

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА №1 ИМЕНИ Н.Ф. ШУТОВА Р.П. НОВАЯ МАЙНА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «МЕЛЕКЕССКИЙ РАЙОН»
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

Рассмотрена и принята
на заседании
педагогического совета
Протокол № 7
от «28» июня 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор

МБОУ СОШ №1 имени Н.Ф. Шутова

р.п. Новая Майна



С.П. Алкарёва

Приказ № 1088 от «05» июня 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«Робототехника»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 8-15 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы: стартовый
Объём программы: 72 часа

Автор-составитель:
Прохорова Евгения Владимировна
педагог дополнительного образования

р.п. Новая Майна 2024г.

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

1.1. Пояснительная записка

За последние годы успехи в робототехнике и автоматизированных системах изменили личную и деловую сферы нашей жизни. Сегодня промышленные, обслуживающие и домашние роботы широко используются на благо экономик ведущих мировых держав: выполняют работы более дешево, с большей точностью и надёжностью, чем люди, используются на вредных для здоровья и опасных для жизни производствах. 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. Роботы играют всё более важную роль в жизни, служа людям и выполняя каждодневные задачи. Интенсивная экспансия искусственных помощников в нашу повседневную жизнь требует, чтобы пользователи обладали современными знаниями в области управления роботами, что позволит быстро развивать новые, умные, безопасные и более продвинутые автоматизированные и роботизированные системы.

Быстро растущая потребность создания роботизированных систем предполагает, что даже обычные пользователи должны владеть знаниями в области проектирования, конструирования и программирования всевозможных интеллектуальных механизмов-роботов, имеющих модульную структуру и обладающих мощными микропроцессорами. Согласно мировым рейтингам и оценкам, робототехника входит в тройку наиболее перспективных направлений техники и технологии. Можно сделать вывод: робототехника - профессия XXI века.

В последнее десятилетие значительно увеличился интерес к образовательной робототехнике. В школы закупается новое учебное оборудование. Робототехника представляет учащимся технологии XXI века, способствует развитию их коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, самостоятельности при принятии решений, раскрывает их творческий потенциал.

Изучение образовательного конструктора LEGO MINDSTORMS® Education EV3, в отличие от других программ, дает широкие возможности для использования информационных и материальных технологий. Учащиеся получают возможность работы на компьютере. 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. Изучая простые механизмы, ребята учатся работать руками (развитие мелкой моторики), развивают элементарное конструкторское мышление, фантазию, изучают принципы работы многих механизмов. LEGO MINDSTORMS® Education EV3, новое поколение ЛЕГО роботов, продолжая 15-летнюю историю роботов ЛЕГО, применяемых для образовательных целей.

Платформа EV3 была разработана в содружестве с более чем 800 преподавателями со всего мира и, таким образом, является наиболее продвинутой средой для обучения информатике, физике, технологии, конструированию и математике в процессе работы с датчиками, моторами, программным обеспечением и самим микрокомпьютером EV3.

С помощью EV3 учащиеся могут собрать и запрограммировать полностью функционирующего робота всего за 40 минут, то есть в течение одного стандартного урока.

Платформа EV3 включает в себя набор настраиваемых учебных заданий. Они поставляются в цифровом виде и легко инсталлируются в программную среду LEGO Education MINDSTORMS. Встроенная в программное обеспечение электронная тетрадь позволит учащимся с легкостью фиксировать свои успехи на протяжении всех занятий, а преподавателям следить за работой своих подопечных и проводить оценку проделанной работы. Низкий порог вхождения в программную среду LEGO Education MINDSTORMS, позволяет запрограммировать робота уже на первом занятии по робототехнике, даже самому неподготовленному учащемуся, а интуитивно понятный интерфейс облегчает эту задачу.

Данная программа «Робототехника» модифицированная, разработана на основе программ и практикумов:

- Колосов Д.Г. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5-6 классов. - М.: БИНОМ, 2012.
- Горский В.А. Моделирование роботов.//Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / [В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др.]; под ред. В.А. Горского. - 4-е изд. - М. : Просвещение, 2014. - 111 с. - (Стандарты второго поколения).

Актуальность предлагаемой образовательной программы заключается в том, что в настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования - в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию информационной, научно-технической и эстетической культуры.

Основными принципами работы по программе являются:

принцип научности, который заключается в сообщении знаний об устройстве персонального компьютера, программах кодирования действий роботов и т.д., соответствующих современному состоянию науки;

принцип доступности выражается в соответствии образовательного материала возрастным особенностям детей и подростков;

принцип сознательности предусматривает заинтересованное, а не механическое усвоение воспитанниками знаний, умений и навыков;

принцип наглядности выражается в демонстрации готовых моделей роботов и этапов создания моделей роботов различной сложности;

принцип вариативности. Некоторые программные темы могут быть реализованы в различных видах технической деятельности, что способствует вариативному подходу к осмыслению этой или иной творческой задачи, исследовательской работы.

Уровень освоения содержания образования - базовый. Базовый уровень предполагает развитие компетентности в данном виде деятельности, овладение основными знаниями на уровне практического применения, умение передавать свой опыт младшим членам коллектива, принимать участие в организации и проведении мероприятий по данному профилю.

Занятия проводятся в группах, подгруппах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Первоначальное использование конструкторов LEGO требует наличия готовых шаблонов: при отсутствии у многих детей практического опыта необходим первый этап обучения, на котором происходит знакомство с различными видами соединения деталей, вырабатывается умение читать чертежи и взаимодействовать в команде. В дальнейшем, учащиеся отклоняются от инструкции, включая собственную фантазию, которая позволяет создавать совершенно невероятные модели. Недостаток знаний для производства собственной модели компенсируется возрастающей активностью любознательности учащегося, что выводит обучение на новый продуктивный уровень.

Адресат программы учащиеся общеобразовательных школ в возрасте 8-15 лет, проявляющие интерес к робототехнике.

Для детей 8-13 лет большее значение начинают приобретать оценки их поступков и со стороны сверстников, появляется потребность выполнять определенную общественную роль. Детей увлекает совместная коллективная деятельность. В этом возрасте учащиеся склонны постоянно меряться силами, готовы соревноваться буквально во всем. Неудача вызывает у них резкую потерю интереса к делу, а успех вызывает эмоциональный подъем. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. В этом возрасте ребята склонны к творческим играм. Их тянет к романтике, творчеству. Работа с конструктором детей этой возрастной группы направлена на развитие гибкого творческого мышления, речи и воображения. С помощью конструкторов LEGO Mindstorms учащиеся познают особенности окружающего мира, исследуют и моделируют объекты окружающей среды, осваивают первые шаги построения алгоритмов, овладевают навыками конструирования и простого программирования.

