

**ЦИФРОВОЙ РЕЕСТР
ЛУЧШИХ ПРАКТИК
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ**



ОПИСАНИЕ ПРАКТИКИ

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ.
ПРОГРАММА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПРОФИЛЬНОГО ЛАГЕРЯ С
ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ
ДЕТЕЙ «ПРОГРЕСС - 2019»**

**Государственное профессиональное
учреждение Тульской области
«Алексинский машиностроительный
техникум»**

Тульская область

2021 г.

Пояснительная записка

Проведение Квеста «Путешествие Кванторианца» приурочено к церемонии открытия профильного лагеря на базе ГПОУ ТО «АМТ» в июне 2019 года. В последующем данная методическая разработка может быть использована ежегодно в работе профильных лагерей, профильных школ.

Квест «Путешествие Кванторианца» - это игра-путешествие по станциям, на которых командам предлагаются различные задания из основных областей знаний необходимых для обучения основам робототехники, IT-технологиям, промышленному дизайну. Задания носят практический, функциональный характер, показывают важность технологических и информационных знаний для профессиональной реализации ребенка в современном мире. Задания доступны обучающимся с любым уровнем подготовки в возрастной категории 8-15 лет. Квест проводится одновременно для шести команд, смешанных из различных отрядов лагеря и возрастных категорий.

Цель команд - на каждом этапе квеста выполнить задания, набрав наибольшее количество баллов. По выполнению всех заданий (на конечной станции) каждая из команд (капитан) получает элемент пазла. На заключительном этапе все команды вместе собираются в конференц-зале, где капитаны команд собирают единый пазл из полученных элементов. Тем временем руководители станций подводят итоги и определяют команду - победителя.

Цели мероприятия: формирование заинтересованности в техническом творчестве, инновационном и проектном мышлении.

Форма проведения: квест, игра по станциям.

Целевая аудитория: воспитанники профильного лагеря всех возрастных групп и квантов.

Подготовка:

- разработка 6 маршрутных листов для команд;
- подготовка необходимых атрибутов для каждой станции;
- застройка станций;
- стрелки - указатели на каждую станцию - 6 штук;
- создание пазла (6 элементов);
- закупка бейджиков для участников;
- закупка призов.

Ход мероприятия:

Во время прохождения квеста обучающимися звучит музыкальное оформление.

При входе каждый участник получает бейдж определённого цвета. Под руководством педагогов и волонтеров обучающиеся делятся на 6 команд (в соответствии с выбранным цветом), выбираются капитаны каждой команды.

Капитану каждой команды выдается маршрутный лист, по которому команды поочередно проходят по 6 станциям. В результате выполнения всех заданий получают пластиковый фрагмент пазла.

Все 6 команд поочередно собираются в конференц-зале. Капитаны команд с полученными фрагментами вовремя квеста размещаются возле центрального стола и собирают единую картину (пазл).

Станция № 1: «Поиск истины».

Задача: решение вопросов компьютерного теста «Компьютерная грамотность».

Оборудование и атрибутика:* стол; 3 стула; ноутбук; компьютерный тест, созданный на платформе «My test» или аналогичной; канцтовары.

Время выполнения задания: 5 минут.

Действия команды: участники по очереди подходят к столу с ноутбуком, садятся за него и дают ответ на один вопрос компьютерного теста; по выполнению задания команда получает набранные баллы и подпись руководителя станции в маршрутном листе о выполнении задания.

Станция № 2: «Конструкторское бюро».

Задача: создание робота из объемных бумажных геометрических фигур.

Оборудование и атрибутика: 5 столов; 20 стульев; бумажные заготовки геометрических фигур 8 штук, клей карандаш 8 штук, скотч широкий и узкий по 2 штуки, ножницы 1 штука, красный и черный маркер, клеенка на столы.

Время выполнения задания: 5 минут.

Действия команды: участники команды, сидя за столами, склеивают предложенные развертки геометрических фигур, затем совместно создают робота из сделанных элементов.

Станция №3: «Логика мысли».

Задача: найти как можно больше вариантов решения предложенной проблемы.

Оборудование и атрибутика: 20 стульев, флипчарт, маркер.

Время выполнения задания: 5 минут.

Действия команды: участники команды должны предложить, как можно больше решений заданной проблемы.

Проблема: придумайте как можно больше способов удаления воды из полного стакана.

Станция № 4: «Дешифровщик».

Задача: найти зашифрованные символы и с помощью шифра составить фразу: «Делай мир лучше силой своего мастерства!»

