистов, проведение экскурсий. В программе занятий — сочетание теоретической подготовки и практических занятий.

Формы обучения. Режим занятий. Занятия организуются в первой половине дня, на занятия по каждому модулю ежедневно отводится 3 часа (по расписанию). В течение смены обучающиеся изучают все три модуля программы. Срок освоения программы укладывается в одну смену организации отдыха и оздоровления детей.

Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов. Теоретическая часть занятий при работе должна быть максимально компактной и включать в себя необходимую информацию по теме. Практическая часть включает в себя упражнения, задания, практикум по теме занятия.

Цель программы: создание условий для знакомства детей с миром техники, формирование их познавательной активности посредством изготовления простых, доступных данному возрасту, технических моделей.

Задачи:

- познакомить детей с основными этапами деятельности в области технического моделирования;
- закрепить интерес детей к занятиям техническим творчеством,
- оказать помощь в раннем профессиональном самоопределении обучающихся;
- обеспечивать свободный выбор обучающимися области знаний, способов деятельности, направленных на удовлетворение интересов личности, её предпочтений, склонностей, способностей, содействующих самореализации и социальной адаптации ребёнка.

Содержание программы

Блок-модуль «Авиамоделирование» Учебно-тематический план

Тема	Количество часов			Формы контроля
	всего	теория	практика	
1. Введение в программу	3	1	2	Опрос
2. Первые покорители неба	3	1	5	Наблюдение
3. Простейшие авиамodelи	3	1	5	Тест
4. Самолёты. Модели самолётов	3	1	2	Опрос
5. Легендарные самолёты	3	1	2	Опрос Тест
6. Запуски моделей	3	-	3	Наблюдение
Всего:	18	5	13	

Содержание

1. Введение в программу. История авиации и авиамodelизма. Правила безопасности труда и поведения на занятиях. Ознакомление с планом, материально-технической базой. Показательный запуск модели.

Практическая работа. Бумажные летающие модели. Изготовление моделей из бумаги. Конкурс на запуск бумажных моделей.

2. Первые покорители неба. Современные самолёты и ракеты, роль отечественных учёных в развитии мировой авиационной и ракетной техники. Просмотр научно-популярного фильма.

Практическая работа. Изготовление модели аэростата. Запуск моделей.

3. Простейшие авиамodelи. Воздух и его основные свойства. Подъёмная сила. Способы летания в природе. Основные конструкционные части летательного аппарата. Условия, обеспечивающие полёт, центр тяжести. Модели планеров.

Практическая работа. Изготовление модели «Стрелка». Запуск моделей планера.

4. Самолёты. Модели самолётов. Первые способы создания самолёта. Самолёт Можайского. Полёты братьев Райт. Основные элементы конструкции самолёта.

Практическая работа. Изготовление простых (схематических) моделей самолётов.

5. Легендарные самолёты. Гражданские и военные самолёты.

Практическая работа. Изготовление копийных моделей.

6. Запуски моделей.

Блок-модуль «Трассовое моделирование»

Учебно-тематический план

Тема	Количество часов			Формы контроля
	всего	теория	практика	
1. Вводное занятие	2	2	–	Опрос
2. Разработка и изготовление трассовой модели	16	4	12	Наблюдение Тест Соревнование
Всего:	18	6	12	

Содержание

1. Вводное занятие. История отечественного транспорта. Трассовое моделирование в России. Демонстрация готовых моделей.

2. Разработка и изготовление моделей. Понятие о порядке изготовления простейшей трассовой модели из бумаги. Подготовка шаблонов, оправок и другой технологической оснастки. Технические требования к электромоделям. Проектирование модели. Техника безопасности с паяльником. Пайка корпуса. Изготовление рамы. Изготовление токосъёмника. Изготовление редуктора. Установка двигателя на раму. Порядок изготовления осей и колёс. Изготовление дисков. Изготовление шин. Сборка и установка шасси. Обработка модели. Покраска модели.

Практическая работа. Изготовление моделей по готовым чертежам и шаблонам. Сборка и испытание модели. Обкатка модели. Тренировочные заезды. Мини-соревнования. Экскурсия в Амурский политехнический техникум.

Блок-модуль «Компьютерное программирование»

Учебно-тематический план

Тема	Количество часов			Формы контроля
	всего	теория	практика	
1. Знакомство со Scratch	1	1	-	Опрос
2. Управление несколькими объектами	1	-	2	Тест
3. Рисование в Scratch	2	1	1	Наблюдение
4. Создание объектов и костюмов	3	1	2	Опрос Наблюдение
5. Смена фона	1	-	2	
6. Оформление алгоритма в виде блок-схем	3	1	2	Тест Наблюдение
7. Составление скрипта в Scratch по алгоритму	3	1	2	Опрос Наблюдение
8. Работа над индивидуальным (групповым) проектом	3	-	3	Наблюдение Анализ выполнения работы
9. Презентация проекта	1	1	-	Защита проекта
Всего:	18	6	12	

Содержание

Теоретическая часть. Алгоритм и его свойства; следование, ветвление и циклы в алгоритме; циклы с предусловием, постусловием, по параметру; оформление алгоритма в виде блок-схем; передача управления, терминаторы, типы данных.

Практическая работа. Организация интерфейса среды программирования Scratch; понятие о программе (сценарии, скрипте) объекта (спрайта); система координат и направление движения; циклы и условные операторы; последовательное и параллельное выполнение команд; изменение свойств объекта; события, интерактивность и диалоговый режим выполнения программы; использование переменных и генератора случайных

чисел; составление программ, рисующих на холсте; создание и изменение объектов и библиотеки объектов; создание эффекта смены сцены. Экскурсия в Амурский политехнический техникум.

Планируемые результаты

В результате реализации программы происходит:

- расширение интеллектуально-технического пространства детей и подростков;
- формирование конструкторских способностей детей, их практических умений и навыков по изготовлению авиа-, трассовых моделей с применением различных материалов и инструментов, умений работать в специальных программах и использовать их в образовательной деятельности;
- получение детьми и подростками знаний и умений коллективной творческой деятельности;
- привитие навыков здорового образа жизни, укрепление здоровья;
- личностный рост обучающихся.

Программа предполагает, что ребёнок каждый день должен делать для себя открытия:

- о себе и своей личности;
- в образовательной области;
- в своих творческих способностях;
- в своих друзьях.

В сфере личностных компетенций будут сформированы:

- внутренняя позиция;
- познавательный интерес к изучаемому материалу и способам решения новых задач;
- мотивация к занятиям техническим творчеством.

В сфере метапредметных компетенций учащиеся:

- овладеют учебными действиями, направленными на умение определять цель и задачи действия, планировать их реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- овладеют умением моделирования;
- приобретут умения учитывать позицию собеседника, организовывать и осуществлять сотрудничество, адекватно воспринимать и передавать информацию.

В сфере предметных компетенций учащиеся научатся:

- моделировать объекты;
- использовать безопасные для здоровья, эргономичные приёмы работы с техническими устройствами и средствами ИКТ;
- готовить и проводить презентацию по итогам работы.

Материально-техническое обеспечение

Программа «Техношкола» предполагает наличие набора учебно-методических материалов и информационно-методических ресурсов, необходимых для решения поставленных задач.

Методическая поддержка программы осуществляется предоставлением комплекта методических материалов.

«Авиамоделирование»

1. Ручной инструмент.
2. Сборочные приспособления.
3. Чертёжные инструменты.
4. Измерительные инструменты.
5. Мультимедийное оборудование.

«Трассовое моделирование»

1. Компьютер.
2. Магнитная доска.
3. Мультимедийный проектор.
4. Обучающие программы.
5. Видеоматериалы.

«Компьютерное программирование»

1. Среда программирования SCRATCH v 1.4.
2. ОС Windows.

Оценочные материалы

Результаты работы «Техношколы» подводятся во время проведения запусков изготовленных моделей, защиты творческих проектов.

Для проверки успешной деятельности учащихся предусматриваются такие методы контроля, как собеседование, тестирование, защита творческих проектов.

По итогам занятий в «Техношколе» обучающимся рекомендуется продолжить обучение в творческих объединениях технического моделирования с начала нового учебного года.

Оценка деятельности учащихся:

- наблюдение за качеством изготовления деталей и всей модели в целом;
- тестовое задание;
- стендовая оценка модели;
- соревновательные запуски моделей.

Основные педагогические технологии, задействованные в реализации программы:

- технология развивающего обучения;
- технология саморазвития;
- технология уровневой дифференциации;
- информационно-коммуникационные технологии.

Список литературы «Авиамоделирование»

1. Василин Н.Я. Беспилотные летательные аппараты / Н.Я. Василин. – Мн.: ООО «Попурри», 2003. – 272 с.
2. Муравьев В.И. Рождённый на берегах Амура / В.И. Муравьев. – М.: Можайск-Терра, 2005.
3. Матусевич А.Н. Советские беспилотные самолёты-разведчики первого поколения / А.Н. Матусевич. – М.: АСТ, Мн.: Харвест, 2002.
4. Уильямс М. Суперистребители. Новое поколение боевых самолётов: Иллюстрированная энциклопедия / М. Уильямс. – М.: Омега, 2006.
5. Чумадин А.С. Основы авиа- и ракетостроения / А.С. Чумадин, В.И. Ершов, К.А. Макаров. – М., 2008.
6. Российская энциклопедия CALS. Авиационно-космическое машиностроение / Гл. ред. А.Г. Братухин. – М.: ОАО «НИЦ АСК», 2008.

«Трассовое моделирование»

1. Заворотов В.А. От идеи до модели / В.А. Заворотов. – М.: Просвещение, 2005.
2. Клементьев С.К. Управление моделями / С.К. Клементьев. – Детиз, 2001.
3. Моделист-конструктор, Ж., 2008–2015.
4. Интернет-сайты: Slot racing car.ru; Bolid-src.ru.

«Компьютерное программирование»

1. <http://younglinux.info>
2. Великович Л. Программирование для начинающих / Л. Великович, М. Цветкова. – М.: Бином, 2008.

Изготовление учебной модели ракеты Дидактический материал

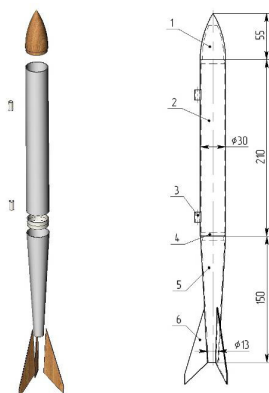


Рисунок 1. Плакаты «Модель ракеты»

Дидактический материал включает в себя:

- плакат чертежа и общий вид (3D-модель) модели ракеты (рис. 1);
- образец модели;
- блок-схема общей технологии изготовления модели ракеты.

Технологическая оснастка:

- комплект шаблонов деталей модели;
- набор оправок для изготовления корпуса модели;
- кондуктор разметки;
- стартовое оборудование.

