

Министерство образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя
общеобразовательная школа с. Кошки
муниципального района Кошкинский Самарской области
446800, Самарская область, муниципальный район Кошкинский, село Кошки, ул. Мира 2,
тел. 8465021171, 8465022451, факс 22451, E-mail: koshk@sch.yartel.ru
ИНН 6381019224 КПП 638101001

ПРОВЕРЕНО

зам. директора по воспитательной работе
_____ **Н.И. Пономарёва**

«29» августа 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ СОШ с. Кошки
_____ **В.М. Гусаров**

«30» августа 2019 г.
Приказ № 01/99 от 30.08.2019 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Основы робототехники»

на 2019 - 2020 учебный год

Тип программы: адаптированная.

Направление развития личности школьника: общеинтеллектуальное.

Возраст детей: 10 - 16 лет

Класс: 5, 6, 7, 8

Срок реализации программы: 1 год

Составил (а):

Адаменко Михаил Иванович,
учитель информатики

с. Кошки
2019 г.

Пояснительная записка

«Уже в школе дети должны
получить возможность раскрыть
свои способности, подготовиться
к жизни в высокотехнологичном
в конкурентном мире»
Д. А. Медведев

Общие положения

Нормативно-правовая и документальная основа:

Программа курса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Нормативно-правовое обеспечение реализации внеурочной деятельности осуществляется на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 1897 от 17.12. 2010 г., зарегистрирован в Минюсте России 17 февраля 2011г.)
3. Приказ Министерства образования Российской Федерации от 09.03.2004 № 1312 «Об утверждении федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования».

Актуальность

Образовательная программа внеурочной деятельности детей « Основы робототехники » является программой общеинтеллектуальной направленности. Робототехника является одним из важнейших направлений научно- технического прогресса, в котором проблемы механики и новых технологий соприкасаются с проблемами искусственного интеллекта.

Изучение основ робототехники очень перспективно и важно именно сейчас. За последние годы успехи в робототехнике и автоматизированных системах изменили личную и деловую сферы нашей жизни. Роботы широко используются в транспорте, в исследованиях Земли и космоса, в хирургии, в военной промышленности, при проведении лабораторных исследований, в сфере безопасности, в массовом производстве промышленных товаров и товаров народного потребления. Переход экономики России на новый технологический уклад предполагает широкое использование наукоёмких технологий и оборудования с высоким уровнем автоматизации и роботизации. Робототехника – это сегодняшние и будущие инвестиции и, как следствие, новые рабочие места. Одной из ключевых проблем в России является ее недостаточная обеспеченность

инженерными кадрами в условиях существующего демографического спада, а также низкого статуса инженерного образования при выборе будущей профессии выпускниками школ. В последнее время руководство страны четко сформулировало первоочередной социальный заказ в сфере образования в целом. Необходимо активно начинать популяризацию профессии инженера уже в средней школе. Программа опирается на позитивные традиции в области российского инженерного образования: учитываются концептуальные положения Общероссийской образовательной программы «Робототехника: инженерно-технические кадры инновационной России». Образовательная робототехника является популярным и эффективным методом для изучения важных областей науки, технологии, конструирования, интегрируется в учебный процесс средней школы, опираясь на такие школьные учебные дисциплины, как информатика, математика, технология, физика, химия и биология. Робототехника активизирует развитие учебно-познавательной компетентности учащихся. На занятиях робототехники следует подводить ученика к пониманию разницы между виртуальным и реальным миром. Для

решения поставленной социальной задачи в рамках основной и средней школы необходим «комбинированный» вариант обучения, в котором виртуальная реальность и действительность будут тесно переплетены. Необходимость вызвана стремительно увеличивающимся разрывом между постоянно развивающейся теоретической подготовкой учащихся и недостаточной практикой применения этих знаний. Необходимо сократить этот разрыв. Для этого предполагается постановка проблем для практического применения теоретических знаний, полученных на школьных занятиях. Создавая и программируя различные управляемые устройства, ученики получают знания о техниках, которые используются в настоящем мире науки, конструирования и дизайна. Они разрабатывают, строят и программируют полностью функциональные модели, учатся вести себя как молодые ученые, проводя простые исследования, просчитывая и изменяя поведение, записывая и представляя свои результаты. Общеизвестно, что ученик должен быть активным участником учебного процесса. Это становится возможным, если создана учебная среда, побуждающая ученика взаимодействовать и общаться в ходе решения различных задач с учителем, изучаемым материалом и другими учениками. Обучающий комплекс по робототехнике позволяет сделать это. Наше время требует нового человека – исследователя проблем, а не простого исполнителя. Сегодня и завтра обществу ценен человек-творец. Образовательная робототехника в школе приобретает все большую значимость и актуальность в настоящее время. Программа «Основы робототехники» социально востребована, т.к. отвечает желаниям родителей видеть своего ребенка технически образованным, общительным, психологически защищенным, умеющим найти адекватный выход в любой жизненной ситуации. Она соответствует ожиданиям обучающихся по обеспечению их личностного роста, их заинтересованности в получении качественного образования, отвечающего их интеллектуальным способностям, культурным запросам и личным интересам. Учащиеся вовлечены в учебный процесс создания моделей – роботов, проектирования и программирования робототехнических устройств и ежегодно участвуют в робототехнических соревнованиях, конкурсах, олимпиадах, конференциях.

Новизна данной программы

На занятиях дети учатся, играя и, играя, - учатся! Ребята в игровой форме развивают инженерное мышление, получают практические навыки при сборке робота. В ходе сборки школьник учится ориентироваться в чертежах, рационально организовывать работу. Образовательная программа внеурочной деятельности по программе «Основы робототехники» направлена на поддержку среды для детского научно-технического творчества и обеспечение возможности самореализации учащихся. Современная школа меняется: важна не сумма тех знаний, которые получит ученик, а важен личностный рост. Поэтому содержание программы направлено и на создание условий для развития личности ребенка, развитие мотивации личности к познанию и творчеству, обеспечение эмоционального благополучия ребенка, приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям и знаниям, интеллектуальное и духовное развитие личности ребенка.