Учащиеся 14-17 лет проявляют склонность к выполнению самостоятельных

заданий и практических работ. В познавательной деятельности учащихся начинает интересоваться не факты сами по себе, а их сущность, причины их возникновения. В мыслительной деятельности учащихся продолжают занимать большое место образы, представления. Вместе с самостоятельностью мышления развивается и критичность. В области эмоционально-волевой сферы для учащихся характерны большая страстность, неумение сдерживать себя, слабость самоконтроля, резкость в поведении. При встрече с трудностями возникают сильные отрицательные чувства, которые приводят к тому, что учащийся не доводит до конца начатое дело. В то же время он может быть настойчивым, выдержанным, если деятельность вызывает сильные положительные чувства. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее их жизнь, тем более она им нравится. Одной из существенных особенностей 14-17-летнего учащегося является стремление быть и считаться взрослым. Учащиеся данной возрастной группы при работе с конструктором LEGO приобретают навыки конструирования как простых, так и достаточно сложных программируемых робототехнических устройств, получают возможность для проектной и исследовательской деятельности.

Объем и срок освоения программы. Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Робототехника» составляет **один год**.

Основной учебно-тематический план составлен на 72 часа.

Форма обучения по данной программе: очная.

Наполняемость в учебных группах составляет: 10-12 человек, возраст учащихся 8-15 лет.

Состав группы постоянный, возможно формирование группы учащихся одного возраста или разновозрастных групп.

Режим занятий: Общее количество часов в год - 72 часа каждый год обучения. Учащиеся по данной программе могут заниматься до 2 часов в неделю: 1 раз по 2 часа, продолжительность занятий 40 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

1.1. Цель и задачи программы.

Цель программы: Развитие научно-технических способностей учащихся в процессе проектирования, моделирования, конструирования и программирования на конструкторе LEGO MINDSTORMS® Education EV3.

Задачи программы:

обучающие:

- дать первоначальные знания по устройству робототехнических устройств;

научить основным приемам сборки и программирования роботов; сформировать общенаучные и технологические навыки конструирования и проектирования;

ознакомить с правилами безопасной работы с инструментами необходимыми при конструировании робототехнических средств;

развивающие:

- развивать творческую инициативу и самостоятельность;

- содействовать развитию логического мышления и памяти;

- развивать внимание, речь, коммуникативные способности;

- развивать умение работать в режиме творчества;

- развивать умение принимать нестандартные решения в процессе конструирования и программирования;

воспитательные:

формировать творческое отношение по выполняемой работе;

- воспитывать умение работать в коллективе;

- сформировать лидерские качества и чувство ответственности как необходимые качества для успешной работы в команде.

Задачи обучения:

обучающие:

- ознакомление учащихся с комплексом базовых технологий, применяемых при создании роботов;

- ознакомление с основами конструирования роботов LEGO Mindstorms EV3;

- освоить основы программирования роботов LEGO Mindstorms EV3;

- подготовка к участию в простейших соревнованиях по робототехнике: кегель-ринг, сумо, траектория.

развивающие:

- развитие у школьников инженерного мышления, навыков конструирования, программирования.

Нормативно-правовое обеспечение программы

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- 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);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;

- Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ от 30 сентября 2020 г. N 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;

- 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 сетевой формы:

- Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» вместе с (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

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»;

- Локальные акты ОО (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

1.2. Содержание программы УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ занятия	Название раздела, темы	Количество учебных часов			Формы контроля	Оборудование
		всего	теория	практика		
1	Введение в робототехнику. Занятие-знакомство.	2	1	1	Беседа Анкетирование	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
2	Роботы вокруг нас.	2	1	1	Практическая работа	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
3	Знакомство с конструктором LEGO Mindstorms EV3, его возможностями.	2	1	1	Наблюдение Опрос	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
4-7	Простые соединения в LEGO Mindstorms EV3, их отличительные особенности. Сборка простых моделей.	8	2	6	Наблюдение Опрос Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
8	Знакомство с блоком программирования EV3.	2	1	1	Наблюдение Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
9	Датчики EV3. Возможности их использования.	2	1	1	Наблюдение Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
10-11	Знакомство с интерфейсом программы LEGO Mindstorms EV3. Изучение основной палитры. Составление простых программ.	4	2	2	Наблюдение Опрос Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
12-13	Составление простых программ. Использование дисплея для вывода на экран графики и текста.	4		4	Наблюдение Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
14	Изучение различных движений робота.	2	1	1	Наблюдение Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
15-16	Итоговые занятия. Творческий проект. Этапы создания проекта. Оформление проекта.	4	1	3	Наблюдение Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
17-18	Мой первый проект «Танцующий робот».	4	2	2	Защита проекта	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
19-20	Использование зубчатой передачи. Соревнования «Бег на время», «Сумо».	4	1	3	Наблюдение Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
21-22	Использование датчика касания. Поворот, парковка в гараж, движение в лабиринте.	4	1	3	Наблюдение Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
23-24	Использование датчика освещенности.	4	1	3	Наблюдение Соревнования	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO

	Соревнования «Траектория», «Кегельринг».					Mindstorms EV3
25	Использование датчика звука. Выполнение движения по звуковому сигналу.	2	1	1	Наблюдение Соревнования	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
26-27	Использование датчика ультразвука. Соревнование «Лабиринт».	4	1	3	Наблюдение Соревнования	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
28-30	Составление программ использованием комбинации из двух, трех, датчиков.	6	2	4	Наблюдение Соревнования	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
31	Разработка творческого проекта.	2	1	1	Наблюдение Работа с проектом	Ноутбук, проектор, видеочамера, фотоаппарат, конструктор LEGO Mindstorms EV3, поля
32-33	Изготовление проекта.	4	-	4	Наблюдение Работа с проектом	Ноутбук, проектор, видеочамера, фотоаппарат, конструктор LEGO Mindstorms EV3, поля
34	Тестирование творческого проекта	2	-	2	Наблюдение Работа с проектом	Ноутбук, проектор, видеочамера, фотоаппарат, конструктор LEGO Mindstorms EV3, поля
35	Отладка. Доработка.	2	1	1	Наблюдение Работа с проектом	Ноутбук, проектор, видеочамера, фотоаппарат, конструктор LEGO Mindstorms EV3, поля
36	Защита проектов. Соревнования роботов.	2	-	2	Защита проектов Соревнования роботов	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3, поля
	Всего	72	22	50		

Модуль 1

Раздел 1. Введение в робототехнику. Роботы вокруг нас

Тема 1. Введение в робототехнику. Занятие-знакомство.