Изготовление контурной модели самолёта Дидактический материал

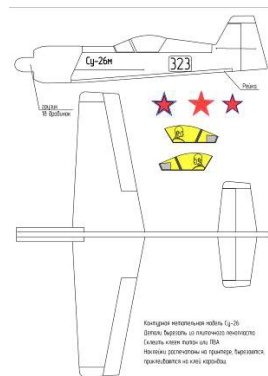
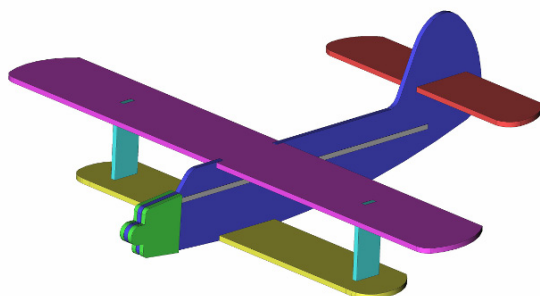


Рисунок 3. Плакаты «Контурные модели»

Дидактический материал включает в себя:

- плакаты «Общий вид (3D-модель) контурного самолёта Ан-2» и «Чертёж контурной модели самолёта Су-26м» (рис. 3);
- образцы контурных моделей;
- блок-схема изготовления контурной модели (рис. 4);
- фотографии самолётов, предложенных для изготовления.

Технологическая оснастка:

- комплект шаблонов деталей моделей;
- комплект шаблонов расшивок самолёта;
- наклейки для моделей;
- стенд определения центра тяжести модели.

Чертёж шасси

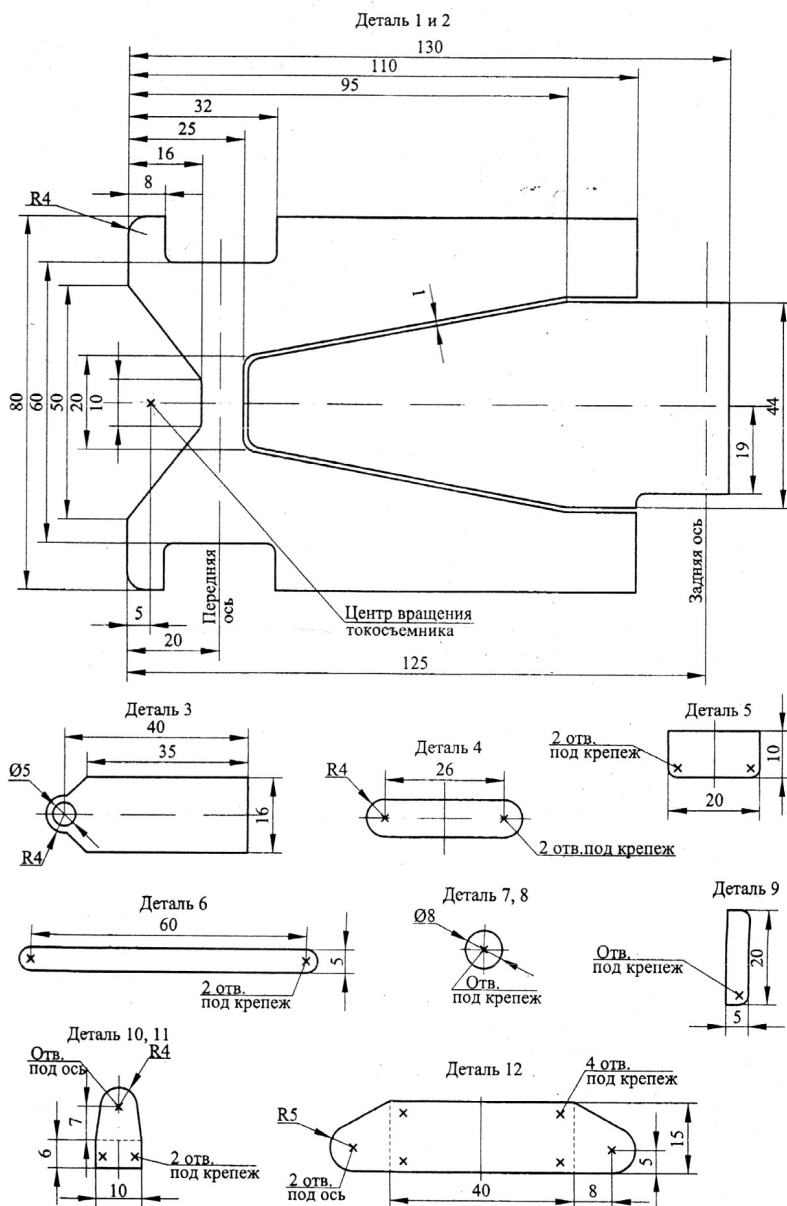
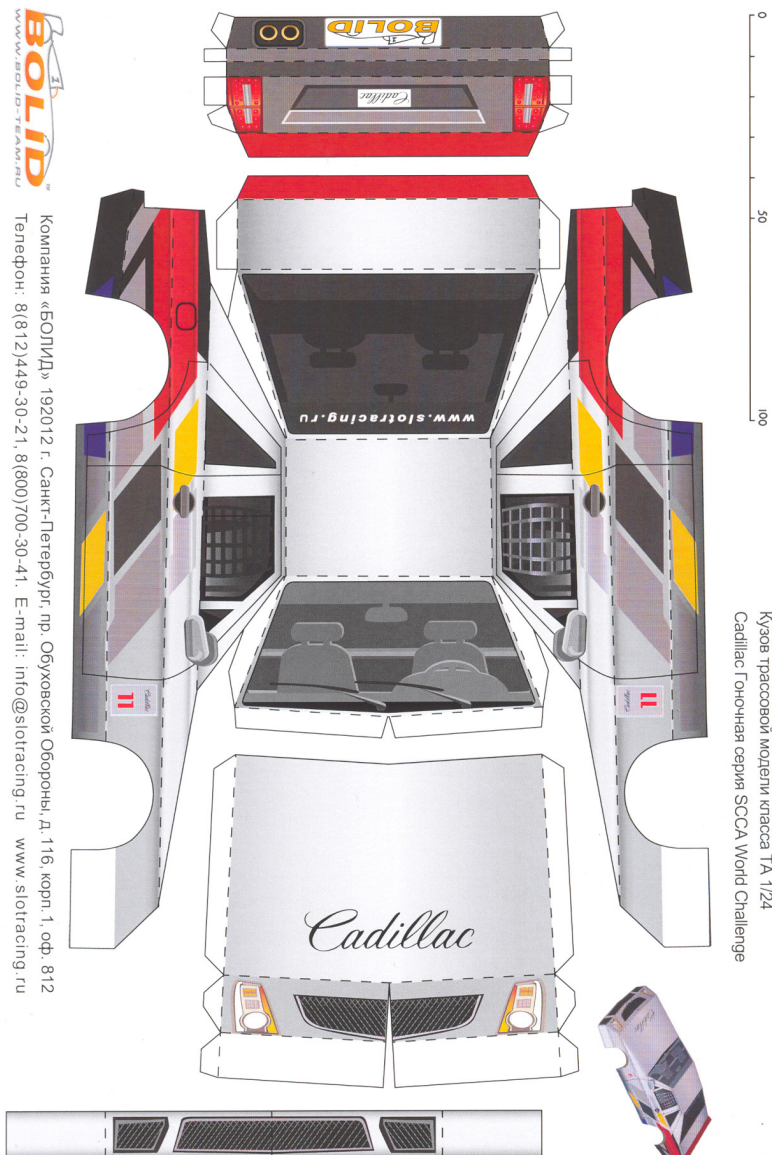


Чертёж шасси Трассовая модель класса ТА 1/24.

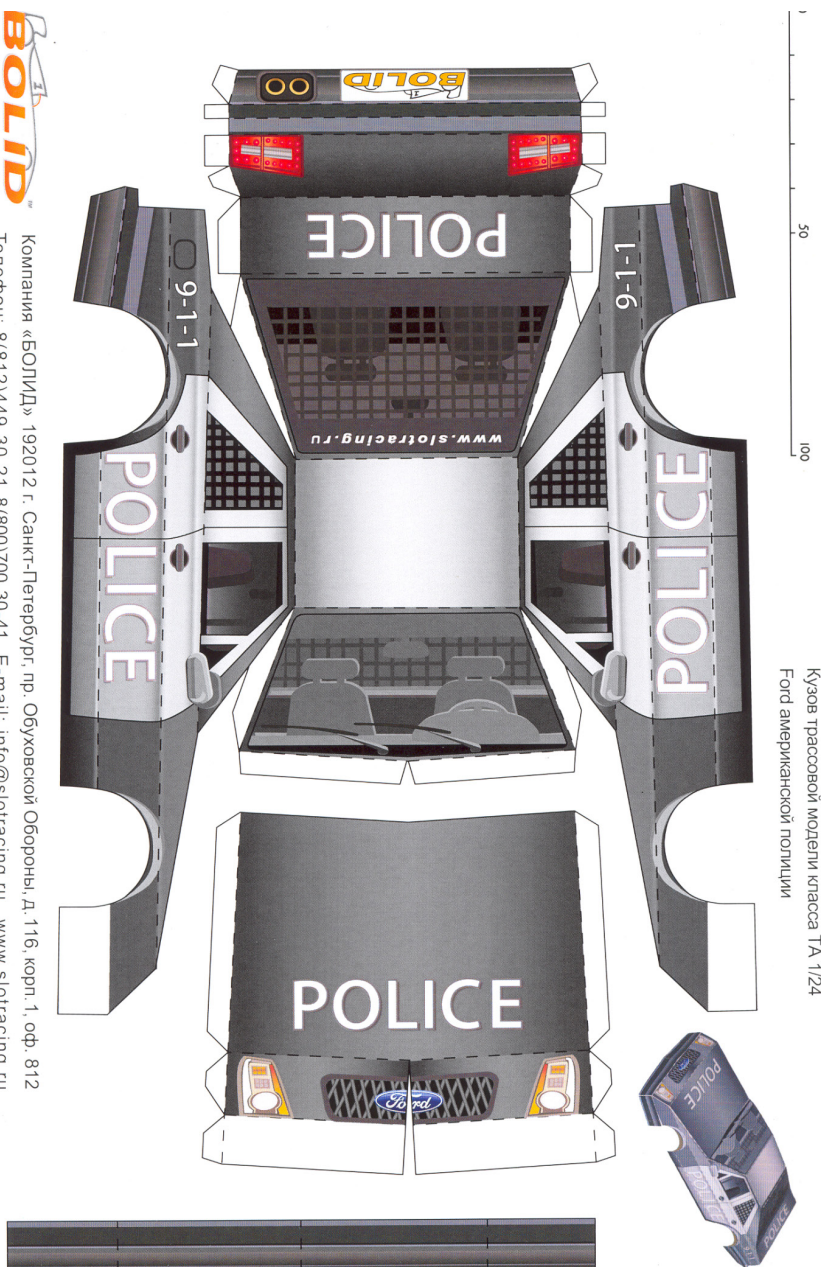
Корпус трассовой модели класса ТА 1/24



Кузов трассовой модели класса ТА 1/24



Компания «БОЛИД» 192012 г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны, д. 116, корп. 1, оф. 812
Телефон: 8(812)449-30-21, 8(800)700-30-41. E-mail: info@slotracing.ru www.slotracing.ru

