

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ШКОЛА №1 Р.П. КУЗОВАТОВО
КУЗОВАТОВСКОГО РАЙОНА УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического совета
директора по ВР
Протокол № 1 от 30.08.2023
Ходжабекянц Н.Н.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель
_____ р.п.Кузоватово

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СШ №1
_____ Мартьянова О.Н.
Приказ № 122 от 30.08.2023

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«LEGO-конструирование»**

Срок реализации программы – 144 часа (2 года обучения)

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Уровень освоения: стартовый/базовый

Автор-разработчик:
Лукичева Елена Ивановна,
педагог дополнительного образования

р.п. Кузоватово, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «LEGO-конструирование» разработана в соответствии с правовыми и нормативными документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

«Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

Адаптированные программы:

Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09

Локальные акты:

Устав МБОУ СШ №1 р.п. Кузоватово

Положение о реализации дополнительных общеразвивающих программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней школы № 1 р.п. Кузоватово Кузоватовского района Ульяновской области

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней школы № 1 р.п. Кузоватово Кузоватовского района Ульяновской области

Положение о порядке оформления возникновения, приостановления и прекращения отношений между муниципальным бюджетным общеобразовательным учреждением средней школой № 1 р.п. Кузоватово Кузоватовского района Ульяновской области и обучающимися и (или) родителями (законными представителями) несовершеннолетних обучающихся

Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам в муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении средней школе № 1 р.п. Кузоватово Кузоватовского района Ульяновской области

Положение об организации текущего, промежуточного, итогового контроля прохождения дополнительных общеразвивающих программ обучающимися муниципального бюджетного

общеобразовательного учреждения средней школы № 1 р.п. Кузоватово Кузоватовского района Ульяновской области

Порядок приема, перевода, отчисления и восстановления обучающихся муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней школы № 1 р.п. Кузоватово Кузоватовского района Ульяновской области

Воспитательный потенциал. Рабочая программа воспитания МБОУ СШ № 1 р.п. Кузоватово включает в себя модуль «Профориентация». Все мероприятия, направленные на раннюю профориентацию школьников, в 2023-2024 учебном году будут проходить на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» и с использованием оборудования «Точки роста».

Модуль включает в себя цикл профориентационных часов, направленных на осознанное планирование профессионального будущего, индивидуальные консультации с психологом и социальным педагогом, экскурсии обучающихся на предприятия с целью формирования представлений о существующих профессиях и условиях работы, участие в днях открытых дверей в учебных заведениях, занятия объединений дополнительного образования на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», в том числе и по программе «LEGO-конструирование».

Программа «LEGO-конструирование» имеет техническую направленность. Программа нацелена на развитие и поддержку детей, проявивших интерес и определенные способности к техническому творчеству. Знания и навыки приобретаемые в ходе реализации программы, могут стать основой для ранней профориентации.

Выдержки из плана воспитательной работы на 2023-2024 учебный год.

Модуль «Профориентация»			
Мероприятие	Клас с	Дата проведения	Ответственные
Участие в Всероссийском проекте «Билет в будущее»	6-9	В течение учебного года (по общероссийскому плану)	Заместитель директора по ВР, классные руководители
Участие в профориентационных конкурсах, акциях и проектах различного уровня, в том числе в рамках реализации программы «LEGO-конструирование», «3D-моделирование», «Школа безопасности»	5-9	В течение учебного года	Заместитель директора по ВР, педагоги ДО
Цикл всероссийских открытых уроков профессиональной навигации для обучающихся 5-9 классов и проект «Шоу профессий» для 5-9 классов в интерактивном формате на портале	5-9	В течение учебного года (по общероссийскому плану)	Заместитель директора по ВР, социальный педагог, педагог-организатор

«Проектория»			
Участие в Всероссийских онлайн-уроках по финансовой грамотности	5-9	В течение учебного года (по общероссийскому плану)	Заместитель директора по ВР, социальный педагог, педагог-организатор
Проведение обзорных и тематических профориентационных экскурсий с целью ознакомления с работой предприятий, условиями труда и технологическим процессом	5-9	В течение учебного года	Заместитель директора по ВР, социальный педагог, педагог-организатор
Проведение тематических классных часов профориентационной направленности	5-9	В течение учебного года	Заместитель директора по ВР, социальный педагог, педагог-организатор
Вовлечение обучающихся в общественно-полезную деятельность в соответствии с познавательными и профессиональными интересами (конкурсы, выставки, фестивали)	5-9	В течение учебного года (см. «Основные школьные дела»)	Заместитель директора по ВР, социальный педагог, педагог-организатор
Встречи с представителями образовательных организаций в рамках муниципальных родительских собраний	9	По запросу	Заместитель директора по УВР, ВР, социальный педагог
Экскурсии, профпробы на базе ОГБПОУ «КТТ» — Кузоватовский технологический техникум»	6-9	По запросу	Заместитель директора по ВР, социальный педагог, педагог-организатор
Профтестирования (проводятся школьным психологом)	5-9	В течение учебного года	Заместитель директора по ВР, педагог-психолог
Трудоустройство несовершеннолетних	7-9	2024 год, июнь-август	Заместитель директора по ВР,

в летний период			социальный педагог
Мониторинг поступления выпускников (план/факт)	9	2023 год, сентябрь-октябрь, 2024 год, июль-август	Заместитель директора по ВР, социальный педагог, классные руководители

Актуальность программы. Данная дополнительная программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и согласно Концепции развития дополнительного образования способствует удовлетворению индивидуальных потребностей учащихся в занятиях научно-техническим творчеством.

Развитие робототехники и автоматизированных систем изменило личную и деловую сферы жизни современного человека. Сегодня промышленные, обслуживающие и домашние роботы широко используются в различных сферах жизнедеятельности человека: активно применяются 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.

Интенсивное внедрение искусственных помощников в нашу повседневную жизнь требует, чтобы современные учащиеся как будущие специалисты в области техники и технологии обладали современными знаниями в сфере технического конструирования, управления роботами, что позволит быстро развивать новые, умные, безопасные и более совершенные автоматизированные и роботизированные системы.

В последнее десятилетие значительно увеличился интерес к образовательной робототехнике как предметной области, способствующей популяризации научно-технического творчества и повышению престижа инженерных профессий, развитию у учащихся навыков практического решения актуальных инженерно-технических задач и работы с техникой.

«LEGO-конструирование»- это новое междисциплинарное направление обучения учащихся, интегрирующее знания о физике, мехатронике, технологии, математике, кибернетике и ИКТ, позволяющее вовлечь в процесс инновационного научно-технического творчества учащихся разного возраста.

Реализация программы предусматривает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории.

Новизна программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа основана на идее сохранения и развития в ребенке «смелости изобретения нового», когда учащиеся не боятся делать смелые предположения, стремятся выдвигать самые невероятные технические идеи. Технология организации образовательного процесса строится на принципах стимулирования изобретательской активности, которые были провозглашены выдающимися русскими конструкторами и изобретателями, такими как Сергей Павлович Королёв: «Ракета под водой — это абсурд. Но именно поэтому я возьмусь сделать это».

