

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского (юношеского) технического творчества
Московского района Санкт-Петербурга

**МОТИВИРУЮЩЕЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО «ЛОГИКУМ»
(ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО–ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ
В УЧРЕЖДЕНИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ)**

Авторы:

Ахтямова Елена Валентиновна,
заведующий отделом, методист

Витвинова Светлана Алексеевна,
заместитель директора, методист

Дудкина Ольга Борисовна,
педагог-организатор

Евсеев Елена Викторовна,
заместитель директора, педагог-организатор

Мотайло Алексей Сергеевич,
педагог дополнительного образования

**МОТИВИРУЮЩЕЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО «ЛОГИКУМ»
(ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО–ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ
В УЧРЕЖДЕНИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТЕХНИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ)**

Знаете ли вы, что по законам аэродинамики шмель летать не должен. Лайнер, выстроенный с соблюдением шмелиных пропорций, никогда бы не взлетел! Так почему же шмель летает? Очень интересно узнать ответ на этот вопрос! А ведь это «скучная» физика и техника. Для того, чтобы вызвать первоначальный интерес к занятиям техническим творчеством, во всем мире уже давно используется технология погружения в пространство «учения с увлечением» - в пространство лабораториумов, кванториумов, музеев техники, технопарков. Среди основных направлений реализации Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной правительством Российской Федерации в сентябре 2014 года, обозначена поддержка развития сектора программ «учения с увлечением» с использованием эксплораториумов, «городов профессий», парков научных развлечений, творческих мастерских.

Создавая специальные условия для стимулирования интереса к техническим видам деятельности, для формирования технологической культуры подрастающего поколения, стимулирования его социальной активности, группа педагогов и методистов Центра детского (юношеского) технического творчества Московского района Санкт-Петербурга разработала программу социально-досуговой деятельности детей в учреждении дополнительного образования технического профиля – «Мотивирующее образовательное пространство «ЛогикУм». Причем решили не просто создать такое пространство, но и привлечь к его созданию самих учащихся.

В ЦДЮТТ Московского района, как и в любом другом УДОД, широко представлены разнообразные традиционные виды социально-досуговой деятельности учащихся. Это и конкурсная деятельность, и празднование календарных дат, значимых событий, и деятельность детской общественной организации «Город Мастеров» с его традициями, выпуском ежемесячных номеров печатного органа – газеты «Будни», и т.п.

Новизна программы «Мотивирующее образовательное пространство «ЛогикУм»:

- в содержании, направленном на обеспечение нового качества образования через создание социальной ситуации развития подрастающего поколения в специально организованном пространстве научно-технического творчества – интерактивной мотивирующей образовательной среде;
- в привлечении учащихся к проектированию, созданию интерактивной мотивирующей образовательной среды и к деятельности в ней;
- в использовании мотивирующего образовательного пространства для развития социальной активности школьников, увлеченных техническим творчеством.

Мотивирующее образовательное пространство «ЛогикУм» включает Музей компьютерной техники, кинозал и игровую зону с различными устройствами, приспособлениями, наглядными пособиями, демонстрирующими разнообразные оптические, механические и прочие физические эффекты с подробными комментариями к ним, мультимедийные компоненты: аудио, видео, анимацию, а также элементы дополненной реальности.

Целью программы является формирование и развитие интереса школьников к техническим видам деятельности через привлечение их к созданию интерактивного пространства детского научно-технического творчества и последующей социально-досуговой деятельности детей в этом пространстве.

Задачи:

- пропаганда научных и технических направлений деятельности детей и подростков;
- развитие социального опыта детей и подростков, увлеченных техническим творчеством, через организацию коллективной и индивидуальной деятельности по созданию, наполнению и функционированию мотивирующего образовательного пространства;
- организация социального диалога и взаимодействия обучающихся и педагогов в процессе создания сообщества активистов мотивирующего образовательного пространства;

- организация содержательной социально-досуговой деятельности детей и подростков в системе специально организованных мероприятий в мотивирующем образовательном пространстве.