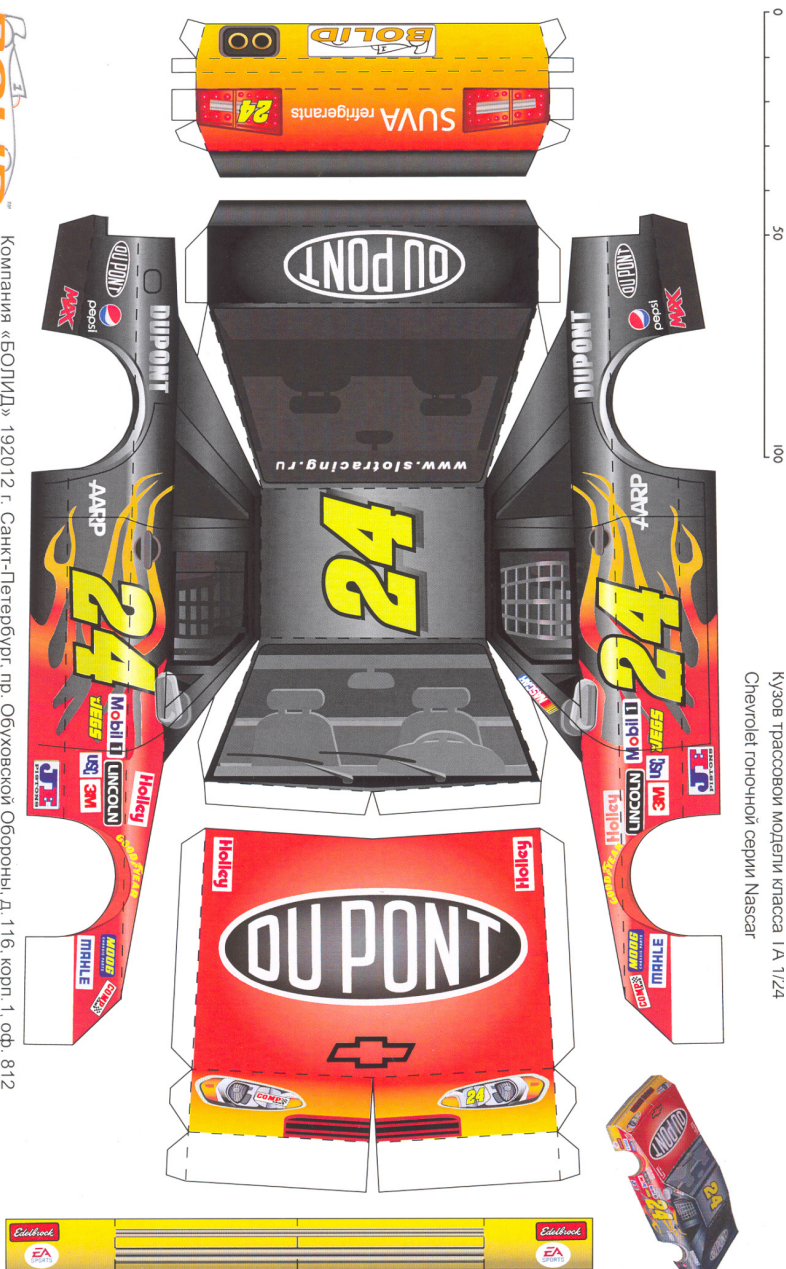


Кузов трассовой модели класса ТА 1/24
Ford американской полиции

Кузов трассовой модели класса ТА 1/24



Компания «БОЛИД» 192012 г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны, д. 116, корп. 1, оф. 812
Телефон: 8(812)449-30-21, 8(800)700-30-41. E-mail: info@slotracing.ru www.slotracing.ru

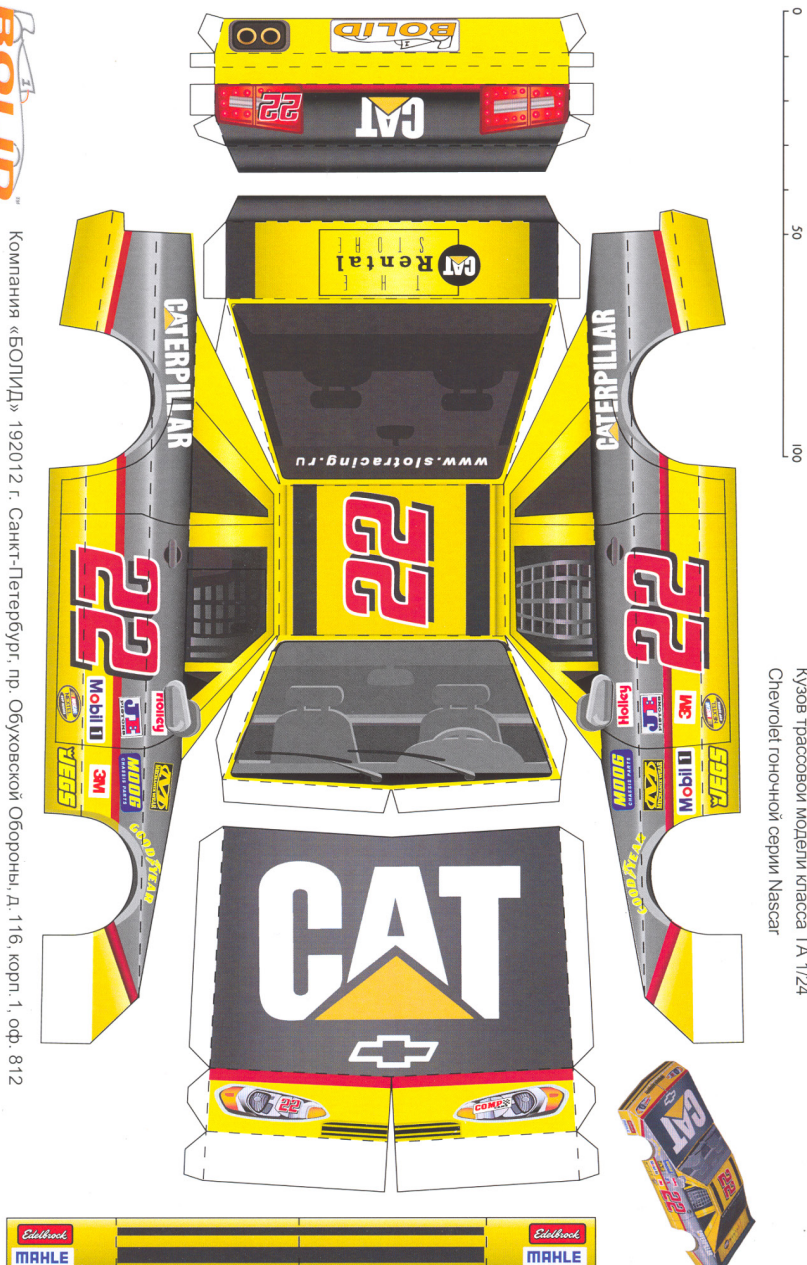


Кузов трассовой модели класса 1А 1/24
Chevrolet гоночной серии NASCAR

Кузов трассовой модели класса ТА 1/24

BOLID
WWW.BOLID-TEAM.RU

Компания «БОЛИД» 192012 г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны, д. 116, корп. 1, оф. 812
Телефон: 8(812)449-30-21, 8(800)700-30-41. E-mail: info@slotracing.ru www.slotracing.ru



Кузов трассовой модели класса ТА 1/24
Chevrolet гоночной серии NASCAR

Кузов трассовой модели класса ТА 1/24



Компания «БОЛИД» 192012 г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны, д. 116, корп. 1, оф. 812
Телефон: 8(812)449-30-21, 8(800)700-30-41. E-mail: info@slotracing.ru www.slotracing.ru



Кузов трассовой модели класса 1А 1/24
Toyota Camry гоночной серии NASCAR

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Профильный отряд «Космическая миссия»

Тендит Т.Н.,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум»,
г. Комсомольск-на-Амуре

Направленность: техническая.
Срок реализации: 12 учебных часов.
Возраст детей: 7–10 лет.

Пояснительная записка

Научно-техническое творчество на сегодняшний день является предметом особого внимания и одним из аспектов развития интеллектуальной одарённости детей. Технические достижения всё быстрее проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей и подростков к современной технике. Технические объекты окружают нас повсеместно, в виде бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных, строительных и других машин. Дети познают и принимают мир таким, каким его видят, пытаются осмыслить, осознать, а потом объяснить. Известно, что наилучший способ развития «технического» мышления и творчества неразрывно связан с непосредственными реальными действиями, авторским конструированием

Новизна данной программы заключается в личностно-ориентированном характере образовательного процесса, который способствует развитию мотивации личности к познанию и самореализации.

Актуальность программы заключается в том, что она направлена на развитие логического мышления личности посредством современных технологий и методов обучения. Современные наборы Lego позволяют научиться решать технические задачи, которые лежат в основе современных конструкций и устройств.

Цель программы: раскрытие интеллектуального и творческого потенциала детей с использованием возможностей робототехники.

Основные задачи

Образовательные:

- знакомство учащихся с ролью физических законов в окружающем мире;
- формирование теоретических знаний в области устройства и эксплуатации робототехнических механизмов и машин;
- повышение уровня знаний учащихся в области астрономии, физики, математики и информатики;
- формирование навыка проведения исследования явлений и простейших закономерностей.

Развивающие:

- развитие творческого потенциала учащихся, пространственного воображения;
- формирование умения планировать работу и самостоятельно контролировать её поэтапное выполнение;
- развитие познавательных способностей: внимания, мышления (в том числе логического), памяти, воображения;
- развитие навыков самоконтроля и взаимоконтроля.

Воспитательные:

- формирование коммуникативных навыков, умения работать в коллективе;
- воспитание инициативности и самостоятельности;
- формирование потребности в творческом и познавательном досуге.

Программа предназначена для обучения детей в возрасте 7–10 лет.

Учебный план рассчитан на 12 учебных часов, занятия проводятся 3 раза в неделю по 4 учебных часа.

Набор свободный.

Программа направлена на достижение обучающимися следующих результатов:

Личностные результаты:

- любознательность, сообразительность при выполнении разнообразных заданий проблемного характера;
- умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы;
- внимательность, настойчивость, целеустремленность.

Межпредметные результаты:

- планирование алгоритма для достижения цели;
- оценивание творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом,

- использование для поиска более рациональных решений знаний физических закономерностей и умение объяснять принцип действия механизмов с использованием физической терминологии.

Предметные результаты:

- знание конструктивных особенностей различных моделей, сооружений и механизмов;
- знание основных свойств различных видов конструкций (жесткость, прочность, устойчивость);
- умение проводить сборку робототехнических средств с применением Lego-конструкторов.

В процессе обучения по программе осуществляется контроль за успешностью усвоения программного материала, который проводится по результатам:

- интерактивных тестовых заданий;
- соблюдения правил по технике безопасности;
- анкетирования.

По итогам успешного обучения выдаются свидетельства установленного образца.

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Содержание занятия	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Основы конструирования	1	3	4
1.1.	Станция связи. Кратер и марсоход Спутник	0,5	1	1,5
1.2.	Экипаж. Станция на Марсе		1	1
1.3.	Солнечная батарея. Ракета и пусковая установка	0,5	1	1,5
2.	Учебные миссии	1	3	4
2.1.	Управляемые движения	0,5	1	1,5
2.2.	Точные повороты		1	1
2.3.	Обнаружение предмета	0,5	1	1,5
3.	Исследовательский проект	1	3	4
3.1.	Роботы в помощь людям на Марсе	0,5	1,5	2
3.2.	Доставка образцов пород на станцию	0,5	1,5	2
	Итого	3	9	12

Содержание программы

1. Основы конструирования.

1.1. Станция связи. Катер и марсоход Спутник.