Робототехника, объединяя междисциплинарные занятия, *интегрирующие в себе науку, технологию, инженерное дело, математику (ScienceTechnologyEngineeringMathematics = STEM)*, обеспечивает формирование целостной системы представлений учащихся о технике и современной технологии. Во многих ведущих странах есть национальные программы по развитию именно STEMобразования.

Образовательная робототехника знакомит учащихся с технологиями 21 века, способствует выявлению и развитию инженерно-технических способностей, формированию

познавательных, регулятивных, коммуникативных универсальных действий, развитию личностных качеств (морально-волевых и нравственно-этических), навыков продуктивного взаимодействия, раскрывает их творческий потенциал. Учащиеся приобретают опыт самостоятельной творческой деятельности, когда на занятиях по робототехнике создают или изобретают различные технические модели. Такую стратегию обучения помогает реализовать образовательная среда Lego.

Реализация ФГОС предполагает освоение основ конструкторской и проектно-исследовательской деятельности, образовательные программы по робототехнике полностью удовлетворяют требованиям к результатам образования.

Отличительные особенности программы. Отличительная особенность данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в том, что она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ и с учетом задач, сформулированных Федеральными государственными образовательными стандартами нового поколения.

Программа ориентирована на удовлетворение потребностей детей и подростков в самореализации в сфере техники и технологии, способствует выявлению и развитию технических способностей учащихся, формированию представлений о специфике профессиональной деятельности инженеров и высококвалифицированных рабочих. В процессе освоения данной Программы, учащиеся учатся решать задачи с помощью автоматов, которые они сами могут спроектировать, обосновать свое решение творческой задачи и воплотить его в реальной модели, т. е. непосредственно сконструировать и запрограммировать.

Изучая простые механизмы, учащиеся учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают элементарное конструкторское мышление, фантазию, изучают принципы работы многих механизмов.

Организация образовательного процесса предполагает использование компьютеров и специальных интерфейсных блоков совместно с конструкторами. Важно отметить, 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.

Конструктор LEGO Mindstorms EV3 позволяет учащимся:

- совместно обучаться в рамках одной группы;
- распределять обязанности в своей команде;
- проявлять повышенное внимание культуре и этике общения;
- проявлять творческий подход к решению поставленной задачи;
- создавать модели реальных объектов и процессов;
- видеть реальный результат своей работы.

Итогом обучения предполагается выполнение проектного задания, реализуемого с помощью изучаемых технологий.

Навыки работы с программными продуктами, полученные при выполнении практических заданий являются универсальными и легко переносятся на выполнение самых разнообразных работ по любому предмету. Умение находить необходимую информацию позволяет детям самостоятельно продолжать знакомство с ресурсами и использовать их при выполнении работ более сложного уровня за рамками данной программы.

Педагогическая целесообразность программы. Структурно-содержательная модель Программы строится на принципах системно-деятельностного подхода, где «в основу процесса должна быть положена личная деятельность ученика» (Л.С. Выготский), обеспечивая тем самым оптимальные условия для творческой самореализации учащихся в техническом творчестве.

Занятия опираются на естественный интерес к разработке и постройке различных механизмов. Одновременно занятия Lego как нельзя лучше подходят для изучения основ алгоритмизации и программирования.

Работа с образовательными конструкторами Lego позволяет учащимся в форме познавательной игры открывать новое, генерировать авторские идеи и развивать необходимые в дальнейшей жизни навыки практической деятельности. При построении модели затрагивается множество проблем из разных проблем современного общества - от экологии до медицины, что позволяет решать воспитательные задачи, связанные с развитием личности ребёнка как гражданина и патриота своей Родины.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества.

Адресат программы, особенности приема.

Программа «LEGO-конструирование» разработана для детей 10-15 лет. Наполняемость групп – 10-12 человек. Зачисление детей в группы производится по возрастным характеристикам.

Дети 10-15 лет находятся в переходном возрасте – от младшего возраста к подростковому. Возраст связан с постепенным обретением чувства взрослости. В это время характерны усиление **независимости** детей от взрослых, **негативизм** – стремление противостоять, не поддаваться любым влияниям, предложениям, суждениям, чувствам взрослых.

Как и любой другой, подростковый возраст “начинается” с изменения социальной ситуации развития.

Специфика социальной ситуации развития заключается в том, что подросток находится в положении (состоянии) между взрослым и ребенком – при сильном желании стать взрослым, что определяет многие особенности его поведения, подросток стремится отстоять свою независимость, приобрести право голоса. Избавление от опеки взрослых является универсальной целью отрочества. Но избавление это проходит не путем разрыва отношений, отделения, что, вероятно, тоже имеет место (в особых случаях), а путем возникновения нового качества отношений. Это не столько путь от зависимости к автономии, сколько движение к все более дифференцированным отношениям с другими.

Все то, к чему подросток привык с детства, – семья, школа, сверстники, – подвергается оценке и переоценке, обретает новое значение и смысл.

“Вызов взрослым – не столько посягательство на взрослые стандарты, сколько попытка установить границы, которые способствуют их самоопределению” (Ч. Шелтон).

В таких условиях подросткам необходимы те качества, отсутствием которых они и характеризуются.

Подростковый возраст разделяется на младший подростковый и старший подростковый кризисом 13 лет. Хотя, как по сути, так и по характеру происходящих в этом возрасте перемен, подростковый возраст в целом является кризисным.

Для этого существуют как внешние, так и внутренние (биологические и психологические) предпосылки.

К внешним относятся:

1. Изменение характера учебной деятельности:

а) многопредметность;

б) содержание учебного материала представляет собой теоретические основы наук;

в) предлагаемые к усвоению абстракции вызывают качественно новое познавательное отношение к знаниям.

2. Отсутствие единства требований (с 1-го по 4-й класс был один учитель начальных классов, а сейчас – несколько преподавателей-предметников): сколько преподавателей, столько различных оценок окружающей действительности, а также поведения ребенка, его деятельности, взглядов, отношений, качеств личности. Отсюда – необходимость формирования собственной позиции, эмансипации от непосредственного влияния взрослых.

3. Приобщение к общественно-полезному труду приводит к появлению у подростка переживания себя как участника общественно-трудовой деятельности.

4. Появление новых требований со стороны взрослых – реальной помощи по хозяйству, возложение ответственности.

Все это приводит к тому, что повышаются утомляемость, возбудимость, раздражительность, негативизм, драчливость подростков в 8–11 раз. **При этом следует знать, что:**

1) Ни одно из этих негативных проявлений, нередко отмечаемых в поведении детей, к числу специфически возрастных особенностей младшего подростка не относится.

2) Эти явления представляют собою лишь производную неудовлетворенной потребности в достойном положении в группе сверстников (классе и т.д.) и в семье, а также в щадящем режиме труда и отдыха.

3) Младшим подросткам присуща повышенная утомляемость.

Немотивированные выходки и аффективные вспышки не отмечаются у младших подростков в бодром состоянии; но в состоянии утомления они чаще обращаются к уродливым явлениям как средству самоутверждения.

В целях профилактики утомления необходимо осуществлять контроль за соблюдением младшими подростками возрастной нормы сна и режима учебной работы. Вредно в 10–15 лет просиживать многие часы за приготовлением домашних заданий, на классных (без движений) занятиях в системе дополнительного образования. В идеале младший подросток должен, по крайней мере, в течение нескольких часов в день поиграть со сверстниками на свежем воздухе.

