

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ КОЛПАШЕВСКОГО РАЙОНА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ОЗЕРЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
/МБОУ «Озеренская СОШ»/

Принята на заседании
педагогического совета

Протокол № 9

от « 15 » 05 2024 г.

Утверждаю

Директор МБОУ «Озеренская СОШ»

Горбунова Р.А.

Приказ № 72

от « 15 » 05 2024г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ

ПРОГРАММА

Технической направленности

«Робототехника»

(срок реализации программы: 1 год (34 часа),

возраст детей 6-11 лет)

Автор-составитель
программы:
Панова Алла Владимировна,
учитель математики и
информатики

Аннотация к рабочей программе дополнительного образования

«Робототехника»

Класс	1-5 классы
Нормативные документы, УМК	<p>а. Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, - 87 с., илл.</p> <p>б. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. – СПб.:Наука, 2010, 195 стр.</p> <p>с. Программное обеспечение ROBO LAB 2.9</p>
Цель учебной дисциплины	овладение навыками начального технического конструирования, развитие мелкой моторики, координации «глаз-рука», изучение понятий конструкций и ее основных свойствах (жесткости, прочности и устойчивости), развитие навыков взаимодействия в группе.
Количество часов на изучение дисциплины, курса	34
Основные разделы дисциплины (курса) с указанием отведенных на изучение часов	<p>Знакомство с конструктором 4ч</p> <p>Звери 10ч</p> <p>Приключения 8ч</p> <p>Футбол 7ч</p> <p>Проект 5ч</p>

Оглавление

1.Пояснительная записка	3
Адресат программы:.....	3
Объём программы.....	3
Особенности организации образовательного процесса:	4
2.Цель программы:	4
Основные задачи кружка	4
Планируемые результаты освоения программы.....	4
3.Содержание программы дополнительного образования.....	5
4.Комплекс организационно-педагогических условий	9
Материально-техническое обеспечение.....	17
Информационное обеспечение	17
Кадровое обеспечение.....	17
5. Список литературы. Нормативно-правовая база.....	19

1. Пояснительная записка

Важнейшей отличительной особенностью стандартов нового поколения является их ориентация на результаты образования, причем они рассматриваются на основе системно-деятельностного подхода.

Процессы обучения и воспитания не сами по себе развивают человека, а лишь тогда, когда они имеют деятельностную форму и способствуют формированию тех или иных типов деятельности.

Актуальность программы: Деятельность выступает как внешнее условие развития у ребенка познавательных процессов. Чтобы ребенок развивался, необходимо организовать его деятельность. Значит, образовательная задача состоит в организации условий, провоцирующих детское действие. Такую стратегию обучения легко реализовать в образовательной среде LEGO (LEGO® WeDo™), которая объединяет в себе специально сконструированные для занятий в группе комплекты LEGO® WeDo™, тщательно продуманную систему заданий для детей и четко сформулированную образовательную концепцию.

Межпредметные занятия опираются на естественный интерес к разработке и постройке различных деталей. Работа с образовательными конструкторами LEGO позволяет школьникам в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей знания – от теории механики до психологии, – что является вполне естественным.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества. Простота в построении модели в сочетании с большими конструктивными возможностями конструктора позволяют детям в конце урока увидеть сделанную своими руками модель, которая выполняет поставленную ими же самими задачу.

Изучая простые механизмы, ребята учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают элементарное конструкторское мышление, фантазию, изучают принципы работы многих механизмов. Одна из задач курса заключается в том, чтобы перевести уровень общения ребят с техникой «на ты», познакомить с профессией инженера.

Новизна дополнительной образовательной программы заключается в том, что компьютер используется как средство управления моделью; его использование направлено на составление управляющих алгоритмов для собранных моделей. Учащиеся получают представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов, моделировании работы систем. Поэтому вторая задача курса состоит в том, чтобы научить ребят грамотно выразить свою идею, спроектировать ее техническое и программное решение, реализовать ее в виде модели, способной к функционированию.