Знакомство с видами космического транспорта. Проектирование и моделирование космического транспорта.

1.2. Экипаж. Станция на Марсе.

Знакомство с условиями жизнедеятельности людей на МКС. Проектирование и моделирование космического городка.

1.3. Солнечная батарея. Ракета и пусковая установка.

Знакомство с источниками энергии в космосе, с пусковой ракетной установкой. Проектирование и моделирование солнечной батареи.

2. Учебные миссии.

2.1. Управляемые движения.

Знакомство с робототехническим конструктором Lego Mindstorms. Моделирование стандартной тележки и её реконструкция.

2.2. Точные повороты.

Особенности работы цветowego датчика. Моделирование лунохода с цветowym датчиком.

2.3. Обнаружение предмета.

Особенности работы ультразвукового датчика и датчика касания. Проектирование и моделирование космического «исследователя».

3. Исследовательские проекты.

3.1. Роботы в помощь людям на Марсе.

Знакомство с особенностями планеты Марс, в чем её преимущества. Как роботы могут помочь людям в исследованиях Марса. Проектирование и моделирование исследовательских машин.

3.2. Доставка образцов на станцию.

Роботы-манипуляторы и их виды. Проектирование и моделирование роботов для сборки образцов пород и доставки их на станцию.

Подведение итогов. Проведение викторины.

Занятия проходят как практические работы с заполнением специальных рабочих карт. Учащиеся работают индивидуально или в парах с использованием элементарного конструктора Lego и Lego Mindstorms. Преподаватель ставит задачу, решение которой ищется совместно. При необ-

ходимости выполняется эскиз конструкции. Далее учащиеся приступают к работе, проверив наличие основных деталей. При необходимости преподаватель раздаёт учебные карточки со всеми этапами сборки (или выводит изображение этапов на большой экран с помощью проектора). Выполнив задания, учащиеся сравнивают результат и делают выводы о наиболее эффективных механизмах, приводящих к решению проблемы.

Для осуществления образовательного процесса при реализации дополнительной общеразвивающей программы необходимо следующее методическое, ресурсное обеспечение:

- конструктор «Технология и физика»;
- набор дополнительных элементов «Космические исследования»;
- робототехнический конструктор Lego Minstorms;
- дидактические материалы для проведения викторины;
- видеоролики для знакомства с космосом, жизнью людей на МКС.

Список литературы

1. Комплект заданий «Космические проекты».
2. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей / С.А. Филиппов. – СПб: Наука, 2010.
3. Юревич Е.И. Основы робототехники: учебное пособие / Е.И. Юревич. СПб: БХВ – Петербург, 2011.
4. <http://www.prorobot.ru>
5. http://www.prorobot.ru/lego/nxt_9797.php

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Лаборатория «Инженериус»

*Голубенко Н.А., Камашева С.Р.,
Лушникова Н.Ю., Нащочина М.М., методисты
Червинская А.И., педагог дополнительного образования
МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр», г. Хабаровск*

Направленность: техническая.

Срок реализации: 24 часа.

Возраст детей: 10–14 лет.

Пояснительная записка

Актуальность программы.

Данная программа является модулем в структуре программы профильной смены «Техническая академия», реализуемой в летнем профильном лагере дневного пребывания детей в МАУ ДО ДЮЦ «Техноспектр». Потребность в разработке данной программы по организации летнего каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей объединения «Начальное техническое моделирование» и детей нашего микрорайона была вызвана следующими факторами:

- повышением спроса родителей и детей не только на организованный, но и содержательно наполненный отдых школьников;
- модернизацией и внедрением инновационных форм работы;
- необходимостью использования богатого творческого и технического потенциала обучающихся и педагогов.

По направленности программа является технической. Она ориентирована на реализацию в условиях временного детского коллектива, помогает за короткий срок познакомиться с основами начального моделирования и на практических занятиях закрепить их.

Отличительной чертой данной программы является выраженная практическая направленность. Использована особая форма учебного занятия — мастер-класс. Эта форма занятия основана на практических действиях показа и демонстрации творческих решений, что позволяет обучающимся не только работать по образцу, но и проявлять фантазию, выбирать оптимальные способы работы, подходящие методы соединения и отделки. Последовательность тем мастер-классов выстроена аналогично этапам изготовления какого-либо продукта на производстве. Методически продуманный отбор видеофрагментов позволит обучающимся получить реальное представление о производстве, механизмах, труде инженеров

и конструкторов. Выбор моделей обусловлен постепенным усложнением операций по их изготовлению.

По завершении реализации программы ребята смогут продолжить обучение в объединениях нашего учреждения: «Начальное техническое моделирование», «Авиамоделист», «Ракетомоделист».

Цель программы: способствовать развитию у детей начальных технических навыков и творческих способностей.

Задачи программы:

- пробудить интерес обучающихся к инженерным специальностям;
- познакомить обучающихся с приёмами работы с инструментами и доступными материалами;
- обучить детей изготовлению простейших моделей технических объектов.

Учебно-тематический план лаборатории «Инженериус»

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение. «В инженеры я пойду, пусть меня научат...»	2	2	-
На колесах по планете (6 ч.)				
2	Шуршат по дорогам весёлые шины	2	1	1
3	Автомобильное конструкторское бюро: рождение проекта	2	1	1
4	Автомобильное конструкторское бюро: реализация проекта	2	-	2
Бороздим реки, моря и океаны (8 ч.)				
5	По морям, по волнам...	2	1	1
6	Судомodelьное конструкторское бюро: рождение проекта	2	1	1
7	Судомodelьное конструкторское бюро: реализация проекта	2	-	2
Выше птиц, быстрее мысли (8 ч.)				
8	Самолёт построим сами...	2	1	1
9	Авиаконструкторское бюро: рождение проекта	2	1	1
10	Авиаконструкторское бюро: реализация проекта	4	-	4
11	Инженерно-конструкторский форум Технической академии	2	-	2
Итого:		24	8	16

Содержание учебного курса

1. Вводное занятие (2 часа). Инженер и направления его деятельности. Техника безопасности при работе в мастерской. Материалы для конструирования и моделирования: пенопласт, пластик, древесина, бумага, картон, их виды, свойства и применение. Инструменты и приспособления для ручного труда (канцелярский нож, ножницы с круглыми концами, шило, игла, линейка, угольник, кисти, лобзик и др.).

2. На колёсах по планете (6 часов). Средства передвижения по суше и их виды. Городской транспорт. Автомобиль и его части: кузов (пассажирский салон, моторное и багажное отделения), рама с колёсами. Особенности конструирования автомобилей различных моделей из бумаги и картона. Выбор модели. Моделирование автомобиля. Копирование деталей с помощью лекала. Изготовление объёмной модели легкового автомобиля по шаблону и инструктивной карте. Финальная отделка модели машины аппликацией.

3. Бороздим реки, моря и океаны (8 часов). Морской и речной флот. Виды судов и их назначение (пассажирские, грузовые, спортивные, исследовательские и др.). Знакомство с материалами (древесина, пластик, пенопласт) и их свойствами. Выбор модели судна. Моделирование и копирование деталей с помощью шаблона и кальки. Изготовление модели судна по инструктивной карте. Технология обработки деталей: выпиливание, шлифовка наждачной бумагой. Финальная отделка модели судна аппликацией с использованием самоклеящейся плёнки, окрашивание. Испытание моделей в надувном бассейне: управление моделью в движении, изменение траектории, корректировка высоты мачты и пр.

4. Выше птиц, быстрее мысли (8 часов). Как люди научились летать. Виды летательных аппаратов. Первые самолёты. Планер — простейший летательный аппарат. Анализ конструкторских решений модели планера. Копирование деталей различными способами. Технология обработки деталей из дерева: выпиливание лобзиком, шлифовка наждачной бумагой. Способы соединения деталей планера: склеивание, обмотка нитками. Финальная отделка модели планера по желанию обучающихся. Испытание моделей на автодроме Центра: управление моделью в полёте, изменение траектории полёта, корректировка центровки и др.

Презентация и защита моделей, сконструированных в лаборатории за смену.

Ожидаемые результаты реализации программы

Обучающиеся будут знать:

- материалы и инструменты, используемые для изготовления моделей и правила безопасного их использования;
- способы обработки различных материалов;
- простейшие технические термины и конструкторские понятия.

Научатся:

- практическим навыкам работы с бумагой, картоном, древесиной, пластиком, пенопластом;
- рациональным приёмам работы с инструментами и оборудованием;
- работать с инструктивной картой.

Получат представления:

- об инженерных профессиях;
- об объединениях технической направленности в системе дополнительного образования.

Методическое обеспечение

Реализация программы обеспечивается следующими методическими материалами: презентации, видеофрагменты: «Интересные механизмы», «Инженер-конструктор», «Кем стать. Профессия-инженер», «Принцип работы механических устройств», «Специалисты будущего. Механотроника и робототехника». «Юный техник. Авиамоделирование», технологические карты изготовления моделей, инструктивные карты по процессам и способам работы, шаблоны, чертежи, лекала.

Материалы: акриловый лак, гвозди, твёрдый и мягкий картон, прямоугольные и круглые рейки, цветная и светоотражающая бумага, пластик, калька, пенопласт, клей ПВА, нитки, резинки для купюр, металлическая пластина, пластилин.

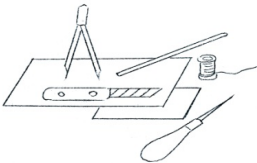
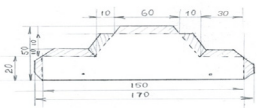
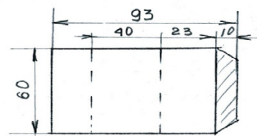
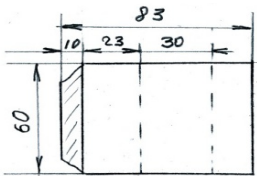
Оборудование: лобзики, канцелярский нож, ручная дрель, молоток, ножницы, шило, линейка, наждачная бумага, простые и цветные карандаши, фломастеры, шаблоны, кисти, циркуль.

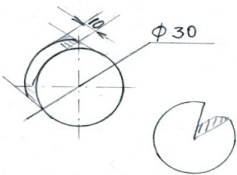
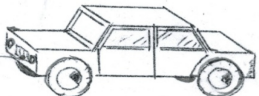
Список литературы

1. Алисултанова Э.Д. Компетентностный подход в инженерном образовании: монография/Э.Д. Алисултанова. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rae.ru/monographs/> 114.
2. Барышев А.Ю. Концепция развития инженерного образования в Хабаровском крае/А.Ю. Барышев, А.А. Вавилова, С.Г. Григорьев и др. / науч. рук. А.М. Кондаков, А.Г. Кузнецова. – М.: ИМОС, 2016. – 136 с.
3. Юный моделист-конструктор. Сайт по техническому моделированию для школьников и организаторов технического творчества [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://jmk-project.narod.ru/>.
4. Гомозова Ю.Б. Калейдоскоп чудесных ремёсел / Ю.Б. Гомозова. Ярославль, 2000. – 56 с.
5. Энциклопедический словарь юного техника: для сред. и ст. шк. возраста / ред. кол. Б.В. Зубков, С.В. Чумаков. – М.: Педагогика, 1980. – 512 с. [Электронный ресурс].