Уровни сложности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «LEGO-конструирование» имеет базовый уровень сложности. Она предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Объем и сроки реализации образовательной программы

Программа учитывает психофизические и возрастные особенности учащихся:

№	Год обучения	Продолжительность занятий (ак. час)	Периодичность занятий	Часов по программе в год	Всего часов по программе
1	1 год –стартовый уровень	2	1	72	144
2	2 год - базовый уровень	2	1	72	

Особенности организации образовательного процесса

Программа «LEGO-конструирование» разработана для детей 10-15 лет.

Условием отбора детей в объединение является желание заниматься деятельностью, связанной с робототехникой и конструированием.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям.

Режим занятий, форма занятий

Форма обучения - очная.

Организация занятий по программе осуществляется следующим образом: занятия проводятся 1 раз в неделю, продолжительностью 2 академических часа.

Занятия проводятся из расчета 1 академический час - 45 минут. При проведении занятий строго соблюдаются санитарно-гигиенические нормы, время выполнения заданий на компьютере, проводятся физкультминутки и динамические паузы.

Формы организации деятельности детей на занятии:

- индивидуальная;
- групповая.

Формы проведения занятий: практическое занятие, эксперимент, защита проектов, игровая программа, конкурс, мастер-класс, «мозговой штурм» и т.д.

Важнейшее требование к занятиям по робототехнике - дифференцированный подход к учащимся с учетом их здоровья, творческих и умственных способностей, психологических качеств и трудовых навыков. Занятие проводится по двум направлениям: механическая работа (создание робота, испытание его на трассе) и интеллектуальная работа (написание программы на компьютере, доводка ее до рабочего состояния).

Когда рассматриваются темы по истории техники, свойствам различных материалов, работе с инструментами и станками - используется фронтальная (групповая) форма организации работы. Большое внимание уделяется новейшим разработкам, видеоматериалам их испытаний и особенностям конструкции.

При организации учебного процесса учитываются условия жизни, интересы, увлечения ребенка, его интеллектуальные и материальные возможности. Для реализации поставленных задач используются следующие методы:

1. Словесные - беседа, объяснение, рассказ.
2. Исследовательские - данные методы предполагают постановку и решение проблемных ситуаций, в этих случаях новые знания и умения открываются учащимся непосредственно в ходе решения практических задач.
3. Наглядные - (демонстрационные пособия, макеты) - показывается большое количество иллюстрированной литературы, фото-, видеоматериалов, образцов изделий, используются технические средства обучения.
4. Практические - практическая работа.
5. Инновационные - использование компьютерных программ расчета и проектирования роботов, совершенствование процесса работы (использования новых материалов и технологий), отработка навыков программирования с использованием различных языков и сред программирования.
6. Проектная деятельность по разработке рационализаторских предложений, изобретений. Организация поэтапной работы от идеи до готовой модели или

систематизированного результата.

Использование здоровьесберегающих технологий в реализации программы

Виды здоровьесберегающих педагогических технологий	Условия Проведения	Особенности методики проведения	Ответственный
Технологии сохранения и стимулирования здоровья			
Динамические паузы	Во время занятий, 2-5 мин., по мере утомляемости учащихся.	Рекомендуется для всех учащихся в качестве профилактики утомления. Могут включать в себя элементы гимнастики для глаз, дыхательной гимнастики и других.	Педагог
Гимнастика для глаз	По 1-2 мин. Во время работы за компьютером в зависимости от интенсивности зрительной нагрузки.	Рекомендуется использовать наглядный материал, показ педагога.	Педагог

1.2 Цель и задачи программы

Основная цель программы: формирование и развитие творческих, познавательных, когнитивных способностей учащихся, через изучение основ алгоритмизации и программирования с использованием конструкторов LegoMindstormsEV3 и среды программирования Scratch.

Задачи программы:

Образовательные:

- ознакомить с правилами безопасной работы с инструментами необходимыми при конструировании робототехнических средств, компьютерной техникой;
- дать знания об истории развития отечественной и мировой робототехники;
- обучить владению технической терминологией, технической грамотности;
- дать первоначальные знания по устройству робототехнических устройств;
- научить основным приемам сборки и программирования робототехнических средств;
- формировать общенаучные и технологические навыки конструирования и проектирования.

Развивающие:

- развивать инженерное мышление, навыки конструирования, программирования;
- продолжить развитие мелкой моторики, внимательности, аккуратности, изобретательности;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение;
- развивать и поддерживать желание участвовать в соревнованиях, конкурсах и проектах с целью мотивации к обучению и закреплению изученного материала.

Воспитательные:

- формировать стремление к получению качественного законченного результата;
- содействовать профессиональной ориентации и самоопределению учеников;

способствовать формированию культуры коллективной проектной деятельности.

**1.3. Содержание дополнительной общеразвивающей программы «LEGO-конструирование»
Учебно-тематический план 1-го года обучения**

№п/п	Тема занятий	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Основы работы с EV3. Техника безопасности	2	2	-	Блиц-опрос
2	Что такое робот?	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3	Конструктор Lego Mindstorms EV3	17	7,5	9,5	
3.1	Знакомство с деталями конструктора	3	1	2	Блиц-опрос
3.2	Базовая модель. Взаимное расположение контроллера и моторов.	4	2	2	Анализ лабораторной работы. Устный опрос
3.3	Программный блок «Экран»	2	1	1	Анализ самостоятельной работы
3.4	Программный блок «Звук»	2	1	1	Анализ самостоятельной работы
3.5	Программа Lego Digital Designer	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.6	Программирование кнопок управления модулем	2	1	1	Анализ практической работы
3.7	Самостоятельная работа «Гоночная трасса»	2	0,5	1,5	Анализ самостоятельной работы
4	Датчики Lego Mindstorms EV3	35	10	25	
4.1	Датчик касания	4	1	3	Педагогическое наблюдение
4.2	Датчик цвета. Режимы «Яркость отраженного цвета» и «Яркость внешнего освещения»	4	1	3	Опрос. Защита мини-проекта
4.3	Ультразвуковой датчик. Робот-радар	4	1	3	Анализ практических работ
4.4	Инфракрасный датчик. Удаленное управление. ИК-маяк.	4	1	3	Анализ практических работ
4.5	Гироскопический датчик. Самобалансирующийся робот	4	1	3	Анализ самостоятельной работы
4.6	Средний сервомотор. Охотник за банками	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Защита минипроекта

4.7	Контрольная работа «Датчики EV3»	2	1	1	Анализ контрольной работы
4.8	Поиск информации о LEGO-соревнованиях	2	1	1	Анализ выполнения практической работы
4.9	Подготовка к выставке-конкурсу проектных работ.	7	2	5	Анализ проектных работ
5	Среда программирования Scratch	16	5	11	
5.1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта	1	1		Педагогическое наблюдение
5.2	Спрайты меняют костюмы	3	1	2	Анализ выполнения практической работы
5.3	Управление спрайтами	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
5.4	Понятие цикла. Команда «Повторить»	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
5.6	Создание проектов. «Компьютерная игра»	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
	Итого:	72	25,5	46,5	

Содержание программы 1-го года обучения

Тема 1. Вводное занятие. ТБ при работе с электрооборудованием

Теория: Робототехника в мировом сообществе и в России. Показ видео роликов о роботах и роботостроении. Правила техники.