Оборудование: 2 стола; 2 стула; канцтовары; 15 стаканчиков с компотом, на дне каждого прикреплен один из символов (с внешней стороны стаканчика, символом ко дну).

Время выполнения задания: 3 минуты.

Действия команды: участники команды должны отыскать в помещении символы (догадавшись выпить компот из стаканов), с помощью шифра понять обозначение символов и составить из них фразу.

Станция № 5: «Занимательный алгоритм».

Задача: разгадать ребусы.

Оборудование: 5 столов, 20 стульев, карточки с цветными ребусами 7 штук, бланк для ответов 1 штука; канцтовары.

Время выполнения задания: 3 минуты.

Действия команды: разгадать ребусы, ответы внести в бланк.

Станция № 6: «Пространство реальности».

Задача: начертить изображение по заданным координатам.

Оборудование: бланк с координатами, ватман с наклеенной миллиметровой бумагой и системой координат, маркеры, 2 стола, 2 стула.

Время выполнения задания: 5 минут.

Действия команды: по полученным координатам выставить точки и соединить, чтобы получилось изображение.

После прохождения всех станций участники команд собираются в конференц зале. Подводятся итоги, объявляется команда-победитель. Все участники квеста награждаются грамотами и сладкими призами.

Тест «Компьютерная грамотность»

1. *Устройство компьютера, выполняющее обработку информации:*

- а) внешняя память;
- б) монитор;
- в) клавиатура;
- г) **процессор.**

2. *Что такое браузер?*

- а) **программа для просмотра web – страниц;**
- б) почтовая программа;
- в) программа просмотра фотографий;
- г) видеоредактор.

3. *Устройство ввода информации (выберите несколько вариантов ответов)*

- а) принтер;
- б) **сканер;**
- в) **клавиатура;**
- г) монитор;
- д) **микрофон;**
- е) **компьютерная мышь.**

4. *Какой пароль является самым надежным?*

- а) A1982;
- б) Anna_1982;
- в) 123456789;
- г) **An!nA#1982.**

5. *Что такое операционная система?*

- а) прикладная программа;
- б) **системная программа;**
- в) система программирования;
- г) графический редактор.

6. *Назовите внешние устройства хранения информации (выберите несколько вариантов ответов)*

- а) оперативная память;
- б) **Flash – карта;**
- в) драйвер;

- г) жесткий диск;
- д) оптические CD,DVD,BD;**
- е) BIOS ;
- ж) гибкий диск;
- з) кэш-память.

7. Программа для создания, редактирования и оформления текстовых документов

- а) Microsoft Word;**
- б) WinZip;
- в) Punto Switcher;
- г) WinRar.

8. Какое устройство обладает наибольшей скоростью обмена информацией?

- а) CD-ROM;
- б) жесткий диск;
- в) дисковод для гибких дисков;
- г) микросхемы оперативной памяти.**

9. Двойной щелчок мыши левой кнопкой используется для:

- а) закрытия окна или папки;
- б) открытия папки или файла;**
- в) для выбора пункта в контекстном меню.

10. С помощью какой клавиши можно удалить символы, находящиеся справа от курсора?

- а) Enter;
- б) Backspace;
- в) Delete;**
- г) Tab.

11. Выберите верный электронный адрес:

- а) вася@mail.ru;
- б) vasya@vasya.ru;
- в) vasya@mail.ru.

12. Ячейка, в которой хранятся несколько файлов это:

- а) файл;
- б) папка;
- в) ярлык.

13. Поисковой системой НЕ является:

- а) Google;
- б) FireFox;**
- в) Rambler;
- г) Яндекс.

14. Что понимается под термином "АВАТАР" в Интернете?

- а) знак в схематическом виде;
- б) совокупность текстовых символов;
- в) изображение, используемое для персонализации пользователя.**

15. Что может привести к заражению компьютера?

- а) загрузка пиратского ПО;**
- б) создание нового файла;
- в) получение сообщения по электронной почте;
- г) отправка сообщения по электронной почте.

16. При выключении компьютера вся информация стирается...

