Отдел образования администрации Северного района

МБУДО «Северный центр внешкольной работы»

**СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДАЮ**

Директор МБОУ «Бакаевская СОШ» Директор МБУДО «Северный ЦВР»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\Р.Р.Мурзаханов\ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\Т.Ю.Кочеткова\

Дата\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Приказ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ от\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г.

РАССМОТРЕНО

Методический совет

Протокол №\_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г.

**Дополнительная общеобразовательная**

**общеразвивающая программа** научно-технической

направленности

«РобоТоп»

Возраст обучающихся: 11 – 13 лет

Срок реализации: 2 года

Автор – составитель:

Саразева Ильсэяр Равиловна,

педагог дополнительного образования

Северное, 2022г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Образовательная программа «РобоТоп» разработана в условиях внедрения ФГОС основного общего образования, для учащихся основной школы.

При разработке программы за основу взяты требования, предъявляемые на соревнованиях, творческих выставках по робототехнике всероссийского уровня.

Направленность образовательной программы.

Программа «РобоТоп» является научно-технической, по функциональному предназначению - учебно - познавательной, по времени реализации - пятигодичной подготовки.

Механика является древнейшей естественной наукой основополагающей научно- технического прогресса на всем протяжении человеческой истории, а современная робототехника - одно из важнейших направлений научно-технического прогресса, в котором проблемы механики и новых технологий соприкасаются с проблемами искусственного интеллекта. Предмет робототехники - это создание и применение роботов, других средств робототехники и основанных на них технических систем и комплексов различного назначения.

Стремительное развитие робототехники в мире является закономерным процессом, который вызван принципиально новыми требованиями рынка к показателям качества технологических машин и движущихся систем.

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, поэтому значительно увеличился интерес к образовательной робототехнике.

Новизна программы состоит в том, что впервые разрабатывается на столь длительный срок реализации, поэтому соответственно конкретизировано и расширено содержание основного курса.

Актуальность программы обусловлена тем, что в наше время робототехники и компьютеризации обучающегося необходимо учить решать задачи с помощью автоматов, которые он сам может спроектировать, защищать свое решение и воплотить его в реальной модели, т.е. непосредственно сконструировать и запрограммировать.

В образовании применяют различные робототехнические комплексы. В нашей стране наиболее распространены и используются для реализации данной программы комплексы Lego Mindstorms.

Педагогическая целесообразность программы объясняется соответствием новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью: ориентацией на результаты образования, которые рассматриваются на основе системно-деятельностного подхода. Такую стратегию обучения и помогает реализовать образовательная среда Lego, которая учит самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этого знания из разных областей, уметь прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения.

Программа предлагает использование образовательных конструкторов Lego и аппаратно-программного обеспечения как инструмента для а обучения детей конструированию, моделированию и компьютерному управлению.

Работа с образовательными конструкторами Lego позволяет воспитанникам в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей знания - от теории механики до психологии, - что является вполне естественным.

Учебные занятия способствуют развитию конструкторских, инженерных и общенаучных навыков, помогают по другому посмотреть на вопросы, связанные с изучением естественных наук, информационных технологий и математики, обеспечивают вовлечение ребят в научно-техническое творчество.

Курс содержит описание актуальных социальных, научных и технических задач и проблем, решение которых еще предстоит найти будущим поколениям, и позволяет воспитанникам почувствовать себя исследователями, конструкторами и изобретателями технических устройств.

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

Цель - сформировать личность, способную самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, техническое и программное решение, реализовать свою идею в виде модели, способной к функционированию, контролировать и оценивать свои достижения, работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку. То есть основная цель - формирование ключевых компетентностей воспитанников.

Задачи:

* ознакомление с основными принципами механики и основами программирования в компьютерной среде моделирования NXT;
* развитие умения работать по предложенным инструкциям, творчески подходить к решению задачи;
* развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
* формирование навыков коллективного труда: воспитание у детей отношения делового сотрудничества (доброжелательность друг к другу, уважение мнения других, умение слушать товарищей), воспитание чувства товарищеской взаимовыручки и этики групповой работы;
* выявление и развитие природных задатков и способностей детей, помогающих достичь успеха в техническом творчестве.