Тема 2. Что такое робот?

Теория: Что такое робот? Использование роботов в повседневной жизни. Робототехника как наука. Кибернетика.

Практика: Создание компьютерного рисунка «Робот будущего».

Тема 3. Конструктор LegoMindstormsEV3

3.1 Знакомство с деталями конструктора

Теория: История развития конструкторов «LEGO». Конструктор LegoMindstormsEV3: название деталей, их назначение, расположение в поддоне. Практика: Мастер-класс «Genbot». Интерфейс контроллера EV3 (выбор программы).

3.2 Базовая модель. Взаимное расположение контроллера и моторов.

Теория: Базовая модель. Ее возможные конфигурации. Взаимное расположение контроллера и моторов. Аналогии в повседневной жизни.

Практика: Сборка базовой модели на скорость. Программа «Вперед-назад» Лабораторная работа «Сани».

3.3 Программный блок «Экран»

Теория: Вывод информации на экран контроллера. Виды графической информации. Блок «Экран», его режимы и параметры.

Практика: Самостоятельная работа «Блок «Экран».

3.4 Программный блок «Звук»

Теория: Вывод аудиофайла через динамик контроллера. Коллекция «Звуковые файлы LEGO». Блок «Звук», его режимы и параметры.

Практика: Самостоятельная работа «Блок «Звук».

3.5 Программа Lego Digital Designer

Теория: Программа LegoDigitalDesigner: интерфейс, возможности, недостатки.

Практика: Создание модели робота в программе LegoDigitalDesigner. Робот-пятиминутка.

3.6 Программирование кнопок управления модулем

Теория: Кнопки управления модулем. Блок «Переключатель», его режимы и параметры.

Практика: Практическая работа «Кнопочное управление».

3.7 Самостоятельная работа «Гоночная трасса»

Теория: Повторение изученных блоков.

Практика: Самостоятельная работа «Гоночная трасса».

Тема 4. Датчики LegoMindstormsEV3

4.1 Датчик касания. Задание «Пульт ДУ»

Теория: Датчик касания. Его аналоги в повседневной жизни. Принцип действия. Три состояния датчика. Вывод аудиофайла через динамик контроллера. Коллекция «Звуковые файлы LEGO». Блок «Звук», его режимы и параметры.

Практика: Запуск движения по нажатию кнопки. Остановка, после столкновения с препятствием. Задача «Квадрат».

4.2 Датчик цвета. Режимы «Яркость отраженного цвета» и «Яркость внешнего освещения»

Теория: Понятие цвета и света, отражение света. Датчик цвета: режимы, характеристики работы. Блок «Переключатель». Использование датчиков внешнего освещения в нашей жизни.

Практика: Творческая работа «Анализатор цвета» Задачи «Остановка перед черной линией» и «Светоускоряемый робот».

4.3 Ультразвуковой датчик. Робот-радар

Теория: Звук и его характеристики. Ультразвук и инфразвук. Назначение ультразвукового датчика, режимы и параметры работы.

Практика: Практические работы «Остановка перед препятствием», «Удержание дистанции», «Робот-полицейский».

4.4 Инфракрасный датчик. Удаленное управление. ИК-маяк.

Теория: Инфракрасное и ультрафиолетовое излучение, использование в нашей жизни. Инфракрасный датчик: режимы, характеристики работы. Практика: Практические работы «Поворот перед препятствием», «Удаленное управление через ИК-маяк», «Поиск и следование за маяком».

4.5 Гироскопический датчик. Самобалансирующийся робот

Теория: Гироскоп: от юлы до автопилота. Гироскутеры и квадрокоптеры. Назначение гироскопического датчика, режимы и параметры работы. Практика: Самостоятельная работа «Квадрат и треугольник», практическая работа «Балансир»

4.6 Средний сервомотор. Охотник за банками

Теория: Средний сервомотор EV3: отличия, характеристики. Захваты и манипуляторы. Коллекция «Звуковые файлы LEGO». Блок «Звук», его режимы и параметры.

Практика: Мини-проект «Охотник за банками», практическая работа мотоцикл «Мотоцикл».

4.7 Контрольная работа «Датчики EV3»

Теория: Средний сервомотор EV3: отличия, характеристики. Захваты и манипуляторы. Коллекция «Звуковые файлы LEGO». Блок «Звук», его режимы и параметры.

Практика: Мини-проект «Охотник за банками», практическая работа мотоцикл «Мотоцикл».

4.8 Поиск информации о LEGO-соревнованиях

Теория: Соревновательные дисциплины по робототехнике. Интернет - ресурсы по робототехнике.

Практика: Создание презентации по соревновательным дисциплинам для мобильных роботов.

4.9 Тема 19. Подготовка к выставке-конкурсу проектных работ.

Теория: Проект: условия работы, защита проекта.

Практика: Создание проектных роботов. Защита личных и командных работ.

Тема 5. Среда программирования Scratch

5.1 Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.

Теория. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Пользуемся помощью Интернета.

Практика. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернет.

5.2 Спрайты меняют костюмы

Теория. Смена костюма. Анимация. Соблюдение условий. Сенсоры. Блок «Если». Управляемый стрелками спрайт.

Практика. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка». Создание мультипликационного сюжета с Кот и птичка» (продолжение). Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».

5.3 Управление спрайтами.

Теория. Управление спрайтами: команды «Идти», «Повернуться на угол», «Опустить перо», «Поднять перо», «Очистить».

Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде 8сгаШ. Определение координат спрайта. Команда «Идти в точку с заданными координатами». Практика. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда «Плыть в точку с заданными координатами». Режим презентации.

5.4 Понятие цикла. Команда «Повторить»

Теория. Понятие цикла. Команда «Повторить». Рисование узоров и орнаментов.

Конструкция «Всегда». Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали».

Команда «Если край, оттолкнуться». Ориентация по компасу. Управление курсором движения.

Команда «Повернуть в направлении».

Практика. Проект «Полет самолета»

5.5 Создание проектов. «Компьютерная игра».

Теория. Повторение изученных операторов.

Практика. Создание творческих проектов.

Учебно-тематический план 2-го года обучения

№п/п	Тема занятий	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. ТБ при работе с конструктором и компьютерной техникой	2	2	-	Блиц-опрос
2.	Конструирование и программирование с LegoMindstorms EV3	29	11	18	
2.1	Простейшие механизмы	6	3	3	Анализ практической работы
2.2	Управление мобильным роботом	3	1	2	Анализ практической работы
2.3	Удаленное управление	2	1	1	Анализ самостоятельной работы
2.4	Робот-исследователь	4	2	2	Анализ проектных работ
2.5	Соревновательная дисциплина «Кегельринг»	4	1	3	Анализ результатов соревнований
2.6	Соревновательная дисциплина «Траектория»	4	1	3	Анализ результатов соревнований
2.7	Соревновательная дисциплина «Сумо»	6	2	4	Анализ результатов соревнований
3.	Роботы-животные	10	2	8	Педагогическое наблюдение
4.	Транспортные роботы	12	2	10	Педагогическое наблюдение
5	Подготовка к выставке-конкурсу проектных работ.	6	2	4	Анализ проектных работ
6.	Визуальное программирование в Кодах.	13	6	7	
6.1	Последовательность. Лабиринт. Художник.	2	1	1	Анализ выполнения практической работы
6.2	Циклы. Лабиринт. Художник.	3	1	2	Анализ выполнения практической работы
6.3	Пчела. Циклы.	2	1	1	Анализ опросов
6.4	Отладка программы.	2	1	1	Анализ выполнения практической работы

6.5	Условные операторы.	2	1	1	Анализ выполнения практической работы
6.6	Лаборатория игр.	2	1	1	Анализ проектной деятельности
	Итого:	72	25	47	

Содержание программы 2-го года обучения

Тема 1. Вводное занятие. ТБ при работе с конструктором и компьютерной техникой

Теория: Роботы: новости высоких технологий. Правила техники безопасности.