Технологическая карта

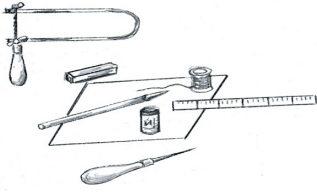
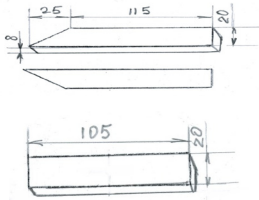
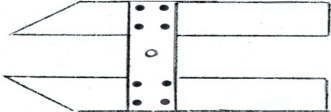
Изготовление упрощённой модели легкового автомобиля

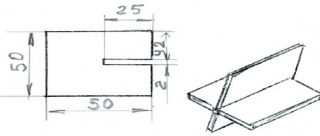
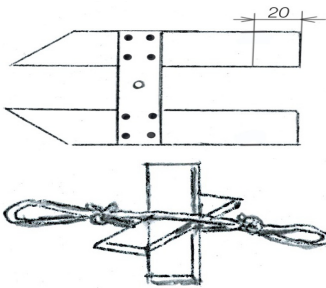
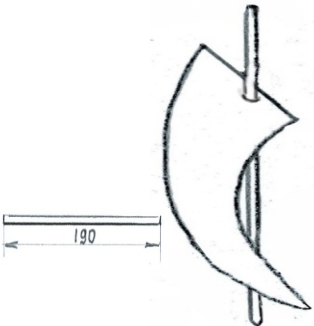
№	Последовательность операций	Изображения	Материалы и инструменты
1.	Подготовить необходимые материалы и инструменты		Клей ПВА, мягкий картон, твёрдый картон, нитки, палочка, рейка круглая, цветная бумага, мел, краска, фломастеры, светоотражающая бумага, пенопласт Шаблоны, шило, циркуль, линейка, карандаши, ножницы, канцелярский нож
2.	Вырезать по шаблону две боковые детали машины. Проколоть отверстия для боковых колёс шилом. Продавить линии сгиба обратной стороной лезвия ножниц		Мягкий картон. Шаблон, ножницы, шило, карандаш
3.	Вырезать по шаблону переднюю часть автомобиля: радиатор, капот и ветровое стекло. Обозначить сгибы		Мягкий картон. Шаблон, ножницы, карандаш
4.	Вырезать по шаблону заднюю часть автомобиля: заднее стекло, багажник и бампер. Обозначить сгибы		Мягкий картон. Шаблон, ножницы, карандаш

5.	Вырезать по шаблону крышу автомобиля		Ножницы, шаблон
6.	На боковые детали автомобиля прикрепить переднюю и заднюю части. Приклеить крышу. Продеть оси для колёс		Клей, круглая палочка. Ножницы, канцелярский нож
7.	Вырезать из пенопласта колёса. Прикрепить клеем колёса на оси машины. Вырезать из светоотражающей бумаги диски на колёса в виде конуса. <i>Колёса на оси должны быть неподвижны, а сама ось – вращаться</i>		Пенопласт, твёрдый картон, светоотражающая бумага. Циркуль, клей, ножницы
8.	Для финальной отделки нарисовать мелкие детали фломастером или цветными карандашами. Для отделки стёкол использовать голубую или чёрную бумагу. Для фар использовать светоотражающую бумагу		Цветная бумага, светоотражающая бумага. Ножницы, клей, цветные карандаши, фломастеры
9.	Со стороны капота закрепить нить с палочкой		Нитка, палочка

Технологическая карта

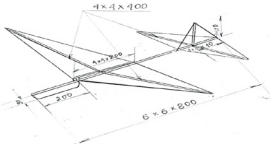
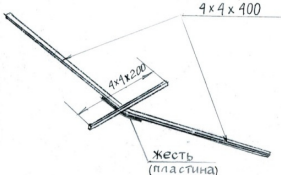
Изготовление резиномоторной плавающей модели катамарана

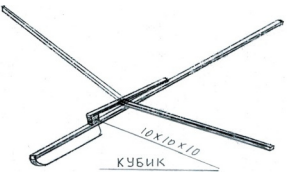
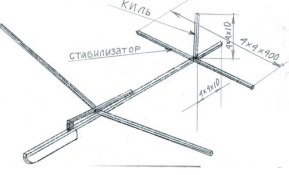
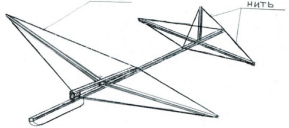
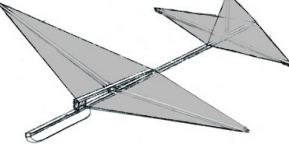
№	Последовательность операций	Изображения	Материалы и инструменты
1.	Подготовить все необходимые материалы и инструменты		Рейка деревянная прямоугольная, рейка круглая (шпатель для шашлыка), цветная бумага, пластик, акриловый лак, резинки для купюр, гвозди, нитки. Карандаш, лобзик, ножницы, наждачная бумага, молоток, ручная дрель, шило, линейка, кисточка
2.	Распилить рейку на три части по чертежу. Спилить лобзиком на двух длинных заготовках внешние углы. Отшлифовать обе заготовки		Рейка прямоугольная. Лобзик, наждачная бумага, линейка, карандаш
3.	Наметить в короткой рейке по центру шилом отверстие под мачту. Просверлить отверстие ручной дрелью. Отшлифовать рейку		Рейка прямоугольная. Ручная дрель, шило, наждачная бумага, линейка, карандаш
4.	Соединить две длинные заготовки из реек с короткой с помощью гвоздей по чертежу		Гвозди. Молоток

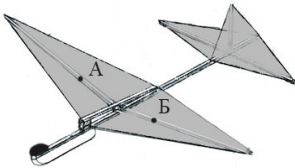
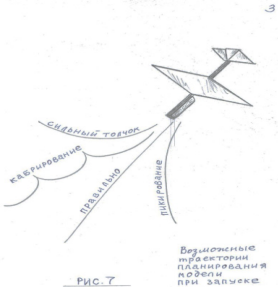
5.	Выпилить лобзиком из пластика две пластины с прорезами по чертежу. Отшлифовать детали. Собрать винт, вставив обе детали в пазы по чертежу		Пластик. Лобзик, наждачная бумага, карандаш, линейка
6.	Две резинки для купюр надеть на длинные рейки на расстоянии 20 мм от заднего края катамарана. Вставить в центр двух резинок винт и зафиксировать его нитками с двух сторон по чертежу		Резинки для купюр, нитки
7.	Из круглой рейки (шпажки) выпилить лобзиком заготовку для мачты по чертежу. Из цветной бумаги вырезать прямоугольник 120x70 мм и продеть в него мачту в виде паруса. Вставить и приклеить мачту в отверстие основания катамарана		Круглая рейка (шпажка для шашлыка), цветная бумага, клей. Линейка, лобзик, карандаш, ножницы
8.	Оформить катамаран цветной бумагой (флажок, номер и пр.) Покрывать лаком деревянные детали модели		Цветная бумага, акриловый лак, клей. Линейка, карандаш, кисточка
9.	Провести испытания катамарана в бассейне и установить взаимосвязь между количеством оборотов резинки винта и пройденного моделью расстояния		

Технологическая карта

Изготовление простейшего планера

№	Последовательность операций	Изображения	Материалы и инструменты
1.	Подготовить необходимые материалы и инструменты		Сосновые рейки, калька, нитки, клей ПВА, металлическая пластина, пластилин. Лобзик, наждачная бумага, ножницы, фломастеры, простой карандаш, линейка
2.	Закруглить 2 угла рейки наждачной бумагой. Приклеить её к носовой части фюзеляжа. Скорректировать прямолинейность собранного фюзеляжа		Клей ПВА, рейки. Наждачная бумага
3.	Собрать крыло в виде «косынки» из трёх реек: две центральные и одна поперечная. Приклеить рейки в виде креста на металлическую пластину. Примотать ниткой крест-накрест поперечную рейку к пластине. Согнуть готовый каркас под небольшим одинаковым углом		Рейки, клей ПВА, нитки, металлическая пластина

4.	Приклеить кубик из обрезка фюзеляжной рейки на переднюю часть центральной рейки. Приклеить переднюю часть крыла на кубик, а заднюю – к рейке фюзеляжа		Обрезок рейки. Клей ПВА
5.	Обмотать 3–4 витка нитки крест-накрест, соединяя фюзеляж и стабилизатор. Надсечь фюзеляж. Заострить конец рейки-киля и смазать его конец клеем. Вставить киль в прорезь фюзеляжа. Проверить вертикальность кия и его перпендикулярность к фюзеляжу		Нитки, рейки, клей ПВА. Лобзик
6.	Сделать надсечки на передних концах реек крыла, кия и стабилизатора. Окантовать крыло и хвостовое оперение нитью		Нитки, рейки, клей ПВА. Лобзик
7.	Разметить кальку, наложив её на каркас крыла и вырезать по контуру с припуском 1 см. Промазать все нити клеем. Приложить кальку к нитям. Подвернуть припуски вокруг нитей и приклеить кальку		Калька, клей ПВА, Ножницы

8.	Отцентрировать модель. Для этого положить поперечные рейки крыла точками А и Б на большой и указательный пальцы руки. Если модель не держит равновесие, прикрепить сверху в носовой части фюзеляжа пластилин в качестве груза		Пластилин
9.	Провести наблюдение за траекторией полёта во время испытания планера. Встать, поднять модель на уровень глаз. Держать её правой рукой за фюзеляж снизу под крылом. Слегка опустив нос модели вниз, легким толчком пустить модель. По результатам наблюдения с помощью схемы скорректировать правильность запуска планера	 Возможные траектории планирования модели при запуске	

Оздоровительно-образовательная программа летней занятости детей и подростков «Королевство KODU»

Носач Т.В., Потехина Е.И.,
педагоги дополнительного образования
МБОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум»,
г. Комсомольск-на-Амуре

Направленность: техническая.

Срок реализации: 1–2 смены лагеря «Самоделкин – 2017».

Возраст детей: 7–14 лет.

Пояснительная записка

Летние каникулы — период, когда дети могут сделать свою жизнь полной интересных знакомств, полезных увлечений, занятий. Именно такие возможности для каждого ребёнка открывают детские оздоровительные лагеря.

Данная программа — это проверенная годами педагогическая система, способствующая развитию ребёнка как творческой личности, его духовного и физического саморазвития, воспитанию трудолюбия, активности, целеустремленности, здорового образа жизни.

Актуальность программы состоит в том, что в основу её реализации положены разнообразные виды деятельности, отвечающие современным требованиям:

- оздоровление детей;
- учебно-познавательная деятельность в сфере технического творчества;
- организация досуга.

Оздоровительно-образовательная программа летней занятости детей и подростков «Королевство KODU» предлагает широкий комплекс мероприятий, включает детей в различные виды деятельности. Программа комплексная, выходящая за рамки только технического образования и воспитания. Приобретённые школьниками в ходе реализации проекта навыки творческой и проектно-исследовательской работы могут быть с успехом транслированы в любую предметную область.

Классификация программы

Данная программа рассчитана на детей младшего и среднего школьного возрастов.

При разработке программы был использован блочно-модульный подход. Составными частями программы являются три самостоятельных тематических блока (модуля).

Первый блок. Подпрограмма профильной летней смены «Программируем, играя».

Второй блок. Подпрограмма кружковой деятельности в летний период «Город мастеров».

Третий блок. Подпрограмма досуговой деятельности «Город детства».