Интерактивная среда для решения этих задач имеет особое значение, так как выполняет несколько функций:

- учит содержательно наполнять досуг, получать знания из разнообразных источников, знакомит с различными технологиями при создании экспонатов и т.д.;
- развивает интерес к науке и технике, создает условия для самореализации в социально-досуговой деятельности;
- воспитывает через включение в социально-активную деятельность, через обращение к историческим примерам служения науке и др.

Особенностью мотивирующего образовательного пространства «ЛогикУм» является то, что его экспонаты – это и объекты наблюдения, исследования, и объекты созидания. К созданию каждой из трех зон привлекаются учащиеся всех объединений ЦДЮТТ. Актив или креативная группа «ЛогикУма», объединяющая представителей различных объединений ЦДЮТТ и педагогов, принимает участие и в наполнении музейной экспозиции, и в разработке проектов интерактивного мотивирующего пространства, и в проведении всех вариантов мероприятий в нем, и в представлении Музея компьютерной техники на традиционных конкурсных мероприятиях в системе школьных музеев района и города.

В первой зоне – «Музее компьютерной техники» – представлены материалы, иллюстрирующие зарождение и развитие компьютерной техники. Здесь можно познакомиться с составляющими современного компьютера, элементами первых ЭВМ. В рамках короткой экскурсии посетители получают представление не только об истории создания и устройстве компьютерной техники, но и об ее основных функциях, а также о связи технического прогресса с компьютерной техникой.



В музее компьютерной техники.

Вторая зона – «Кинозал». Пространство организовано так, что есть возможность демонстрировать видео и фотоматериалы научно-технической направленности, в том числе, созданные обучающимися ЦДЮТТ. Здесь проводятся встречи с интересными людьми и организуется работа креативной группы - актива.



В кинозале.

Третья зона – «Игровая мастерская». Зона развития интеллекта, логики, творчества, где происходит знакомство с различными экспонатами, созданными силами педагогов и обучающихся. Здесь посетители могут поломать голову над оптическими иллюзиями, головоломками, а также с пользой провести досуг, решая задачи, выполняя нестандартные задания и создавая собственные творческие проекты.



Оптические явления и головоломки в игровой мастерской.

В рамках организации деятельности актива и посетителей интерактивного пространства «ЛогикУМ» действуют социально-досуговые программы, направленные на удовлетворение познавательных интересов детей, запросов на конструктивное проведение свободного времени и досуга, создающие условия для развития личности ребенка в свободное время через общение: обмен информацией, опытом, знаниями, умениями, навыками, оценками, суждениями, мыслями, результатами деятельности.

Деятельность в интерактивном обучающем пространстве строится **по 3 основным направлениям:**

- **Свободное посещение.** Вариант самостоятельного изучения экспонатов, выбора заданий и работы над проектами.



Что там – внутри у компьютера?

- **Экскурсионная программа.** Вариант для организованной группы до 10 человек, где предусматривается обзорная экскурсия в музей компьютерной техники, просмотр видеороликов, обзор экспонатов и решение представленных на выбор головоломок в игровой мастерской. Экскурсионная программа может быть тематической, например, посвященной дню безопасного Интернета, тогда выбираются соответствующие теме видеоролики и задания в игровой зоне.



Экскурсия для школьников Московского района.

- **Игровая программа.** Предполагает участие 3-4 команд по 3-7 человек в команде. Игровые программы построены по принципу игры по станциям или квеста. Кроме того, существуют обучающие игры. Например, в рамках объединения «Собери компьютер» проводится игра по станциям, направленная на формирование представлений о строении компьютера и наименовании составляющих частей, способах сборки компьютера и режимах работы. В процессе игры у каждого участника есть определенная роль (программист, конструктор, электрик, инженер, системный администратор и т.д.). Моделируемые в играх поведенческие ситуации и ролевые позиции способствуют формированию представлений о мире профессий, связанных с компьютерной техникой.



Будущие системные администраторы?

- Разработаны и реализуются экскурсионные и игровые программы:
- Экскурсия «Знакомство с Музеем компьютерной техники»;
 - Экскурсия «История развития ЭВМ»;
 - Экскурсия «От компьютера к роботу»;
 - Экскурсия «Дополненная и виртуальная реальность в интерактивном пространстве»;
 - Акция «Твори добро»;
 - Игра «Хранители информации»;
 - Игровая программа «В мире IT-профессий»;
 - Игровая программа «День безопасного интернета»;
 - Игра «В гостях у мышки»;
 - Игра «День смайлика»;
 - Игра по станциям «ЛогикУм»;
 - Игровые программы: «Хочу все знать», «Самый умный», «Логик + Ум»;
 - Квест «Путешествие в ЛогикУм».