Тема 2. Конструирование и программирование с LegoMindstorms EV3

2.1 Простейшие механизмы

Понятие и разновидности простых механизмов. Рычаг, шкив, маховик. Понятие и виды передачи. Изменение направления вращения. Угловая скорость и тяговая сила. Червячная, ременная, цепная передача.

Практика: Модели «Волчок», «Артиллерийская пушка», «Велосипед», «Захват».

2.2 Управление мобильным роботом

Теория: Линейная программа. Ветвление. Бесконечное повторение. Цикл с заданным числом повторений. Цикл с условием по времени и показаниям датчиков. Вывод данных на экран. Управление двигателем с помощью датчиков и другого двигателя с использованием механической передачи. Манипулятор. Поиск выхода из лабиринта. Обход по правилу правой (левой) руки.

Практика: Практическая работа «Робот-барабанщик (с пропорциональным регулятором)». Задача «Лабиринт».

2.3 Удаленное управление

Теория: Виды беспроводной связи. Wi-Fi, Bluetooth. Включение/выключение, установка соединения, закрытие соединения с БУЗ.

Практика: Настройка концентратора данных Блока «Bluetooth соединение». Управление роботом при помощи планшета или смартфона через функцию Bluetooth.

2.4 Робот-исследователь

Теория: Разработка, сборка, программирование и тестирование роботов для решения различных исследовательских задач.

Практика: Самостоятельная работа «Исследователь».

2.5 Соревновательная дисциплина «Кегельринг»

Теория: Условия проведения состязаний «Кегельринг». Анализ моделей роботов.

Практика: Сборка моделей роботов для «Кегельринга». Составление программ. Испытания роботов. Выбор оптимальной программы.

2.6 Соревновательная дисциплина «Траектория»

Теория: Условия проведения состязаний «Траектория». Анализ моделей роботов. Варианты следования по линии. Варианты робота с одним и двумя датчиками цвета. Калибровка датчиков. Отражение светового потока при разном расположении датчика над поверхностью линии. Алгоритм ручной калибровки. Определение текущего состояния датчиков. Алгоритм автоматической калибровки.

Практика: Сборка моделей роботов для «Траектории». Составление программ. Испытания роботов. Выбор оптимальной программы.

2.7 Соревновательная дисциплина «Сумо»

Теория: Регламент состязаний. Соревнования роботов-сумоистов. Размеры робота. Вес робота. Варианты конструкций. Примеры алгоритмов.

Практика: Сборка моделей роботов для «Сумо». Составление программ. Испытания роботов. Выбор оптимальной программы.

Тема 3. Роботы-животные

Теория: Виртуальные питомцы и роботы. Имитация живого организма. Искусственный интеллект. Вред и польза робототехнического любимца. Практика: Модель «Щенок». Модель «Горилла». Модель «Муха». Модель «Рыба». Модель «Паук».

Тема 4. Транспортные роботы

Теория: Робототехнический транспорт: понятие, классификации, сферы использования. Автоматический погрузчик. Роботакси.

Практика: Модель «Вилочный погрузчик». Модель «Ножничный подъемник». Модель «Самосвал». Модель «Вертолет». Модель «Подъемный кран». Модель «Бульдозер».

Тема 5. Подготовка к выставке-конкурсу проектных работ.

Теория: Проект: условия работы, защита проекта.

Практика: Создание проектных роботов. Защита личных и командных работ.

Тема 6. Визуальное программирование в Кодах.

6.1 Последовательность. Лабиринт. Художник.

Теория. Линейный алгоритм. Блоки. Место сбора блоков. Постановка задачи. Интерфейс программы. Отладка исправление ошибок.

Практика. Прохождение этапов 3,4 на сайте code.org.

6.2 Циклы. Лабиринт. Художник.

Теория. Зацикливание. Новый блок «Повторить ... раз», его использование. Практика. Прохождение этапов 5,6,7 на сайте code.org.

6.3 Пчела. Циклы.

Теория. Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.
Практика. Прохождение этапов 8,9 на сайте code.org.

6.4 Отладка программы.

Теория. Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.
Практика. Прохождение этапов 10,11 на сайте code.org.

6.5 Условные операторы.

Теория. Блок «Повторить, если», Блок «Если, выполнить».
Практика. Прохождение 12 этапа на сайте code.org.

6.6 Лаборатория игр.

Теория. «Порхающий код», Команда «При нажатии на мышку», присоединение блока к блоку «при нажатии»,
Практика. Прохождение этапов 16,17 на сайте code.org.

1.4 Планируемые результаты реализации программы

В результате освоения программы по обучающему аспекту учащиеся должны знать:

- основные сведения из истории развития робототехники в России и мире;
- правила техники безопасности при работе с оборудованием и компьютерной техникой;
- основные характеристики основных классов роботов;
- порядок отыскания неисправностей в различных роботизированных системах, методику проверки работоспособности отдельных узлов и деталей;
- основы программирования в компьютерной среде моделирования LegoMindstormsEV3 и в среде программирования Scratch;
- основные принципы компьютерного управления, назначение и принципы работы цветowego, ультразвукового датчика, датчика касания, различных исполнительных устройств;
- различные способы передачи механического воздействия, различные виды шасси, виды и назначение механических захватов;

Уметь:

- самостоятельно проектировать и собирать из готовых деталей манипуляторы и роботов различного назначения;
- использовать для программирования компьютер (программировать на дисплее EV3);
- владеть основными навыками работы в визуальной среде программирования, программировать собранные конструкции под задачи начального уровня сложности;
- разрабатывать и записывать в визуальной среде программирования типовые программы управления роботом;
- пользоваться компьютером, программными продуктами, необходимыми для обучения программе;
- правильно выбирать вид передачи механического воздействия для различных технических ситуаций, собирать действующие модели роботов, а также их основные узлы и системы
- вести индивидуальные и групповые исследовательские и проектные работы.