Педагогическая целесообразность программы внеурочной деятельности ориентирована на выполнение требований к содержанию внеурочной деятельности школьников, а также на интеграцию и дополнение содержания предметных программ. Конструирование роботов – это требование времени. Для сегодняшних продвинутых школьников это востребовано, интересно. Дети – неутомимые конструкторы, их технические решения остроумны и оригинальны. Очень важно вовремя определить, направить и развивать творческий технический потенциал детей, предоставить все возможности для формирования и развития их инженерного мышления и профессиональной ориентации. Модели, которые, собирают дети, служат отличным обучающим материалом. Учебные занятия по робототехнике способствуют развитию детского воображения и творческих способностей, накоплению полезных знаний, формированию абстрактного и логического мышления, конструкторских, инженерных и общенаучных навыков. Помогают по-другому посмотреть на вопросы, связанные с изучением естественных наук, информационных технологий и математики. Способствует развитию речи,

пространственной ориентации, обеспечивают вовлечение учащихся в научно-техническое творчество и дают возможность по максимуму реализовать творческие способности. Содержание и структура программы «Робототехника» направлены на формирование устойчивых представлений о робототехнических устройствах как едином изделии определенного функционального назначения и с определенными техническими характеристиками, а также на развитие исследовательских качеств личности. Актуально воспитание личности с креативным мышлением, обладающей базовыми техническими умениями, но способной применить их в нестандартной ситуации. Поэтому задача школы дать ребёнку возможность не только получить готовое, но и открывать что-то самостоятельно; помочь ребёнку построить научную картину мира. Безнадежные троечники и двоечники зачастую искусно управляют с любой домашней механикой и электроникой в тех случаях, где интересная для ребенка задача решается путем взаимодействия с вещественными телами или зрительными образами. Причина в том, что такие дети испытывают трудности при необходимости мысленно оперировать с абстрактными понятиями и символами, доминирующими в содержании школьного обучения. Подход, основанный на применении обучающего комплекса по робототехнике, в большой степени снимает подобные противоречия и препятствия, вводя ряд соединительных звеньев и промежуточных стадий между формами символического и образного мышления. Это позволяет всем детям развивать индивидуальные навыки познавательной и творческой продуктивной деятельности. С простого запоминания фактов и правил и последующего исполнения рутинных инструкций акцент переносится на способность отыскивать факты, предполагать еще не имеющие прецедента возможности, понимать и изобретать правила, ставить перед собой разнообразные задачи, самостоятельно планировать и выстраивать исполнительные действия. На уровне общей идеи – это попытка создать целостную картину рукотворного мира от момента зарождения идеи, потребности человека в каких-то объектах – материальных, энергетических, информационных – до рождения ее на свет, т. е. знакомство с процессом проектирования на практике и в теории. Рациональное применение активных методов работы с одаренными детьми позволяет снять ряд противоречий в образовательной среде: перегрузку вследствие повышенного гимназического уровня изучения ряда предметов, недостаточность практического применения теоретических знаний при решении реальных технических проблем

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на три года обучения.

Программа рассчитана для учащихся 5-7 классов.

Общее количество-204 учебных часа)

Программа базируется на основе официального курса компании Lego Education.

В основу программы положено моделирование роботов, как прогрессивного, наглядного и одновременно практически полезного раздела – робототехники, вобравшего в себя ее передовые достижения. В программе освещены темы, интересные учащимся как теоретически, так и для самостоятельного конструирования и моделирования разнообразных роботов. Одновременно рассматриваются принципиальные теоретические положения, лежащие в основе работы ведущих групп робототехнических систем. Такой подход предполагает сознательное и творческое усвоение закономерностей робототехники, с возможностью, их реализации в быстро меняющихся условиях, а также в продуктивном использовании в практической и опытно-конструкторской деятельности.

В процессе теоретического обучения воспитанники знакомятся с назначением, структурой и устройством роботов, с технологическими основами сборки и монтажа, основами вычислительной техники, средствами отображения информации. Программа содержит сведения по истории современной электроники, информатики и робототехники, о ведущих ученых и инженерах в этой области и их открытиях с целью воспитания интереса учащихся к профессиональной деятельности, направлениям развития и

перспективам робототехники. Программа включает проведение практикума начинающего робототехника, включающего проведение лабораторно-практических, исследовательских работ и прикладного программирования. В ходе специальных заданий воспитанники приобретают обще-трудовые, специальные и профессиональные умения и навыки по сборке готовых роботов, их программированию, закрепляемые в процессе разработки проекта. Содержание практических работ и виды проектов могут уточняться, в зависимости от наклонностей учащихся, наличия материалов, средств и др.

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований. Содержание программы реализуется во взаимосвязи с предметами школьного цикла. Некоторые темы взаимосвязаны с общеобразовательным курсом и могут с одной стороны служить пропедевтикой, с другой стороны опираться на него. Так, например, теоретические и практические знания по робототехнике послужат пропедевтикой по ряду разделов физики (статика и динамика, электрика и электроника, оптика), значительно углубят знания по черчению (включая основы технического дизайна), математике и информатике. Курс «Робототехника» является базовым и не предполагает наличия у обучаемых навыков в области робототехники и программирования. Уровень подготовки учащихся может быть разным. В соответствии ФГОС цель программы отвечает установленным требованиям к личностным результатам освоения ООП.

Цель программы:

Создание условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка

Задачи:

- Обучить современным разработкам по робототехнике в области образования;
- Обучить учащихся комплексу базовых технологий, применяемых при создании роботов, основным принципам механики.
- Обучить основам программирования в компьютерной среде моделирования LEGO Robolab 2.9, NXT 2.0 (использовать компьютеры, как средства управления моделью и специальных интерфейсных блоков совместно с конструкторами, составление управляющих алгоритмов для собранных моделей)
- Научить ребят грамотно выражать свою идею, проектировать ее техническое и программное решение, реализовать ее в виде модели, способной к функционированию.
- Обучить учащихся решению ряда кибернетических задач, результатом каждой из которых будет работающий механизм или робот с автономным управлением;
- Изучить правила соревнований по Лего - конструированию и программированию.
- выявление одаренных детей, обеспечение соответствующих условий для их образования и творческого развития.
- Развивать у ребенка навыки инженерного мышления, умения работать по предложенным инструкциям, конструирования, программирования и эффективного использования кибернетических систем
- Развивать мелкую моторику, внимательность, аккуратность и изобретательность
- Развивать креативное мышление и пространственное воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений
- Повышать мотивацию учащихся к изобретательству и созданию собственных роботизированных систем
- Воспитывать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата
- Формировать навыки проектного мышления, работы в команде, эффективно распределять обязанности.

Возрастные особенности детей

В объединение принимаются дети в возрасте 5-7 класса (11-14 лет) лет без специального отбора.

Формы и методы организации занятий

Основной формой являются групповые занятия или парами (командами), в которой роль одному отводится, как конструктору, а другому - программисту.

Изучение темы предусматривает организацию учебного процесса в двух взаимосвязанных и взаимодополняющих формах:

- Аудиторные (количество аудиторных занятий не превышает 50%), где преподаватель объясняет новый материал и консультирует обучающихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере;
- Внеаудиторные занятия, в которой обучающиеся после занятий (дома или в компьютерной аудитории) самостоятельно выполняют на компьютере практические задания. Изучение темы учащимися, может проходить самостоятельно. Особенно, если идет работа над проектом. Для этого рекомендуем использовать ЦОР «Основы робототехники». После практикумов по сборке и программированию базовых моделей, предусмотрена творческая проектная работа, ролевые игры, внутренние соревнования, выставки. Организуются выездные занятия: выставки, мастер-классы, экскурсии, конференции, олимпиады, соревнования.