Теория: Введение. Цели и задачи работы творческого объединения. Знакомство. Режим занятий. Правила поведения в кабинете ИВТ. Правила техники безопасности.

Практика: Игры на знакомство. Анкетирование.

Тема 2. Роботы вокруг нас.

Теория: Понятие «робот», «робототехника». Применение роботов в различных сферах жизни человека, значение робототехники.

Практика: Просмотр видеофильмов о роботах. Показ действующей модели робота.

Раздел 2. Основы конструирования

Тема 3. Знакомство с конструктором LEGO Mindstorms, его возможностями.

Теория: Правила работы и меры безопасности при работе с конструктором Lego Mindstorms EV3. Название основных деталей. Сравнение конструкторов NXT и RCX.

Тема 4. Простые соединения в LEGO Mindstorms NXT, их отличительные особенности. Сборка простых моделей.

Теория: Правила и различные варианты скрепления деталей. Прочность конструкции. Различные передачи с использованием сервомоторов EV3. Особенности конструирования с помощью конструктора EV3.

Практика: «Конструируем модель автомобиля».

Тема 5. Знакомство с блоком программирования EV3.

Теория: Знакомство с блоком программирования EV3, кнопки запуска программы, включения, выключения микропроцессора, выбора программы. Порты входа и выхода. Клеммы и контакты, жидкокристаллический дисплей, индикаторы выполнения программы, программы, порта. Рассмотрение его меню и основных команд. Рассмотрение часто встречающихся проблем при работе с EV3 и способы их устранения. Программирование базовой модели, используя встроенный в EV3 редактор.

Практика: «Построение первой базовой модели». «Создание простых программ с помощью блока EV3».

Тема 6. Датчики EV3. Возможности их использования.

Теория: Знакомство с датчиками, используемыми в EV3, рассмотрение их конструкции, параметров и применения. Составление простых программ с использованием датчиков, используя встроенный в EV3 редактор.

Практика: «Создание программы, использующей датчики».

Раздел 3. Основы программирования

Тема 7. Знакомство с интерфейсом программы LEGO Mindstorms. Изучение основной палитры. Составление простых программ.

Теория: Знакомство с интерфейсом программы LEGO Mindstorms EV3, командным меню и инструментами программы. Изучение способов создания (направляющие, начало и конец программы), сохранения программ. Получение общего представления о принципах программировании роботов на языке EV3, программных блоках, из которых строятся программы графической среды Mindstorms Edu EV3. Изучение блоков, входящих в основную палитру команд. Изучение способов передачи файла в EV3.

Практика: «Составление простых программ с использованием основной

Тема 8. Составление простых программ. Использование дисплея EV3 для вывода на экран графики и текста.

Теория: Рассмотрение встроенного в программу инструктора по созданию и программированию роботов. Изучение блоков, входящих в полную палитру команд. Знакомство с принципом работы и свойствами блока вывода графики и текста на экран EV3. Составление программы, которая выводит на экран картинку или текст. Использование в программах блока записи/воспроизведения и обмен записанной информацией. Изучение возможности робота выбираться из лабиринта по памяти.

Практика: Составление программ с использованием полной палитры. Составление программ для вывода графики на дисплей NXT и ее анимирования. Соревнования «Лабиринт»

Раздел 4. Основы сборки и управления роботом

Тема 9. Изучение различных движений робота.

Теория: Знакомство с блоком движения, его параметрами, способами ускорения и торможения движения. Исследование параметров поворота для программирования различных видов поворота (плавный поворот, поворот на месте). Движение по кривой, по сторонам многоугольника.

Практика: «Составление программ для различных движений робота».

Тема 10. Итоговые занятия. Проект. Этапы создания проекта. Оформление проекта.

Теория: Изучение основ проектирования. Знакомство с понятием проект, целями, задачами, актуальностью проекта, основными этапами его создания.

Практика: Оформление проектной папки.

Раздел 4. Основы сборки и управления роботом

Тема 11. Мой первый проект «Танцующий робот»

Теория: Создание машины, исполняющей танец, который основан на сложных, запрограммированных движениях (повороты, вперед и назад, различная скорость), использование ламп, либо же все танцевальные моменты могут основываться лишь на оригинальной конструкции.

Практика: «Создание танцующего робота» Представление, описание и защита созданной модели.

Тема 12. Использование зубчатой передачи. Соревнования «Бег на время». Соревнования «Борьба Сумо».

Теория: Закрепление понятия зубчатая передача, исследование зубчатой передачи для увеличения скорости и мощности автомобиля.

Практика: «Соревнования «Бег на время». «Создание машины для соревнования «Сумо»

Модуль 2

Раздел 4. Основы сборки и управления роботом (Продолжение)

Тема 13. Использование датчика касания. Соревнования «Лабиринт».

Теория: Датчик касания. Блоки датчика касания, их параметры. Возможности датчика касания. Обнаружение препятствия с помощью датчика касания, использование двух датчиков касания.

Практика: «Создание машины с датчиком касания на переднем бампере». «Создание машины с двумя датчиками касания». Соревнования

Тема 14. Использование датчика освещенности. Соревнования «Траектория», «Кегельринг».

Теория: Знакомство с датчиком освещенности. Показания датчика освещенности на разных поверхностях. Калибровка датчика освещенности. Блоки, связанные с датчиком освещенности, их параметры. Обнаружение черной линии, движение по черной линии, нахождение определенной по счету черной или белой линии

Практика: «Создание машины, которая отслеживает край стола». «Создание и программирование модели машины, движущейся по черной линии». Соревнование «Траектория». Соревнование «Кегельринг».

Тема 15. Использование датчика звука.

Теория: Знакомства с датчиком звука, блоками его программирования. Управление роботом с помощью датчика звука.

Практика: «Создание робота, который будет двигаться после громкого хлопка». «Создание робота с датчиком звука, для управления скоростью движения (чем громче, тем быстрее)».

Тема 16. Использование датчика ультразвука. Соревнование «Лабиринт».

Теория: Знакомство с датчиком ультразвука, блоками его программирования. Изучение способности робота ориентироваться в пространстве, определяя расстояния до препятствий с помощью датчика ультразвука.

Практика: «Создание машины, объезжающей различные препятствия». «Создание машины с датчиком касания на переднем бампере и датчиком ультразвука на заднем». Соревнования «Лабиринт».

Тема 17. Составление программ использованием комбинации из двух, трех, датчиков.

Теория: Конструирование робота, использующего несколько различных датчиков. Составление программ для него. Использование различных комбинаций из датчиков.