Отличительные особенности:

Введение в программу «РобоТоп» (основы автоматического управления) 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. Воспитанники получают представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов, моделировании работы систем. Среда программирования NXT позволяет визуальными средствами конструировать программы для роботов, т.е. позволяют ребенку буквально «потрогать руками» абстрактные понятия информатики, воплощенные в поведении материального объекта (команда, система команд исполнителя, алгоритм и виды алгоритмов, программа для исполнителя).

Наборы Lego используются для групповой работы. Ребята приобретают навыки сотрудничества, и умение справляться с индивидуальными заданиями, составляющими часть общей задачи. Добиваясь того, чтобы созданные модели работали, испытывая полученные конструкции, воспитанники получают возможность учиться на собственном опыте. Важно, что при этом ребенок сам строит свои знания, а педагог лишь консультирует работу.

Задания разной трудности осваивают поэтапно. Принцип обучения «шаг за шагом», являющийся ключевым для Lego, обеспечивает воспитаннику возможность работать в собственном темпе.

Наборы Lego ориентированы на регулярную, тематическую, проектную работу, позволяют изучать технологии автоматизированного управления и являются самым простым способом введения в курс робототехники. Простой интерфейс позволяет объединить конструкцию из Lego и компьютеров в единую модель современного устройства с автоматизированным управлением.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 11-13 лет.

Срок реализации дополнительной образовательной программы: 2 года.

Формы и режим занятий.

Группа формируются из 16 человек: количество воспитанников ограничивается техническими возможностями (5 конструктора и 1 компьютер).

Режим занятий основывается на санитарно-эпидемиологических правилах и нормативах 2.4.4.1251-03: занятия проводятся в будничные дни по модулю «Введение в робототехнику» - 4 занятия в неделю;

По мере освоения проектов проводятся соревнования роботов. В конце года творческая лаборатория - демонстрация возможностей роботов.

Цель – овладение навыками начального технического конструирования. Развитие мелкой моторики. Изучение понятия - конструкция и ее основные свойства (жесткости, прочности, устойчивости). Навык взаимодействия в группе.

Воспитанники в группах или индивидуально создают творческий проект и подготавливают творческий отчет.

Занятия будут проводиться на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», созданного в целях развития и реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного и гуманитарного профилей, формирования социальной культуры, проектной деятельности, направленной не только на расширение познавательных интересов школьников, но и на стимулирование активности, инициативы и исследовательской деятельности обучающихся.

Формы, методы и приемы организации деятельности воспитанников.

Логика взаимодействия воспитанников и педагога на занятиях независимо от избранной формы занятия строится на принципах: диа- и полилогичности (множественность коммуникативных связок в инфо-образовательной среде), предъявления разумных требований, свободы проявления творческой личности. Педагог использует различные формы занятий в зависимости от стратегических и тактических целей и задач. Разнообразные формы предъявления учебно-познавательного материала делают содержание доступным, интересным и привлекательным для подростков.

**I**. Формы ***организации деятельности воспитанников:***

* 1. Занятия коллективные, индивидуально-групповые, межуровневые (занятия для воспитанников, освоивших или осваивающих начальные уровни программы, проводят воспитанники, освоившие более высокий уровень).
  2. Индивидуальная работа детей, предполагающая самостоятельный поиск различных ресурсов для решения задач:
* учебно-методических (обучающие программы, учебные, методические пособия и т.д.);
* материально-технических (электронные источники информации);
* социальных (консультации специалистов, общение со старшеклассниками, сверстниками, родителями).

1. Участие в выставках, конкурсах, соревнованиях различного уровня.

**II.** Методы.

* Объяснительно-иллюстративный - предъявление информации различными способами
* (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и
* др);
* Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.)
* Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения воспитанниками;
* Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения
* практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
* Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей
* и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу),
* Частично-поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
* Поисковый - самостоятельное решение проблем;
* Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогам, решение ее самим педагогом,
* соучастие обучающихся при решении.
* Метод проектов - технология организации образовательных ситуаций, в которых воспитанник ставит и решает собственные задачи, технология сопровождения самостоятельной деятельности воспитанника.