При изучении нового материала предусмотрены разные формы проведения занятий для формирования и совершенствование умений и навыков:

- лекция;
- беседа;
- практика;
- сообщение-презентация;
- творческая работа;
- работа в парах;
- игры;
- проектная деятельность: создание проблемной ситуации и поиск её практического решения (деятельностный подход)
- поисковые и научные исследования (создание ситуаций творческого поиска)
- комбинированные занятия;
- знакомство с интернет - ресурсами, связанными с робототехникой;

Методика проведения занятий - образовательный контекст

Все занятия с образовательными конструкторами предусматривают, что учебный процесс включает в себе четыре составляющие: Установление взаимосвязей, Конструирование, Рефлексия и Развитие. Устанавливая связи между уже имеющимся и новым опытом, полученным в процессе обучения, ребенок приобретает знания. Сам по себе начальный новый опыт позволяет сформировать совершенно новое знание. Использование на занятиях конструкторов помогает детям изучать основы информационных технологий и материального производства, устанавливая взаимосвязи между идеями и подходами, которые применяются при выполнении заданий, представляемых на видеоклипах и фотографиях, демонстрирующих реально используемые технологии. Педагог ставит новую техническую задачу, решение которой ищется совместно. Обучение в процессе практической деятельности, предполагает создание моделей и реализацию идей путем конструирования. При необходимости, выполняется эскиз конструкции. Далее учащиеся работают в группах по 2 человека, ассистент преподавателя (один из учеников) раздает конструкторы с контроллерами и дополнительными устройствами. Проверив наличие основных деталей, учащиеся приступают к созданию роботов.

При необходимости преподаватель раздает учебные карточки со всеми этапами сборки (или выводит изображение этапов на большой экран с помощью проектора). В зависимости от задач, на занятиях используются разные виды конструирования: Свободное, не ограниченное жесткими рамками исследование, в ходе которого дети создают различные модификации простейших моделей, что позволяет им прийти к пониманию определенной совокупности идей; Исследование, проводимое под руководством педагога и предусматривающее пошаговое выполнение инструкций, в результате которого дети строят модель, используемую для обработки данных; Свободное, неограниченное жесткими рамками решение творческих задач, в процессе которого ученики делают модели по собственным проектам и самостоятельные конструкторские разработки. На каждом компьютере учащегося, имеется постоянно дополняющиеся папка с готовыми инструкциями по конструированию моделей и руководство пользования программой. Если для решения требуется программирование, учащиеся самостоятельно составляют программы на компьютерах (возможно по предложенной преподавателем схеме). На этом этапе возможно разделение ролей на конструктора и программиста. Программа загружается учащимися из компьютера в контроллер готовой модели робота, и проводятся испытания на специально подготовленных полях. По - выполнению задания учащиеся делают выводы о наиболее эффективных механизмах и программных ходах, приводящих к решению проблемы. На этапе Рефлексия детям дается возможность обдумать то, что они построили, запрограммировали, помогает более глубоко понять идеи с которыми они сталкиваются в процессе своей деятельности на предыдущих этапах. Размышляя, дети устанавливают связи между полученной и новой информацией и уже знакомыми им идеями, а также предыдущим опытом. На этом этапе в каждом задании детям предлагается некоторый объем вопросов, побуждающих установить взаимосвязи между опытом, который они получают в процессе работы над заданием, и тем, что они знают в реальном мире. При необходимости производится модификация программы и конструкции. На этапе Развитие детям предлагаются дополнительные творческие задания по конструированию или программированию. Творческие задачи, представляющие собой адекватный вызов способностям ребенка, наилучшим образом способствуют его дальнейшему обучению и развитию. Радость свершения, атмосфера успеха, ощущение хорошо выполненного дела-все это вызывает желание продолжать и совершенствовать свою работу. Удавшиеся модели снимаются на фото и видео. Фото- и видеоматериал по окончании занятия размещается на специальной папке на школьном сетевом ресурсе для последующего использования учениками.

Подход в построении содержания программы "Основы робототехники"

В основе реализации программы лежит *системно - деятельностный подход*, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения российского гражданского общества на основе принципов толерантности;
- формирование соответствующей целям образования социальной среды развития обучающихся, переход к стратегии социального проектирования и конструирования на основе разработки содержания и технологий образования, определяющих пути и способы достижения желаемого уровня (результата) личностного и познавательного развития обучающихся;
- развитие личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- учёт индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся, роли, значения видов и форм деятельности при построении образовательного процесса;
- разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуального развития каждого обучающегося.

Программа формируется с учётом *психолого-педагогических особенностей* развития детей 11—13 лет, которые связаны:

- с переходом от учебных действий, осуществляемых совместно с группой и под руководством учителя, к *учебному исследованию* и к новой внутренней позиции обучающегося, направленной на самостоятельный познавательный поиск, постановку целей, осуществление контрольных и оценочных действий, инициативу в организации учебного сотрудничества;
- с осуществлением качественного преобразования учебных действий *моделирования, контроля и оценки* и перехода *от самостоятельной постановки новых учебных задач* к развитию способности проектирования собственной учебной деятельности и построению жизненных планов во временной перспективе;
- с формированием у *обучающегося* научного типа мышления;
- с овладением коммуникативными средствами и способами организации кооперации и сотрудничества;
- с изменением формы организации учебной деятельности и учебного сотрудничества, от классно – урочной к внеурочной проектно-исследовательской, практической деятельности.

Этап младшего подросткового возраста (11—13 лет, 5—7 классы) характеризуется началом перехода от детства к взрослости, отражающимся в его характеристике как «переходного», «трудного» или «критического», при котором новообразованием в личности подростка является возникновение и развитие у него самосознания (чувства взрослости), внутренней переориентацией с правил и ограничений, связанных с моралью послушания, на нормы поведения взрослых и др.

Принципы построения программы и организации внеурочной деятельности.

Принцип деятельности: включение в активную созидательную деятельность; сочетание индивидуальных и коллективных форм работы; связь теории с практикой, приоритет практических занятий

Принцип индивидуализации и учёта возрастных психолого-педагогических особенностей развития детей: творческое развитие на различных возрастных этапах и в соответствии с личностным развитием;

Принцип доступности, последовательности и систематичности внеурочной деятельности: от простого к сложному, с учётом возврата к освоенному содержанию на новом, более сложном творческом уровне; интеграция содержания Программы с программами учебными, дополнительного образования.

Принцип вариативности: развитие вариативного мышления – понимания возможности наличия различных вариантов решения задачи и умения осуществлять выбор вариантов.