Внедрение разнообразных Лего-конструкторов во внеурочную деятельность детей разного возраста помогает решить проблему занятости детей, а также способствует многостороннему развитию личности ребенка.

Адресат программы:

Участниками программы являются дети в возрасте 6-11 лет. В этом возрасте образовательный процесс для детей носит развивающий характер, направленный на реализацию интересов и способностей, на создание ситуации успеха и обеспечение комфорта обучения.

Программа «Робототехника» рассчитана на любой статус детей (с различной нозологией), имеющих любые интеллектуальные и творческие способности.

Набор детей носит свободный характер и обусловлен интересами учащихся и их родителей.

Объем программы

Программа предусматривает практические занятия, рассчитана на 1 год обучения. Режим занятий – один раз в неделю по 1 часу (40 минут занятия, 10 минут перерыв), с 1 сентября по 25 мая, не включая осенние и весенние каникулы. Итого –34 ч.

Формы обучения - очная,

Уровень программы - базовый

Особенности организации образовательного процесса:

Занятия носят характер живого общения, заинтересованного поиска решения проблем с помощью разумного сочетания самостоятельной деятельности, дозированной помощи и работы под руководством педагога. Сочетание разных методов обучения и видов учебной деятельности выводит ребенка за рамки привычного образовательного процесса, расширяет кругозор и дает возможность для духовного роста и продуктивного общения с учащимися.

Игровая деятельность позволяет детям непринужденно погрузиться в ситуацию и проявить себя в новой роли, самому обозначить проблему и попытаться найти решение.

Приобретая знания и навыки исследовательской работы, дети берутся за самостоятельную *исследовательскую деятельность*.

Обучение ведется поэтапно и дифференцированно, с учетом уровня подготовки учащегося.

Формы реализации образовательной программы – традиционная модель реализации программы представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

Организационные формы обучения - групповые, индивидуальные или всем составом. Практические занятия проводятся в основном в форме бесед, игр, практических работ. Программой предусмотрены участие в конкурсах, проведение и организация массовых мероприятий.

2.Цель программы:

Главной целью использования ЛЕГО® WeDo™ в системе дополнительного образования является *овладение навыками начального технического конструирования, развитие мелкой моторики, координации «глаз-рука», изучение понятий конструкций и ее основных свойствах (жесткости, прочности и устойчивости), развитие навыков взаимодействия в группе.*

Основные задачи кружка Лего - моделирование:

- обеспечивать комфортное самочувствие ребенка;
- развивать творческие способности и логическое мышление детей;
- развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел
- развивать умения творчески подходить к решению задачи;
- развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Таким образом, принципиальной задачей предлагаемого курса является именно развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков, а не усвоение каких-то конкретных знаний и умений.

Планируемые результаты освоения программы

Личностными результатами изучения курса являются формирование следующих умений:

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

Формировать целостное восприятие окружающего мира.

Развивать мотивацию учебной деятельности и личностного смысла учения. Заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.

Формировать умение анализировать свои действия и управлять ими.

Формировать установку на здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, к работе на результат.

Учиться *сотрудничать* со взрослыми и сверстниками.

Метапредметными результатами изучения курса являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

Определять и *формулировать* цель деятельности с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

Учиться *высказывать* своё предположение на основе работы с моделями.

Учиться *работать* по предложенному учителем плану.

Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.

Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.

Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять модели по предметной картинке или по памяти.

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

Слушать и *понимать* речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения курса являются формирование следующих **умений**:

Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.

Выделять существенные признаки предметов.

Обобщать, делать несложные выводы.

Классифицировать явления, предметы.

Определять последовательность.

Давать определения тем или иным понятиям.

Осуществлять поисково-аналитическую деятельность для практического решения прикладных задач с использованием знаний, полученных при изучении учебных предметов.

Формировать первоначальный опыт практической преобразовательной деятельности.

3.Содержание программы дополнительного образования

Большую роль в процессе учебной деятельности школьников начальных классов, как отмечают психологи, играет уровень развития познавательных процессов: внимание, восприятие, наблюдение, воображение, память, мышление. Развитие познавательных процессов будет более эффективным при целенаправленной организованной работе, повлечёт за собой и расширение познавательных возможностей детей.