Результатом усвоения учащимися программы по развивающему и воспитательному аспектам являются:

- устойчивый интерес учащихся к занятиям;
- создание учащимися творческих продуктов различного уровня;
- положительная динамика показателей развития познавательных способностей учащихся (внимания, памяти, логического и пространственного мышления и т.д.);
- активное участие в проектной деятельности;
- достижения в массовых мероприятиях различного уровня;
- умение планировать предстоящие действия, самостоятельно решать задачи в процессе работы, рационально выполнять задания;
- развитие волевых качеств личности (дисциплинированности, целеустремлённости, настойчивости в достижении поставленной цели и т.д.);
- умение самостоятельно осуществлять поиск информации, используя различные источники;
- способность продуктивно общаться в коллективе, работать в команде;

- устойчивый интерес к участию в мероприятиях.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график

Год обучения: 2023-2024

Количество учебных недель –36

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – с 01.09.2023 по 31.12.2023;

2 полугодие – с 01.01.2024 по 31.05.2024

№ п/п	Дата по плану	Дата по факту	Количество часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Примечание
1.			2	Вводное занятие. Основы работы с EV3. Техника безопасности	Комбинированное	Самооценка	
2.			2	Что такое робот?	Комбинированное	Анализ результатов работы, самооценка	
3.			17	Конструктор Lego Mindstorms EV3	Комбинированное	Наблюдение	
4.			3	Знакомство с деталями конструктора	Комбинированное	Практическое задание	
5.			4	Базовая модель. Взаимное расположение контроллера и моторов.	Комбинированное	Практическое задание	
6.			2	Программный блок «Экран»	Комбинированное	Анализ работы	
7.			2	Программный блок «Звук»	Комбинированное	Анализ результатов работы, самооценка	
8.			2	Программа Lego Digital Designer	Комбинированное	Анализ результатов работы, самооценка	
9.			2	Программирование кнопок управления модулем	Комбинированное	Устный опрос	
10.			2	Самостоятельная работа «Г оночная трасса»	Комбинированное	Самооценка	
11.			35	Датчики Lego Mindstorms EV3	Комбинированное	Практическое задание	
12.			4	Датчик касания	Комбинированное	Практическое задание	
13.			4	Датчик цвета. Режимы «Яркость отраженного цвета» и «Яркость внешнего освещения»	Комбинированное	Анализ работы	
14.			4	Ультразвуковой датчик. Робот- радар	Комбинированное	Анализ результатов работы,	

						самооценка	
15.		4	Инфракрасный датчик. Удаленное управление. ИК-маяк.	Комбинированное	Практическое задание		
16.		4	Гироскопический датчик. Самобалансирующий робот	Комбинированное	Практическое задание		
17.		4	Средний сервомотор. Охотник за банками	Комбинированное	Анализ работы		
18.		2	Вводное занятие. Основы работы с EV3. Техника безопасности	Комбинированное	Анализ результатов работы, самооценка		
19.		2	Что такое робот?	Комбинированное	Практическое задание		
20.		1 7	Конструктор Lego Mindstorms EV3	Комбинированное	Практическое задание		
21.		3	Знакомство с деталями конструктора	Комбинированное	Анализ работы		
22.		4	Базовая модель. Взаимное расположение контроллера и моторов.	Комбинированное	Анализ результатов работы, самооценка		
23.		2	Программный блок «Экран»	Презентация мини-проектов	Практическое задание		
24.		2	Программный блок «Звук»	Презентация мини-проектов	Практическое задание		
25.		2	Программа Lego Digital Designer	Презентация мини-проектов	Практическое задание		
26.		2	Программирование кнопок управления модулем	Практическое	Практическое задание		
27.		2	Самостоятельная работа «Гонимая трасса»	Практическое	Практическое задание		
28.		3 5	Датчики Lego Mindstorms EV3	Практическое	Практическое задание		
29.		4	Датчик касания	Практическое	Практическое задание		
30.		4	Датчик цвета. Режимы «Яркость отраженного цвета» и «Яркость внешнего освещения»	Практическое	Практическое задание		
31.		4	Ультразвуковой датчик. Робот-радар	Практическое	Практическое задание		
32. 3		4	Инфракрасный датчик. Удаленное управление. ИК-маяк.	Практическое	Практическое задание		
33.		2	Контрольная работа «Датчики EV3»				

34			2	Поиск информации о LEGO- состязаниях			
35			7	Подготовка к выставке-конкурсу проектных работ.			
36			1 6	Среда программирования Scratch			
37			1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта			
38			3	Спрайты меняют костюмы			
39			4	Управление спрайтами			
40			4	Понятие цикла. Команда «Повторить»			
41			4	Создание проектов. «Компьютерная игра»			
		Итого	72				

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- Базовый набор LegoMindstormsEducationEV3 Базовый набор - 3 набора;
- Ресурсный набор LegoMindstoms EV3 Ресурсный набор- 1 набор;
- Ноутбуки - 10 шт
- программное обеспечение:
 - операционная система Windows 10;
 - программное обеспечение LegoMindstormsEV3;
 - офисный пакет Microsoft Office;
 - браузер Google Chrome;
- технические средства обучения: проектор, колонки;
- столы, стулья;
- расходные материалы (компакт-диски, бумага, картриджи, маркеры).

Информационное обеспечение: интернет-ресурсы, электронные информационные источники.

2.3 Формы аттестации

В процессе обучения применяются универсальные способы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение, анкетирование, игры, собеседование, выставки, творческий отчет, конкурсы, выставки и т. д.

Для проверки эффективности усвоения знаний могут быть применены следующие способы проверки результативности:

- Практическая работа;
 - Анкетирование и тестирование.
 - Контрольные срезы по карточкам, вопросам.
 - Игровые методы (для проверки усвоения текущего материала и практических умений).
- Большое значение уделяется итоговому проекту на конец учебного года, где уделяется

огромное значение высокому уровню выполненных работ, самостоятельности в выполнении своего замысла, сложности выполненных работ, защите проекта.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

Диагностика результатов освоения учащимися дополнительной общеобразовательной программы «Робототехника» проводится на различных этапах усвоения материала. Диагностируются два аспекта: уровень обученности и уровень воспитанности учащихся.

Диагностика обученности - это оценка уровня сформированности знаний, умений и навыков учащихся на момент диагностирования, включающая в себя:

- контроль;
- проверку;
- оценивание;
- накопление статистических данных и их анализ;
- выявление их динамики;
- прогнозирование результатов.

Наряду с обучающими задачами, программа «Робототехника» призвана решать и воспитательные. В образовательном процессе функционирует воспитательная система, которая создает особую ситуацию развития коллектива учащихся, стимулирует, обогащает и дополняет их деятельность. Ведущими ценностями этой системы является воспитание в каждом ребенке человечности, доброты, гражданственности, творческого и добросовестного отношения к труду, бережного отношения ко всему живому, охрана культуры своего народа.

Диагностика воспитанности - это процесс определения уровня сформированности личностных свойств и качеств учащегося, реализуемых в системе межличностных отношений. На основе анализа ее результатов осуществляется уточнение или коррекция направленности и содержания основных компонентов воспитательной работы.

В процессе обучения и воспитания применяются универсальные способы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение, опросники, тесты, методики, проекты, результаты участия в конкурсах, и т. д.

Виды контроля включают:

1. **Входной контроль:** проводится первичное тестирование (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора учащихся.
2. **Промежуточный контроль:** проводится в середине учебного года (январь). По его результатам, при необходимости, осуществляется коррекция учебно-тематического плана.
3. **Итоговый контроль:** проводится в конце каждого учебного года (май). Позволяет оценить результативность обучения учащихся.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий в группах и индивидуально.

Итоговый контроль реализуется в форме соревнований по робототехнике, выставки технического творчества, участия в проектной деятельности.