Принцип творчества: ориентация на творческое начало, приобретение и расширение собственного опыта творческой деятельности.

В основе содержания данной программы лежит концепция инженерного образования на основе интеллектуальной и творческой деятельности.

Учебно-тематический план образовательной программы " Основы робототехники "

№	Разделы программы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Инструктаж по ТБ	1	-	1
2	Введение: информатика, кибернетика, робототехника	1	1	2
3	Основы конструирования	5	13	18
4	Моторные механизмы	6	12	18
5	Трехмерное моделирование	1	5	6
6	Введение в робототехнику	12	33	45
7	Основы управления роботом	7	14	21
8	Удаленное управление	3	6	9
9	Игры роботов	3	6	9
10	Состязания роботов	6	12	18
11	Творческие проекты	3	12	15
12	Зачеты - выездные занятия + дополнительное (резерв время)	-	42	42
	Всего:	48	156	204

№	Раздел	Форма	Используемые	Приемы и	Форма
---	--------	-------	--------------	----------	-------

	программы	организаци и занятий	дидактические материалы	методы организации учебно- воспитательног о процесса	проведения итогов
1	Инструктаж по ТБ	беседа	Компьютерная база- презентация	Словесный. Объяснительно- иллюстрационны й	Опрос, Проверка сборки конструктора
2	Введение: информатика, кибернетика, робототехника	сообщение беседа игра (элемент соревновани й)	Компьютерная база, ПО модели для демонстрации конструкторы для построения несложной конструкции модели	Объяснительно- иллюстрационны й Практический, словесный, познавательный, мотивационный	Входной тест Практическое задание- Проверка сборки модели элемент соревнований
3	Основы конструирован ия	беседа, практикум	Конструкторы 9632“Технология и физика”, 9648 “Ресурсный набор” методическое пособие, рабочие листы, поля	Практический, словесный, познавательный Объяснительно- иллюстрационны й, исследовательск ий	Практическое задание, зачет
4	Моторные механизмы	сообщение беседа, практикум	Конструкторы 9632 “Технология и физика”, 9628 “Моторные механизмы”, методическое пособие, рабочие листы, поля	Практический, словесный, познавательный Объяснительно- иллюстрационны й, исследовательск ий	Практическое задание, турнир
5	Трехмерное моделировани е	Объяснение практикум	Компьютерная база ,ПО: Ldraw, MLCad, Lego Digital Designer, Microsoft Power Point	Практический, словесный, познавательный Объяснительно- иллюстрационны й, исследовательск ий	Зачет
6	Введение в робототехнику	Беседа практикум	Компьютерная база, ПО Конструктор 9797 ”Lego Mindstorms NXT” и RCX ПО ”Lego Mindstorms NXT Edu”, дополнительные датчики, поля методическое пособие	Практический, словесный, познавательный Объяснительно- иллюстрационны й, исследовательск ий	Практическое задание, состязания роботов
7	Основы управления роботом	беседа инд.задание	Компьютерная база, ПО Конструкторы 9797 ”Lego Mindstorms NXT” и RCX 9648 “Ресурсный набор” 9794 “Автоматизированные устройства” Дополнительные устройства и датчики, поля ПО: Robolab 2.9	Практический, словесный, познавательный Объяснительно- иллюстрационны й, исследовательск ий	Практическое задание, состязания роботов, зачет
8	Удаленное управление	сообщение практикум	Компьютерная база, По Конструкторы 9797 ”Lego Mindstorms NXT” и RCX 9648 “Ресурсный набор” Дополнительные устройства и датчики, поля	Практический, словесный, познавательный Объяснительно- иллюстрационны й, исследовательск ий	Практическое задание, состязания роботов, зачет

			ПО: Robolab 2.9	исследовательский	
9	Игры роботов	сообщение практикум тренировка, Турнир игра	Компьютерная база , ПО Конструкторы 9797 "Lego Mindstorms NXT" и RCX 9648 "Ресурсный набор" Дополнительные устройства и датчики, поля	Объяснительно- иллюстрационный, исследовательский	Практическое задание, турнир
10	Состязания роботов	сообщение тренировка, турнир	Компьютерная база , ПО Конструкторы 9797 "Lego Mindstorms NXT" и RCX 9648 "Ресурсный набор" 9786, 9794 "Автоматизированные устройства", дополнительные устройства и датчики, поля ПО "Robolab 2.9" и др.	Практический, словесный, познавательный Исследовательский	Практическое задание, состязания роботов
11	Творческие проекты	Инд. задание	Компьютерная база весь спектр имеющегося оборудования и ПО для робототехники	Практический, словесный, познавательный Исследовательский	Защита проекта

Ожидаемые результаты

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования внеурочная деятельность, как и направлена на решение задач воспитания и социализации учащихся.

Методы достижения результатов

Эксперименты и задания организованы так, что в основе каждого нового задания используется часть предыдущего. Поэтому, выполняя задания, изучается что-то новое и при этом используется опыт, полученный ранее. Задания построены от простого к сложному..

- Движение от простого к сложному: много общих задач для начинающих
- Активное вовлечение детей в состязания, конференции, выставки, поездки
- Дополнительные творческие задания
- Поощрение, стимулирование

Внеурочная деятельность – это образовательная деятельность, осуществляемая в формах, направленная на достижение школьниками личностных, метапредметных и предметных результатов. Ведущей идеей модернизации образования сегодня на всех уровнях от общего до высшего профессионального является компетентностно-деятельностные его результаты, которые проявляются в способности выпускников каждого уровня образования к адекватной адаптации в современных динамичных ритмах социально-экономической сферы. В качестве стратегической задачи ставится постепенный переход на компетентностную основу в оценивании результативности процесса обучения. Компетентностный подход в образовании есть не что иное, как целевая ориентация учебного процесса на формирование определенных компетенций. Ученику важно не просто уметь что-то делать, но *необходимо хотеть делать и быть готовым делать*. Компетентностный подход также предполагает: согласование цели обучения, поставленные педагогами, с собственными целями учащихся; увеличение доли индивидуального самообразования, переноса внимания к способам; работы с информацией,

групповому распределению нагрузок и изменению мотивации; подготовку учащихся к успеху в жизни через применение знаний и умений в жизненных ситуациях. Формирование жизненного опыта вводятся в рамки учебного процесса как его значимые элементы; обеспечение на практике единства учебного и воспитательного процессов, когда одни и те же задачи разносторонней подготовки к жизни решаются различными средствами урочной и внеурочной деятельности, что приводит учащийся к пониманию значимости собственной культуры для его жизни. Ценностным ориентиром при реализации данной программы должен стать *ребенок развивающийся, а не развиваемый*.