**III.** Приемы, ***создание проблемной ситуации, построение алгоритма сборки модели и составления программы и т.д.***

Организация занятий.

На первом этапе обозначается тема, цели и задачи проекта, разрабатывается и собирается модель из Lego-деталей и блока NXT. На компьютере посредством программы Lego Mindstorms Education NXT создается программа управления этой моделью. На заключительном этапе модель испытывается и, при необходимости, дорабатывается.

Ожидаемые результаты.

Воспитанники должны знать .

* основные принципы механики;
* основы алгоритмизации;
* основы объектно-ориентированного программирования микрокомпьютера NXT в компьютерной среде моделирования Lego Mindstorms Education NXT.

Воспитанники должны уметь:

* решать задачи практического содержания;
* моделировать и исследовать процессы, творчески подходить к решению задачи;
* составлять алгоритмы действий для исполнителя с заданным набором команд;
* правильно подключать к блоку NXT внешние устройства, передавать программу с помощью устройства Bluetooth;
* составлять, отлаживать и модифицировать программы для различных исполнителей, собранных из ЛЕГО;
* разделять обязанности при работе в малой группе, контролировать действия своей «пары», разрешать конфликты.

Неоценимы и метапредметныерезультаты внедрения Lego-технологий:

* овладение навыками самостоятельного приобретения новых знаний, организации учебной деятельности, постановки целей, планирования, самоконтроля и оценки результатов своей деятельности, умениями предвидеть возможные результаты своих действий;
* понимание различий между исходными фактами и гипотезами для их объяснения, теоретическими моделями и реальными объектами, овладение универсальными учебными действиями на примерах гипотез для объяснения известных фактов и экспериментальной проверки выдвигаемых гипотез, разработки теоретических моделей процессов или явлений;
* приобретение опыта самостоятельного поиска, анализа и отбора информации с использование новых информационных технологий для решения познавательных задач;
* освоение приемов действий в нестандартных ситуациях, овладение эвристическими методами решения проблем;
* формирование умений работать в группе.

Направления обучения и прогнозируемые результаты по годам обучения.

Первый этап обучения (1-й год)

Цель:

* ознакомление с основами начального технического конструирования, моделирования и программирования;
* формирование целостного представления о мире техники, устройстве конструкций, механизмов и машин, их месте в окружающем мире;
* изучение понятий: конструкция и ее основные средства (жесткость, прочность и устойчивость), элементов черчения;
* формирование навыков взаимодействия и работы в группе;
* развитие мелкой моторики, координации «глаз-рука»;

Реализация данного этапа курса позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивает способности к решению проблемных ситуаций умению исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их. На занятиях, в процессе строения моделей в которых используются весы, колёса и оси, блоки, зубчатые колеса, ременные и червячные передачи, лопасти - дети познакомятся с базовыми принципами механики. В процессе работы дети будут иметь возможность понять, что такое подъёмная сила, равновесие, стойкость конструкции, изучить простейшие механизмы, сконструировать настоящие измерительные инструменты.

Для детей первого года обучения представляется уникальная возможность освоить основы робототехники, создав действующие модели. Комплект заданий Mindstorms NXT позволяет воспитанникам работать в качестве юных исследователей, инженеров, математиков, предоставляя им инструкции, инструментарий и задания для межпредметных проектов. Благодаря датчикам поворота и расстояния созданные конструкции реагируют на окружающих мир. С помощью программирования на персональном компьютере ребенок наделяет интеллектом свои модели и использует их для решения задач, которые, по сути, являются упражнениями из курсов естественных наук, технологии, математики, развития речи.

Воспитанники, работая по карточкам и заданиям педагога, испытывают собранные модели и анализируют предложенные конструкции. Далее они выполняют самостоятельную работу по теме, предложенной педагогом. Помощь педагога при данной форме работы сводится к определению основных направлений работы и к консультированию детей. Работая индивидуально, парами или в командах, воспитанники любых возрастов могут учиться, создавая и программируя модели, проводя исследования, составляя отчёты и обсуждая идеи, возникающие во время работы с этими моделями.