Таким образом, принципиальной задачей предлагаемого курса является именно развитие познавательных способностей общеучебных умений и навыков, а не усвоение каких-то конкретных знаний и умений.

Систематический курс, построенный на таком разнообразном учебном материале, создает благоприятные возможности для развития важных сторон личности ребёнка.

Содержание изучаемого курса

Знакомство с LEGO WeDo, его составляющими частями.

Элементы конструктора LEGO® WeDo™ (LEGO EducationWeDoSoftware): Коммутатор LEGO® USB Hub, Мотор, Датчик наклона, Датчик движения
Устойчивость LEGO моделей. Изготовление модели «Танцующие птицы».
Изготовление модели «Голодный аллигатор»
Изготовление модели «Обезьянка – барабанщица»
Изготовление модели «Порхающая птица»
Изготовление модели «Рычащий лев»
Изготовление модели «Умная вертушка»
Изготовление модели «Непотопляемый парусник»
Изготовление модели «Спасение самолета»
Изготовление модели «Спасение от великана»
Изготовление модели «Вратарь»
Изготовление модели «Нападающий»
Изготовление модели «Ликующие болельщики»
Проект «LEGO ». Защита проектов.

В каждом разделе учащиеся занимаются технологией, сборкой и программированием, а также упражняются во всех четырех предметных областях. Однако каждый раздел имеет свою основную предметную область, на которой фокусируется деятельность учащихся.

Раздел 1: «Знакомство с конструктором» (4 часа)

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Инструктаж по технике безопасности.

Применение роботов в современном мире: от детских игрушек, до серьезных научных исследовательских разработок. Демонстрация передовых технологических разработок, представляемых на Международной выставке роботов. История робототехники. От глубокой древности до наших дней. Знакомство детей с конструктором с ЛЕГО-детальями, с цветом ЛЕГО-элементов, с формой. Знакомство с мотором. Построение модели, показанной на картинке. Выработка навыка поворота изображений и подсоединения мотора к ЛЕГО-коммутатору. Знакомство детей с панелью инструментов, функциональными командами; составление программ в режиме Конструирования. Знакомство с зубчатыми колёсами. Структура и ход программы. Датчики и их параметры: датчик поворота; датчик наклона. «Ременная передача» и «Перекрёстная ременная передача». «Зубчатые колёса», «Промежуточное зубчатое колесо», «Повышающая зубчатая передача», «Понижающая зубчатая передача» и «Коронное зубчатое колесо». Знакомство с блоками «Прибавить к Экрану», «Вычесть из Экрана», «Начать при получении письма», «Цикл» и т. д.

Тема: «Знакомство с конструктором»

Знакомство с Lego WeDo, его составляющими частями
Элементы конструктора. Коммутатор, Мотор, Датчик наклона, Датчик движения
Элементы конструктора. Коммутатор, Мотор, Датчик наклона, Датчик движения

Раздел 2: «Звери» (10 часов)

ПРАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Сравнение природных и искусственных систем. Использование программного обеспечения для обработки информации. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.

Тема «Звери»

Устойчивость LEGO моделей. Изготовление модели «Танцующие птицы».
Изготовление модели «Голодный аллигатор»
Изготовление модели «Обезьянка – барабанщица»
Изготовление модели «Порхающая птица»
Изготовление модели «Рычащий лев»

Раздел 3: «Приключения» (8 часов)

ПРАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Раздел «Приключения» сфокусирован на развитии речи, модель используется для драматургического эффекта. Ученики осваивают важнейшие вопросы любого интервью Кто?, Что?, Где?, Почему?, Как?, исполняют диалоги и последовательно описывают приключения.