Раздел 5. Творческий проект «Создай своего робота».- 18 часов.

Тема 18. Разработка творческого проекта.

Теория: Виды роботов. Назначение роботов. Категория модели. Перечень деталей для сборки робота.

Практика: Зарисовка робота. Подготовка деталей.

Тема 19. Изготовление проекта.

Практика: Сборка модели в соответствии с назначением. Программирование модели.

Тема 20. Тестирование творческого проекта.

Теория, практика: Испытание модели.

Тема 21. Отладка. Доработка.

Теория, практика: Устранение неполадок. Доработка модели.

Раздел 6. Итоговое занятие

Практика: Защита проектов. Соревнования роботов. Выставка действующих моделей роботов, собранных и запрограммированных за учебный год.

1.4. Планируемые результаты

К личностным результатам освоения программы «Робототехника»

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.

Основными *метапредметными результатами*, формируемыми при изучении программы «Робототехника», являются:

Регулятивные УУД:

- понимать, принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать и действовать по плану;
- контролировать процесс и результаты деятельности, вносить коррективы;
- адекватно оценивать свои достижения;
- осознавать трудности, стремиться их преодолевать, пользоваться различными видами помощи,
- осознавать социальную значимость своей будущей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности.

Познавательные УУД:

- осознавать познавательную задачу;
- читать, слушать, извлекать информацию, критически ее оценивать;
- понимать информацию в разных формах (схемы, модели, рисунки), переводить ее в словесную форму;
- проводить анализ, синтез, аналогию, сравнение, классификацию, обобщение;
- устанавливать причинно-следственные связи, подводить под понятие, доказывать и т.д.;
- использовать систематизированные теоретические и практические знания гуманитарных, социальных и экономических наук при решении социальных и профессиональных задач;
- использовать математический аппарат, методологию программирования и современные компьютерные технологии для решения

практических задач получения, хранения, обработки и передачи информации;
владеть современными формализованными математическими, информационно-логическими и логико-семантическими моделями и методами представления, сбора и обработки информации;

реализовывать аналитические и технологические решения в области программного обеспечения и компьютерной обработки информации.

Коммуникативные УУД:

- аргументировать свою точку зрения;
- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;

уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли;

- владеть монологической и диалогической формами речи;
- быть готовым к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебной и исследовательской, творческой деятельности;

- владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, иметь навыки работы с компьютером как средством управления информацией.

Предметные результаты.

У учащихся будут сформированы:

- правила безопасной работы;
- основные понятия робототехники;
- основы алгоритмизации;
- знания среды программирования Lego Mindstorms EV3-G, Robot-C;
- навыки работы со схемами.

Учащиеся получают возможность научиться:

- собирать модели роботов;
- составлять алгоритмические блок-схемы для решения задач;
- использовать датчики и двигатели в простых задачах;
- запрограммировать в графической среде Lego Mindstorms Education EV3-G, Robot-C;
- использовать датчики и двигатели в сложных задачах, предусматривающих многовариантность решения.

Планируемые результаты

По окончании обучения учащиеся должны знать:

- определения понятий: датчик, интерфейс, алгоритм и т.п.;
- технологию EV3;
- правила безопасной работы;
- основные компоненты конструкторов ЛЕГО; конструктивные особенности различных моделей, сооружений и

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Название раздела, темы	Место проведения	Форма контроля
1.				Теория, практика	2	Введение в робототехнику. Занятие-знакомство.	Каб. 308	Беседа Анкетирование
2.				Теория, практика	2	Роботы вокруг нас.	Каб. 308	Практическая работа
3.				Теория, практика	2	Знакомство с конструктором LEGO Mindstorms EV3, его возможностями.	Каб. 308	Наблюдение, опрос
4.				Теория, практика	2	Простые соединения в LEGO Mind- storms EV3, их отличительные особенности. Сборка простых моделей.	Каб. 308	Наблюдение Опрос Практическое задание
5.				Практика	2	Простые соединения в LEGO Mind- storms EV3, их отличительные особенности. Сборка простых моделей.	Каб. 308	наблюдение
6.				Практика	2	Простые соединения в LEGO Mind- storms EV3, их отличительные особенности. Сборка простых моделей.	Каб. 308	Опрос
7.				Практика	2	Простые соединения в LEGO Mind- storms EV3, их отличительные особенности. Сборка простых моделей.	Каб. 308	Практическое задание
8.				Теория, практика	2	Знакомство с блоком программирования EV3.	Каб. 308	Наблюдение Практическое задание
9.				Теория, практика	2	Датчики EV3. Возможности их использования.	Каб. 308	Наблюдение Практическое задание
10.				Теория, практика	2	Знакомство с интерфейсом программы LEGO Mind	Каб. 308	Наблюдение Опрос Практическое Задание
11.				Практика	2	Знакомство с интерфейсом программы LEGO Mind	Каб. 308	Наблюдение Опрос Практическое задание
12.				Практика	2	Составление простых	Каб. 308	Наблюдение

						программ. Использование дисплея для вывода на экран графики и текста.		Практическое задание
13				Практика	2	Составление простых программ. Использование дисплея для вывода на экран графики и текста.	Каб. 308	Наблюдение Практическое задание
14				Теория, практика	2	Изучение различных движений робота.	Каб. 308	Наблюдение Практическое задание
15				Теория, практика	2	Итоговые занятия. Творческий проект. Этапы создания проекта. Оформление проекта.	Каб. 308	Наблюдение Практическое Задание
16				Практика	2	Итоговые занятия. Творческий проект. Этапы создания проекта. Оформление проекта.	Каб. 308	Наблюдение Практическое задание
17				Теория, практика	2	Мой первый проект «Танцующий робот».	Каб. 308	Защита проекта
18				Теория, практика	2	Мой первый проект «Танцующий робот».	Каб. 308	Защита проекта
19				Теория, практика	2	Использование зубчатой передачи. Соревнования «Бег на время», «Сумо».	Каб. 308	Наблюдение Практическое Задание
20				Практика	2	Использование зубчатой передачи. Соревнования «Бег на время», «Сумо».	Каб. 308	Наблюдение Практическое задание
21				Теория, практика	2	Использование датчика касания. Поворот, парковка в гараж, движение в лабиринте.	Каб. 308	Наблюдение Практическое Задание
22				Практика	2	Использование датчика касания. Поворот, парковка в гараж, движение в лабиринте.	Каб. 308	Наблюдение Практическое задание
23				Теория, практика	2	Использование датчика освещенности. Соревнования	Каб. 308	Наблюдение, соревнование
24				Практика	2	Использование датчика освещенности. Соревнования	Каб. 308	Наблюдение, соревнование
25				Теория,	2	Использование	Каб. 308	Наблюдение,

