Подписано: МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ " ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА "ХИБИНЫ" ГОРОДА КИРОВСКА"
DN: cn=МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ " ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА "ХИБИНЫ" ГОРОДА КИРОВСКА", c=RU, o=МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА " ХИБИНЫ" ГОРОДА КИРОВСКА", email=sit@gov.kirovsk.ru
Причина: Подтверждение документа
Местоположение: Кировск
Дата: 2023.11.07 20:03:46 +03'00'

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Академия возможностей»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации /контроля
Модуль 1. «Мир лабиринта».					
1.	История возникновения и развития спортивного ориентирования. Ориентирование, как интересная игра. Виды ориентирования.	2	2	0	Беседа, наблюдение
2.	Основы безопасности на занятиях и соревнованиях. Одежда и снаряжение ориентировщика.	4	4	0	Беседа, наблюдение
3.	Топография. Условные знаки. Спортивная карта.	4	1	3	Самостоятельная работа по созданию карты соревнований.
4.	Техническая и тактическая подготовка. Соревнования по спортивному лабиринту.	8	0	8	Соревнование
5.	**Итого:**	**18**	**7**	**11**	
Модуль 2. Игровой квест «Тайная жизнь первой парты», «Что охраняет ключ», «Совсем не то, чем кажется»					
6.	История появления квеста, как игры на сплочение и преодоление трудностей. Разработка плана помещения.	4	2	2	Беседа. Самостоятельная работа по разработке плана помещения.
7.	Создание «скелета» игры. Разработка кейса заданий.	6	2	4	Обсуждение. Дискуссия. Совместная деятельность.
8.	Аудио и видео файлы, как яркий дизайн игры. Правила и ограничения для участников квеста.	2	1	1	Индивидуальная работа. Наблюдение.
9.	Подготовка и проведение игрового квеста на выбранную тему.	6	0	6	Квест-игра
10.	**Итого:**	**18**	**5**	**13**	
Модуль 3. Бушкрафтинг					
11.	Исторический экскурс. Понятие бушкрафт	2	2	0	Беседа
12.	Плюсы и минусы	2	2	0	Беседа. Дискуссия.

	движения в походной жизни.				Обсуждение.
13.	Походная мебель и утварь из природного материала.	6	1	5	Мастер-класс
14.	ПВД. Оборудование лагеря для отдыха.	8	0	8	Поход выходного дня.
15.	**Итого:**	**18**	**5**	**13**	
Модуль 4. Маленькие подробности походной жизни.					
16.	Край, в котором я живу.	4	3	1	Беседа, просмотр док-го фильма
17.	История одного погоста	2	2	0	Экскурсии в музеи
18.	Туристско-краеведческая деятельность	6	2	4	Беседа. Работа на местности
19.	Поход выходного дня	6	0	6	Наблюдение
20.	**Итого:**	**18**	**7**	**11**	
21.	**Всего часов по программе:**	**72**			

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Модуль 1. «Мир лабиринта»

Спортивный Лабиринт развивает способности ориентации в пространстве, обеспечивает интересный досуг детям и взрослым. Отличается от классического тем, что участники ориентируются на маленькой площадке среди искусственных препятствий.

Тема 1: История возникновения и развития спортивного ориентирования. Ориентирование, как интересная игра. Виды ориентирования – 2 часа**.**

Тема 2: Основы безопасности на занятиях и соревнованиях. Одежда и снаряжение ориентировщика – 4 часа

Тема 3: Топография. Условные знаки. Спортивная карта – 4 часа

Тема 4: Техническая и тактическая подготовка. Соревнования по спортивному лабиринту – 8 часов.

Модуль 2. Игровой квест «Тайная жизнь первой парты», «Что охраняет ключ», «Совсем не то, чем кажется»

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

Тема 1: История появления квеста, как игры на сплочение и преодоление трудностей. Разработка плана помещения – 4 часа

Тема 2: Создание «скелета» игры. Разработка кейса заданий – 6 часа

Тема 3: Аудио и видео файлы, как яркий дизайн игры. Правила и ограничения для участников квеста. – 2 часа

Тема 4: Подготовка и проведение игрового квеста на выбранную тему – 6 часов.

Модуль 3. Бушкрафтинг

Дословно «Бушкрафт» переводится как «Лесное мастерство» или «Навык».

Понятие бушкрафт — это не занятие или какой-то образ жизни, это именно учение, навыки, которые могут пригодиться и для тех, кто всего на день выезжает в лес, и для тех, кто постоянно живёт в дикой природе.

Способность при минимуме инструментов и удобств прожить в лесу. Разведение огня подручными средствами, постройка жилища, с помощью того, что можно унести с собой, приготовление еды, определение растений, умение делать бивуачную мебель.

Программа научит не выживать, а жить в гармонии с природой, используя необходимые инструменты и навыки.

Тема 1: Исторический экскурс. Понятие бушкрафт – 2 часа

Тема 2: Плюсы и минусы движения в походной жизни – 2 часа

Тема 3: Походная мебель и утварь из природного материала – 6часов

Тема 4: ПВД. Оборудование лагеря для отдыха – 8 часа

Модуль 4. Маленькие подробности походной жизни.

Походная жизнь вырабатывает у школьников ряд очень ценных навыков: они учатся ориентироваться в лесу, разводить огонь, варить на костре суп или кашу. Также, ученики могут вспомнить и применить на практике знания из области биологии или географии.

Большое значение имеет неотъемлемый краеведческий элемент, ведь именно походы как нельзя лучше знакомят с родным краем.

Тема 1: Край, в котором я живу. Топонимы, флора и фауна– 4 часа

Тема 2: История одного погоста. История освоения Кольского полуострова, коренные жители – 2 часа

Тема 3: Туристско-краеведческая деятельность – 6 часов

Тема 4: Поход выходного дня – 6 часа