

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа «НьюТон»

Направление:

ФГОС начального общего образования

Организация внеурочной деятельности

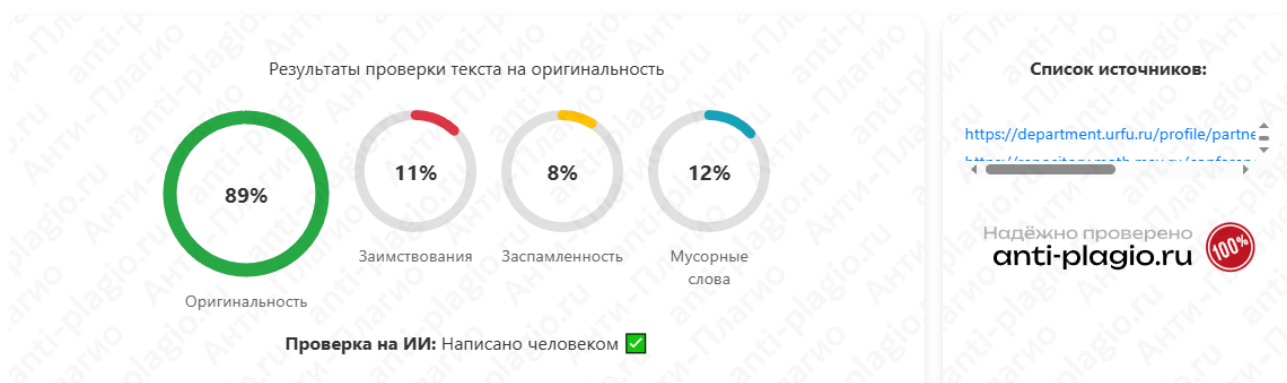
Методическая разработка

**«КубоТех — инженерные игры»: методика организации и проведения
фестиваля ранней инженерной профориентации для дошкольников и
младших школьников**

Авторы разработки:

Мухамадьярова Галина Аркадьевна,
Баландина Светлана Анатольевна,
Якунина Кристина Андреевна,

г. Чайковский, 2026 г.



Аннотация

Методическая разработка посвящена проблеме раннего развития инженерного мышления и soft skills у детей дошкольного и младшего школьного возраста. Раскрывает вопросы организации целостного образовательного события — фестиваля технического творчества, интегрирующего STEM-подход, игровые и проектные технологии. Разработка рассчитана на детей 5–9 лет и может быть полезна методистам, педагогам дополнительного образования, воспитателям ДОУ и учителям начальных классов для проведения масштабных профориентационных мероприятий.

Авторы разработки:

Мухамадьярова Галина Аркадьевна, учитель начальных классов
МАОУ СОШ НьюТон, учитель высшей категории,
«Почетный работник сферы, образования РФ», т.89223182477

Баландина Светлана Анатольевна, учитель начальных классов, МАОУ СОШ
НьюТон, учитель первой категории, т.89638750007

Якунина Кристина Андреевна, учитель начальных классов, МАОУ СОШ
НьюТон, учитель высшей категории, Т.89223825175

Содержание

	Стр.
Введение	4
Основная часть	6
Заключение	9
Список использованных источников	10
Приложение	

Введение

Актуальность. В условиях динамичного технологического развития формирование основ инженерно-технических компетенций и «новой грамотности» (soft skills) становится актуальным уже на этапе дошкольного и начального образования. Существует запрос на практико-ориентированные форматы, которые в игровой, безоценочной среде позволят детям получить позитивный первичный опыт технического творчества. Однако наблюдается дефицит методических решений, интегрирующих разрозненные технические активности (конструирование, робототехнику, программирование) в целостное, увлекательное для ребенка событие, отвечающее принципам STEM-образования и проектной деятельности.

Цель методической разработки: создание и описание модели образовательного фестиваля, направленного на развитие предпосылок инженерного мышления, soft skills, а также популяризацию инженерно-технических профессий среди детей 5–9 лет через игровую, практико-ориентированную деятельность.

Задачи:

1. Систематизировать подходы к ранней инженерной профориентации на основе анализа современных концепций (АСИ «Уроки технологии 2035», STEM-образование, идеи А.Г. Асмолова о soft skills).
2. Разработать методику организации фестиваля, включая целевую модель, сценарный план, содержание мастерских и механизм коллективной рефлексии.
3. Представить практические рекомендации по адаптации модели к различным организационным условиям.
4. Обобщить результаты апробации и оценить эффективность предложенной методики.

Практическая значимость: Использование данной разработки позволяет педагогам получить готовую, технологичную модель проведения масштабного профориентационного события, реализующего системный подход и формирующего у детей комплекс ключевых компетенций XXI века.

Новизна методической разработки:

1. Интеграция разноформатных технических, конструкторских и подвижных активностей в единый игровой сюжет для детей 5–9 лет.
2. Механизм формирования разновозрастных команд от одного учреждения, способствующий преемственности между дошкольным и начальным общим образованием.

3. Система мгновенной визуальной рефлексии и коллективного подведения итогов через создание общей картины-панно по результатам прохождения мастерских.
4. Модель привлечения социальных партнеров (спонсоров) для поддержки и популяризации технического образования среди детей младшего возраста.