Личностные, метапредметные и предметные результаты изучения курса «Основы робототехники»

Личностные результаты (к личностным результатам освоения курса можно отнести):

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с робототехникой.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах

информационных образовательных ресурсов;

- использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбирать основания и критерии для сравнения, сериации, классификации объектов;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивать собеседника и вести диалог;
- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками — определять цели, функции участников, способов взаимодействия;
- осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешать конфликты – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;
- уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

По окончании обучения учащиеся должны знать:

- правила безопасной работы;
- основные компоненты конструкторов ЛЕГО;
- конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
- компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;
- виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
- конструктивные особенности различных роботов;
- как передавать программы NXT;
- как использовать созданные программы;
- приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.;
- основные алгоритмические конструкции, этапы решения задач с использованием ЭВМ.

уметь:

- использовать основные алгоритмические конструкции для решения задач;
- конструировать различные модели; использовать созданные программы;
- применять полученные знания в практической деятельности;

владеть:

- навыками работы с роботами;
- навыками работы в среде ПервоРобот NXT.

В результате освоения программы учащиеся научатся строить роботов и управлять ими.

Ожидаемым результатом всей деятельности является повышение интереса и мотивации учащихся к учению, развитие умения моделировать и исследовать процессы, повышение интереса к естественным наукам, информатике и математике среди учащихся 5 - 6 классов.

Содержание образовательной программы «Основы робототехники»

1. Инструктаж по ТБ

Теория: Знакомство с конструктором ЛЕГО. ТБ при работе с деталями. Правила сборки комплектов конструктора. ТБ при работе с компьютером.

2. Введение: информатика, кибернетика, робототехника

Теория-практика: Развитие наук, путь от компьютера к роботу. Входной тест. Построение простейшей модели. Элемент соревнования.

3. Основы конструирования

Теория: Простейшие механизмы. Названия и принципы крепления деталей. Виды не моторизованного транспортного средства. Рычаг. Зубчатая передача: прямая, коническая, червячная. Передаточное отношение. Ременная передача, блок. Колесо, ось. Центр тяжести. Измерения.

Практика: решение практических задач и принципы крепления деталей. Построение «фантастического» животного. Строительство высокой башни. Конструирование механизмов, передач и подбор и расчет передаточного отношения. Построение не моторизованного транспортного средства

3.1. Названия и принципы крепления деталей. Хватательный механизм

3.2. Принцип устойчивости конструкций. Башни.

3.3. Виды механической передачи. Зубчатая и ременная передача. Передаточное отношение

3.4. Повышающая передача. Волчок

3.5. Понижающая передача. Силовая «Крутилка»

3.6 Редуктор. Осевой редуктор с заданным передаточным отношением

3.7. «Механическое Сумо» Зачет

4. Моторные механизмы

Теория: Виды моторизованного транспортного средства. Механизмы с использованием электромотора и батарейного блока. Роботы-автомобили, тягачи, простейшие шагающие роботы.

Практика: Конструирование механизмов и роботов.

4.1. Стационарные моторные механизмы

4.2. Одномоторный гонщик

4.3. Преодоление горки

4.4. Робот-тягач

4.5. Сумотори

4.6. Шагающие роботы

4.7. Маятник Капицы

4.8. Зачет

5. Трехмерное моделирование

Теория: Знакомство с трехмерным моделированием. Зубчатая передача

Практика: Создание трехмерных моделей конструкций из Lego

5.1. Введение в виртуальное конструирование. Построение зубчатой передачи.

5.2. Построение простейших моделей.

6. Введение в робототехнику

Теория: Знакомство с контроллером NXT и RCX. Встроенные программы. Датчики. Среда программирования. Стандартные конструкции роботов. Колесные, гусеничные и шагающие роботы. Решение простейших задач. Цикл, Ветвление, параллельные задачи.

Практика: Конструирование и программирование моделей.

- 6.1 Знакомство с контроллером NXT и RCX.
- 6.2.Одноmotorная тележка.
- 6.3.Встроенные программы.
- 6.4.Двухmotorная тележка.
- 6.5.Датчики.
- 6.6.Среда программирования.
- 6.7.Колесные, гусеничные и шагающие роботы.
- 6.8.Решение простейших задач.
- 6.9.Цикл, Ветвление, параллельные задачи.
- 6.10. Виды соревнований: Кегельринг
- 6.11. Следование по линии
- 6.12. Путешествие по комнате

7. Основы управления роботом

Теория: Эффективные конструкторские и программные решения классических задач. Эффективные методы программирования: регуляторы, события, параллельные задачи, подпрограммы, контейнеры и пр.

Практика: Конструирование, программирование и тестирование моделей.

- 7.1.Релейный регулятор
- 7.2.Пропорциональный регулятор
- 7.3. Защита от застреваний
- 7.4. Траектория с перекрестками
- 7.5. Пересеченная местность
- 7.6. Обход лабиринта
- 7.7. Анализ показаний разнородных датчиков
- 7.8. Синхронное управление двигателями
- 7.9. Робот-барабанщик

8. Удаленное управление

Теория: Управление роботом через bluetooth.

Практика: Программирование моделей.

- 8.1. Передача числовой информации
- 8.2. Кодирование при передаче
- 8.3. Управление моторами через bluetooth
- 8.4. Устойчивая передача данных

9. Игры роботов

Теория: Изучение правил игры в боулинг, футбол, баскетбол, командные игры с использованием инфракрасного мяча и других вспомогательных устройств. Использование удаленного управления. Простейший искусственный интеллект. Проведение состязаний, популяризация новых видов робо-спорта.

Практика: Проведение игр.

- 9.1. «Царь горы»
- 9.2. Управляемый футбол роботов
- 9.3. Футбол с инфракрасным мячом (основы)

10. Состязания роботов

Теория: Подготовка команд для участия в состязаниях роботов различных уровней. Регулярные поездки. Использование микроконтроллеров NXT и RCX.

Практика: Проведение состязаний. Поездки на соревнования роботов различных уровней.

- 10.1. Сумо
- 10.2. Перетягивание каната
- 10.3 Кегельринг

10.4 Следование по линии

10.5 Слалом

10.6 Лабиринт

11. Творческие проекты

Теория: Разработка творческих проектов на свободную тематику. Одиночные и групповые проекты.

Практика: Работа с проектами Правила дорожного движения

11.1 Роботы-помощники человека

11.2 Роботы-артисты

11.3 Свободные темы.

12. Итоговое занятие

Теория: Повторение основ конструирования, программирования. Сдача проектов.

Практика: Тестирование проектов. Регулярные выставки и поездки. Участие в научно-практической конференции и в различных конкурсах- фестивалях.