Самостоятельная работа выполняется в форме проектной деятельности. Она может быть индивидуальной, парной и групповой. Выполнение проектов помогает развитию коммуникативных навыков воспитанников за счет активного взаимодействия детей в ходе групповой проектной деятельности, требует широкого поиска, структурирования и анализирования дополнительной

информации по теме конструкция и ее основные средства (жесткость, прочность и устойчивость), элементы черчения.

Задачи первого этапа обучения:

* обеспечить комфортное самочувствие ребенка;
* расширить знания воспитанников об окружающем мире, о мире техники;
* развивать творческие способности и логическое мышление детей;
* развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел;
* развивать умения творчески подходить к решению задачи;
* обучать решению творческих, нестандартных ситуаций на практике при конструировании и моделировании объектов окружающей действительности;
* развивать коммуникативные способности воспитанников, умение работать в группе;
* развивать словарный запас, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
* устанавливать причинно-следственные связи.

Воспитанники должны знать:

* роль машин и техники в жизни людей
* правила безопасной работы;
* основные компоненты конструкторов Lego;
* общие положения и основные принципы механики;
* конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
* виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
* приемы конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.); Воспитанники должны уметь:
* работать с литературой, с журналами, с каталогами, в интернете (изучать и обрабатывать
* информацию);
* самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования и т.д.);
* создавать модели при помощи специальных элементов по разработанной схеме, инструкции, по собственному замыслу;
* Освоение основных правил объединения, приобретение навыков работы в коллективе
* Развить познавательные умения и навыки учащихся;
* Уметь довести решение задачи до работающей модели;
* Уметь ориентироваться в информационном пространстве;
* Уметь самостоятельно конструировать свои знания;
* Уметь критически мыслить.
* Участие в конкурсах.

Второй этап обучения (2-й год)

Цель - посредством конструирования и программирования роботов, научить учащихся самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этого знания из разных областей, уметь прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения).

Задачи:

* Закреплять и углублять навыки конструирования и проектирования;
* Способствовать развитию интереса к технике, конструированию, программированию, высоким
* технологиям, формировать навыки коллективного труда.
* Научить формализации, сравнению, обобщению, синтезу полученной информации с имеющимися
* базами знаний.
* Сформировать умение классифицировать задачи по типам с последующим решением и выбором
* определённого технического средства в зависимости от его основных характеристик.
* Сформировать алгоритм действий по разработке вариантов использования информации и
* прогнозированию последствий реализации решения проблемной ситуации (конкретной задачи, для решения которой разрабатывается робот).
* Прививать навыки программирования через разработку программ в визуальной среде

программирования, развивать алгоритмическое мышление.

На занятиях с образовательными конструкторами Lego Education дети знакомятся с источниками, способами преобразования и сохранения энергии, а также с соотношениями между энергией, работой и мощностью.

Курс позволяет легко понять основы робототехники и научиться конструировать умные управляемые машины. Это захватывающие занятия, на которых разрабатываются технические модели из LEGO-конструкторов и программируются микрокомпьютеры. Собранные модели живут по заданной программе и соревнуются между собой.

Занятия начинаются с обсуждения принципов построения интересной модели из Lego конструктора, далее идет непосредственная сборка и установка моторов и датчиков обратной связи. Собранная конструкция присоединяется к микро компьютеру NXT, который представляет из себя программируемый блок Lego, функционирующий как автономный компьютер. В ходе практических занятий воспитанники строят действующие модели реальных механизмов, живых организмов и машин, проводят естественнонаучные эксперименты, осваивают основы информатики, алгоритмики и робототехники, попутно укрепляя свои знания по математике и физике, приобретают навыки работы в творческом коллективе. Работая парами, или в командах, дети в рамках данного курса создают и программируют модели, проводят исследования, составляют отчёты и обсуждают идеи, возникающие во время работы с этими моделями.

Воспитанникам данного курса предоставляется возможность принять участие в муниципальных и региональных соревнованиях по робототехнике.