2. Основная часть

2.1. Концептуальные основы фестиваля

Фестиваль «КубоТех — инженерные игры» представляет собой модель однодневного образовательного события (см. Приложение 1).

Методологическую основу разработки составляют:

- Концепция развития инженерного мышления (АСИ «Уроки технологии 2035»), делающая акцент на практико-ориентированности и изобретательстве.[1]
- Идеи А.Г. Асмолова о soft skills как новой грамотности, подчеркивающие приоритетность развития коммуникации, кооперации, креативности и критического мышления.[2]
- Методические принципы STEM-образования для детей младшего возраста (Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО), обосновывающие эффективность интегративного, игрового и исследовательского подхода.[3]

Данная методическая разработка является синтезом этих подходов, воплощенным в конкретной организационно-деятельностной форме.

2.2. Организационно-деятельностная модель фестиваля

Участниками фестиваля являются воспитанники ДООУ (5–7 лет) и учащиеся 1–2 классов. Ключевой особенностью является формирование разновозрастных команд по 4–6 человек от одного образовательного учреждения, что стимулирует развитие навыков адаптации, наставничества и кооперации.

Фестиваль построен по принципу свободного передвижения по станциям (мастерским) в рамках единого сюжета. В 2025 году сквозной темой было выбрано «Освоение Марса». Все активности были логично вписаны в эту историю.

Общая продолжительность — 3,5 часа (с 10:00 до 13:30). Данный хронометраж оптимален для младшего возраста и включает торжественное открытие, активную работу на 6 мастерских, кофе-паузу, создание коллективного панно и рефлексивное закрытие. (Приложение 3)

Все участники по окончании фестиваля получают сертификат об участии и тематический приз. При поддержке социальных партнеров возможно вручение памятных сувениров (например, в рамках апробации были подготовлены наборы от компаний «ЭнергоСтройТехнологии» и «Эрис»).

2.3. Содержание тематических мастерских (на примере темы «Освоение Марса»)

Ключевой элемент методики — тематические мастерские, каждая из которых представляет собой микро-проект в рамках общей миссии. Задания дифференцированы по сложности и могут адаптироваться педагогом под возможности конкретной команды. (Приложение2)

№	Название мастерской	Содержание деятельности (в рамках темы «Марс»)	Формируемые навыки и компетенции	Методический инструментарий
1	Куборо	Создание космической станции из кубиков Куборо. Поиск кубиков по схеме, построение фигуры по заданию, создание многоуровневой постройки.	Пространственное мышление, работа по инструкции, командное взаимодействие, креативность.	Наборы Cuboro, схемы-задания.
2	Робототехника	Сбор робота-исследователя, вождение роботов по заданному маршруту.	Конструкторские навыки, основы механики, мелкая моторика, анализ задачи.	Конструкторы Lego WeDo 2.0.
3	Алгоритмика	Составление программы маршрута для ракеты с помощью карточек-команд.	Алгоритмическое мышление, планирование, пространственная ориентация.	Напольные ковры-лабиринты, карточки с командами.
4	Конструктор «Знаток»	Сбор электрической цепи по схеме. Установка «освещения» на марсианской базе.	Основы электротехники, логика, чтение схем, внимательность.	Конструкторы «Знаток», карточки-задания.

№	Название мастерской	Содержание деятельности (в рамках темы «Марс»)	Формируемые навыки и компетенции	Методический инструментарий
5	Скретч (ScratchJr)	Программирование анимации «Запуск ракеты в космос».	Базовое программирование, событийное мышление, причинно-следственные связи.	Планшеты с ScratchJr, пошаговые инструкции.
6	Конструктор «Мост»	Строительство устойчивого моста для транспортировки «грузов».	Инженерное проектирование, понимание баланса и прочности.	Деревянный конструктор «Мост», тестовые грузы.
7	Балансир. Подвижные игры	Прохождение полосы препятствий на балансировочных досках, игры на координацию («Космический груз»).	Координация, чувство равновесия, общая моторика, концентрация, командная поддержка.	Балансировочные доски, мягкие модули, реквизит.

2.4. Рефлексивно-итоговый этап

После успешного выполнения задания на каждой мастерской команда получает тематическую наклейку-картинку (ракета, марсоход, космическая станция и т.п.). В специальной зоне располагается большое стенд-панно с контурами планеты Марс. (Приложение 4) По завершении всех активностей дети совместно наклеивают свои заработанные картинки на панно, создавая общую картину «Жизнь на Марсе». Этот прием служит яркой итоговой рефлексией, визуализацией общего вклада и формирует чувство сопричастности.

2.5. Рекомендации по адаптации модели

Модель фестиваля гибкая. Педагог может менять сюжет, состав и количество мастерских, исходя из ресурсов. Формат эффективен как для муниципальных фестивалей, так и для внутришкольных событий. Важно сохранить ключевые принципы: игровой сюжет, интеграцию активностей, разновозрастные команды и механизм коллективной визуализации результата.

3. Заключение

Апробация методики в 2025 году показала следующие результаты:

- Фестиваль собрал 40 воспитанников детских садов и 40 учащихся 1-2 классов школ ЧГО.
- По наблюдениям педагогов, 100% детей были вовлечены в деятельность и демонстрировали положительные эмоции.
- Педагоги высоко оценили целостность, вовлеченность детей и эффективность рефлексивной составляющей мероприятия.
- Установлены партнерские отношения с компаниями «Эрис» и «ЭнергоСтройТехнологии».