Тема «Приключения»

Изготовление модели «Умная вертушка»

Изготовление модели «Непотопляемый парусник»

Изготовление модели «Спасение самолета»

Изготовление модели «Спасение от великана»

Раздел 4: «Футбол» (7 часов)

ПРАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

На занятии учащиеся проводят:

измерение расстояние, на которое улетает бумажный мячик; подсчет числа голов, промахов и отбитых мячей; использование чисел для оценки качественных показателей, чтобы определить наилучший результат в трёх различных категориях. Усвоение понятия случайного события. Использование чисел для задания звуков и для задания продолжительности работы мотора. Использование чисел при измерениях и при оценке качественных параметров.

Тема «Футбол»

Изготовление модели «Вратарь»

Изготовление модели «Нападающий»

Изготовление модели «Ликующие болельщики»

Раздел 5: «Проект» (5 часов)

ПРАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Составление, демонстрация и защита проектов. Пространственно-графическое моделирование (моделирование). Программирование заданного поведения модели. Анализ результатов и поиск новых решений. Соотнесение своих действий с целью и задачами деятельности; сравнение своего результата деятельности с результатом других учащихся. Взаимодействие с учителем и сверстниками с целью обмена информацией. Творческие работы.

Тема «Проекты»

Проект «LEGO». Защита проектов.

4.Комплекс организационно-педагогических условий
Календарно-тематическое планирование

№	Дата		Тема занятия	Основные виды деятельности	Планируемые личностные и метапредметные результаты.
	По плану	По факту			
1			Тема: «Знакомство с конструктором» Знакомство с Lego WeDo, его составляющими частями.	Игра «Мозговой штурм». Просмотр видеороликов с конкурсов по Legороботам. Видеоролики собственного опыта. Работа в парах. Включение. Клавиатура. Вход в программу Lego. Знакомство с разделами программы. Создание пробных вариантов программ.	Получат мотивацию на работу в программе, представление о возможностях оживления конструкторских моделей через использование и компьютера, и ПО.
2			Знакомство с Lego WeDo, его составляющими частями	Игра «Мозговой штурм». Просмотр видеороликов с конкурсов по Legороботам. Видеоролики собственного опыта. Работа в парах. Включение. Клавиатура. Вход в программу Lego. Знакомство с разделами программы. Создание пробных вариантов программ.	Получат мотивацию на работу в программе, представление о возможностях оживления конструкторских моделей через использование и компьютера, и ПО.
3			Элементы конструктора. Коммутатор, Мотор, Датчик наклона, Датчик движения	Работа в парах на нетбуках. Включение. Клавиатура. Вход в программу Lego. Знакомство с разделами программы. Создание пробных вариантов программ	Получат мотивацию на работу в программе, представление о возможностях оживления конструкторских моделей через использование и компьютера, и ПО.
4			Элементы конструктора. Коммутатор, Мотор, Датчик наклона, Датчик движения	Работа в парах на нетбуках. Включение. Клавиатура. Вход в программу Lego. Знакомство с разделами программы. Создание пробных вариантов программ	Получат мотивацию на работу в программе, представление о возможностях оживления конструкторских моделей через

					использование и компьютера, и ПО.
5			Тема «Звери» Устойчивость LEGO моделей. Изготовление модели «Танцующие птицы».	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.
6			Устойчивость LEGO моделей. Изготовление модели «Танцующие птицы».	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.
7			Изготовление модели «Голодный аллигатор»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.
8			Изготовление модели «Голодный аллигатор»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.

9			Изготовление модели «Обезьянка – барабанщица»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей.
10			Изготовление модели «Обезьянка – барабанщица»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.
11			Изготовление модели «Порхающая птица»	Установление взаимосвязей. Конструирование.	Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.
				Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	
12			Изготовление модели «Порхающая птица»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и

13			Изготовление модели «Рычащий лев»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.
14			Изготовление модели «Рычащий лев»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Составление диалога. Озвучивание героев. Сочинение истории своего героя.	
15			Тема «Приключения» Изготовление модели «Умная вертушка»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	Подготовка и проведение демонстрации модели. Использование интервью, чтобы получить информацию и написать рассказ. Написание сценария с диалогами. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей(кинокамера, фотоаппарат).
16			Изготовление модели «Умная вертушка»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	
17			Изготовление модели «Непотопляемый парусник»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	Подготовка и проведение демонстрации модели. Использование интервью, чтобы получить информацию и написать