				практика		датчика звука. Выполнение движения по звуковому сигналу.		соревнование
26				Теория, практика	2	Использование датчика ультразвука. Соревнование «Лабиринт».	Каб. 308	Наблюдение, соревнование
27				Практика	2	Использование датчика ультразвука. Соревнование «Лабиринт».	Каб. 308	Наблюдение, соревнование
28				Теория	2	Составление программ использованием комбинации из двух, трех, датчиков.	Каб. 308	юНаблюдение
29				Практика	2	Составление программ использованием комбинации из двух, трех, датчиков.	Каб. 308	Соревнования
30				Практика	2	Составление программ использованием комбинации из двух, трех, датчиков.	Каб. 308	Наблюдение
31				Теория, практика	2	Разработка творческого проекта.	Каб. 308	Наблюдение Работа с проектом
32				Практика	2	Изготовление проекта.	Каб. 308	Наблюдение Работа с проектом
33				Практика	2	Изготовление проекта.	Каб. 308	Наблюдение Работа с проектом
34				Практика	2	Тестирование творческого проекта	Каб. 308	Наблюдение Работа с проектом
35				Теория, практика	2	Отладка. Доработка.	Каб. 308	Наблюдение Работа с проектом
36				Практика	2	Защита проектов. Соревнования роботов.	Каб. 308	Защита проектов Соревнования роботов

2.2. Условия реализации программы

Для реализации программы «Робототехника» необходимо следующее обеспечение:

2.2.1. Материально-техническое обеспечение:

- Помещение соответствующее СанПин, с высотой потолка не менее 2,5 м.;
- рабочие столы, стулья;
- шкафы стеллажи для разрабатываемых и готовых прототипов проекта;
- комплекты программируемых конструкторов «Lego MindStorms EV3» (из расчёта не менее 1 комплекта на 2 обучающихся);
- комплекты электронных конструкторов «Знаток» (из расчёта не менее 1 комплекта на 1 обучающегося);
- стенды и наглядные материалы;
- аккумуляторы и зарядные устройства;
- другие расходные материалы для проектной деятельности;
- комплект полей (Большая линия S-ка, кегельринг, линия профи);
- (рекомендуется) оснащение компьютерами обучающихся, с доступом в интернет (из расчета 1 человек – 1 компьютер);
- (рекомендуется) оснащение оборудованием для демонстрации (проектор, мультимедийная доска).
- для электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, skype – общение, e-mail, облачные сервисы и т.д.)

2.2.2. Информационное обеспечение:

Наборы технологических карт и инструкций для лабораторных работ;

- Сборник правил проведения соревнований;
 - Иллюстративный и информационный видеоматериал для лекционной формы занятий;
 - Слайд-фильмы;
 - Плакаты и иллюстрации технических конструкций и решений;
- Литература (желательно с возможностью функционирования в режиме библиотеки).

2.2.3. Кадровое обеспечение:

Педагог, занятый в реализации программы должен соответствовать требованиям профессиональный стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298-н.

2.3. Формы аттестации (контроля)

В течение учебного года осуществляется контроль и проверка знаний, умений и навыков учащихся. Проводятся контрольные задания в форме опросов, собеседования, выполнения практических работ, мини-соревнований, а так же диагностика: изучение творческих способностей, уровня воспитанности и усвоения программного материала. По результатам диагностики выявляется направленность индивидуальной работы и развитие учащихся в текущем и последующем учебном году. Промежуточная аттестация осуществляется в соответствии с календарным учебным графиком. Итогом обучения является выполнение практических работ по конструированию программированию роботов соответственно каждому году обучения, а так же участие учащихся в соревнованиях, фестивалях, выставках, конкурсах технического творчества различного уровня и тематики.

Входящий контроль проводится перед началом освоения программы с целью определения уровня заинтересованности и подготовленности к занятиям по программе в форме анкетирования.

Критерии оценки уровня подготовленности учащихся:

Количество правильных ответов в %	Уровень подготовленности	
	70	творческий
50	продуктивный	средний
20	репродуктивный	низкий

Текущий контроль осуществляется посредством педагогического наблюдения за выполнением учащимися практических заданий в ходе прохождения каждой темы и проведения собеседования с учащимися.

При этом учитываются следующие факторы:

1. Соблюдение правил ТБ при работе с конструктором.
2. Качество выполненных работ:
 - а) аккуратность,
 - б) соответствие модели схеме,
 - в) соблюдение заданного алгоритма работы при изготовлении моделей.

Посредством педагогического наблюдения и собеседований с учащимися осуществляется и процесс отслеживания результатов реализации развивающей и воспитательной задач программы, а также уровня развития ключевых компетенций.

Тематический контроль проходит по окончании изучения отдельных тем программы в форме зачета качества сборки модели.

Критерии оценки контрольной сборки модели:

- «зачет» - модель, собрана в соответствии со схемой правильно,
- «незачет» - модель собрана некорректно.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года в форме тестирования по теоретической подготовке и практического задания в рамках промежуточной аттестации.

Критерии оценивания результатов творческих заданий:

Количество набранных баллов	Уровень освоения программы	
	6-8	творческий
3-5	ПРОДУКТИВНЫЙ	средний
2	репродуктивный	низкий

Результаты промежуточного контроля фиксируются в таблице.

Итоговый контроль проводится по окончании освоения программы и проходит в форме защиты проекта «Создание модели робота по теме» каждым учащимся.

Критерии оценивания Презентация и защита творческого проекта «Создание модели робота по теме»:

Количество набранных баллов	Уровень освоения программы	
	11-16	творческий
5-10	продуктивный	средний
4	репродуктивный	низкий

Результаты итогового контроля фиксируются в таблице. Результаты итогового контроля сравниваются педагогом с планируемыми результатами по программе «Робототехника» и формулируется вывод о степени освоения программы учащимися.

2.4.Оценочные материалы

Входящий тест-анкета

1. Интересна ли вам тема роботов и робототехники?

Да

Нет

Свой ответ _____

2. Где, по вашему мнению, применяются роботы?

В быту, производстве, медицине, образовании, военной сфере, науке, развлечениях

Свой ответ _____

3. Знаете ли вы как создаются роботы?

Да

Нет

Свой ответ _____

4. Для чего нужны роботы в современном мире?

Для улучшения уровня жизни в быту, развития космоса, медицины, для выполнения тяжелого труда, обеспечения безопасности, образования, развлечений

Свой ответ _____

5. Какие роботы окружают вас в повседневной жизни?