Методическая разработка «КубоТех — инженерные игры» представляет собой эффективную, тиражируемую модель для решения задач ранней инженерной профориентации и развития soft skills. Ее ключевые преимущества: интеграция разноформатных активностей в целостное игровое событие, действенный механизм коллективной рефлексии через визуализацию результата и гибкость, позволяющая адаптировать модель к возможностям любого образовательного учреждения.

Итоги апробации свидетельствуют о достижении поставленных целей: у детей сформирован позитивный образ инженерной деятельности, получен опыт успеха в техническом творчестве и командной работе.

Перспективы совершенствования:

1. Расширение тематики мастерских (экология,).
2. Разработка инструментов для более детального отслеживания динамики развития soft skills.
3. Введение дистанционного подготовительного этапа для участников.

Список использованных источников

1. Концепция развития инженерного образования и деятельности в РФ в рамках инициативы «Уроки технологии 2035» (АСИ).
2. Асмолов А.Г. Программа развития универсальных учебных действий: от личностных компетенций к социальным эффектам // Образовательная политика. – 2021.
3. Методические рекомендации по реализации STEM-образования в дошкольных образовательных организациях / Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО. – М., 2020.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. – М., 2013.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – М., 2021.

Приложение 1.

ПОЛОЖЕНИЕ

о фестивале «КубоТех - инженерные игры»

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведение муниципального фестиваля среди воспитанников и учащихся образовательных организаций Чайковского городского округа, реализующих образовательные программы дошкольного образования и начального общего образования, с учетом стандартов world skills.

1.1. Положение определяет цели, задачи, формат проведения **фестиваля «КубоТех - инженерные игры»** (далее Фестиваль), порядок его организации, проведения, подведения итогов и награждения участников.

1.2. Организатором Фестиваля является МАОУ СОШ НьюТон, Школьный технопарк Кванториум МАОУ СОШ НьюТон (далее – Организатор). Организаторы Фестиваля сохраняют за собой право вносить любые изменения и/или уточнения в Положение о Фестивале (в период подготовки и проведения Фестиваля).

1.3. Дата проведения Фестиваля: **12 апреля 2025 года.**

1.4. Место проведения Фестиваля: МАОУ СОШ «НьюТон», по адресу: ул. Алексея Кирьянова д.1.

1.5. Общее время проведения Фестиваля: **с 09.00 до 12.30.**

1.6. По вопросам организации и участия обращаться к координатору Фестиваля **Мухамадьяровой Галине Аркадьевне, телефон 89223182477,** эл.почта gylshat-galina@rambler.ru.

1.7 Фестиваль — это игровое путешествие в мир инженерии, где воспитанники и учащиеся 1-2 классов образовательных организаций Чайковского городского округа становятся «юными изобретателями». Через интерактивные локации, творческие задания и командные задания дети знакомятся с основами инженерного мышления, логикой и техническим творчеством. Акцент делается на безоценочности, экспериментах и радости открытий, чтобы каждый ребёнок почувствовал себя успешным, даже если он впервые сталкивается с такими заданиями.

Цели и задачи фестиваля

2.1. Цель фестиваля - Создать условия для раннего развития инженерного мышления и популяризации инженерно-технических профессий среди дошкольников и учащихся 1–2 классов через игровую, практико-ориентированную деятельность, формируя у детей интерес к научно-техническому творчеству и навыки, необходимые для будущих профессиональных вызовов.

Привлечение родителей и социальных партнеров (предприятий) Чайковского городского округа к решению задачи по раннему формированию у детей инженерного мышления.

Задачи фестиваля:

- организовать *благоприятную* среду, стимулирующую развитие инженерного мышления у школьников,
- способствовать комплексному развитию *soft skills* навыков в рамках Фестиваля,
- познакомить родителей с методами развития инженерного мышления у детей и результатами совместной деятельности (ребенок+родитель),
- обеспечить связь заданий с реальными инженерными проблемами,
- на примере заданий показать необходимость изучения инженерной проблемы в целом и с разных сторон, показать, что необходимо видеть связи между её частями,

- развивать интерес к моделированию и конструированию;
- развивать конструкторские навыки, творческую, познавательную инициативу и самостоятельность.

3. Участники фестиваля

- 3.1. В Фестивале могут принять участие дети дошкольного возраста (5–7 лет) и учащиеся начальных классов (1–2 классы).
- 3.2. К участию в Фестивале допускается одна команда от образовательного учреждения, состоящая из 4 человек.
- 3.3. Команда формируется отдельно из воспитанников дошкольного возраста или из учащихся 1-2 классов

4. Условия участия

- 4.1. Фестиваль организуется в очном формате.
- 4.2. Для участия в Фестивале руководитель команды направляют заявку (ОО, ФИО руководителя, ФИ участников) по ссылке https://docs.google.com/forms/d/1xon1oJsfxcndfHQjOBR5_fzsCV7R4vRfV-56Qk8Zr28/viewform?edit_requested=true не позднее 07.04.2025 года.
- 4.3. Участие в Фестивале бесплатное.
- 4.4. Обязательными условиями участия в Фестивале являются: размещение на официальной странице в сообществе образовательного учреждения «ВКонтакте» поста (финального видеоролика) об участии в Фестивале с указанием хештегов #ИнженерыЧайковский и #Будущиеинженеры.
- 4.5. Организатор вправе размещать любые фото и видео материалы в социальных сетях.
- 4.6. Направлением заявки на участие в Фестивале участник выражает свое согласие на обработку персональных данных и других сведений, содержащихся в заявке.