18			Изготовление модели «Непотопляемый парусник»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	рассказ. Написание сценария с диалогами. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей(кинокамера, фотоаппарат).
19			Изготовление модели «Спасение самолета»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	Подготовка и проведение демонстрации модели. Использование интервью, чтобы получить информацию и написать рассказ. Написание сценария с диалогами. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей(кинокамера, фотоаппарат).
20			Изготовление модели «Спасение самолета»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	Подготовка и проведение демонстрации модели. Использование интервью, чтобы получить информацию и написать рассказ. Написание сценария с диалогами. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей(кинокамера, фотоаппарат).
21			Изготовление модели «Спасение от великана»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	Подготовка и проведение демонстрации модели. Использование интервью, чтобы получить информацию и написать рассказ. Написание сценария с диалогами. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными

					героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей (кинокамера, фотоаппарат).
22			Изготовление модели «Спасение от великана»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Сочинение историй с приключениями героев. Озвучивание персонажей.	Подготовка и проведение демонстрации модели. Использование интервью, чтобы получить информацию и написать рассказ. Написание сценария с диалогами. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей(кинокамера, фотоаппарат).
23			Тема «Футбол» Изготовление модели «Вратарь»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Игра-тренировка- забрасывание мяча в ворота. Соревнование по забиванию мячей.	Сборка, программирование и испытание моделей. Изменение поведения модели путём модификации её конструкции или посредством обратной связи при помощи датчиков. Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями.
24			Изготовление модели «Вратарь»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Игра-тренировка- забрасывание мяча в ворота. Соревнование по забиванию мячей.	

25			Изготовление модели «Нападающий»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Игра-тренировка- забрасывание мяча в ворота. Соревнование по забиванию мячей.	Сборка, программирование и испытание моделей. Изменение поведения модели путём модификации её конструкции или посредством обратной связи при помощи датчиков. Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями.
26			Изготовление модели «Нападающий»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Игра-тренировка- забрасывание мяча в ворота. Соревнование по забиванию мячей.	
27			Изготовление модели «Ликующие болельщики»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Игра-тренировка- забрасывание мяча в ворота. Соревнование по забиванию мячей.	Сборка, программирование и испытание моделей. Изменение поведения модели путём модификации её конструкции или посредством обратной связи при помощи датчиков. Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями.
28			Изготовление модели «Ликующие болельщики»	Установление взаимосвязей. Конструирование. Игра-тренировка- забрасывание мяча в ворота. Соревнование по забиванию мячей.	
29			Тема «Проекты» Проект «LEGO». Защита проектов.	Определение темы, целей и задач проекта. Построение схемы проекта. Подбор необходимого оборудования. Конструирование механизмов. Программирование. Тестирование и доработка проекта. Защита проекта.	Умение представить свою работу по составленному плану, грамотно выстроить выступление. Приготовиться отвечать на вопросы, уметь задавать вопросы участникам конференции.
30			Проект «LEGO». Защита проектов.	Определение темы, целей и задач проекта. Построение схемы проекта. Подбор необходимого оборудования. Конструирование механизмов. Программирование. Тестирование и доработка проекта. Защита проекта.	

31			Проект «LEGO». Защита проектов.	Представление видеоролика, рассказ о создании своего проекта. Трудности, успехи.	Умение представить свою работу по составленному плану, грамотно выстроить выступление. Приготовиться отвечать на вопросы, уметь задавать вопросы участникам конференции.
32			Проект «LEGO». Защита проектов.	Представление видеоролика, рассказ о создании своего проекта. Трудности, успехи.	
33			Проект «LEGO». Защита проектов.	Представление видеоролика, рассказ о создании своего проекта. Трудности, успехи.	Умение представить свою работу по составленному плану, грамотно выстроить выступление. Приготовиться отвечать на вопросы, уметь задавать вопросы участникам конференции.
34			Проект «LEGO». Защита проектов.	Представление видеоролика, рассказ о создании своего проекта. Трудности, успехи.	