Учебно-тематический план программы

№	Содержание (разделы, темы)	Количество часов		Описание примерного содержания занятий	Дата проведени я по плану/ факту	Перечень Универсальн ых Учебных Действий (УУД) обучающихся П-предметные МП- метапредметны е : Р- Регулятивные УУД Позн.- Познавательны е УУД К.- Коммуникатив ные УУД Л-личностные
		теоре тичес кие	практическ ие			
Раздел 1. Инструктаж по ТБ -1час					.	
1/1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	-	Правило поведения в кабинете – «Лаборатория робототехники» Знакомство с конструкторами ЛЕГО. ТБ при работе с деталями, компьютером Правила сборки комплектов		П знать правила безопасной работы; основные компоненты конструкторов ЛЕГО;

				конструктора.		
Раздел 2 Введение: информатика, кибернетика, робототехника - 2ч.						
1/2 2/3	Путь от компьютера к роботу	1	1	Рассказ о развитии наук, путь от компьютера к роботу, показ фильма Входной тест. Построение простейшей модели. Элемент соревнования		Позн. УУД. осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов; Л. - критическое отношение к информации и избирательность её, начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с робототехникой.
Раздел 3. Основы конструирования -18 час						
	18	5	13			
1/4 2/5	Названия и принципы крепления деталей. Простейшие механизмы.	1	2	<u>Практика:</u> Построение «фантастического» животного. <u>Теория:</u> Названия и принципы крепления деталей. Изучение простых механизмов: Изучение простых механизмов: рычаг,		П.- Знать конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов; виды

3/6	Хватательный механизм			блок, ворот, наклонная плоскость. Колесо, ось. <u>Практика:</u> Решение практических задач и демонстрация принципов крепления деталей. Построение хватательного механизма (Рычаг). Соревнования хваталок на координацию движения (точность) скорость.		подвижных и неподвижных соединений в конструкторе; <u>Уметь</u> использовать основные алгоритмические конструкции для решения задач; применять полученные знания в практической деятельности;
4/7	Принцип устойчивости конструкций	1	2	<u>Теория:</u> Направления и виды архитектуры. Разбор принципов устойчивости конструкций, понятие: центр тяжести. Показ башенных конструкций – Презентация (фильм). Измерения.. <u>Практика:</u> Конструирование из разных материалов Строительство высокой башни. Общий проект - «Небоскребы»	12.09/ 12.09	МП. Р- Принимать и сохранять учебную задачу; планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
5/8	Строительство высокой башни					формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;
6/9	Конструирование общего проекта - «Небоскребы»					Позн. УУД проводить сравнение, классификацию по заданным критериям; строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
7/10	Виды механической передачи.	1	2	<u>Теория:</u> Виды не моторизированного транспортного средства. Зубчатая передача: прямая, коническая, червячная. Передаточное отношение. Ременная передача, <u>Практика:</u> Конструирование механизмов, передач и подбор и расчет передаточного отношения. Построение не моторизированного транспортного средства Построение разного вида передач	13.09/ 13.09	устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
8/11	Зубчатая и ременная передача. Передаточное отношение					
9/12						
10/13	Повышающая передача.	1	2	Теория: Центр тяжести История волчка (Презентация). Поиск информации по интернету	19.09/ 19.09	
11/14	Волчок			Конструирование волчков.		
12/15	Понижающая передача. «Силовая Крутилка»			Изготовление механизма для запуска волчка. Элемент соревнований Расчет		

				передаточного отношения при понижающей передаче. Область применения.		Л.- восприятия; осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий; развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий
13/16 14/17 15/18	Редуктор. Изучение правил и построение модели для соревнований «Механическое Сумо»	1	2	<u>Теория:</u> Инженерные задачи. Осевой редуктор с заданным передаточным отношением <u>Изучение правил</u> <u>Практика:</u> Построение модели для соревнований «Механическое Сумо» с использованием передаточного отношения и распределением нагрузки.	20.09/ 20.09	
16/19 17/20 18/21	Зачет по конструированию с использованием передаточного отношения	-	3	Подготовка к участию в соревнованиях Тестирование и отладка моделей. Отборочные соревнования	26.09/ 26.09	проблемного и эвристического характера; развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления; воспитание чувства справедливости, ответственности.
Раздел 4. Моторные механизмы - 18 часов						
	18	6	12			
1/22	Стационарные моторные	1			10.10/10.10	П. Знать виды подвижных и

	механизмы			<u>Теория:</u> Виды моторизованного транспортного средства. Механизмы с использованием электромотора и батарейного блока. <u>Практика:</u> Конструирование механизмов и роботов с использованием электромотора и батарейного блока. Зачет - состязания роботов.		неподвижных соединений в конструкторе; конструктивные особенности различных роботов; приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.
2/23 3/24	Одномоторный гонщик		2			
4/25 5/26 6/27	Преодоление горки	1	2			
7/28 8/29 9/30	Робот-тягач	1	2		11.10/11.10	
10/31 11/32 12/33	Сумотори	1	2		17.10/17.10	
13/34 14/35 15/36	Шагающие роботы	1	2		18.10/18.10	
16/37 17/38 18/39	Маятник Капицы	1	2		25.10/25.10	

Раздел 5. Трехмерное моделирование -6 часов

	6	1	5			
1/40 2/41 3/42	Введение в виртуальное конструирование Построение зубчатой передачи	1	2	<u>Теория:</u> Знакомство с трехмерным моделированием. <u>Практика:</u> Моделирование зубчатой передачи	31.10/31.10	Владеть навыками работы построения моделей в среде трехмерного моделирования, Позн.УУД использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
4/43 5/44 6/45	Построение простейших моделей.		3	<u>Практика:</u> Создание трехмерных моделей конструкций из Lego	01.11/01.11	

						ориентировать ся на разнообразие способов решения задач; осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественн ых признаков; проводить сравнение, классификаци ю по заданным критериям;
Раздел 6. Введение в робототехнику- 45 часов						
	45	12	33			
1/ 46	Знакомство с контроллеро м NXT и RCX.	1	-	<u>Теория:</u> Что такое робот. Робототехника и ее законы Знакомство с контроллером NXT и RCX. Встроенные программы. Искусственный интеллект Роботы и эмоции: датчики. Графический интерфейс пользователя. Среда программирования. Стандартные конструкции роботов. Колесные, гусеничные и шагающие роботы. Решение простейших задач. Цикл, Ветвление, параллельные задачи. <u>Практика:</u> Конструирование и программирование моделей.	07.11/07.11	П. -знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программиров ания; П. знать как передавать программы NXT-G; использовать созданные программы; Позн. УУД моделировать, преобразовыва ть объект из чувствен-ной формы в модель, где выделены существенные характеристик и объекта (пространстве
2/47	Встроенные программы.	-	1			
3/ 48	Одномоторн ая тележка.	-	1			
4/ 49	Двухмоторн ая тележка.	-	1		08.11/08.11	
5/50 6/ 51	Датчики.	1	1			
7/ 52-- 9/54 10/55-- 12/57 13/58-- 15/60	Среда программир ования. NXT-G	3	6	14.11/14.11 21.11/21.11 22.11/22.11		
16/61 17/62 18/63	Управление моделью в с помощью программы NXT-G	-	3	Подготовка к участию в городских зимних соревнованиях роботов (футбол управляемых роботов)	05.12/05.12	