Свой ответ _____

6. Вы когда-нибудь самостоятельно собирали и программировали робота?

Да

Нет

Свой ответ _____

7. Хотели бы вы, чтобы в школе появился предмет Робототехника?

Да

Нет

Свой ответ _____

8. Хотели бы вы в будущем иметь профессию, связанную с робототехникой?

Да

Нет

Свой ответ _____

9. Если бы вы стали инженером робототехники то, какого робота бы создали?

Домашний питомец, учитель, уборщик, строитель, повар, защитник, помощник в учебе
Свой ответ _____

Примерные задания для проведения тематического контроля

1. Собрать робота по схеме.
2. Собрать робота без схемы.
3. Запрограммировать робота на движение вперед-назад.
4. Запрограммировать робота на движения по квадрату.
5. Запрограммировать робота на движение по черной линии с помощью переключателя.
6. Запрограммировать движения робота по черной полосе с помощью математического блока.
7. Запрограммировать робота на движение по лабиринту.
8. Запрограммировать робота по движению из круга для кегль-ринга.

Примерные задания итогового теста для оценки теоретических знаний

1. Для обмена данными между EV3 блоком и компьютером используется...
 - a) Wi-Fi
 - b) PCI порт
 - c) WiMAX
 - d) USB порт

2. Установите соответствие.



Датчик касания Ультразвуковой датчик Датчик цвета

3. Блок EV3 имеет...
 - a) 4 выходных и 4 входных порта
 - b) 5 входных и 5 выходных порта
4. Устройством, позволяющим роботу определять расстояние до объекта и реагировать на движение является...
 - a) Датчик касания
 - b) Ультразвуковой датчик
 - c) Датчик цвета
 - d) Датчик звука
5. Сервомотор - это...
 - a) устройство для определения цвета

- b) устройство для проигрывания звука
- c) устройство для движения робота
- d) устройство для хранения данных

3. Для подключения датчика к блоку EV3 требуется подсоединить один конец кабеля к датчику, а другой...

- a) к одному из выходных портов
- b) оставить свободным
- c) к одному из входных
- d) к аккумулятору

4. Установите соответствие.



сервомотор EV3

средний сервомотор EV3 сервомотор NXT

5. Какое робототехническое понятие зашифровано в ребусе?



ОТВЕТ:

6. Для подключения сервомотора к блоку EV3 требуется подсоединить один конец кабеля к сервомотору, а другой...

- a) к одному из выходных портов
- b) оставить свободным
- c) к одному из входных
- d) к аккумулятору

7. Полный привод-это...

- a) Конструкция на четырех колесах и дополнительной гусеницей.
- b) Конструкция позволяющая организовать движение во все стороны.
- c) Конструкция, имеющая максимальное количество степеней свободы.
- d) Конструкция, позволяющая передавать вращение, создаваемое двигателем, на все колеса.

11. Отгадайте ребус



ОТВЕТ: _____

12. Какой параметр выделен на картинке?



- a) Рулевое управление
- b) Скорость
- c) Мощность
- d) Обороты

13. Выберите верное текстовое описание программы.



- a) Начало, средний мотор, ожидание, средний мотор, остановить программу.
- b) Начало. большой мотор, ожидание, большой мотор, остановить программу.
- c) Начало, рулевое управление, таймер, рулевое управление, остановить программу.
- d) Начало, независимое управление, время, независимое управление, остановить программу.

14. Напишите программу в текстовом варианте.



Примерные варианты заданий итогового теста для оценки практических знаний

№ варианта	Задание
1	1. Построить (собрать) робота. 2. Написать программу: робот двигается по черной линии. 3. Демонстрация движения робота (демонстрация правильности программирования).
2	1. Построить (собрать) робота. 2. Написать программу: робот двигается по лабиринту. 3. Демонстрация движения робота (демонстрация правильности программирования).
3	1. Построить (собрать) робота. 2. Написать программу: робот выбивает из круга 6 кеглей. 3. Демонстрация движения робота (демонстрация правильности программирования).

Таблица результатов итогового контроля

Фамилия. имя	Самостоятельно планирует работу по конструированию роботов (1-2 балла)	Самостоятельно конструирует без схем-26. Конструирует по схеме или с подсказками педагога-16.	Программирует робота: самостоятельной. - по схеме или с подсказками педагога-16.	Правильность программирования и сборки робота: робот движется по заданной траектории-26. - робот движется-16.	Кол-во баллов	Уровень

Критерии оценивания проекта «Создание робота по теме»

№ п/п	Фамилия, имя	Самостоятельно планирует работу по конструированию роботов(1 - 2 балла)	Конструирует: самостоятельно без подсказками педагога- 16.	Программирует робота: самостоятельно по схеме или подсказками педагога- 16.	Правильность программирования и сборки робота: более 1 балла) робот движется- 16.	Использование двух датчиков (от 1 до 3 баллов)	Раскрывает технические характеристики работы- 26.	Функциональность модели (объяснение дальнейшего применения) -16.	Количество баллов	Уровень

2.5. Методические материалы

Особенности содержания программы «Робототехника» определяют выбор следующих *видов занятий*:

Учебные занятия (основа - познавательная деятельность). Усвоение учащимися учебной информации происходит эффективно при условии организации занятия теории совместно с лабораторным практикумом для наилучшего закрепления пройденного материала. Используемые в этих целях интерактивные обучающие занятия, входящие в состав программного обеспечения LEGO MINDSTORMS® Education EV3, работающие по принципу «повтори-усвой-модернизируй», позволяет дать учащимся представление о робототехнике, как о науке, передать теоретические знания проектировании, моделировании, конструировании и программировании.

Обобщающая лекция-практикум демонстрирует учащимся результаты систематизации собственных знаний, достижений, проблем.

Рассказ-показ осуществляется с применением наглядных пособий (видеоматериалов, презентаций).

Учебная беседа применяется, когда у учащихся есть уже предварительные знания и на этом можно организовать обмен мнениями. Учебный материал совместно перерабатывается в ходе беседы.

Обобщающая беседа используется, чтобы систематизировать, уточнить и расширить опыт детей, полученный в процессе их деятельности, наблюдений, экскурсий.

Дебаты - формальный метод ведения спора, учит взаимодействовать друг с другом, представляя определенные точки зрения, с целью убедить третью сторону. Выявить собственную точку зрения, рассмотреть разные аспекты изучаемой проблемы позволяют дискуссия, мозговой штурм.

Самостоятельная работа (основа - познавательная деятельность, осуществляемая при отсутствии непосредственного постоянного контроля со стороны педагога).