5. Программа Фестиваля

12 апреля 2025 года

09.00 - 09.15 – Открытие Фестиваля

09.20 – 12.10 – Работа в мастерских

10.35- 10.55 – Перерыв (кофе-пауза)

12.15-12.30- Закрытие Фестиваля

Фестиваль предполагает 6 мастерских:

- Робототехника
- Куборо
- Алгоритмика
- Конструктор «Знатор»
- Скретч
- Конструктор «Мост»

6. Подведение итогов фестиваля

- 6.1. По завершении фестиваля каждому участнику выдается сертификат и ценный приз.
- 6.2. Подведение итогов Фестиваля не предполагает определение победителей и призеров.

7. Прочие условия участия в мероприятиях Фестиваля

7.1. Посетители и участники Фестиваля ОБЯЗАНЫ:

- 7.1.1. соблюдать чистоту и порядок в местах проведения Фестиваля, правила поведения посетителей при проведении массовых мероприятий;
- 7.1.2. соблюдать технику безопасности и общественный порядок, а также общепринятые нормы поведения;

- 7.1.3. бережно относиться к сооружениям, оборудованию, выданным материалам;
- 7.1.4. вести себя уважительно по отношению к участникам мероприятия, обслуживающему персоналу, должностным лицам, ответственным за организацию мероприятий;
- 7.1.5. не допускать действий, способных создать опасность для окружающих и привести к созданию экстремальной ситуации;
- 7.1.6. не оставлять без присмотра малолетних детей;
- 7.1.7. осуществлять организованный вход/выход из помещений школы по окончании мероприятий;
- 7.1.8. при получении информации об эвакуации, действовать согласно указаниям администрации, соблюдая спокойствие и не создавая паники;
- 7.2. Организаторы Фестиваля оставляют за собой право отказать посетителю в допуске на мероприятие, при нарушении им Правил поведения посетителей при проведении массовых мероприятий.

Перечень мастерских Фестиваля

Мастерские	Задания	Личные навыки	Командные навыки
Роботехника	Сборка Бои роботов вождение	Внимание Мелкая моторика Мышление	Командные роли Взаимопомощь Анализ
Куборо	Конструирование эстафета	Креатив Самостоятельность Пространственное мышление	Взаимопомощь Лидерство Работа в команде
Скрейтч	Программирование	Анализ Программирование	Взаимопомощь Работа в команде
Знаток	Сборка по схемам	Логика Креатив	Взаимопомощь Работа в команде
Мост	Конструирование	Креатив Самостоятельность Пространственное мышление	Взаимопомощь Работа в команде
Алгоритмика/ Математика	Логические и математические задачи	Анализ Смысловое чтение Планирование	Взаимопомощь Работа в команде

	Название мастерских	Вид деятельности	Ответственные
1	Куборо	Создание космической станции из кубиков Куборо Задание, направленное на поиск кубиков по предложенной схеме.	Варламова Н.М.

		Задание, направленное на построение фигуры по заданному Задание, направленное на логическое мышление) Задание, направленное на создание многоуровневой постройки по образцу.	
2	Робототехника	Сбор робота- исследователя, вождение роботов	Якунина К.А.
3	Скретч	Запуск ракеты в космос. Программирование	Фазиуллина К.С.
4	Конструктор «Знаток»	Сбор электрической цепи по схеме. Установка освещения на планете	Баландина С.А.
5	Алгоритмика	Составление программы маршрута ракеты	Фазиуллина М.С.
6	Конструктор «Мост»	Строительство моста, транспортировка грузов	Мухамадьярова Г. А.

Приложение2. Задания для каждой мастерской

1. Создание космической станции из кубиков Куборо

Вы — команда инженеров, работающих над проектом по созданию первой модульной космической станции на планете Марс. Ваша задача — собрать уникальную конструкцию из кубиков, чтобы станция могла выдерживать экстремальные условия космоса и обеспечивать комфортное проживание космонавтов.



2. Сбор марсохода (робототехника)

Вы — инженеры робототехнической компании, разрабатывающей автономного робота для исследования поверхности Марса. Задача состоит в создании марсохода, который сможет передвигаться по сложной местности, собирать образцы грунта и передавать данные на Землю.

Робот Майло - научный вездеход



Техническое задание

1. Соберите по инструкции робота.
2. Запрограммируйте Майло:



3. Дополните программу своими действиями (блоками).

3. Запуск ракеты в космос (программирование Scratch)

Вы — команда инженеров-программистов, которые отвечают за разработку программного обеспечения для управления запуском ракеты в космос. Ваша миссия — создать программу, которая обеспечит успешный старт, выход на орбиту и приземления космического аппарата на Марс.

Предлагаем разработать алгоритм запуска ракеты и её полёта в космосе, используя язык программирования Scratch.