19/64-21/66	Среда программирования Robolab 2.9	3	6	<u>Теория:</u> Графический интерфейс пользователя. Среда программирования. <u>Практика:</u> решение инженерных задач, составление программ	12.12/	нно-графическая или знаково-символическая) <u>Знать</u> , как передавать программы NXT; использовать созданные программы; основные алгоритмические конструкции, этапы решения задач с использованием микропроцессора. <u>Владеть</u> навыками работы с роботами; работы в среде ПервоРобот NXT. МП. Р- Принимать и сохранять учебную задачу; планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели; формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели; МП. Р- Принимать и сохранять
22/67-24/69					13.12/	
25/70-27/72					19.12/	
28/73-29/74-30/75	Цикл, Ветвление, параллельные задачи	1	2		20.12/	
31/76-32/77-33/78	Решение простейших задач.	-	3		26.12/	
34/79-35/80-36/81	Колесные, гусеничные и шагающие роботы.	-	3	<u>Теория:</u> _составление программ Изучение правил соревнований <u>Практика:</u> Конструирование и программирование (составление программ) и тестирование моделей для выполнения задач - участия в соревнованиях. Соревнования.	27.12/	
37/82-38/83-39/84	Виды соревнований: Кегельринг	1	2		09.01/	
40/85-41/86-42/87	Следование по линии	1	2		10.01/	
43/88-44/89-45/90	Путешествие по комнате	1	2		16.01/	

						учебную задачу; планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
Раздел 7. Основы управления роботом-21 час						
	21	7	14			
1/91 2/92 3/93	Релейный регулятор	1	2	<u>Теория:</u> Эффективные методы программирования: регуляторы, события, параллельные задачи, подпрограммы, контейнеры и пр. <u>Практика:</u> Конструирование, программирование и тестирование моделей.	17.01/	П.-Знать компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования; - основные алгоритмические конструкции, этапы решения задач с использованием микропроцессора. Уметь конструировать различные модели; использовать созданные программы; Владеть навыками работы с роботами; работы в среде ПервоРобот NXT. Позн. моделировать, преобразовыва
4/94- 5/95 6/96	Пропорциональный регулятор	1	2	<u>Теория:</u> Эффективные методы программирования: регуляторы, события, параллельные задачи, подпрограммы, контейнеры и пр. Анализ показаний разнородных датчиков <u>Практика:</u> Конструирование, программирование и тестирование моделей. Использование разнородных датчиков. Настройка программы «Исследователь»	24.01/	
7/97 8/98 9/99	Защита от застреваний	1	2		30.01/	
10/100 11/101	Траектория с перекрестками	1	1		31.01/	
12/102	Пересеченная местность		1			
13/103 14/104 15/105	Обход лабиринта	1	2		06.02/	
16/106 17/107 18/108	Анализ показаний разнородных	1	2		07.02/	

	датчиков					ть объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая)
19/109 20/110	Робот-барабанщик	1	1		13.02/	
21/111	Синхронное управление двигателями		1			
Раздел 8. Удаленное управление - 9 часов						
	9	3	6			
1/112 2/113 3/114	Передача числовой информации	1	2	<u>Теория:</u> Управление роботом через bluetooth. <u>Практика:</u> Программирование и тестирование моделей.	14.02/	<u>Владеть</u> навыками работы с роботами; работы в среде ПервоРобот NXT. МП. Р- Принимать и сохранять учебную задачу; планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели; Позн. УУД моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристик и объекта (пространственно-графическая или знаково-
4/115 5/116 6/117	Кодирование при передаче	1	2		20.02/	
7/118 8/119	Управление моторами через bluetooth	1	1		21.02/	
9/120	Устойчивая передача данных		1			

						символическая);
Раздел 9. Игры роботов - 9 часов						
	9	3	6			
1/121 2/122 3/123	«Царь горы»	1	2	Теория: Изучение правил игры в боулинг, футбол, баскетбол, командные игры с использованием инфракрасного мяча и других вспомогательных устройств. Использование удаленного управления. Простейший искусственный интеллект. Проведение состязаний, популяризация новых видов робо-спорта. <u>Практика:</u> Проведение игр.	06.03/	<u>Уметь</u> конструировать различные модели; использовать созданные программы; применять полученные знания в практической деятельности; К.- планировать учебное сотрудничество со сверстниками , определять цели, функций участников, способов взаимодействия;
4/124 5/125 6/126	Управляемый футбол роботов	1	2		07.03/	
7/127 8/128 9/129	Футбол с инфракрасным мячом (основы)	1	2		13.03/	
Раздел 10. Состязания роботов - 18 часов						
	18	6	12			
1/130 2/131 3/132	Сумо	1	2	Теория: Изучение правил Подготовка команд для участия в состязаниях роботов различных уровней. Использование микроконтроллеров NXT и RCX. <u>Практика:</u> Проведение внутренних состязаний роботов . Регулярные поездки на	14.03/	П. -Знать основные алгоритмические конструкции, этапы решения задач с использованием микропроцессора.

4/133 5/134 6/135	Перетягивание каната	1	2	соревнования, фестивали, конкурсы роботов различных уровней	20.03/	<u>Уметь</u> конструировать различные модели; использовать созданные программы; применять полученные знания в практической деятельности;
7/136 8/137 9/138	Кегельринг	1	2		27.03/	
10/139 11/140 12/141	Следование по линии	1	2		17.04/	
13/142 14/143 15/144	Слалом	1	2		18.04/	
16/145 17/146 18/147	Лабиринт	1	2		24.04/	

Раздел 11. Творческие проекты -15 часов

	15	3	12			
1/148 2/149 3/150	Роботы-помощники человека	1	2	<u>Теория:</u> Повторение основ конструирования , программирования. Разработка творческих проектов на предложенную тему и на свободную тематику. Одиночные и групповые проекты. Требования к проектам и их защите. <u>Практика:</u> Работа с проектами Тестирование проектов. Сдача проектов Подготовка к выставкам	25.04/	Р.- планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками , определять цели, функций участников, способов взаимодействия; осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации; Л.- восприятия; осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий; развитие внимательност
4/151 5/152 6/153	Роботы-артисты	1	2		15.05/	
7/154-9/156	Свободные темы.	1	5		16.05/	
10/157-12/159					22.05/	
13/160 15/162	Подготовка к представлению творческих проектов	-	3		23.05/	