Самостоятельная работа осуществляется в таких формах, как:

Групповое самообучение - учащиеся выполняют ту или иную самостоятельную работу и составляют письменные сообщения по ее результатам; объясняют друг другу какой-то вопрос, защищают целесообразность своего проекта, ведут дискуссии по поводу конструкторских особенностей своей модели в процессе нахождения оптимального пути решения поставленной задачи.

Самоорганизующийся коллектив - проектная организация автоматизированных систем (роботов), в которой сами участники объединения распределяют конструкторские задачи, производят отладку программы робота, улучшают конструкцию. И в итоге защищают целесообразность своего проекта.

Основные этапы разработки LEGO-проекта:

- Обозначение темы проекта.

Цель и задачи представляемого проекта.

- Разработка механизма на основе конструктора LEGO.
Составление программы для работы механизма.
- Тестирование модели, устранение дефектов и неисправностей.

При разработке и отладке проектов учащиеся делятся опытом друг с другом, что очень эффективно влияет на развитие познавательных, творческих навыков, а также самостоятельность учащихся. **Профессиональные пробы.**

Участие в конкурсах, фестивалях, слетах и соревнованиях. Данные формы стимулируют и активизируют деятельность учащихся, развивают их творческие способности и формируют дух состязательности.

При обучении по образовательной программе «Робототехника» используются **методы обучения**, которые обеспечивают продуктивное научно-техническое образование. Обучение опирается на такие виды образовательной деятельности, которые позволяют учащимся:

- познавать окружающий мир (когнитивные);
- создавать при этом образовательную продукцию (креативные);
- организовывать образовательный процесс (оргдеятельностные).

Использование совокупности методов, представленных в данной классификации, позволяет наиболее точно охарактеризовать (проанализировать) образовательный процесс и, при необходимости, корректировать его в соответствии с поставленной в программе целью.

Когнитивные методы, или методы учебного познания окружающего мира - это, прежде всего, методы исследований в различных науках - методы сравнения, анализа, синтеза, классификации.

Применение когнитивных методов приводит к созданию образовательной продукции, т.е. к креативному результату, хотя первичной целью использования данных методов является познание объекта.

Метод эвристических вопросов предполагает для отыскания сведений о каком-либо событии или объекте задавать следующие семь ключевых вопросов: Кто? Что? Зачем? Чем? Где? Когда? Как?

Метод сравнения применяется для сравнения разных версий моделей учащихся с созданными аналогами.

Метод эвристического наблюдения ставит целью научить детей добывать и конструировать знания с помощью наблюдений. Одновременно с получением заданной педагогом информации многие учащиеся видят и другие особенности объекта, т.е. добывают новую информацию и конструируют новые знания.

Метод фактов учит отличать то, что видят, слышат, чувствуют учащиеся, от того, что они думают. Таким образом, происходит поиск фактов, отличие их от не фактов, что важно для инженера-робототехника.

Метод конструирования понятий начинается с актуализации уже имеющихся представлений учащихся. Сопоставляя и обсуждая детские представления о понятии, педагог помогает достроить их до некоторых культурных форм. Результатом выступает коллективный творческий продукт

- совместно сформулированное определение понятия.

Метод прогнозирования применяется к реальному или планируемому процессу. Спустя заданное время прогноз сравнивается с реальностью. Проводится обсуждение результатов, делаются выводы.

Метод ошибок предполагает изменение устоявшегося негативного отношения к ошибкам, замену его на конструктивное использование ошибок. Ошибка рассматривается как источник противоречий, феноменов, исключений из правил, новых знаний, которые рождаются на противопоставлении общепринятым.

Креативные методы обучения ориентированы на создание учащимися личного образовательного продукта - совершенного робота, путем проб, ошибок, накопленных знаний и поиском оптимального решения проблемы.

Метод «Если бы...» предполагает составить описание того, что произойдет, если в автоматизированной системе что-либо изменится.

«Мозговой штурм» ставит основной задачей сбор как можно большего числа идей в результате освобождения участников обсуждения от инерции мышления и стереотипов.

Метод планирования предполагают планирование образовательной деятельности на определенный период - занятие, неделю, тему, творческую работу.

Метод контроля в научно-техническом обучении образовательный продукт юного конструктора и программиста оценивается по степени отличия от заданного, т.е. чем больше оптимальных конструкторских идей предлагают учащиеся, тем выше оценка продуктивности образования.

Метод рефлексии помогает учащимся формулировать способы своей деятельности, возникающие проблемы, пути их решения и полученные результаты, что приводит к осознанному образовательному процессу.

Метод самооценки вытекает из методов рефлексии, носит количественный и качественный характер, отражает полноту достижения учащимся цели.

Показателями результативности обучения по программе «Робототехника» являются:

- положительная динамика развития интереса к техническому творчеству, развития творческих способностей;
- эффективное участие в соревнованиях, конкурсах, выставках и ДР-;
- удовлетворенность учащихся и родителей образовательными услугами.

Методические материалы

№ п/п	Раздел или тема программы (по учебному плану)	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Формы подведения итогов	Техническое оснащение занятия
1.	Введение в робототехнику. Роботы вокруг нас.	Занятие-знакомство, беседа, лекция	Объяснительно - иллюстративный	Инструкции Презентации Видеоролики	Беседа Анкетирование	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
2.	Основы конструирования.	Мини-лекция Практическая работа	Объяснительно - иллюстративный Частично - поисковый Исследовательский Репродуктивный	Инструкции Презентации	Наблюдение Опрос Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
3.	Основы программирования	Мини-лекция Практическая работа	Объяснительно - иллюстративный Частично - поисковый Исследовательский Репродуктивный	Инструкции Презентации	Наблюдение Опрос Практическое задание	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
4.	Основы сборки и управления роботом	Мини-лекция Практическая работа	Объяснительно - иллюстративный Частично - поисковый Исследовательский Репродуктивный	Инструкции Презентации	Наблюдение Практическое задание Проект Соревнования	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3
5.	Творческий проект «Создай своего робота»	Мини-лекция Практическая работа	Объяснительно - иллюстративный Частично – поисковый, исследовательский, репродуктивный	Инструкции Презентации	Наблюдение Проект	Ноутбук, проектор, видеокамера, фотоаппарат, конструктор LEGO Mindstorms EV3, поля
6.	Итоговое занятие.	Демонстрация Итоговое занятие	Частично - поисковый Исследовательский Репродуктивный	Презентации Регламент соревнований	Защита проектов Соревнования роботов	Ноутбук, проектор, конструктор LEGO Mindstorms EV3, поля