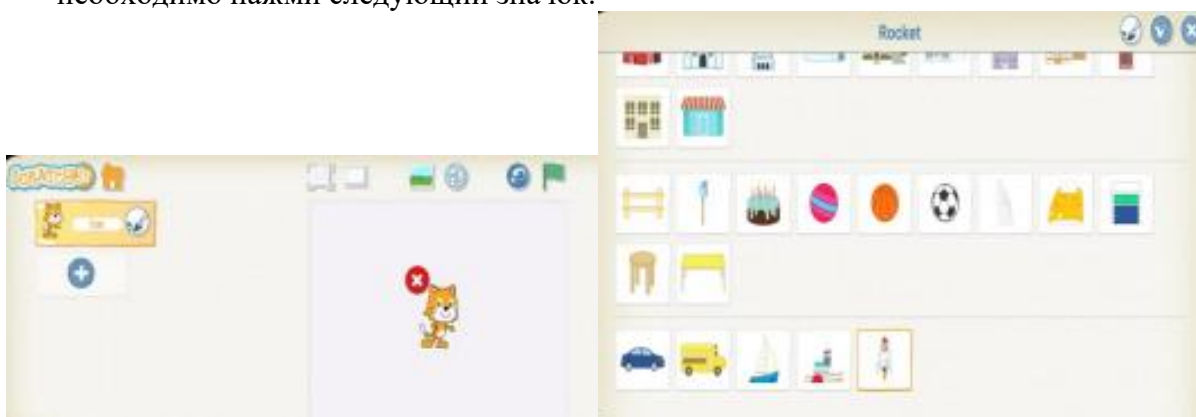
Ракета с лучшими учеными на борту стартовала с Земли, устремившись к Марсу. Путь занял месяцы, но наконец аппарат достиг Красной планеты. Космонавты высадились, исследовали поверхность, нашли воду и начали выращивать растения. Вернувшись домой, они стали героями, вдохновив мир на новые свершения.

Инструкция к заданию:

1. Выбери необходимый фон для этого нажми на значок, который показан на картинке.



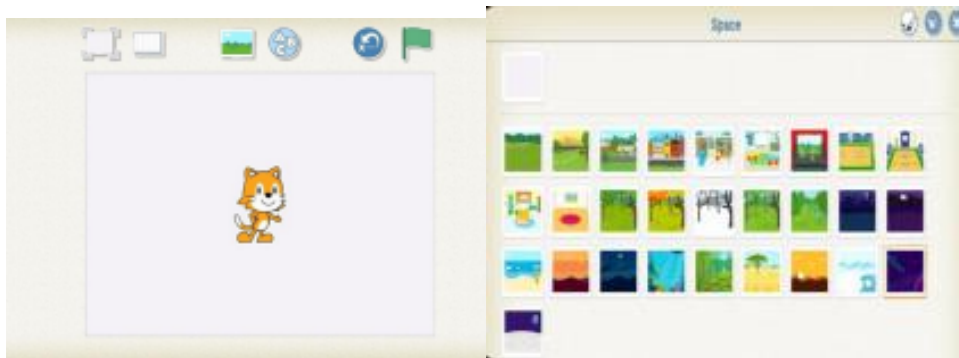
2. Мы отправляем увлекательное путешествие на ракете. Выберите спрайт ракеты для этого необходимо нажми следующий значок.



3. Создай вторую сцену «Мы на Марсе» для этого нажми на значок «плюс»



4. Выбери необходимый фон для этого нажми на значок, который показан на картинке.



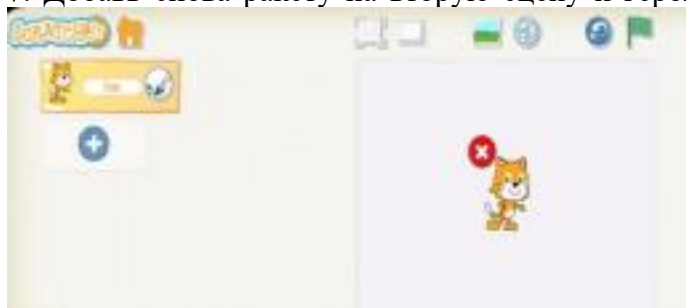
5. Поменяй цвет планеты, нажми на значок «редактировать».



6. Чтобы ракета долетела до Марса, необходимо создать маршрут. Повтори заданный алгоритм.



7. Добавь снова ракету на вторую сцену и героя, не забудь ему надеть скафандр.



8. Создай алгоритм выхода нашего героя на Марс.



9. Наша ракета приземлилась на Марс. Мы молодцы!

4. Сбор электрической цепи по схеме (установка освещения на планете)

Вы — инженеры-электрики, работающие над проектом по установке первого искусственного освещения на далёкой планете Марс. Задача заключается в сборке электрической цепи, обеспечивающей бесперебойную подачу энергии к осветительным приборам.

Вам нужно собрать электрическую цепь, используя схему, и убедиться, что она работает.



5. Составление программы маршрута ракеты (алгоритмика)

Вы — группа специалистов по навигационным системам, которые занимаются разработкой маршрута для межпланетной экспедиции. Вам нужно составить пошаговый алгоритм, который позволит ракете добраться до планеты Марс.