Критерии оценки	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Знают			
правила безопасной работы;			
основные компоненты конструкторов LEGO;			
конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;			
виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;			
Умеют			
работать с литературой, с журналами, с каталогами, в интернете (изучать и обрабатывать информацию);			
самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания);			
создавать модели при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу.			

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в учебном кабинете, где есть доска, ученические столы и стулья, шкафы для дидактических материалов (комплекты LEGO® WeDo™)

Информационное обеспечение

- мультимедийный комплекс;
- ноутбук;
- видеокамера;
- фотоаппарат;
- оргтехника;
- учебная литература

Кадровое обеспечение

Занятие проводит учитель математики и информатики.

Формы аттестации

Входная диагностика позволяет определить уровень знаний, умений и навыков, компетенций у обучающегося, чтобы выяснить, насколько ребенок готов к освоению данной программы.

Текущий контроль включает следующие формы: творческие работы, самостоятельные работы, защита творческих работ, проектов, турнир, зачетные занятия.

Промежуточная аттестация проводится по завершению изучения определённого этапа программы и по завершению программы в целом.

Формы аттестации: зачет, творческая работа.

Для оценивания результатов текущей и промежуточной диагностики используется уровневая система: низкий, средний и высокий уровень. В начале учебного года проводится собеседование, с целью выявления начальных умений и навыков, мотивации поступления в объединение. Во время всего периода обучения применяются тесты на развитие памяти, мышления, воображения.

Оценочный лист заполняется педагогом в конце учебного года по результатам наблюдений, тестирования и выполнения практических заданий.

**Оценочный лист по итогам обучения по дополнительной общеразвивающей программе
«Робототехника»**

Критерии оценивания знаний, умений и навыков обучающихся

Параметры оценивания	Уровни освоения программы		
	Высокий	Средний	Низкий
		Обучающийся пытается самостоятельно собрать робота, прибегает к помощи педагога.	
Программирование типовых роботов с помощью «внутреннего» языка программирования.	Обучающийся свободно ориентируется в программном обеспечении. Хорошо владеет навыками составления программ. Последовательно и исчерпывающе отвечает на поставленные вопросы.	Обучающийся знает основные элементы программного обеспечения. Удовлетворительно владеет навыками составления программ, но не укладывается в заданные временные сроки.	Обучающийся испытывает затруднения в нахождении требуемых команд. С трудом демонстрирует навыки составления программ. Не укладывается в заданные временные рамки

Методические материалы

При проведении занятий используются следующие **методы**:

-объяснительно-репродуктивный метод (беседа, рассказ, дискуссия);

-наглядный (работа с дидактическим материалом, фото- видеоматериалами, иллюстративным материалом);

При выявлении определенных знаний по определенной теме, после изучения раздела программы, в конце года используется **метод контроля** (текущий, тематический, итоговый).

Проектный метод используется при организации научно-исследовательской деятельности учащихся, решении конкретных задач.

Исследовательский метод используется для развития умения учащихся работать с различными источниками информации, самостоятельно конструировать заданную модель, искать пути реализации этих проблем

Не менее важно использование в процессе реализации программы **методов стимулирования и мотивации** – познавательная игра, поощрение, наказание.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

Педагогические технологии: индивидуального обучения, группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, проблемного обучения, дистанционного обучения педагогической мастерской, ТРИЗ, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, критического мышления, портфолио и др.

Перечень дидактических материалов (раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, упражнения, образцы изделий и т.п)

Рабочая программа воспитания

Цель краеведческого воспитания подрастающего поколения - формирование гражданского и национального самосознания, региональной идентичности, ответственного гражданского поведения на основе изучения исторического наследия и современной жизни родного края.

Задачи

- ориентация в нравственном отношении как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;
- знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение, развитие этических чувств как регуляторов моральных норм;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с заданными моделями.