- а) на жестком диске;
- б) на гибком диске;
- в) в оперативной памяти;**
- г) на CD-ROM диске

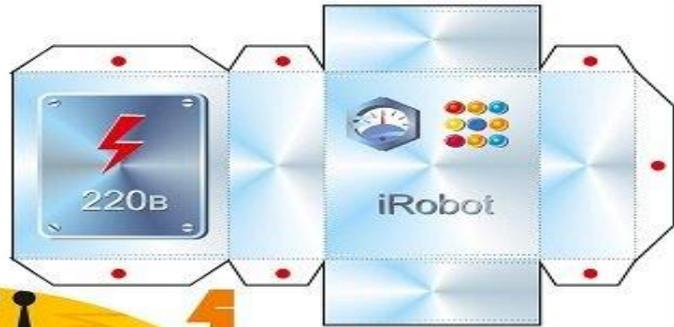
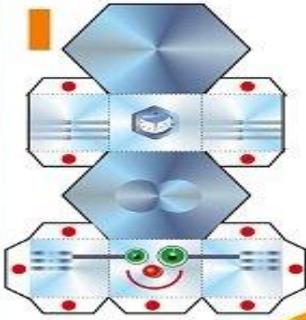
Приложение 2
к организации станции «Конструкторское бюро»

Развертки геометрических фигур

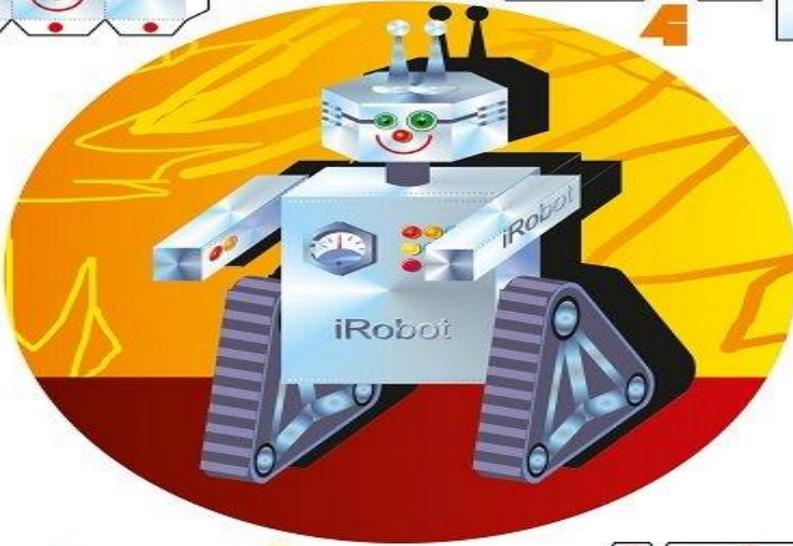
Эта фигурка немного сложнее предыдущей, так как она состоит из нескольких частей – модулей. Развертка фигурки приведена ниже. Переносим изображение в любой графический редактор и при желании вносим изменения: меняем цвет, добавляем или убираем нужные детали.

Распечатываем заготовки на плотной бумаге или картоне и вырезаем их по контуру. Если используется черно-белая печать, изображение необходимо предварительно раскрасить и дать краске высохнуть.

Склеиваем голову, делая надрезы в необходимых местах и складывая деталь по линиям сгиба. Припуски тщательно промазываем клеем и прячем внутрь детали. Вырезаем и склеиваем антенны, размещаем их в центре головы робота таким образом, чтобы они были перпендикулярны к ее поверхности. Аналогичным образом склеиваем туловище.