Воспитанники должны знать:

* влияние технологической деятельности человека на окружающую среду и здоровье;
* область применения и назначение инструментов, различных машин и механизмов, технических
* устройств (в том числе компьютеров);
* источник, способы преобразования и сохранения энергии;
* виды передаточных механизмов и их технические характеристики;
* конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
* виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
* основные приемы конструирования роботов;
* основные понятия, использующие в робототехнике: микрокомпьютер, датчик, сенсор, порт,
* разъем, ультразвук, USB-кабель, интерфейс, иконка, программное обеспечение, меню, подменю, панель инструментов;
* интерфейс программного обеспечения Mindstorms NXT.

Воспитанники должны уметь:

* получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы,
* чертежи (на бумажных и электронных носителях);
* осуществлять простейшие операции с файлами;
* самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование
* предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования и т.д.);
* создавать модели при помощи специальных элементов по разработанной схеме, инструкции, по собственному замыслу;
* демонстрировать технические возможности роботов;
* представлять одну и ту же информацию различными способами;
* осуществлять поиск, преобразование, хранение и передачу информации, используя указатели,
* каталоги, справочники, Интернет.

умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (отпостановки цели до получения и оценки результата);

* поиск (проверка) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных
* носителях;
* элементарное обоснование высказанного суждения;
* выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам.
* создание условий для повышения уровня мастерства;
* знание основ робототехники;
* самоопределение по отношению к социально-этическим ценностям объединения;
* знание основных форм и требований к проведению товарищеских встреч, соревнований по
* робототехнике на школьном, муниципальном уровне;
* участие в соревнованиях по робототехнике.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

1. Презентация творческих работ.
2. Защита проектов.
3. Промежуточные мини-соревнования по темам и направлениям конструирования между
4. группами.
5. Соревнования роботов
6. Выставки творческих достижений

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «РобоТоп»

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **№**  **п/п** | **Дата проведения** | **Время проведения** | **Разделы и темы** | **Кол-во**  **часов** | **Форма контроля** | **Форма занятия** | **Место проведения** |
| **1-2** | . |  | Вводное занятие. Роботы вокруг нас. Вводный инструктаж по ТБ и ПБ. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Водная лекция | МБОУ «Бакаевска СОШ» |
| **3-6** |  |  | Конструкции: понятие, элементы. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **7-12** |  |  | Основные свойства конструкции | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **13-18** |  |  | Готовые схемы-шаблоны сборки конструкций. | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **19-24** |  |  | Рычаги: понятие, виды, применение. | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **25-28** |  |  | Блоки: понятие, виды, применение. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **29-34** |  |  | Ременные передачи: виды, применение | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **35-40** |  |  | Конструирование сложных моделей. | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **41-44** |  |  | Ременные передачи: виды, применение | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **45-48** |  |  | Зубчатые передачи, их виды. Применение зубчатых передач в технике. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Практическая контрольная работа | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **49-54** |  |  | Реечные передачи. Передачи под прямым углом. | 6 | Беседа. Записи в тетради | Практическая контрольная работа | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **55-60** |  |  | Свободное занятие по теме «Ремённые и зубчатые передачи». | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **61-62** |  |  | Робот Mindstorms NXT. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **63-64** |  |  | Микропроцессор NXT. Первое включение. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **65-66** |  |  | Управление NXT. Первая программа. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **67-70** |  |  | Датчики NXT. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **71-72** |  |  | Интерактивный сервомотор. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **73-78** |  |  | Понятие команды, программы и программирования. | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **49-80** |  |  | Ознакомление с визуальной средой программирования NXT. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **81-84** |  |  | Интерфейс программы LEGO MINDSTORMS Education NXT. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Практическая контрольная работа | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **85-88** |  |  | Основы программирования. Программные блоки. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Практическая контрольная работа | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **89-92** |  |  | Память робота. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **93-96** |  |  | Искусственный интеллект. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **67-100** |  |  | Исполнительное устройство. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **101-104** |  |  | Воспроизведение звуков. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **105-106** |  |  | Использование дисплея NXT. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **107-108** |  |  | Ожидание. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **109-114** |  |  | Алгоритм. Исполнитель алгоритма. | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **115-118** |  |  | Звуковые имитации. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **119-124** |  |  | Роботы в космосе. | 6 | Беседа. Записи в тетради | Лекция с элементами беседы | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **125-128** |  |  | Повороты. | 4 | Беседа. Записи в тетради | Практическая контрольная работа | МБОУ «Бакаевская СОШ» |
| **129-130** |  |  | Соревнования роботов. | 2 | Беседа. Записи в тетради | Практическая контрольная работа. | МБОУ «Бакаевская СОШ» |