Список литературы

Список литературы для педагога

1. Овсяницкая Л.Ю. Курс программирования робота Lego Mindstorms LV3 в среде EV3: основные подходы, практические примеры, секреты мастерства / Д.Н. Овсянников, А.Д. Овсянников. - Челябинск: ИП Мякотин И.В., 2014. - 204 с.
2. Новичков Н.В. Мой первый робот, или 33 эксперимента по робототехнике: Образовательная программа дополнительного образования / Н.В. Новичков, Т.А. Новичкова. - с. Панаевск: Методическая служба, 2013.
3. Овсяницкая Л.Ю. Алгоритмы и программы движения робота Lego Mindstorms EV3 по линии. М.: Издательство «Перо», 2015. - 168 с.
4. Овсяницкая Л.Ю. Пропорциональное управление роботом Lego Mindstorms FV3 по линии. М.: Издательство «Перо», 2014.
5. Перфильева Л. П., Трапезникова Т. В., Шаульская Е.Л., Выдрин Ю. А.; под рук. Халамова В. Н. Образовательная робототехника во внеурочной учебной деятельности: учебно-методическое пособие; Минобрнауки Челябинской обл., ОГУ «Обл. центр информ. и материально-технического обеспечения образовательных учреждений, находящихся на территории Челябинской обл.» (РКИЦ). — Челябинск: Взгляд, 2011. — 96 с.
- И. Рыкова Е. А. LEGO-Лаборатория (LEGOControlLab). Учебнометодическое пособие. - СПб, 2001,- 59 с.
12. Руководство преподавателя по ROBOTC® для LEGO® MINDSTORMS® Издание второе, исправленное и дополненное / O Carnegie Mellon Robotics Academy, 2009 -2012 / 011перевод: А. Федулеев, 2012.
13. Лабораторные практикумы по программированию [Электронный ресурс]/Режим доступа:
[HTTP://www.edu.holit.ua/index.php?option=com](http://www.edu.holit.ua/index.php?option=com)
12. Примеры конструкторов и программ к ним [Электронный ресурс]
Режим доступа: <http://www.nxtpromams.com/index2.html>
13. Программы для робота [Электронный ресурс]
<http://service.lego.com/en-us/help/topics/?fline.stionid~2655>
14. Копосов Д.Г. Первый шаг в робототехнику. Практикум для 5-6 классов\ Д.Г. Копосов. М: ВИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 292 с.

Список литературы для учащихся и родителей

1. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. - СПб.: Наука, 2013.-319 с.
2. Рогов Ю.В. Робототехника для детей и их родителей [Электронный ресурс] Режим доступа: свободный <http://xn--8sbhvbv8arcv..xn--plai/index.php/2012-07-07-02-11-23/kcatalog>
3. Белиовская Л.Г. / Белиовский 11.А. Использование LEGO-роботов в инженерных проектах школьников. Отраслевой подход-ДМК Пресс, 2016г.
4. Первый шаг в робототехнику: рабочая тетрадь для 5-6 классов / Д. Г. Колосов. — 2-е изд. М.: ВИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. — 88 с.: ил.

5. Рабочая тетрадь «Основы робототехники» 5-6 класс / Д.А. Каширин, Н.Д. Федорова; под ред. Н.А. Криволаповой. Курган: ИРОСТ, 2013,— 108 с.
6. Учебное пособие «Основы робототехники» 5-6 класс / Д.А. Каширин, Н.Д. Федорова; под ред. Н. А. Криволаповой. — Курган: ПРОСТ, 2013. — 260 с.
7. Йошихито Исогава. Книга идей LEGO MINDSTORMS EV3
8. Тарапата В.В. Конструируем роботов для соревнований. Танковый роботлон.
9. Филиппов С.А.. Уроки робототехники. Конструкция. Движение. Управление.
10. Юревич Е.И. Основы проектирования техники: учеб.пособие. – СПб. 2012 – 135 с.
11. Копосов, Д. Г. Первый шаг в робототехнику. 5-6 классы. Практикум / Д.Г. Копосов. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2014. - 292 с.
12. Юревич Е.И. Основы робототехники. СПб.: БХВ Петербург, 2010.

Интернет-ресурсы

1. <https://education.lego.com/ru-ru/support/mindstorms-ev3/user-guides>
Руководство пользователя платформы LEGO Mindstorms EV3
2. <https://education.lego.com/ru-ru/support/mindstorms-ev3/building-instructions> - Инструкции по сборке LEGO® MINDSTORMS® Education EV3
3. <https://education.lego.com/ru-ru/support/mindstorms-ev3/software-requirements> Программное обеспечение LEGO® MINDSTORMS® Education EV3
4. <https://mirrobo.ru> - «Академия робототехники» - интернет-сообщество эвристическая обучающая система
5. [http://7\(1\)гос-игра.рф/main/work-ways](http://7(1)гос-игра.рф/main/work-ways) Российская ассоциация образовательной робототехники. Учебно-методический центр робототехника, образование, техническое творчество
6. <http://www.russianrobotest.ru/o-festivale/> - официальный сайт ежегодного Всероссийского робототехнического фестиваля «РобоФест» в рамках Программы «Робототехника: инженерно-технические кадры инновационной России».
7. <http://robotymp.ru/wro/> - Всероссийская робототехническая олимпиада RRO (Russian Robot Olympiad)
8. <https://wro-association.org/honie/> - Всемирная олимпиада роботов WRO (World Robot Olympiad)
9. <http://rusianrobotics.ru/competition/hello-robot/hello-robot-lego/>
Официальные регламенты всероссийских робототехнических соревнований

Рекомендации для учащихся по подготовке и представлению проекта, вопросы для защиты

При подготовке к итоговой защите проекта рекомендуется:

1. Выучить схемы сборки роботов для кегель-ринга, лабиринта, пятиминутку, шагающего робота, робота-суммоиста.
2. Выучить схемы программирования для кегель-ринга, лабиринта, пятиминутку, шагающего робота, робота-суммоиста.
3. Повторить назначение датчиков.
4. Повторить технические характеристики роботов.
5. Продумать функциональное назначение разных роботов (где они могут применяться).

План защиты проекта

1. Здравствуйте. Меня зовут....
2. Моя модель называется....
3. Эту модель я сконструировал из конструктора...У моей модели есть: оси, шестеренки, балки, колеса, которые отвечают технологическим требованиям модели.
4. У данной модели есть датчики..., предназначенные для...
5. **Я** могу продемонстрировать движения моего робота.
6. Данную модель можно использовать в качестве, например (робота-спасателя) или (робота-врача, и т.д.)