

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования станция юных техников станицы
Старотитаровской муниципального образования
Темрюкский район

Методическая разработка воспитательного мероприятия

Техно-турнир «Инженерный десант: Знатоки
ЛЕГО»

ст-ца Старотитаровская
2026г.

Название мероприятия: Техно-турнир «Инженерный десант: Знатоки ЛЕГО»
Форма проведения: Командные соревнования по скоростной сборке и конструированию.
Целевая аудитория: Подростки 14–17 лет (воспитанники лагеря труда и отдыха).

Пояснительная записка

В лагере труда и отдыха подростки ежедневно сталкиваются с реальным физическим трудом, механизмами и необходимостью соблюдать точность инструкций. Однако современным детям часто не хватает развития мелкой моторики и пространственного мышления в игровой форме.

Конструкторы LEGO — это идеальный мостик между игрой и реальной инженерией. Для подростков сборка моделей становится метафорой их трудового процесса: наличие инструкции, важность каждой детали (как каждого саженца на поле) и результат совместного труда. Мероприятие позволяет снять психологическое напряжение после рабочей смены через созидательную деятельность, переключив фокус с «грубого» ручного труда на точную механическую работу.

Цель: Развитие логического мышления, навыков командного взаимодействия и мелкой моторики через соревновательную конструкторскую деятельность.

Задачи:

Стимулировать интерес к техническим специальностям и инженерному делу.
Отработать навыки распределения ролей в команде под давлением времени.
Снять физическое и эмоциональное напряжение («стресс трудотерапии») безопасным игровым способом.
Выявить лидерские качества участников (организаторы, исполнители, контролеры).

Оборудование и материалы:

Наборы конструкторов типа LEGO. Важно использовать именно россыпь деталей, а не готовые наборы со строгими инструкциями, чтобы стимулировать творчество.

Стол для сборки (1 стол на команду).

Ширмы или картонные перегородки (чтобы команды не видели модели друг друга во время этапа «Копия»).

Секундомер, свисток.

Карточки с заданиями (схемы-чертежи).

Символические призы.

Ход мероприятия

Блок 1. Организационный. «Брифинг инженеров» (10 минут)

Построение отрядов. Деление на команды по 4–5 человек. Каждая команда получает название своего «конструкторского бюро».

Воспитатель: «Вы привыкли работать лопатой и тяпкой. Сегодня ваша лопата — это маленькая желтая деталь, а ваше поле — этот стол. В реальном деле ошибка в сантиметр может погубить урожай. В нашем деле ошибка в одну деталь может обрушить небоскреб. Проверим, чья бригада точнее и быстрее?»

Напоминание правил техники безопасности: детали не брать в рот, не разбрасывать на полу (можно поскользнуться).

Блок 2. Этап 1. «Точность — вежливость королей» (Индивидуальная гонка) (15 минут)

Этот этап проверяет базовую моторику и умение читать схемы.

Задание: Каждому участнику выдается одинаковый небольшой набор деталей (10–15 штук) и карточка-схема простой фигуры (звезда, ключ, первая буква названия отряда, якорь).

Условие: Собрать фигуру строго по схеме за отведенное время (3 минуты).

По истечении времени ведущий проходит вдоль столов. Фигуры, которые отличаются от схемы хотя бы одной деталью или положением, выбывают. Побеждает тот, кто справился первым и без ошибок. Баллы идут в копилку команды.

Блок 3. Этап 2. «Слепое проектирование» (Командная работа) (20 минут)

Самый веселый этап, развивающий коммуникативные навыки.

Подготовка: За ширму садится один участник от команды. Ему показывают сложную модель, собранную из 20–25 нестандартных деталей (например, смешного робота или необычное животное). Он смотрит на нее 30 секунд. Модель убирают.