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ «РобоТоп»

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Темы занятия** | **Количество**  **часов** | **Дата проведения** | |
| **по плану** | **фактическое проведение** |
| 1-2 | Вводное занятие. Роботы вокруг нас. Вводный инструктаж по ТБ и ПБ. | 2 | 05.10. |  |
| 3-6 | Конструкции: понятие, элементы. | 4 | 06.10. 12.10. |  |
| 7-12 | Основные свойства конструкции | 6 | 13.10.  19.10.  20.10. |  |
| 13-  18 | Готовые схемы-шаблоны сборки конструкций. | 6 | 26.10.  09.11.  10.11. |  |
| 19-24 | Рычаги: понятие, виды, применение. | 6 | 16.11.  17.11.  23.11. |  |
| 25-28 | Блоки: понятие, виды, применение. | 4 | 24.11  30.11. |  |
| 29-34 | Ременные передачи: виды, применение | 6 | 01.12.  07.12.  08.12. |  |
| 35-40 | Конструирование сложных моделей. | 6 | 14.12.  15.12.  21.12. |  |
| 41-  44 | Ременные передачи: виды, применение | 4 | 18.12.  29.12. |  |
| 45- 48 | Зубчатые передачи, их виды. Применение зубчатых передач в технике. | 4 | 11.01.  12.01. |  |
| 49-54 | Реечные передачи. Передачи под прямым углом. | 6 | 18.01.  19.01.  25.01 |  |
| 55-60 | Свободное занятие по теме «Ремённые и зубчатые передачи». | 6 | 26.01.  01.02.  02.02. |  |
| 61-62 | Робот Mindstorms NXT. | 2 | 08.02. |  |
| 63-64 | Микропроцессор NXT. Первое включение. | 2 | 09.02. |  |
| 65-66 | Управление NXT. Первая программа. | 2 | 15.02. |  |
| 67-70 | Датчики NXT. | 4 | 16.02. 22.02. |  |
| 71-72 | Интерактивный сервомотор | 2 | 23.02. |  |
| 73- 78 | Понятие команды, программы и программирования | 6 | 01.03.  02.03  08.03 |  |
| 79-80 | Ознакомление с визуальной средой программирования NXT | 2 | 09.03. |  |
| 81-84 | Интерфейс программы LEGO MINDSTORMS Education NXT. | 4 | 15.03.  16.03. |  |
| 85-88 | Основы программирования. Программные блоки. | 4 | 22.03  23.03 |  |
| 89-92 | Память робота. | 4 | 05.04.  06.04. |  |
| 93-96 | Искусственный интеллект. | 4 | 12.04.  13.04. |  |
| 97-100 | Исполнительное устройство. | 4 | 19.04.  20.04. |  |
| 101-104 | Воспроизведение звуков | 4 | 25.04  26.04. |  |
| 105-106 | Использование дисплея NXT. | 2 | 27.04 |  |
| 107-108 | Ожидание. | 2 | 03.05. |  |
| 109-114 | Алгоритм. Исполнитель алгоритма. | 6 | 04.05.  05.05.  07.05. |  |
| 115-118 | Звуковые имитации. | 4 | 08.05  10.05 |  |
| 119-124 | Роботы в космосе. | 6 | 11.05  17.05.  18.05. |  |
| 125-128 | Повороты. | 4 | 24.05.  25.05. |  |
| 129-130 | Соревнования роботов. | 2 | 31.05 |  |
|  | Итого | 130 |  |  |

его 34 5 сирован

Планируется реализация с использованием сертификата персонифиц