						и, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека; развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
Раздел 12. Итоговые занятия (Зачеты - выездные занятия) - 42 часа						
	42	-	42			
		<u>Практика</u> Регулярные выставки и поездки на соревнования. Участие в научно-практической конференции и в конкурсах, фестивалях, олимпиадах, состязаниях роботов различных уровней. Мастер-классы.				
1/163-6/168	Зачет: выездное занятие Международный фестиваль «РОБОФИНИСТ»	-	6	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		П.- Уметь использовать созданные программы; применять полученные знания в практической деятельности; владеть: - навыками работы с роботами; работы в среде ПервоРобот NXT. Позн. К.- аргументировать свою точку зрения на
7/169-12/174	Выездные занятия	-	6	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
13/175-15/177	Зачет-выездное занятие	-	3	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
16/178-18/180	Выездное занятие – Конкурс проектов	-	3	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
19/181-	Зачет - Выездное	-	3	Участие в состязаниях роботов и творческой		

21/183	занятие			категории		<p>выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов; выслушивать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; разрешать конфликты – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация; управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий; уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации владеть монологическим и диалогическим формами речи.</p>
	Зачет-Выездное занятие			Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
22/184-24/186	Отчетное мероприятие за полугодие на базе ОУ гимназии-организатора	-	3	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
25/187-27/189	Зачет - выездные занятия	-	3	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
28/190-30/192	Зачет - выездные занятия	-	3	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
31/193-36/198	Выездные занятия – мастер-классы		6	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		
37/199-42/204	Зачет выездные занятия	-	6	Участие в состязаниях роботов и творческой категории		

--	--	--	--	--	--	--

Методика проведения итоговых занятий

Для закрепления изученного материала, мотивации дальнейшего обучения и выявления наиболее способных учеников регулярно проводятся состязания роботов. Учащимся предоставляется возможность принять участие в состязаниях самых разных уровней (внутренних и выездных). Состязания проводятся по следующему регламенту. Заранее публикуются правила, материал которых соответствует пройденным темам на занятиях. На нескольких занятиях с учащимися проводится подготовка к состязаниям, обсуждения и тренировки. Как правило, в состязаниях участвуют команды по 2 человека. В день состязаний каждой команде предоставляется конструктор и необходимые дополнительные детали, из которых за определенный промежуток времени необходимо собрать робота, запрограммировать его на компьютере и отладить на специальном поле. Для некоторых видов состязаний роботы собираются заранее. Готовые роботы сдаются судьям на осмотр, затем по очереди запускаются на полях, и по очкам, набранным в нескольких попытках, определяются победители.

Формы подведения итогов. Контрольные испытания

- В течение курса предполагаются регулярные зачеты, на которых решение поставленной заранее известной задачи принимается в свободной форме (не обязательно предложенной преподавателем). При этом тематические состязания роботов также являются методом проверки, и успешное участие в них освобождает от соответствующего зачета.
- По окончании курса учащиеся защищают творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.
- По окончании каждого года проводится переводной зачет, а в начале следующего для вновь поступающих входной тест.
- Кроме того, полученные знания и навыки проверяются на открытых конференциях, конкурсах и состязаниях, куда направляются наиболее успешные ученики. Основные из таких конференций – школьная Малая и Большая научно-практическая конференция, которая проводится в апреле уже много лет, где учащиеся делают доклады и представляют свои творческие проекты, открытая районная конференция науки и техники, городские и Всероссийские конкурсы и фестивали и выставки.
- Для робототехников всех возрастов и уровней подготовки возможно участие в международных состязаниях роботов, первый этап которых ежегодно проводится в Санкт-Петербурге, второй в Москве, третий – в одной из стран Азии.
- Балтийский научно-инженерный конкурс проводится зимой и собирает разработки учащихся в самых разных областях науки и техники. Это конкурс доступен для ребят, серьезно занимающихся робототехникой.

Ведется организация собственных выставок, мастер-классов и открытых состязаний роботов (например, командный футбол роботов и т.п.) с привлечением участников из других учебных заведений.

Способы определения результативности

Изучения программы внеурочной деятельности определяется на основе участия ребенка в конкурсных мероприятиях или выполнения им некоторых работ. (Минимальное обязательное количество таких сертификационных испытаний не должно быть больше четырех за учебный год).

План мероприятий

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методическое обеспечение программы внеурочной деятельности

Перечень методического обеспечения:

Печатные пособия:

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ:

1. Копосов Д.Г., Первый шаг в робототехнику: практикум для 5-6 классов
2. Копосов Д.Г., Первый шаг в робототехнику: рабочая тетрадь для 5-6 классов / Д.Г.Копосов – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 – 87 с.
3. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. С-Пб, «Наука», 2011г.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ педагога:

1. Руководство пользователя ПервоРобот NXT Lego mindstorms education.
2. Копосов Д.Г., Первый шаг в робототехнику: практикум для 5-6 классов
3. Копосов –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 – 286 с.
4. Копосов Д.Г., Первый шаг в робототехнику: рабочая тетрадь для 5-6 классов / Д.Г.Копосов – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 – 87 с.
5. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. С-Пб, «Наука», 2011г.

Видео-, аудиоматериалы:

1. Руководство пользователя ПервоРобот NXT Lego mindstorms education
2. Компакт-диски: “Индустрия развлечения”.
3. Интерактивный практикум ROBOLAB.
4. Перворобот NXT. Введение в робототехнику. Книга проектов. CD –диск. LEGO, Carnegie Mellon Robotics Academy, 2007

Цифровые ресурсы:

1. Сайт разработчиков конструктора ПервоРобот NXT Lego mindstorms education [Электронный ресурс]. Режим доступа:
2. <http://www.mindstorms.su>
- <http://www.gruppa-prolif.ru/content/view/23/44/>
- <http://robotics.ru/>
- <http://moodle.uni-altai.ru/mod/forum/discuss.php?d=17>
- <http://ar.rise-tech.com/Home/Introduction>
- http://www.prorobot.ru/lego/robototehnika_v_shkole_6-8_klass.php
- <http://www.prorobot.ru/lego.php>
- <http://robotor.ru>

Материально-техническое обеспечение.

В школе имеется кабинет робототехники.

Оборудование:

Для реализации программы в кабинете должно иметься следующее оборудование:

1. Набор для изучения робототехники LEGO Mindstorms – базовых и резервных- 4 шт.;
2. Персональный компьютер с установленной программой– 12 шт.;
3. Мультимедийный проектор -1 шт.;
4. Интерактивная доска;

5. Презентация (ЦОР «Основы робототехники»)
6. Технологические карты;
7. Лазерный принтер – 1 шт.;
8. Поля для соревнований роботов;