Общим итогом реализации программы «Робототехника» является формирование ключевых компетенций учащихся.

В рамках реализации программы «Робототехника» оценивается формирование **предметных** компетенций (теоретические знания, практические навыки и умения по каждой теме обучения; развитие интеллектуальных умений: логического мышления, памяти, внимания, воображения). А также ключевые компетенции, сформированные по итогам

реализации программы:

- **коммуникативные** (владение приемами работы с информацией, умение структурировать информацию, организовывать ее поиск, выделять главное, умение пользоваться моделями (схемами, таблицами и т.д.), умение проводить анализ полученных результатов, умение подобрать свои оригинальные примеры, иллюстрирующие изучаемый материал, умение логически обосновывать суждения, систематизировать материал, адаптация в социуме, коммуникативность, создание и реализация проектов).
- **ценностно-смысловые** компетенции (интерес к занятиям робототехники, готовность к изучению новых технологий, новых программных средств, готовность к поиску рациональных, творческих выводов, решений, понимание ценности информации, участие в творческих конкурсах, самооценка, мотивация).

2.4 Оценочные материалы

Результативность обучения по программе определяется в виде наблюдения педагога за выполнением практической работы, оценивание тестовых заданий, и оценивается по системе - «освоено», «не освоено», мониторинга, анализа результатов анкетирования, тестирования, участия учащихся в викторинах, соревнованиях по робототехнике, конкурсах по информатике (Всероссийском конкурсе КИТ (Компьютеры, информатика, технологии), международном конкурсе Инфознайка), анализа результатов опросов, активности учащихся на занятиях, защиты проектов, выполнения диагностических заданий и задач поискового характера.

Система оценивания включает в себя следующие показатели:

- сформированность знаний учащихся;
- уровень развития творческой активности;
- уровень культуры общения с компьютером и совершенствование практических навыков;
- уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей;
- уровень воспитанности.

Мониторинг результативности освоения учащимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.

Перечень форм и методик диагностики

Показатель	Формы и методы диагностики
Сформированность знаний учащихся.	Карта сформированности знаний, умений и навыков учащихся по каждому изученному разделу. Контроль при выполнении практической работы по изученным темам.
Уровень развития творческой активности	Анализ выполнение творческих заданий, упражнений. Анализ активности участия в творческой жизни коллектива. Изучение оригинальности решения поставленных задач.
Уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей	Анкета для родителей

В процессе обучения полученные результаты помогают в дальнейшем, индивидуально

подходить к учащимся и составлять личную программу работы для каждого занимающегося, работая вместе с ним в нужном направлении.

Формы отслеживания и контроля развивающих и воспитательных результатов:

- оценка устойчивости интереса учащихся к занятиям с помощью наблюдения педагога и самооценки учащихся;
- оценка устойчивости интереса учащихся к участию в мероприятиях, направленных на формирование и развитие общекультурных компетенций с помощью наблюдения педагога и самооценки учащихся;
- статистический учет сохранности контингента учащихся;
- сравнительный анализ успешности выполнения заданий учащимися на начальном и последующих этапах освоения программы;
- анализ творческих и проектных работ учащихся;
- создание банка индивидуальных достижений воспитанников;
- оценка степени участия и активности учащегося в командных проектах, соревновательной и конкурсной деятельности;
- оценка динамики показателей развития познавательных способностей учащихся (внимания, памяти, изобретательности, логического и пространственного мышления и т.д.) с помощью наблюдения педагога и самооценки учащихся;
- наблюдение и фиксирование изменений в личности и поведении учащихся с момента поступления в объединение и по мере их участия в деятельности;
- индивидуальные и коллективные беседы с учащимися.

Методическое обеспечение программы

Данная программа может быть эффективно реализована во взаимосвязи методического обеспечения программы и материально-технических условий.

Методическое обеспечение программы включает в себя:

- дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу;
- календарный учебный график;
- тесты и задания для диагностики результативности обучения учащихся;
- дидактические материалы (схемы сборки, видеофильмы, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства);
- разработки занятий в рамках программы;
- комплекс физкультминуток;
- Интернет-ресурсы.

Учебно-воспитательный процесс направлен на развитие природных задатков учащихся, на реализацию их интересов и способностей. Каждое занятие обеспечивает развитие личности. При планировании и проведении занятий применяется личностно-ориентированная технология обучения, в центре внимания которой неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей, а также системно-деятельностный метод обучения.

Данная программа допускает творческий, импровизированный подход со стороны детей и педагога того, что касается возможной замены порядка раздела, введения дополнительного материала, методики проведения занятий. Руководствуясь данной программой, педагог имеет возможность увеличить или уменьшить объем и степень

технической сложности материала в зависимости от состава группы и конкретных условий работы.

На занятиях объединения используются в процессе обучения дидактические игры, отличительной особенностью которых является обучение средствами активной и интересной для детей игровой деятельности. Дидактические игры, используемые на занятиях, способствуют:

- развитию мышления (умение доказывать свою точку зрения, анализировать конструкции, сравнивать, генерировать идеи и на их основе синтезировать свои собственные конструкции), речи (увеличение словарного запаса, выработка научного стиля речи), мелкой моторики;
- воспитанию ответственности, аккуратности, отношения к себе как само реализующейся личности, к другим людям (прежде всего к сверстникам), к труду.
- обучению основам конструирования, моделирования, автоматического управления с помощью компьютера и формированию соответствующих навыков.

Эти игровые методы не только интересны учащимся, но и стимулируют их к дальнейшей работе и саморазвитию, что с помощью традиционной отметки сделать практически невозможно.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

Формы подведения итогов: *Входной контроль:* диагностика проводится в начале учебного года на первом занятии по Программе с целью оценки стартового уровня образовательных и иных возможностей обучающихся, их индивидуальных особенностей и личностных качеств, изучения отношения и мотивации обучающегося к выбранной деятельности. Диагностика происходит по заранее выделенным параметрам.

Формы контроля:

- Педагогическое наблюдение
- Выполнение практических заданий
- Анкетирование родителей и обучающихся

Текущий контроль: осуществляется на занятиях в течение всего обучения с целью отслеживания динамики освоения предметного содержания (оценка уровня и качества освоения тем/разделов программ), личностного развития и взаимоотношений в коллективе. Текущий контроль осуществляется в рамках каждой темы, диагностика происходит по заранее выделенным параметрам.

Формы контроля:

- Педагогическое наблюдение (оценка уровня и качества освоения обучающимися Программы)
- Выполнение упражнений, практических и творческих заданий
- Показ достижений, просмотр на занятиях.
- Анализ педагогом уровня приобретенных обучающимся умений и навыков.

Итоговый контроль: проводится в конце обучения как решение ситуационных задач.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

Для определения уровня освоения программы разработаны оценочные материалы по разделам, темам программы, по итогам прохождения программы.

Для проведения входящей диагностики используются устный опрос, тестирование, практическое задание.

Формы проведения диагностики:

1. Устный опрос.
2. Методика «Краткий тест творческого мышления» (фигурная форма) П. Торренса.

Протокол входящей диагностики обучающихся.