Цели и задачи программы

Цель программы: развитие творческого и интеллектуального потенциала детей в сфере технического творчества, коммуникативных навыков и социального опыта в летний период.

Для достижения указанной цели необходимо решить следующие задачи:

- Обеспечить детям комфортные условия для полноценного отдыха (согласно требованиям и нормативам СанПиН).
- Укрепить здоровье детей, содействовать их полноценному физическому и психическому развитию через спортивные и досуговые мероприятия.
- Приобщить ребят к техническим видам деятельности, развить логическое мышление, познавательный интерес через дополнительные образовательные программы кружков.
- Развить навыки коллективного общения и толерантности.
- Улучшить показатели социальной адаптации детей.

Новизна программы

Программа «Королевство KODU» помогает возродить интерес к техническим специальностям и увлекает детей на протяжении всей лагерной смены. Гармонично помогает выявлять, раскрывать и развивать способности каждого ребёнка в изобретательской деятельности, подготавливает его к жизни в высокотехнологичном современном мире, учит пользоваться безопасно современной техникой, информационными технологиями, робототехникой и автоматикой. В игровой форме формирует понимание социальной значимости каждого юного жителя города как части общего направления экономического развития города Комсомольска-на-Амуре. Раскрывает аспекты истории развития города Комсомольска-на-Амуре.

Планируемые результаты

При активном участии детей и взрослых в реализации программы предполагается, что у каждого возникнет чувство сопричастности к большому коллективу единомышленников. Успешность детей в различных мероприятиях повысит их социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах. Предполагается, что время, проведённое в лагере, не пройдет бесследно ни для взрослых, ни для детей, и на следующий год они с удовольствием будут участвовать в работе лагеря.

Конечным результатом программы является:

- укрепление здоровья детей, витаминизация организма;
- удовлетворение запросов и интересов детей в организации летнего отдыха;
- самореализация детей в различных сферах жизнедеятельности, развитие их индивидуальных особенностей, инициативы и активности;
- развитие у учащихся мотивации овладения интеллектуальными знаниями в области науки и техники;
- расширение кругозора учащихся, развитие их познавательных интересов и творческих способностей;
- приобретение детьми коммуникативных навыков, укрепление дружбы и сотрудничества между ними;
- реализация знаний и умений, приобретённых детьми за время обучения по программе, в реальной жизни;
- повышение интереса к деятельности направления детского технопарка «Кванториум»;
- дальнейшее повышение учащимися знаний в области авиа-, судо-, автоспорта, совершенствование навыков конструирования и моделирования.

Механизм реализации программы

Ведущая идея программы состоит в том, чтобы во время летнего отдыха и оздоровления школьники города, не обучающиеся в МБОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум», приобщились к сфере науки и техники, а учащиеся детского технопарка, занимаясь привычным делом в неформальной обстановке (т.е. в условиях профильной смены), повысили свою мотивацию к техническому творчеству.

Характеристика блоков программы

Оздоровительно-образовательная программа «Королевство KODU», реализуется на базе МБОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум».



Блок 1. Подпрограмма профильной летней смены

«Программируем, играя»

Программа профильного летнего лагеря носит название «Королевство KODU». Kodu (Коду) — визуальный язык программирования, предназначенный для создания игр.

В основу подпрограммы «Программируем, играя» заложен образовательный курс изучения интерактивной среды Kodu. Это увлекательная интерактивная среда создания трёхмерных игр и миров. Она довольно доступна для изучения учащимися в возрасте с 7 лет. Используя простые инструменты, ребята создают детальные трёхмерные ландшафты, управляют освещением и камерой. Учащиеся при помощи среды не только учатся программированию, но и сотрудничеству, логике, творчеству.

Во время образовательного процесса применяется интерактивная среда Kodu — программа нового поколения, открывающая инструмент для нарративного творчества, которая побуждает ребят создавать свои истории.

Курс программы помогает раскрыть в учащихся индивидуальный творческий аспект программирования. Они знакомятся с логикой программирования и способами решения проблем, обходясь без сложного синтаксиса. Программа включает условия и последовательности и является объектно-ориентированной. Обучающий курс побуждает ребят глубоко анализировать проблему и структурировать своё решение в дальнейшем – подход, применимый ко всем учебным предметам.

Игровая легенда

В связи со спецификой программы наиболее целесообразно использование сюжетной игры, сопровождаемой образовательным компонентом. Игровая технология раскроет творческий потенциал ребёнка, разовьёт интеллектуальные и физические способности, сформирует навыки позитивного общения со сверстниками, привлечёт к сознательному выбору активного и здорового образа жизни. Воспитательное значение игры трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса.

За каждым отрядом закрепляется педагог. Каждый отряд придумывает название своего города, девиз, речёвку.

Жизнь лагерной смены моделирует путешествия в «Королевство KODU». Вместе с KODU начинаем торжественное открытие смены. Ребятам предстоит новое «путешествие» в «волшебное королевство», сценарий которого в дальнейшем участники смены сами воплощают со своими новыми друзьями. На открытие смены сам KODU приветствует ребят и вовлекает их в сюжет увлекательного путешествия. KODU показывает ребятам своё «королевство» и предлагает использовать воображение в процессе прохождения лагерной смены: смоделировать и сконструировать самим отрядный город и стать частью «волшебного королевства» KODU.

Для этого ребятам предстоит пройти обучение в академии KODU, где они узнают сферы применения информационных технологий, пройдут курс обучения безопасности в мире информационных технологий. А также в среде KODU смогут научиться программировать свои собственные компьютерные игры, постепенно переходя от простого к сложному. В академии ребятам предлагается сопоставить свой опыт и найти отличия среди примитивных интеллектуальных игр. Они научатся сами создавать интеллектуальные игры и овладеют практическими языковыми навыками программирования.

Каждый день команды смогут заработать один из следующих призов:

- детали для оформления отрядного города;
- подсказку для продолжения сюжета смены;
- алгоритмы для создания самостоятельной виртуальной игры.

Чем больше призов соберёт команда, тем выше шанс отряда в конце смены стать победителем турнира «Город звезд». Самый прогрессивный, современный дружный отрядный город становится победителем турнира. В завершение турнира в каждом отрядном городе будет проходить чемпионат созданных ребятами виртуальных игр.

Во время смены ребята посещают экскурсии в музеях нашего города и используют полученные знания для создания своей интеллектуальной игры. Отряд-победитель и отряды-призёры чемпионата становятся счастливыми обладателями кубков КОДУ.

Также действует система поощрения и стимулов. За активное участие в спортивных, досуговых, плановых мероприятиях, коммуникативных

упражнениях, при решении «Задачи дня» (из теории решения изобретательских задач) ребята могут получить стилизованные ордена «Космическая звезда» и заработать дополнительные очки (синий орден — 2 очка, жёлтый орден — 3 очка, красный орден — 5 очков). Если каждый член команды наберёт по одному ордену (общее количество орденов равно 10), то команда сможет обменять «звёзды» на конверт с призом. Если же команда наберёт более 10 орденов, она сможет обменять их на дополнительные элементы, необходимые для развития отрядного города, тем самым увеличив свои шансы на победу в конце лагерной смены.

В конце смены проводятся два больших мероприятия. В семнадцатый день смены (название дня — «Город Звёзд») ребята обменивают заработанные ими ранее призы на здания и технику для отрядного города. Проводится турнир на самый развитый и современный отрядный город. Ребята готовят выступления и презентуют свои города. Данное мероприятие показывает важность дружбы и умения работать сообща.

В восемнадцатый день смены (название дня — «Чемпионат КОДУ») — первый этап состязания на выбор интересной и увлекательной интеллектуальной программы игры проходит в каждом отряде (выбирают на основе общего голосования в отряде). Во втором этапе каждый отрядный город выставляет выбранную программу игры на чемпионат КОДУ. Команда, одержавшая победу в чемпионате, получает награды, а программа игры победителя признается кандидатом на участие в международном конкурсе на кубок КОДУ и выставляется на официальный сайт Microsoft. Программы игр, занявшие второе и третье места, выставляются на Всероссийский чемпионат программирования. Остальные программы ребят записываются на диски и вручаются как памятные сувениры.

Блок 2. Подпрограмма кружковой деятельности в летний период «Город мастеров»

Важным направлением воспитательной работы в лагере является кружковая деятельность, объединяющая детей по интересам в небольшие группы.

При организации и проведении занятий в технических кружках педагоги учитывают как интересы детей, занимавшихся в МБОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум» в течение года, так и интересы тех, кто впервые

столкнулся с техническим творчеством. Необходимо отметить, что практические занятия дети посещают с особым энтузиазмом, самостоятельно выбирая то или иное техническое направление.

Кружковая деятельность представлена тремя направленностями: научно-технической, художественно-эстетической, спортивно-технической.

Научно-техническое творчество является стержневым и поддерживается разветвленной системой форм и методов. Педагоги технических кружков разработали педагогическую технологию вовлечения детей и подростков в продуктивную познавательную и исследовательскую деятельность в сфере науки и техники.

Художественно-эстетическое направление представлено художественно-изобразительной и декоративно-прикладной деятельностью и предлагает ребятам широкий выбор материалов для творческой работы.

Спортивно-техническое направление знакомит детей со спортивной классификацией, разрядными нормативами, способами запуска моделей, требованиями к участникам соревнований. Полученные знания юные спортсмены демонстрируют в соревнованиях различного уровня по всем классам моделей.

Блок 3. Подпрограмма досуговой деятельности «Город детства»

Досуговая деятельность — это процесс активного общения, удовлетворения потребности детей в контактах.

В летний период ребята получают возможность не только углубить свои знания по техническому творчеству, но и отдохнуть, принять участие в различных развлекательно-познавательных мероприятиях. При этом досуг следует рассматривать как время духовного развития детей, которое предоставляет им свободный выбор общественно значимых ролей и положений, позволяет заниматься деятельностью, развивающей их неограниченные возможности и таланты.

В нашей программе досуговая деятельность представлена системой разнообразных форм, как традиционных, так и нетрадиционных: викторины, интеллектуальные марафоны, дни открытых дверей, конкурсные программы, экскурсии, оздоровительные и развлекательно-познавательные мероприятия, трудовые десанты и др.