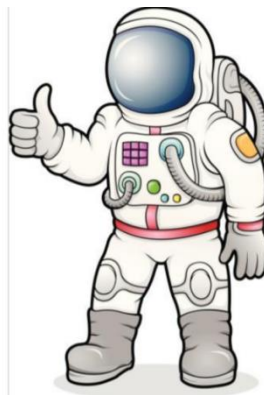


Добро пожаловать на станцию "АЛГОРИТМИКА"! Сегодня вы станете настоящими специалистами по навигации и будете разрабатывать маршрут для межпланетных миссий. Ваша задача - создать точный и эффективный алгоритм, который поможет ракете успешно достичь планеты Марс. Но прежде, чем мы начнем, давайте вспомним: что такое алгоритм и как он работает?

```

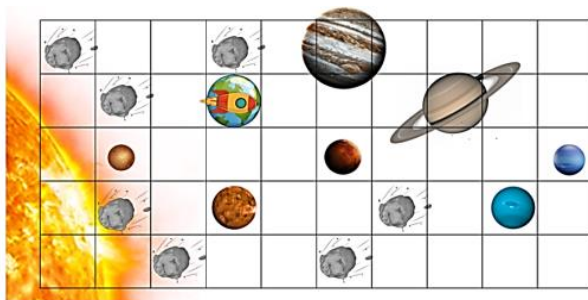
graph TD
    Start([начало]) --> Decision{хочешь быть здоров?}
    Decision -- ДА --> Action1[закаляйся]
    Decision -- НЕТ --> Action2[валяйся на диване]
    Action1 --> End([конец])
    Action2 --> End
  
```

Чтобы космонавт мог отправиться в путешествие, ему нужно правильно начать своё утро. Что он должен сделать?

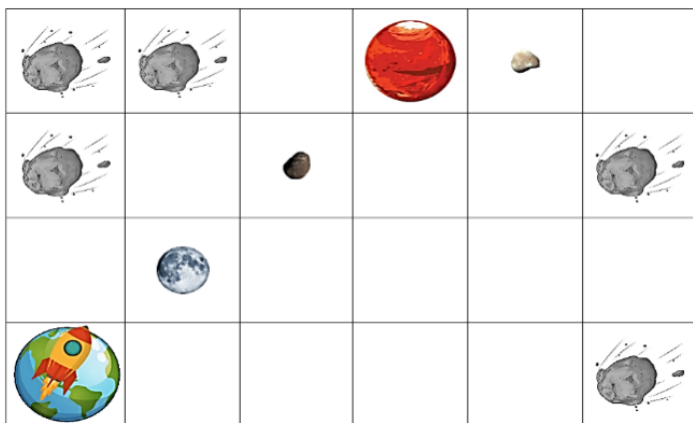


Проложите на карте маршрут ракеты, проводя линию согласно алгоритму.

Карточка 1.



Карточка 2.



Проверка на слайде

"Ребята, вы отлично справились! Продолжайте развиваться в этих направлениях, ведь впереди еще много интересного! Мир технологий постоянно меняется, и ваши знания обязательно пригодятся вам в будущем."

6. Строительство моста, транспортировка грузов. Конструктор Мост

Ребята, вы уже знаете, что Марс — это не плоская поверхность, там много кратеров и опасных песчаных болот. Но нам важно доставить груз на космическую станцию, чтобы продолжить исследование планеты. Для этого нам нужен надёжный мост! Предлагаю вам стать настоящими инженерами-конструкторами. Ваша задача — построить прочный мост из деревянных деталей, чтобы наши грузы могли безопасно добраться до станции.

Важно помнить, что мост должен быть устойчивым и надежным — ведь от этого зависит успех всей миссии! Когда ваш мост будет готов, мы проверим его на прочность, отправив по нему первый груз. Удачи, инженеры!



Приложение 3. Сценарий открытия и закрытия Фестиваля.

- **Торжественная музыка**

На сцену выходят ведущие

Вместе - Здравствуйте! Здравствуйте! Здравствуйте, друзья!

Ведущий 1 - Мы Рады видеть вас на фестивале КубоТех – инженерные игры!

Ведущий 2 - Слово для приветствия предоставляется заместителю начальнику отдела образования Колеговой Елене Павловне и директору школы НьюТон Терсковой Светлане Владимировне!

Выходят Колегова Елена Павловна и Светлана Владимировна Терскова

Ведущий 1 - Спасибо, Елена Павловна!

Ведущий 2 - Спасибо, Светлана Владимировна!

Ведущий 1 - Мы, провожаем вас в зал бурными аплодисментами!

Музыка Фанфары

Ведущий 1 - Ребята, вы слышите, фанфары звучат?

На фестиваль КубоТех собирают ребят!

Ведущий 2 - Смелых, умелых, настойчивых, шумных,

Дружных, веселых, добрых и умных!

Ведущий 1 - Мы не ошиблись? Вы действительно смелые?

Дети вместе - Да!

Ведущий 2 - Вы, и вправду, настойчивые?

Дети вместе - Да!

Ведущий 1 - Вы, в самом деле, добрые и умные?

Дети вместе - Да!

Ведущий 2 - Отлично! Тогда...

Ведущий 1 - Внимание! Внимание! Сегодня! Здесь! Сейчас!

Вместе - Мы рады видеть вас!

Ведущий 1 - Сегодня замечательный день! 12 апреля!

Ведущий 2 - Мы уверены, что каждый из вас знает, что...

- **Музыка Тарелки**

В зал врываются летающие тарелки

Тарелка 1 - Никто не видел то, что я увидела!

Тарелка 2 - Никто не слышал то, что я услышала!