В интерактивном мотивирующем образовательном пространстве ежегодно организуются более ста экскурсионных и игровых программ, в которых принимают участие более тысячи школьников разного возраста.

Сформирован актив мотивирующего образовательного пространства «ЛогимУм», включающий ежегодно до 20 учащихся ЦДЮТТ, представляющих разные объединения. Представители актива координируют работу по изготовлению и размещению экспонатов в интерактивном пространстве, принимают участие в проведении игровых и экскурсионных программ для школьников, представляют ЦДЮТТ на конкурсных мероприятиях.

Актив мотивирующего образовательного пространства «ЛогимУм» - постоянный участник районного Фестиваля музейных программ, неоднократно отмечен на конкурсных мероприятиях Фестиваля грамотами и дипломами. В 2018 г. креативная группа активистов «ЛогикУма» стала победителем Регионального этапа Всероссийского конкурса среди активистов школьного музейного движения в номинации «Конкурс мероприятий, популяризирующих деятельность школьного музея» с разработкой «Игра по станциям в Музее компьютерной техники». С этой работой актива можно ознакомиться по ссылке <https://youtu.be/A2nh48b7GY0>.



Представитель актива на открытии выставки МКТ.

Любой из вариантов организации деятельности посетителей заканчивается рефлексивным этапом. Для выражения отношения к увиденному в игровой зоне есть стена гласности, где можно оставить свой отзыв, например, так называемый популярный у молодежи «Like».

Для реализации практики используются нормативные, материально-технические, информационно-методические, финансовые, кадровые и иные **ресурсы**:

- Программа социально–досуговой деятельности детей «Мотивирующее образовательное пространство «ЛогимУм»;
- Нормативные документы, регламентирующие деятельность Музея компьютерной техники: положение, сертификат соответствия статусу «Музей образовательного учреждения» и т.д.;
- Сценарии, положения о мероприятиях, планы работы;
- Кадровые ресурсы: педагог-организатор, руководитель музея, педагоги дополнительного образования и методисты (по необходимости);
- Оборудованное в отдельном помещении пространство Музея компьютерной техники, кинозала и игровой зоны с интерактивными экспонатами.

Реализация практики позволяет:

- создать условия для проявления различных форм социальной активности в сфере технического творчества для школьников района: от участия в досуговых мероприятиях до погружения в деятельность по наполнению и функционированию интерактивного мотивирующего пространства;
- формировать и поддерживать социальную активность детей и подростков, увлеченных техническим творчеством;
- выявить и объединить в творческом сообществе группу активных подростков для социально-досуговой деятельности в мотивирующем образовательном пространстве;
- популяризировать научно-техническое творчество, актуальные информационные технологии;
- увеличить количество и качество социально-досуговых мероприятий, связанных с научно-техническим творчеством.

Данную идею организации интерактивного мотивирующего образовательного пространства можно использовать в любом образовательном учреждении, особенно в учреждении дополнительного образования детей технического профиля.

При наличии соответствующих материально-технических и кадровых ресурсов для создания подобного пространства можно воспользоваться наработками и методическими материалами, обратившись к авторам данной программы.

Для организации участия групп детей и подростков в игровой или экскурсионной программе в мотивирующем образовательном пространстве «ЛогикУм» можно обратиться в ГБУ ДО ЦДЮТТ Московского района Санкт-Петербурга по адресу: Санкт-Петербург, ул. Ленсовета, дом 35.

Ахтямова Елена Валентиновна, методист музея ЦДЮТТ Московского района Санкт-Петербурга, ответит на вопросы по телефону 8 (812) 246-29-77 или по электронной почте kctt-mosk-spb@yandex.ru.



На пороге открытия.

**Чтобы узнать, почему же летает шмель, приходите в ЦДЮТТ
в интерактивное пространство «ЛогикУм».
Здесь вам с удовольствием об этом расскажут!**