№ п/п	Ф. И. О.	Задание 1	Задание 2	Задание 3	Средний балл/уровень

Сводная таблица

Общее количество обучающихся	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%

В рамках входящей диагностики также проводится **диагностика уровня развития личностных и метапредметных компетенций.**

Формы проведения диагностики:

- Наблюдение за уровнем сформированности личностных и метапредметных компетенций.
- Тестирование для выявления уровня развития образного мышления, зрительной памяти, организации и планирования действий: методика «Сложная фигура» А. Рея.
- Методика для изучения уровней воспитанности обучающихся Н.П. Капустина.

Текущий контроль по итогам прохождения модулей программы:

Формы проведения диагностики:

- мини-презентации;
- устный опрос.

Протокол текущего контроля по итогам прохождения модулей программы

№	Ф. И. О.	Творческое самовыражение	Аккуратность	Уровень знаний	Средний балл/уровень

Сводная таблица

Общее количество обучающихся	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%

Список литературы

Список литературы, использованной педагогом в своей работе

1. Абушкин, Х. Х., Даданова, А. В. Межпредметные связи в робототехнике как средство формирования ключевых компетенций учащихся //Учебный эксперимент в образовании. - 2014. - № 3.- С.32-36
2. Андреев, Д. В. Повышение мотивации к изучению программирования у младших школьников в рамках курса робототехники /Д. В. Андреев, Е. В. Метелкин //Педагогическая информатика. -2016.-№1.- С.40-49

3. Вегнер, К. А. Внедрение основ робототехники в современной школе //Вестник Новгородского государственного университета им. Ярослава Мудрого. - 2013. - № 74 (Том 2). - С.17-19
4. Выготский Л. С. Педагогическая психология/ Под ред. В. В. Давыдова. — М.: Педагогика-Пресс, 1999. - 636 с.
5. Дахин, А. Н. Педагогика робототехники как возникающая инновация школьной технологии //Народное образование. -2016.-34.- С.167-161
6. Жилин, С. М. Авторская программа по курсу «Образовательная робототехника» (V-IXклассы) / С. М. Жилин, Т. С. Усинская, Р. Н. Чистякова // Информатика в школе. - 2016 .- № 2 (106) .- С. 33-39
7. Ершов, М. Г. Использование робототехники в преподавании физики //Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. -2012. -№8. -С.77-86
8. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
9. Лукьянович, А. К. Формирование регулятивных УУД у младших школьников в рамках внеурочного курса "Образовательная робототехника" /А. К. Лукьянович // Начальная школа Плюс До и После. - 2013. - № 2. - С. 61-66. - Библиогр.: с. 66 (2 назв.). - Библиогр.: с. 66 (2 назв.)
10. Мехатроника и робототехника как средство выявления и развития одаренных детей и молодежи / Р. А. Галустов [и др.] // Школа и производство. - 2012. - № 8. - С. 62-66. - Библиогр.: с. 66
11. Образовательная робототехника: дайджест актуальных материалов / ГАОУ ДПО «Институт развития образования Свердловской области»; Библиотечноинформационный центр; сост. Т. Г. Попова. - Екатеринбург: ГАОУ ДПО СО «ИРО», 2016. - 70 с.
12. Оспенникова, Е. В. Образовательная робототехника как инновационная технология реализации политехнической направленности обучения физике в средней школе / Е. В. Оспенникова, М. Г. Ершов // Педагогическое образование в России. - 2016 .- № 3 .- С. 33-40.
13. Поташник М.М. Управление развитием - М.: Знание, 2001 г. -380 с.
14. Руководство пользователя LEGO Mindstorms EV3 // The LEGO Group. - 2013. - 69 с.
15. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2026 года. Распоряжение правительство российской федерации от 29 мая 2016 года № 996-р.
16. Тарапата, В. В. Пять уроков по робототехнике //Информатика-Первоесентября. -2014.- №11.-С. 12-26
17. Тузикова, И. В. Изучение робототехники - путь к инженерным специальностям [Текст] / И. В. Тузикова// Школа и производство. - 2013. - № 6. - С. 46-47.
18. Филиппов, С. А. Опыт технологического обучения школьников на основе робототехники [Текст] / С. А. Филиппов. - (Теория и методика обучения технологии) // Школа производство. - 2016. - № 1. - С. 21-28.
19. Яровикова В. В. Инновационные формы развития системы дополнительного образования детей / В. В. Яровикова // Мастер-класс: приложение к журналу «Методист». - 2013. - № 2. - С. 66-60.

Интернет-ресурсы

1. Гайсина И.Р. Развитие робототехники в школе [Электронный ресурс] / И. Р. Гайсина // Педагогическое мастерство: материалы II междунар. науч. конф.

- (г. Москва, декабрь 2012 г.). — М.: Буки-Веди, 2012. — С. 106-107.
URL: <http://www.moluch.ru/conf/ped/archive/66/3123>
2. Газизов Т.Т. Модель внедрения элементов робототехники в образовательный процесс школы [Электронный ресурс] / Т. Т, Газизов // Доклады Томского государственного университета систем управления и радиоэлектроники. — 2013. — №2.
URL: <http://cyberleninka.ru/article/n7model-vnedreniya-elementov-robototekniki-v-obrazovatelnyy-protsess-shkoly>
3. Власова О.С. Содержательный компонент подготовки учителя начальных классов к внедрению образовательной робототехники школе [Электронный ресурс] / О.С. Власова // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. — 2013. — № 11.
URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/soderzhatelnyy-komponent-podgotovki-uchitelya-nachalnyh-klassev-k-vnedreniyu-obrazovatelnoy-robototekniki>
4. Вегнер К.А. Введение основ робототехники в школе [Электронный ресурс] / К.А. Вегнер // Вестник Новгородского государственного университета Ярослава Мудрого. — 2013. — Т. 2-. Вып. 74.
URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/vnedrenie-osnov-robototekniki-v-sovremennoy-shkole>

Список литературы для родителей и учащихся

1. Барсуков Александр. Кто есть, кто в робототехнике. - М., 2006 г. - 126с.
 2. Крайнев А.Ф. Первое путешествие в царство машин. - М., 2007 г. - 173 с. 4. Макаров И.М., Топчиев Ю.И. Образовательная робототехника. История и перспективы. - М., 2003г. - 349 с.
 6. Наука. Энциклопедия. - М., «РОСМЭН», 2000. - 126 с.
 6. Рыкова Е. А. Lego-Лаборатория (LegoControlLab). Учебно-методическое пособие. — СПб, 2000, - 69 с.
- Интернет-ресурсы*

1. LEGO Mindstorms [Электронный ресурс].
URL: <http://www.mindstorms.ru>
2. Блог «Роботы и робототехника» [Электронный ресурс].
URL: <http://insiderobot.blogspot.com>
3. Интеллектуальные мобильные роботы [Электронный ресурс].
URL: <http://imobot.ru>
4. ЛЕГО - Википедия про создание ЛЕГО [Электронный ресурс].
URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/LEGO>
5. Образовательный портал: математика, кибернетика и программирование [Электронный ресурс]
URL: <http://artspb.com>
6. Практическая робототехника [Электронный ресурс]
URL: <http://www.roboclub.ru>
7. Робототехнический сайт "Железный Феликс" (<http://ironfelix.ru>)
8. Самодельный робот (электронный ресурс) (<http://robot.paccbet.ru>)