Тарелка 1 - Я первая увидела!

Тарелка 2 - А я - первая услышала!

Тарелки вместе - Мы первые! Мы первые!

Ведущие вместе — Вот это да!

Ведущий 1 - Ребята, да это же самые настоящие летающие тарелки!

Тарелки вместе - Да! Мы первые! Мы первые! Увидели! Услышали!

Ведущий 2 - Не тараторьте, а расскажите, что вас так взволновало!

Тарелка 1 - Караул! Вы тут сидите и ничего не знаете! А я все видела и все знаю!

Тарелка 2 - А я все слышала и все знаю!

Тарелка 1 - Я первая увидела!

Тарелка 2 - А первая услышала!

Вместе - К нам летят пришельцы с планеты Хулигания!

Тарелки - Ой, что же будет?!!!
Вместе - Спасайся, кто может!

Убегают

Музыка Начало 1

Вылетает Ракета, и останавливается на середине сцены

Танец «Меня так тянет хулиганить»

Тарелка 1 - Ну, что я говорила?
Тарелка 2 - Убедились, что это - самые настоящие хулиганы!
Тарелка 1 - От их проделок вся Галактика стонет!
Ведущий 1 - А вот мы, земляне, не будем стонать! Правда, ребята?
Дети вместе - Да!
Ведущий 2 - Может быть они вовсе не такие плохие

Музыка Бездна Гала

Выходит Галактическая бездна
Бездна Гала - Такие, такие! Вы их не знаете! Это мои верные помощники, космические задиры и забияки!
Хулигашки - Так точно! Ваше темнейшество!
Тарелка 1 - Какой ужас! Это же сама Галактическая бездна!
Тарелка 2 - Самая страшная колдунья, а нашей галактике!

Музыка Волшебство Галы

В это время Хулигашки обступают Галактическую бездну, она им что-то шепчет и жестом отправляет за кулисы

Ведущий 1 - Можно спросить у вас, Галактическая бездна, куда это отправились хулигашки?
Бездна Гала — Это такие пустяки, которые не стоят вашего внимания! Лучше ответьте мне, зачем вы здесь собрались?

Ведущий 2 - Видите ли, каждый год, 12 апреля, наша страна и весь мир отмечает День космонавтики!

Бездна Гала - А почему это, происходит именно 12 апреля, а не в какой-нибудь другой день?

Ведущий 1 - Дело в том, что именно 12 апреля 1961 года, ЧЕЛОВЕК совершил первый в мире космический полет!

Бездна Гала - И кто же был этот человек, благодаря которому теперь нет покоя в моем галактическом пространстве?!

Ведущий 2 - Ребята, давайте все вместе дадим ответ Галактической Бездне, кто был первым человеком, побывавшим в космосе! Три-четыре!

Дети вместе - Юрий Гагарин!

Ведущий 1 - Молодцы, ребята! Это был Юрий Гагарин!

Ведущий 2 - А сейчас в космосе вокруг Земли летают спутники, человек работает на орбитальных станциях, а на планету Марс был отправлен специальный робот для поиска следов пребывания инопланетян на этой планете!

Ведущий 1 - Мы должны помочь этому роботу, а для этого нам нужно будет создать СВОЮ космическую станцию!

Ведущий 2 - Собрать СВОЕГО робота - исследователя!

Ведущий 1 - Составить программу маршрута нашей ракеты

Вместе - Запустить ракету в космос!

Ведущий 2 - Установить освещение на планете Марс
Ведущий 1 - Построить мост, для транспортировки грузов на эту планету!
Ведущий 2 — Вот, сколько вам предстоит сделать!
Ведущий 1 - Сегодня точно, будет не до скуки!
Ведущий 2 - Потому, что вы прибыли на фестиваль
Вместе - КубоТех - инженерные игры!!!

Музыка Тарелки

Вбегают Тарелки

Тарелка 1 - Караул! Вы тут сидите и ничего не знаете! А я все видела и все знаю!

Тарелка 2 - А я все слышала и все знаю!

Тарелка 1 - Я первая увидела!

Тарелка 2 - А я - первая услышала!

Ведущие вместе - Что такое?! Что ЕЩЁ случилось?!!!!

Тарелка 1 - Все дороги, которые ведут во Вселенную, Бездна Гала приказала Хулигашкам укутать ночной мглой! Я сама видела!

Тарелка 2 - А я сама слышала, как они из рогаток пуляли по звездочкам!

Тарелка 1 - А я лично видела, как они разлили молоко Млечного пути!

Бездна Гала - Да, да, да!!! Мои верные помощники и в этот раз не подвели меня! Ничтожные людишки, ишь, чего захотели! Бороздить просторы моей галактики? Ничего у вас не получится! Вам ни за что не добраться до Марса! Так и знайте!

Музыка Бездна Гала

Бездна гала со смехом удаляется

Ведущий 1 - Что же делать?

Ведущий 2 - Нам непременно нужно добраться до Марса!

Тарелка 1 - Не стоит отчаиваться! Нужно быть смелыми и мужественными! Я сейчас открою вам тайну.

Тарелка 2 - Нет, это я открою всем тайну!

Тарелка 1 - Нет, я - первая!

Тарелка 2 - Нет, Я!

Ведущие вместе - Прекратите спорить!