Содержание
подпрограммы профильной летней смены
«Программируем, играя»
План-сетка мероприятий
май–июнь 2017 года

№	Дни недели	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
	Числа месяца					
1	29.05	Игровая программа «Ты+Я!». Торжественное открытие смены «Королевство KODU»				
2	30.05		Академия KODU. Конструирование и моделирование			
3	31.05			Начало игры. Изучение Kodu с использованием клавиатуры и мыши		
4	1.06				Создание ландшафта	
5	2.06					«Персонажи в KODU». Перемещение и создание путей выбора поведения с помощью контроллера

6	5.06	«Создание клонов и порождаемых объектов в KODU»				
7	6.06		«Порождаемые объекты в KODU». Задачи и действия персонажей			
8	7.06			Создание уникальных историй и персонажей в «KODU»		
9	8.06				Стратегия и атмосфера игр	
10	9.06					Изменение поведения с использованием страниц, установка параметров и изменение ракурса в «KODU»
11	13.06	Расширение возможностей, программы: здоровье и таймер				
12	14.06		День истории Комсомольска-на-Амуре в Королевстве KODU			

13	15.06			Алгоритмы программи- рования		
14	16.06				Создание своей игры в среде KODU «Путе- шество по Дальнему Востоку»	
15	19.06					Создание своей игры в среде KODU «О, спорт! Ты – мир!»
16	20.06	Создание своей игры в среде KODU «О природе края знает лучше»				
17	21.06		Создание своей игры в среде KODU «Подводное царство реки Амур»			
18	22.06			Заключи- тельное мероприятие смены «Чемпионат игр». Зак- крытие смены		

Методическое обеспечение программы

Примерные тематические планы

«Начальное техническое моделирование» (18 часов)

№	Тема занятий	Содержание работы	Количество часов
1.	Вводное занятие. Знакомство с техническими объектами	Выполнение модели с щелевым замком	1
2.	Объёмная модель легкового автомобиля	Выполнение модели автомобиля из развёртки	1
3.	Объёмная модель грузового автомобиля	Выполнение модели грузового автомобиля из развёртки	1
4.	Плавающая модель парусника	Выполнение модели парусника из развёртки	1
5.	Плавающая модель кораблика	Выполнение модели кораблика с помощью шаблонов	1
6.	Летающая модель планера	Выполнение модели планера с помощью шаблонов	1
7.	Объёмная летающая модель самолёта	Выполнение модели самолёта с помощью шаблонов	1
8.	Объёмная летающая модель ракеты	Выполнение ракеты из квадрата в технике оригами	1
9.	Объёмная модель архитектурного сооружения	Выполнение модели домика из развёртки	1
10.	Ознакомление с искусством оригами. Изготовление растительной композиции	Выполнение деревьев, цветов и других растений в технике оригами	1
11.	Изготовление элементов для изготовления животных	Выполнение животных в технике оригами	1
12.	Заготовка элементов для композиции «Лесная сказка»	Составление композиции по выбору ребёнка	1
13.	Изготовление элементов для изготовления персонажей сказок	Выполнение сказочных персонажей: лешего, кощея, царевны и т.д.	1
14.	Заготовка элементов для композиции «Сказка за сказкой»	Составление композиции по выбранной сказке	1
15.	Аппликация из модулей	Выполнение рамочки для картины в технике оригами	1
16.	Мозаика в технике оригами	Выполнение мозаичной композиции «Виноградная гроздь»	1
17.	Изготовление изделия по выбору ребёнка	Выполнение понравившегося изделия	1
18.	Выставка-конкурс «Юный мастер»	Выполнение заключительных работ. Оформление выставки	1

«Авиамодельный кружок» (18 часов)

№	Тема занятий	Количество часов
1.	Вводное занятие	1
2.	Бумажные летающие модели	4
3.	Метательная модель планера из картона (двух видов)	4
4.	Воздушные змеи	3
5.	Начальные сведения о воздухе	1
6.	Схематическая модель планера	2
7.	Модель летательного аппарата	2
8.	Заключительное занятие	1

«Робототехника» (18 часов)

№	Тема занятий	Количество часов
1.	Вводное занятие	1
2.	Конструирование и моделирование	1
3.	История роботов	1
4.	Алгоритмы и исполнители	1
5.	Военные роботы	1
6.	Роботы и медицина	1
7.	Роботы в промышленности	1
8.	Транспорт и роботы	1
9.	Космос и роботы	1
10.	Роботы в быту	1
11.	Контроллер робота	1
12.	Датчик касания	1
13.	Датчик звука	1
14.	Датчики освещенности	1
15.	Датчик расстояния	1
16.	Бионика	1
17.	Профессия робототехника	1
18.	Заключительное занятие	1

«Выжигание» (18 часов)

№	Тема занятий	Количество часов
1.	Вводное занятие. Знакомство с работой кружка	1
2.	Знакомство с видами выжигания	1

3.	Материалы и инструменты для выжигания	1
4.	Выжигание по контуру	1
5.	Силуэтное выжигание	1
6.	Декоративное выжигание	1
7.	Выжигание по внешнему контуру	3
8.	Выполнение чертежей деталей	1
9.	Знакомство с новыми понятиями «штриховка», «орнамент»	1
10.	Отделка точками и штрихованием	1
11.	Рамочное выжигание	2
12.	Шлифование. Перевод рисунка, выжигание элементов рисунка	1
13.	Овладение плоской техникой выжигания по дереву	1
14.	Роспись и покрытие готового изделия	1
15.	Заключительное занятие. Оформление выставки	1

«Тестопластика» (18 часов)

№	Тема занятий	Программное содержание	Количество часов
1.	«Волшебный комочек»	Познакомить с лепкой из солёного теста, с его особенностями (солёное, мягкое). Развивать наблюдательность, внимание, мышление, память, мелкую моторику, речь. Развивать интерес к лепке из солёного теста	2
2.	«Улитка-длинные рожки»	Упражняться в раскатывании столбика	2
3.	«Колобок»	Учить облеплять грецкий орех, делать ему глазки и рот из крупы, создавая образ колобка	2
4.	«Мышка-норушка»	Учить детей лепить мышку на основе конусообразной формы. Показать способы создания выразительного образа: заострение мордочки, использование дополнительных материалов (для ушек – семечек, для хвостика – шерстяных ниток, для глаз – бусинок)	2
5.	«Сырная ёлочка для мышки»	Научить детей с помощью колпачков от фломастера делать отверстия в «сыре»	2
6.	«Новогодняя игрушка»	Учить детей моделировать разные ёлочные игрушки из солёного теста; вырезать фигурки формочками. Продолжать учить украшать поделки с помощью дополнительных материалов (бусины, бисер, блёстки, макароны, горох, крупа)	2

7.	«Снежный домик»	Учить облеплять стаканчик от йогурта с прорезанными заранее окошками, получая образ снежного домика; украшать крышу фасолью («черепица»)	2
8.	«Я пеку, пеку, пеку...»	Учить детей лепить угощение для кукол из солёного теста. Показать разнообразие форм мучных изделий: печенье (круг или диск), пряник (полусфера), колобок (шар), пирожок (овоид), вареник (диск или круг, сложенный пополам), бублик (тор, кольцо) и т.д. Активизировать освоенные способы лепки и приёмы оформления поделок (раскатывание шара, сплющивание, прищипывание, защипывание края, вдавливание, нанесение отпечатков)	2
9.	«Подводное царство»	Продолжать учить детей лепить из солёного теста, вырезать стеками по картонному шаблону рыбок разной формы, с помощью дополнительных материалов (бусины, макароны, горох, крупа, фасоль, пуговицы) создавать выразительный образ	2

«Инфознайка» (18 часов)

№	Тема занятий	Количество часов
1.	Вводное занятие	2
2.	Ящик с инструментами (прикладные программы)	8
3.	Программа для создания презентаций MS PowerPoint	8
4.	Конструкторы мультфильмов	8
5.	Графические редакторы	8
6.	Заключительное занятие	2

Система отслеживания результатов и подведения итогов

В течение смены ведётся работа по выявлению способностей и интересов ребят, изучаются их личностные способности. Для этой цели создаются специальные электронные тесты (по психологически апробированным методикам), которые позволяют получить результаты тестирования в течение нескольких минут. Активно используются рисуночные тесты и методики.

В начале и конце смены детьми и родителями заполняются входящие и выходящие анкеты.

Список использованной литературы

1. Квардакова Н.Г., Малофеева А.И. Сборник образовательных программ летних формирований школьников. – Хабаровск, 2003.
2. Наука и практика воспитания и дополнительного образования: Научно-методический журнал. – № 2–3. – 2008.
3. Информатика. Базовый курс. 7–9 классы / И.Г. Семакин, Л.А. Залогова, С.В. Русаков, Л.В. Шестакова. – М.: БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2004.
4. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2003.
5. Практикум по информатике и информационным технологиям. Учебное пособие для общеобразовательных учреждений / Н.Д. Угринович, Л.Л. Босова, Н.И. Михайлова. – М.: БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2002.
6. Журналы «Художник», «Юный художник», «Декоративное искусство», «Моделист-конструктор», «Творчество».
7. Гончарова Е.И., Савченко Е.В., Жиренко О.Е. Школьный летний лагерь. – М.: ВАКО, 2004.
8. Гурбина Е.А. Летний оздоровительный лагерь (нормативно-правовая база). – Волгоград: Учитель, 2006.
9. Внеклассная работа в начальной школе «Калейдоскоп увлекательных мероприятий» / Авторы-составители: Е.М. Елизарова, Г.Н. Решетникова. – Волгоград: Учитель, 2005.
10. Шаульская Н.А. Летний лагерь день за днем. – Ярославль: Академия развития, 2007.
11. Лобачева С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере. – М.: ВАКО, 2007.
12. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. – Волгоград: Учитель, 2007.
13. Куватова С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005.
14. Матвеева Е.А. Азбука здоровья: профилактика вредных привычек. – М.: Глобус, 2007.
15. Руденко В.И. Игры, экскурсии и походы в летнем лагере: Сценарии и советы для вожатых. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005.
16. Савченко Е.В. Летний лагерь на базе школы. – М.: ВАКО, 2007.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хабфильм. Серфинг в ЛогоМиры»

*Л.Ю. Смолянская,
педагог дополнительного образования
МАУ ДО ЦДТ «Народные ремесла»,
г. Хабаровск*

Направленность: техническая.

Срок реализации: смена летнего лагеря.

Возраст детей: 11–14 лет.

Пояснительная записка

Краткосрочная дополнительная общеразвивающая программа «Хабфильм. Серфинг в ЛогоМиры» создавалась с учётом авторской концепции «Народная культура» МАУ ДО ЦДТ «Народные ремесла» (авторы Т.А. Давидова, кандидат педагогических наук; О.Г. Жученко, почётный работник общего образования) для реализации в период работы лагеря с дневным пребыванием детей на базе центра детского творчества «Народные ремесла».

Программа была представлена на Всероссийский заочный конкурс общеобразовательных программ летней занятости детей с последующим участием и публикацией тезисов программы на Всероссийском форуме организаторов летнего отдыха (г. Ялта, 2016 год).

Данная программа технической направленности дополняет и развивает возможности базовых и профильных курсов в удовлетворении разнообразных образовательных потребностей учащихся в летний период и прямо связана с выбором каждого ребёнка того содержания образования, которое отражает его интересы.

Известно, что компьютер является информационно-обучающим пособием. Обучающиеся с интересом принимают участие в поиске информации и подготовке сообщений, рефератов, докладов, буклетов, книжек-малышек, что также способствует воспитанию духовно-нравственной личности человека.

Если педагог успешно раскрывает и использует воспитательный и развивающий потенциал программы, у обучающихся формируется гумани-

стическое мировоззрение: активная жизненная позиция, высокий уровень нравственной воспитанности, появляются такие качества, как ответственность, чувство долга, ответственность за развитие собственной личности, формируется установка на непрерывное самообразование, развивается духовная направленность.

Компьютерная анимация — одно из бурно развивающихся направлений информационных технологий в учебном процессе. Компьютерная анимация затрагивает широкий спектр направлений в информационных технологиях (графика, веб-технологии, программирование и др.) и позволяет разнообразить времяпрепровождение ребёнка в летнем лагере. Курс разделён на несколько модулей: «Введение. Серфинг в ЛогоМиры», «Работа с графическим редактором», «Работа с текстовым окном», «Объект-форма», «Музыкальный редактор», «Творческий проект».