3



WWW.CATS-N-DREAMS.COM

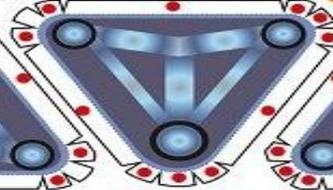
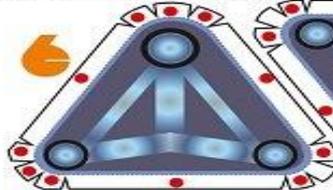
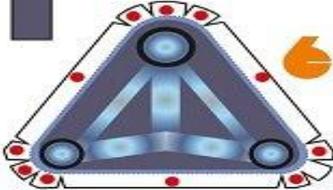
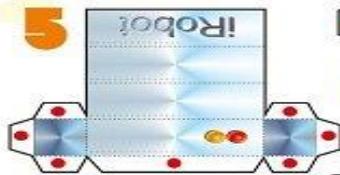
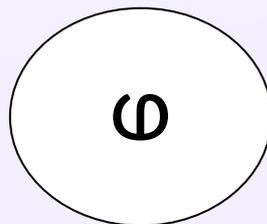
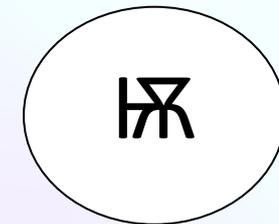
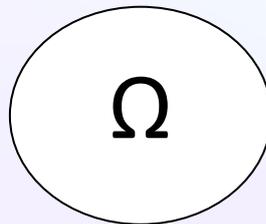
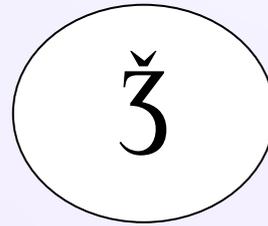
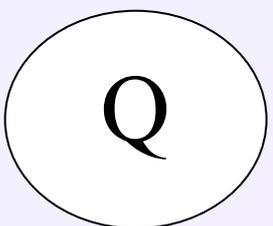
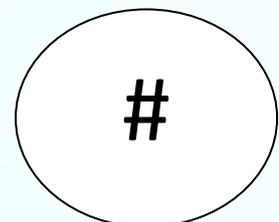
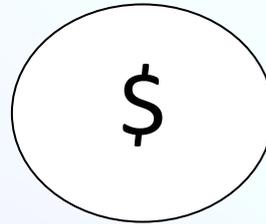
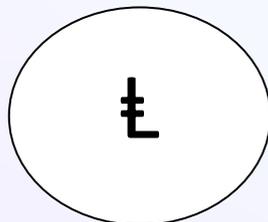
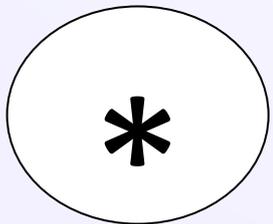
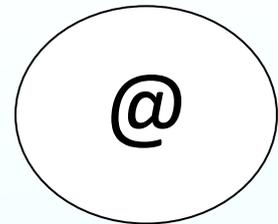
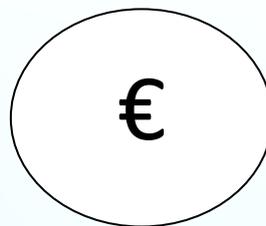
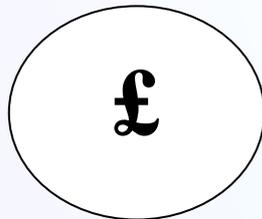
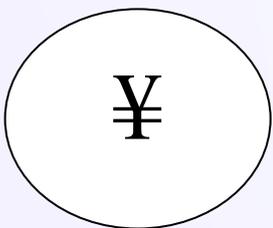


Таблица зашифрованных символов и шифра

¥	£	€	₺	⌘	Ω	\$	*	#	Q	@	ω	Џ
ДЕ	ЛАЙ	МИР	ЛУ Ч	ШЕ	СИ	ЛО Й	СВО	ЕГ О	МА С	ТЕР	СТВ А	!



Критерии оценок заданий квеста «Путешествие Квантарианца»

№ п/ п	Название критериев	Название станций						Приме чание
		Поис к истин ы	Конструкто рское бюро	Логик а мысл и	Дешифро вщик	Занимательн ый алгоритм	Пространст во реальности	
1.	Креативно сть и оригиналь ность		+	+			+	
2.	Быстрота выполнен ия задания	+			+	+	+	
3.	Аккуратн ость выполнен ия задания		+				+	
4.	Правильн ость выполнен ия задания	+			+	+	+	
5.	Слаженно сть команды		+	+	+	+	+	

Маршрутный лист команды

квеста «Путешествие Квантарианца»

№ п/п	Наименование станции	Наивысший балл	Набранный балл команды	Время прохождения		Примечание
				начало	завершение	
1.	Поиск истины					
2.	Конструкторское бюро					
3.	Логика мысли					
4.	Дешифровщик					
5.	Занимательный алгоритм					
6.	Пространство реальности					
ИТОГО:						

**Смета расходов на организацию и проведение квеста
«Путешествие Квантарианца»**

№ п\п	Наименование товара	Цена за 1ед. товара	Количество	Общая сумма
1.	Миллиметровая бумага	10 руб.	6 м.	60 руб.
2.	Ватман	15 руб.	6 шт.	90 руб.
3.	Пластиковые стаканчики	1 руб.	100 шт.	100 руб.
4.	Пальчиковые батарейки	35 руб.	5 шт.	175 руб.
5.	Карандаши простые	3 руб	10 шт.	30 руб
6.	Шоколадки (команде-победителю)	20 руб.	15 шт.	300 руб.
7.	Шоколадные медальки (остальным командам)	10 руб.	75 шт.	750 руб.