Ведущий 1 - Скорее выкладывайте свою тайну!

Тарелка 1 - Я знаю, волшебное заклинание, которое поможет нам добраться до Марса, минуя черные дыры и ловушки Галактической Бездны!

Тарелка 2 - Я тоже знаю, это заклинание!

По всем Галактикам летать

Друзей в беде не оставлять!

Ведущий 1 - Ребята, давайте дружно произнесем слова заклинания! Три-четыре!

Все вместе - По всем Галактикам летать

Друзей в беде не оставлять!

Ведущий 1 - Молодцы! Вместе - мы сила! Правда, ребята?

Дети вместе - Да!

Ведущий 2 - Но это еще не все! Чтобы окончательно справиться с колдовством Галактической бездны, нам нужно показать, что мы - одна команда

Ведущий 1 - В этом нам поможет танец!

Ведущий 2 - Готовы? Давайте встанем и дружно станцуем!

Неформат

Ведущий 1 - Молодцы! Вы - настоящая, дружная и веселая команда!

Ведущий 2 - Отправляйтесь на помощь Марсианскому роботу!

Ведущие вместе - Удачи, ребята!

Музыка

2 часть

Музыка Погоня Близнецы

Вылетают Тарелки

Тарелка 1 - Внимание! Внимание! Я все видела и все знаю!

Тарелка 2 - А я все слышала и все знаю!

Тарелка 1 - Я первая увидела!

Тарелка 2 - А я - первая услышала!

Вместе - Сейчас сюда прибудет Робот, с планеты Марс!!!

Ведущий 2 - Встречайте его бурными аплодисментами!

Музыка Робот

Появляется робот

Робот – Ре-бя-та, спа-си-бо вам за ва-ши инже-нер-ные уме-ния! Благодаря вашим знаниям и усилиям я смог провести важные исследования. Ваши изобретения и идеи помогут сделать мир лучше! Ведущий 2 - Сегодня вы совершили невероятное путешествие по бескрайним просторам Вселенной. Но самое главное - вы доказали, что можете преодолевать любые преграды, если будете держаться вместе.

Робот - Инженерия объединяет нас и помогает решать самые сложные задачи!

Тарелка 1 - Спасибо всем участникам за вашу энергию и энтузиазм! Вы показали, что способны создавать удивительные вещи своими руками.

Тарелка 2 - Пусть каждый из вас всегда стремится к новым вершинам и открытиям! Помните, что даже самые смелые мечты могут стать реальностью, если вы будете верить в себя и продолжать учиться.

Робот - Я убедился сегодня, что даже маленькие шаги могут привести вас к большим достижениям!

Каждый ваш проект, каждая идея — это вклад в будущее науки и техники. Продолжайте творить и удивлять нас новыми открытиями!

Ведущий 2 - А сейчас-космическая зарядка! Ребята, встанем и разомнемся! Давайте покажем роботу, какие мы ловкие!

• Я-ракета

Музыка Комета

Выходит Комета

Комета - Здравствуйте, дорогие ребята! Я – Комета, прилетела, чтобы наградить вас, за ваши исследования и изобретения! Каждая команда получит от меня сертификаты участия в фестивале КубоТех! И подарки, от космических волшебников!

Робот - А я тоже пришел не с пустыми руками! Я принес вам, ребята, настоящее питание космонавтов! Сегодня вы сможете попробовать настоящий космический ТОРТ!!!

Ведущий 2 - Мы просим подняться на сцену представителей каждой команды, для вручения подарков!

Музыка Вручение

Сертификаты. Подарки от спонсоров.

Ведущий 2 – В следующем году мы предлагаем поучаствовать каждому из вас в наших соревнованиях и олимпиадах!

Ведущие вместе: до новых встреч на соревнованиях КубоТех!

Приложение 4.





MAOU СОШ «НьюТон»

...



#ИнженерыЧайковский и #Будущиеинженеры

12 апреля команда обучающихся 1 «Б» класса стала участником муниципального фестиваля «КубоТех – инженерные игры». Это игровое путешествие в мир инженерии, где детям была предоставлена возможность стать «юными изобретателями». Через интерактивные локации, творческие задания и командные задания дети познакомились с основами инженерного мышления, логикой и техническим творчеством. Ребята выполняли задания на нескольких станциях: «Алгоритмика», «Мост», «Робототехника», «Куборо», «Скретч», «Знаток». На всех станциях первоклашки работали с очень интересными и увлекательными конструкторами «Знаток», «Мост», «Куборо», создавали роботов с помощью наборов по робототехнике, программировали запуск ракеты в космос. Все задания способствовали развитию таких личных навыков, как анализ, планирование, логика, креатив, пространственное мышление, программирование, смысловое чтение, мелкая моторика. Дети работали в команде, а значит развивались такие командные навыки, как распределение ролей, взаимопомощь, лидерство. Выходные проведены с пользой!

Сначала старые



Людмила Малышева



Огромное спасибо организаторам и педагогам за такое интересное и познавательное мероприятие. Дети в восторге!!!

13 апр 2025 Ответить Поделиться



5



Татьяна Баженова

Супер!

Спасибо за возможность детям поработать с такими крутыми конструкторами, как «Мост» и «Куборо»!

+ получение в День космонавтики настоящего космического торта в



Х же - это возможность почувствовать себя настоящим космонавтом!