Актуальность программы заключается в том, что использование ИКТ позволяет повысить культуру ребёнка по отношению к окружающему миру и усилить образовательные и воспитательные эффекты. Также данная программа может быть использована для удовлетворения в период летних каникул познавательных интересов обучающихся по информатике и информационно-коммуникационным технологиям.

Цель программы: использование интерактивных технологий для развития познавательной активности и развития психических познавательных процессов детей.

Задачи программы:

- приобретение учащимися базовых теоретических и практических знаний и навыков, необходимых для самостоятельной разработки мультимедиа, коротких анимаций, презентаций и различных приложений;
- применение учащимися продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде;
- улучшение памяти и мышления, а также воображения учащихся;
- развитие у учащихся аккуратности, терпения, самостоятельности при выполнении работ.

Преимущества использования ИКТ:

- доступность тиражирования изобразительного и звукового материала;
- неограниченная возможность пополнения базы данных;
- большие возможности обмена опытом, представляемые современными технологиями;
- доступность иллюстративного материала в любой области культуры и естествознания;

- широкие возможности адаптации материала для конкретной аудитории;

- минимальные финансовые затраты на иллюстративный материал;
- доступность используемых компьютерных программ.

Аппаратное обеспечение программы:

- IBM PC-совместимый компьютер или ноутбук;
- процессор не ниже Pentium-100;
- оперативная память 256 Мб или больше.

Программное обеспечение программы:

- операционная система Windows XP;
- пакет программ Microsoft Office;
- пакет программ ЛогоМиры 3.0.

Учебно-тематическое планирование программы

Учебно-тематическое планирование рассчитано на одну смену в лагере с дневным пребыванием детей в период работы отряда «Избушка «Наливное яблочко». Общее количество часов — 38 (19 занятий).

К концу смены обучающийся должен:

- знать основные термины и понятия данной программы (100%);
- иметь элементарное представление по основным инструментам (100%).

К концу смены обучающийся должен уметь:

- создавать короткие анимационные ролики и интерактивные элементы (98%);
- пользоваться графическими библиотеками для оформления презентаций и другими мультимедийными проектами (100%).

№ п/п	Раздел и тема	Кол-во занятий	Кол-во часов		
			Теор.	Практ.	Всего
	Раздел 1. Хабфильм. Серфинг в ЛогоМиры	2	3	1	4
1.	Воспитательное занятие «Экскурсия по сказочному царству». Введение. ТБ. Теоретические основы компьютерной графики	1	2	-	2

2.	Погружаемся в программу ЛогоМиры	1	1	1	2
	Раздел 2. Работа с графикой	4	1	7	8
3.	Графический редактор «Мистер График»	1	1	1	2
4.	Создание простейших графических объектов	1	-	2	2
5.	Компьютерный практикум «Эскиз значка участника лагерной смены»	1	-	2	2
6.	Компьютерный практикум «Карта сказочного царства»	1	-	2	2
	Раздел 3. Работа с текстовым окном	4	1	7	8
7.	Основы работы с текстовым окном	1	0,5	1,5	2
8.	Форматирование текстовых блоков	1	0,5	1,5	2
9.	Компьютерный практикум «Слёт в сказочном царстве «Репортаж с места событий»	1	-	2	2
10.	Компьютерный практикум «Символика государства»	1	-	2	2
	Раздел 4. Объект «Форма»	3	1	5	6
11.	Формы. Основы работы с объектом «Форма»	1	0,5	1,5	2
12.	Основные инструменты редактирования изображений	1	0,5	1,5	2
13.	Компьютерный практикум «Мой любимый сказочный герой»	1	-	2	2
	Раздел 5. Музыкальный редактор	3	1	5	6
14.	Музыкальный редактор	1	0,5	1,5	2
15.	Работа со звуковыми файлами. Редактирование звука	1	0,5	1,5	2
16.	Компьютерный практикум «Угадай мелодию»	1	-	2	2
	Раздел 6. Творческая работа по индивидуальному плану	3	1	5	6
17.	Разработка индивидуальных проектов	1	0,5	1,5	2
18.	Создание декораций, форм в творческой работе	1	0,5	1,5	2
19.	Фестиваль проектов летней смены	1	-	2	2
	ИТОГО	19	8	30	38

Содержание разделов программы

Раздел 1. Хабфильм. Серфинг в ЛогоМиры

Содержание раздела. Назначение и основные функции программы. Основные объекты и их свойства. Знакомство со средой ЛогоМиры. Основные понятия. Поле команд. Команды.

Раздел 2. Работа с графикой

Содержание раздела. Основные возможности графического редактора. Интерфейс редактора. Создание рисунков с помощью инструментов.

Содержание подразделов. Структура листа. Рабочая область. Инструменты графического редактора. Создание мини-проекта «Мистер График».

Работа на клавиатурном тренажёре.

Использование инструментов «прямая», «эллипс», «прямоугольник», «карандаш», «распылитель», «заливка». Создание мини-проекта «Эскиз значка участника лагерной смены», «Карта сказочного царства».

Раздел 3. Работа с текстовым окном

Содержание раздела. Основные свойства текстового окна. Копирование и удаление текстовых окон и фрагментов текста. Оформление и вывод текста.

Назначение и основные функции текстового редактора, свойства символа. Буфер обмена. Команды копирования и удаления.

Содержание подразделов. Работа на клавиатурном тренажёре. Ввод текста в текстовое окно. Размещение четверостишья. Добавление надписи к объекту. Использование различных видов стилей, подбор цвета, размера. Создание мини-проекта «Слёт в сказочном царстве «Репортаж с места событий». Создание мини-проекта «Символика государства».

Раздел 4. Объект «Форма»

Содержание раздела. Изменение формы персонажа. Корректировка форм по размеру, создание новых форм, копирование форм. Команда. Штамп.

Назначение и основные функции редактора форм, свойства формы.

Содержание подразделов. Работа на клавиатурном тренажёре. Команда «Штамп». Создание мини-проекта «Мой любимый сказочный герой».

Раздел 5. Музыкальный редактор

Содержание раздела. Музыкальный редактор. Звуковые файлы. Форматы звуковых файлов. Создание мелодий. Внедрение и редактирование музыкальных объектов. Назначение и основные функции музыкального редактора.

Содержание подразделов. Работа на клавиатурном тренажёре. Алгоритм работы со звуковыми файлами. Вставка звука в проект. Создание мелодий. Создание мини-проекта «Угадай мелодию». Создание и использование мелодий в мини-проекте.

Раздел 6. Творческая работа по индивидуальному плану

Содержание раздела. Алгоритм разработки индивидуальных проектов. Этапы создания проектов. Создание декораций, форм для персонажа проекта в творческой работе. Создание и выставка индивидуальных проектов.

Содержание подразделов. Практическая работа на ПК. Разработка планов для индивидуальных проектов. Использование в проекте графического, текстового и музыкального редакторов. Работа на клавиатурном тренажёре. Индивидуальная работа над проектом. Выставка индивидуальных творческих проектов.

В каждом разделе предусмотрены теоретическая часть и практические занятия в кабинетах.

Перед каждым практическим занятием планируется представить обучающимся программу занятия с указанием основной задачи и конечной цели (в форме индивидуальных листов с заданиями). Материал изучается в форме, доступной для понимания участниками смены.

Обучающиеся, подготовленные по данной программе, должны знать:

- назначение редактора ЛогоМиры, его основные функции, примитивы, цветовые возможности;

- основные объекты редактора, их свойства;
- свойства символа, формы, мелодии.

Должны уметь:

- создавать проект, редактировать графическую информацию;
- создавать и редактировать мелодию в редакторе;
- создавать личные проекты.

Виды контроля, применяемые на занятиях по программе «Хабфильм. Серфинг в ЛогоМиры»

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий. *Тематический контроль* проводится после изучения разделов в форме отчётных работ. *Итоговый контроль* реализуется в форме выполнения проекта.

Контроль теоретических знаний в течение всей смены, а также итоговый в конце обучения проводится в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

Из содержания и формы организации детской деятельности вытекают следующие *методы контроля*:

- наблюдение педагогического процесса (исследование и изучение наблюдаемого процесса);
- анализ (разбор с выявлением причин и определение тенденции развития);
- собеседование;
- анкетирование (опрос по заранее составленным вопросам);
- хронометраж (измерение педагогического процесса во времени);
- устная или письменная проверка знаний;
- проведение итоговых занятий;
- анализ проектов.

Реализация программы

Реализация программы «Хабфильм. Серфинг в ЛогоМиры» предполагает создание социально открытого пространства, когда педагог, родители и обучающиеся разделяют ключевые смыслы духовных и нравственных идеалов и ценностей, положенных в основу данной программы:

- в содержании и построении занятий;
- в способах организации совместной деятельности взрослых и детей; в характере общения и сотрудничества взрослого и ребенка;
- в опыте организации индивидуальной, групповой, коллективной деятельности обучающихся;
- в специальных событиях, спроектированных с учетом определенной ценности и смысла;
- в личном примере обучающимся.

Для организации такого пространства и его полноценного функционирования требуются согласованные усилия всех социальных субъектов-участников воспитания: Центра, других учреждений дополнительного образования, культуры и спорта, СМИ и др.

Критерии качества реализации программы:

- Постановка реальных целей и планирование достижимых результатов программы (создание компьютерного проекта).
- Заинтересованность педагогов и детей.
- Взаимная удовлетворенность и творческое сотрудничество взрослых и детей.
- Использование новых методик и технологий.

Ожидаемые результаты реализации программы

Приобретение обучающимися социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и не одобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие учащегося со своими педагогами как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Получение учащимися опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие учащихся между собой на уровне студии, Центра, т.е. в защищённой, дружественной просоциальной среде, в которой ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Получение учащимися опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии ребенок действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) гражданином, социальным деятелем, свободным человеком. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие учащегося с представителями различных социальных субъектов за пределами Центра, в открытой общественной среде.

Список литературы

1. Бабаян А.В. О нравственности и нравственном воспитании // Педагогика. – 2005. – № 2. – 67–68 с.
2. Данилюк А.Я. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России / А.Я. Данилюк, А.М. Кондаков, В.А. Тишков. – М.: Просвещение, 2009.
3. Жарковская Т.Г. Возможные пути организации духовно-нравственного образования в современных условиях // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2003. – № 3. – 9–12 с.
4. Козлов В.В. Серия «Стандарты второго поколения». Фундаментальное ядро содержания общего образования / В.В. Козлов, А.М. Кондаков. – М.: Просвещение, 2009.
5. Угринович Н.В. Преподавание курса «Информатика и информационные технологии»: методическое пособие / Н.В. Угринович, В.П. Морозов, К.У. Нечаев. – М., 2015.
6. Феклистова Л.А. Мультимедиа. – М., 2013.
7. Холл А.И. Профессиональный видеомонтаж / А.И. Холл, Р.О. Прокди. – М.: Наука и техника, 2012.
8. <http://fcior.edu.ru/>
9. http://photoshop.demiart.ru/gfx_01.shtml
10. <http://www.logoworlds.chat.ru/p5.htm>

Для заметок

[illegible]

Для заметок

[illegible]

Для заметок

[illegible]

Сборник программ летней занятости

Краевое государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей
Хабаровского края)»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
e-mail: yung_khb@mail.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 17.08.2018
Тираж: 30 экз.

Материалы сборника размещены на сайте КГАОУ ДО РМЦ