Виды, формы и содержание деятельности

Вся внеурочная деятельность учащихся организована таким образом, что коллективные творческие дела объединены в воспитательные модули по направлениям. В центре такого модуля яркое общее ключевое дело. Это позволяет создать в коллективе периоды творческой активности, задать четкий ритм жизни, избежать стихийности.

Формы организации и виды деятельности:

Игры, соревнования, проекты, учебно-тренировочные занятия, индивидуальные и групповые формы занятий, контрольные занятия.

Виды деятельности: беседа, наблюдение, опыт, работа в группе, макеты, модели, компьютерные презентации.

5. Список литературы. Нормативно-правовая база.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА туристско-краеведческой направленности «Краеведение» разработана на основании нормативных документов:

- Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (в последней редакции)
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226)
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"

Для педагогов

1. Добриборш Д.Э., Чепинский С.А., Артёмов К.А. Основы робототехники на Lego® Mindstorms® EV3. Учебное пособие. – М.: Лань, 2019. – 108 с. Иванов А.А. Основы робототехники. Учебное пособие. - М: ИНФРА-М, 2019. – 223 с.
2. Злаказов А.С. Уроки Лего-конструирования в школе: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 120с.: ил
3. Копосов Д.Г. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5-6 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 286с.: ил.
4. 2. Корягин А.В. Образовательная робототехника Lego Wedo. Сборник методических рекомендаций и практикумов. - М.: «ДМК-Пресс», 2016. – 254 с.
5. Огановская Е.Ю., Князева И.В., Гайсина С.В. Робототехника, 3D-моделирование и прототипирование в дополнительном образовании. – М.: Каро, 2017. – 208 с.
6. Тарапата В.В., Самылкина Н.Н. Робототехника в школе. Методика, программы, проекты. – М.: Лаборатория знаний, 2017. – 109 с.
7. Филиппов С.А. Уроки робототехники. Конструкция. Движение. Управление. – М.: Лаборатория знаний, 2018. – 176 с.
8. Юревич Е.И. Основы робототехники. Учебное пособие. – М.: ВHV, 2018. – 304 с.

Для учащихся

1. Белиовская Л., Белиовский Н. Использование Лего-роботов в инженерных проектах школьников. - М.: «ДМК Пресс», 2016. – 88 с.
2. Винницкий Ю.А. Игровая робототехника для юных программистов и конструкторов. - М.: ВHV, 2019. – 240 с.
3. Русин Г.С., Иркова Ю.А., Дубовик Е.В. Привет, робот! Моя первая книга по робототехнике. – М.: Наука и Техника, 2018. – 304 с.

Ресурсы сети Интернет:

1. www.int-edu.ru
2. http://strf.ru/material.aspx?d_no=40548&CatalogId=221&print=1
3. <http://masters.donntu.edu.ua/2010/iem/bulavka/library/translate.htm>
4. <http://www.nauka.vsei.ru/index.php?pag=04201008>
5. <http://edugalaxy.intel.ru/index.php?automodule=blog&blogid=7&showentry=1948>
6. <http://legomet.blogspot.com>
7. http://www.memoid.ru/node/Istoriya_detskogo_konstruktora_Lego
8. <http://legomindstorms.ru/2011/01/09/creation-history/#more-5>
9. <http://www.school.edu.ru/int>
10. <http://robosport.ru>
11. <http://myrobot.ru/stepbystep/>
12. http://www.robotis.com/xr/bioloid_en
13. http://www.prorobot.ru/lego/dvijenie_po_spiraly.php
14. <http://technic.lego.com/en-us/BuildingInstructions/9398%20Group.aspx>
15. http://www.nxtprograms.com/robot_arm/steps.html
16. <http://www.mos-cons.ru/mod/forum/discuss.php?d=472>
17. http://www.isogawastudio.co.jp/legostudio/modelgallery_a.html

18. <http://sd2cx1.webring.org/l/rd?ring=robotics;id=2;url=http%3A%2F%2Fwww%2Eandyworld%2Einfo%2Flegolab%2F>
19. <http://www.int-edu.ru/object.php?m1=3&m2=284&id=1080>
20. http://pacpac.ru/auxpage_activity_booklets/