



ПАНЕЛЬ МЕТОДИК И ТЕХНОЛОГИЙ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ

«Инженерные каникулы» «МОИ ТОЧКИ РОСТА»

Направление методической разработки: социально-гуманитарное, номинация «Креативное лидерство и кросскультурное сотрудничество».

Авторы методической разработки: Алексеева Елена Николаевна (организатор методической работы, разработка программы, оформление дополнительных материалов), Афанасьева Регина Михайловна (идея сюжета каникул, создание мерча, дизайна и презентации), Трофимова Наталья Владимировна (подборка игр).

Наименование организации (полное): МОГАУ ДО «ДЮЦ «Юность» ДТ «Кванториум Магадан».

Населенный пункт: город Магадан.

Описание методической разработки



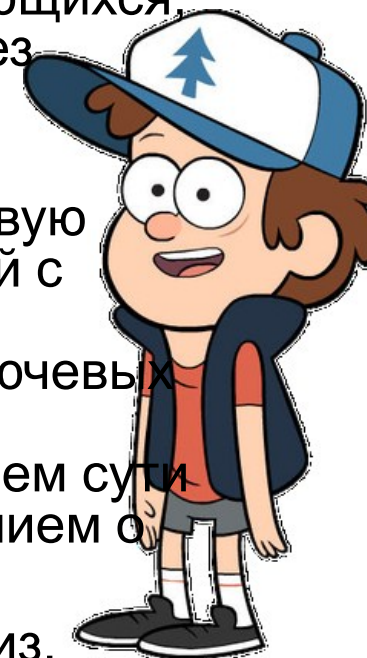
Цель программы - содействовать личностному развитию обучающихся, как основы будущего профессионального самоопределения, через освоение и актуализацию ключевых компетенций в условиях разнообразной деятельности.

Идея - данная программа представляет собой имитационно-игровую модель профильной смены на основе сюжета в духе приключений с завязкой, кульминацией и развязкой.

Содержание делится на 4 смысловых блока, раскрывающих 4 ключевых компетенции будущего (1 день - одна компетенция).

Каждый блок начинается с установочного занятия и завершается осмыслением сути данного блока, фиксацией компетенций, рефлексией, коллективным суждением о данной компетенции.

Формат - квесты, мастер-классы, деловая игра, интеллектуальные игры, квиз, соревнование по поиску пасхалок, представление проекта, заключительный фестиваль идей.



Девиз – «Ключ к успеху!»

Целевая аудитория



Программа ориентирована на подростков в возрасте 10 -16 лет, обучающихся детского технопарка «Кванториум Магадан».

Общее количество участников: 50 человек. Общее количество команд: 7.

Программа разработана для подростков, которые желают присоединиться к интересной и продуктивной деятельности кванториума и те, кто готов бескорыстно делиться приобретенными знаниями и умениями с другими.

Уровень специальной подготовки: не требуется

Подростков привлечет формат инженерных каникул в стиле приключений, что позволит им провести интересно, весело и с пользой время.



Образовательные цели



- раскрыть смысл и развить у обучающихся ключевые компетенции будущего: работа в команде, коммуникация, критическое и креативное мышление;
- организовать компетентностные пробы;
- познакомить с приемами критического и креативного мышления, техниками коллективной и коммуникативной деятельности;
- через организацию проектной деятельности заложить основу для постановки задач личностного развития и достижения социального успеха.

Этапы реализации



Приключение длится четыре дня.

И каждому дню будет посвящена 1 компетенция:

ДЕНЬ 1 – КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ.

Цель: дать представление о программе, раскрыть содержание, актуальность и смысл компетенции «командная работа».

Ребята пройдут квест и объединятся в команды.

ДЕНЬ 2 – КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ.

Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «критическое мышление». Ребятам придется поработать с информацией, решать практические задачи, продемонстрировать логику, анализировать и предлагать нестандартные решения.



Этапы реализации



ДЕНЬ 3 - КОММУНИКАЦИЯ.

Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «коммуникация». Мастер-класс, мини - сочинение о профессиях будущего и презентация себя.

ДЕНЬ 4 - КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ.

Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «креативность». Создание и презентация проекта в виде стратегии «Моя траектория развития» или «Советы сверстникам».

Апробация: проведено с 31.10-03.11. 2022 года в период школьных каникул в детском технопарке «Кванториум Магадан».



Оценивание



Критерии эффективности программы:

- постановка реальных задач и планирование результатов программы
- заинтересованность специалистов и обучающихся в реализации программы, благоприятный психологический климат
- удовлетворенность участников формами работы
- сотрудничество взрослых и обучающихся

Диагностические мероприятия:

- вводная анкета изучения ожиданий обучающихся
- заключительная анкета изучения результативности программы



Образовательная среда



Кадровое обеспечение программы:

Методисты, педагог-организатор, педагоги дополнительного образования детского технопарка «Кванториум Магадан», мобильного кванториума «Кванториум» - специалисты с опытом работы с детьми, ориентированные на совместную деятельность, сотрудничество.

Материально-техническое обеспечение:

Технические средства: компьютеры, видеопроекторы, видеокамеры, фотоаппараты, интерактивная панель, маркерные доски, флипчарты, бумага для флипчарта, маркеры, фломастеры; оборудование в квантумах детского технопарка, программное обеспечение..



Уникальность



Актуальность программы обусловлена необходимостью доведения до современных подростков смысла и роли навыков 21 века для личностного и профессионального развития. Важно не только донести до обучающихся информацию о навыках будущего, но и углубить представление о смыслах, о необходимости и важности уже в подростковом возрасте выстраивать собственные точки роста, понимать, как это делать. Содержанием программы определено поэтапное осмысление и освоение навыков будущего: от работы в команде до креативного мышления. Параллельно осуществляется актуализация представлений о современных технологиях через практическую деятельность в квантумах детского технопарка.

Новизна программы. Программа ориентирует современных подростков на понимание и усвоение 4К компетенций, погружение в которые позволит стать успешными и эффективными участниками активных и интерактивных форм деятельности; актуализирует представление о проектной деятельности. Помощниками организаторов смены, привлекаются обучающиеся детского технопарка в качестве волонтеров. Планируемые компетентностные пробы предполагают выявление новых личностных особенностей каждого участника программы, через участие в мероприятиях, обучающиеся вовлекаются в проектную деятельность.



Уникальность



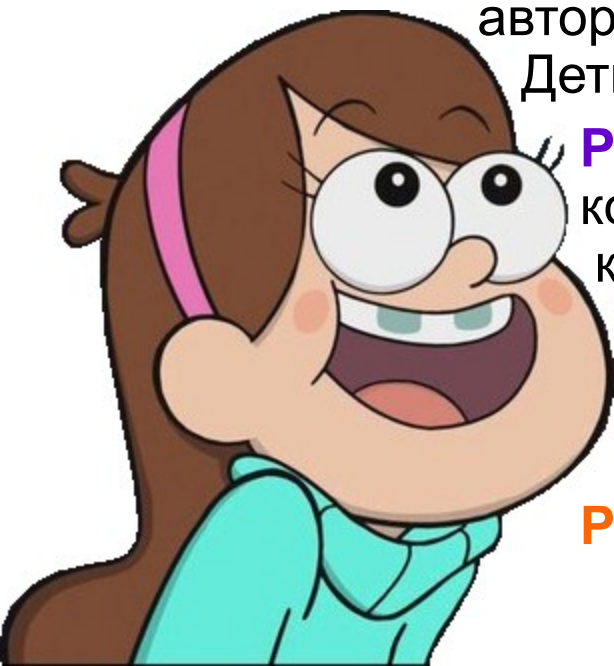
Идея игры: Прибывшие на инженерные каникулы дети помогают Гарику и Лизе собрать Большой ключ, чтобы попасть в город будущего - Квантоград. Чтобы попасть в город надо пройти разные испытания и овладеть компетенциями будущего: командная работа, критическое мышление, креативность и коммуникация, а также разработать план по саморазвитию.

Завязка: Ребята знакомятся с близнецами, мальчиком Гариком и девочкой Лизой, которые проводят летние каникулы у дедушки Степана. Гарик и Лиза находят дневник неизвестного автора, в котором рассказывается о городе будущего и как найти к нему ключ. Дети просят помощи у ребят, приехавших на Инженерные каникулы.

Развитие сюжета. А чтобы попасть в этот в город нужно прокачать компетенции по модели 4К. Маршрут к городу будущего ребята узнают из карты, которая была вложена в найденном дневнике. Каждый день она будет им подсказывать пункт назначения к желаемой цели.

Кульминация: работа над проектом: разработка плана развития или чек-листа о том, как составить такой план.

Развязка: представление и защита проекта. Подведение итогов смены.



Уникальность



Мотивационный механизм игры: это пазл, как часть ключа, который получает каждая команда по результатам пройденных испытаний. Каждая команда собирает их и сохраняет до финала. По сценарию игры ключ можно собрать, сложив все пазлы вместе. Приняв решение сложить все пазлы вместе и получить ключ от Квантограда, участники Инженерных каникул демонстрируют на фестивале полученные компетенции.

По замыслу игры ключ состоит из четырех слоев пазлов:

зеленый символизирует командообразование

красный – коммуникацию

синий – критическое мышление

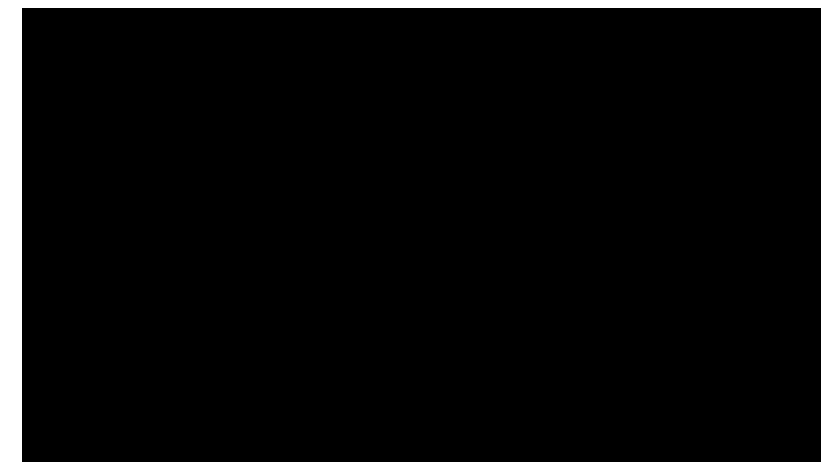
желтый – креативное мышление

Каждый слой ключа состоит из 7 пазлов по количеству команд.

По итогу мероприятия будет собран уникальный большой ключ в город будущего.

Приключение ребят заканчивается вручением сертификатов о завершении программы и просмотром фильма, который позволяет погрузиться в будущее.

наведите курсор,
чтобы запустить
видео



Перспективы развития методической разработки



- Наполнение содержания новыми модулями;
- Включение учебного модуля (занятия в квантумах);
- Реализация в период осенних, весенних, летних каникул;
- Реализация на базе стационарного загородного лагеря.