

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение  
Свердловской области «Дворец молодёжи»  
Центр цифрового образования детей «IT-куб» «Солнечный»

Принята на заседании  
научно-методического совета  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
Протокол № 4 от 03 июня 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
А.Н. Слизько  
Приказ № 464-д от 04 июня 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

**«Базовые навыки программирования на С-подобных языках»**  
*стартовый уровень*

Возраст обучающихся: 8–11 лет

Срок реализации: 1 года

СОГЛАСОВАНО:  
Начальник центра цифрового  
образования детей «IT-куб»  
«Солнечный» Пермяков А.В.  
«19» мая 2021 г.

Авторы-составители:  
Тюшняков С.М.,  
Чистякова Т.Н.,  
педагоги дополнительного  
образования,  
Галицких К.В. заместитель  
начальника по образовательной  
деятельности,  
Бирюкова Е.А., методист,  
Козлова А.А., методист

Екатеринбург, 2021

**I. Комплекс основных характеристик программы**

## 1. Пояснительная записка

С целью создания равных условий получения качественного дополнительного образования, в рамках национального проекта «Образование» открываются центры цифрового образования детей «ИТ-куб». Эти центры образования детей по программам, направленным на ускоренное освоение актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационных технологий. Проект формирует современную образовательную экосистему, объединяющую компании-лидеров ИТ-рынка, опытных наставников и начинающих разработчиков.

Программа «Базовые навыки программирования на С-подобных языках», которая даёт возможность на практике усвоить основные принципы робототехники, позволяет развивать у детей навыки работы в команде, системное и логическое мышление, креативность. Эксперты этой сферы дополнительного образования уверены: за робототехникой – большое будущее, это одно из самых перспективных образовательных направлений.

Последние десятилетия стали весьма продуктивными в развитии роботизированных систем и умной техники. Это сказалось не только на самих устройствах, которые стали более совершенными и функциональными, но и на ситуации на рынке труда. В перспективе до половины рабочих мест в России может быть заменено искусственным интеллектом.

Сфера применения современных направлений инженерной мысли, среди которых робототехника, не ограничиваются промышленностью и представлениями с участием зооморфных роботов. Робототехнические комплексы популярны и в области образования как современные высокотехнологичные исследовательские инструменты.

Процесс конструирования роботов предполагает применение теоретических знаний на практике и осознание детьми важности обучения в школе. Вне зависимости от того, какую профессию выберет обучающийся в

будущем, его работа будет связана с информационными технологиями, роботами и системами автоматического управления. Современное дополнительное образование даёт возможность изучения различного вида технологий и способов их работы, обеспечивая развитие научно-технического процесса в целом.

### ***Направленность программы – техническая.***

В основу программы «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» заложены принципы модульности и практической направленности, что обеспечит вариативность обучения. Содержание учебных модулей направлено на детальное изучение алгоритмизации, реализацию межпредметных связей, организацию проектной и исследовательской деятельности обучающихся.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит *перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:*

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09–3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;

– Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

*Актуальность программы* обусловлена современным этапом развития общества, характеризующимся ускоренными темпами освоения техники и технологий, потребностью общества в технически грамотных специалистах и полностью отвечает социальному заказу по подготовке квалифицированных кадров в области инженерии и роботостроения. Непрерывно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции, подготовки высококвалифицированных инженерных кадров. Творческие способности и профессиональное мастерство специалистов становятся главной производительной силой общества, и, в целях приумножения достижений во всех областях науки и техники, необходимо планомерное и заблаговременное развитие у молодёжи творческих и технических способностей, а также повышение статуса инженерного образования в обществе.

Робототехника в образовании – это междисциплинарные занятия, интегрирующие в себе науку, технологию, инженерное дело, техническое творчество и основанные на активном обучении детей. Данное направление деятельности способно положить начало формированию у учащихся начальной школы целостного представления о мире техники, устройстве конструкций, механизмов и машин, их месте в окружающем мире. Реализация этого направления позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций, умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их. Кроме того, реализация данного направления помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счёт активного взаимодействия детей в ходе групповой проектной деятельности.

В то же время объективные процессы информатизации российского общества формируют социальный заказ в сфере образования в целом

и в сфере дополнительного образования, в частности, на увеличение внимания к информационной грамотности обучающихся. Поэтому в структуру предлагаемой программы включены теоретический материал и практические задания, направленные на формирование начальной компьютерной грамотности и информационной культуры, начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.

**Прогностичность** программы «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» заключается в том, что она отражает требования и актуальные тенденции не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня, а также имеет междисциплинарный характер, что полностью отражает современные тенденции построения как дополнительных общеобразовательных программ, так и образования в целом.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» вовлекает ребёнка в осознанный процесс саморазвития. В процессе обучения дети получат дополнительное образование в области математики, электроники и информатики, а также знания в области технического английского языка. Программа состоит из трех модулей:

1. «Механика»;
2. «Алгоритмика»;
3. «Lego EV3-1».

Программа организована по принципу дифференциации по уровням сложности. Программное содержание каждого последующего модуля опирается на сформированные знания и умения предыдущего, предполагает их расширение и углубление, а также вносит значительный элемент новизны. Первый и второй модули – являются стартовым уровнем сложности, третий – базовым.

Также данная программа является хорошей базой для перехода на более сложные программы обучения. Так, по итогам успешного освоения программы «Базовые навыки программирования на С-подобных языках», обучающийся может быть зачислен на другие общеразвивающие программы центра, которые представляет собой более углублённое и профессионально ориентированное изучение языков программирования и конструирования.

### ***Отличительная особенность программы***

Дополнительная общеразвивающая программа «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» в отличие от других подобных программ объединяет работу обучающихся с двумя образовательными конструкторами Lego Физика и технология, Lego EV3 на протяжении нескольких лет, знакомит младших школьников с азами программирования.

### **Распределение учебных часов по модулям**

**Таблица 1**

Модуль	Название модуля	Продолжит. обучения, недели	К-во часов в неделю	К-во часов в год
I	Механика	11	4	44
II	Алгоритмика	17,5	4	70
IV	Lego EV3-1	7,5	4	30
ИТОГО:		36		144

Каждый модуль является независимым курсом и может быть реализован отдельно от других. В то же время целесообразно начинать изучение «Базовых навыков программирования на С-подобных языках» с первого модуля, а продолжать любым из последующих курсов на усмотрение педагога и опираясь на учебные результаты воспитанников.

Обучающийся также может быть принят на любой модуль обучения, соответствующего его возрасту, при наличии соответствующих базовых знаний, а также вакантных мест в учебной группе. Однако для формирования стабильных знаний, умений и навыков, достижения высокого образовательного результата рекомендуется начинать обучение с первого

модуля. Учебный план смоделирован так, чтобы изученный материал повторялся на последующих занятиях, отображался в каждой модели или проводилась аналогия работы механизмов, их сравнение.

По окончании каждого учебного модуля образовательной программы и выполнении итоговых работ обучающиеся получают свидетельство о дополнительном образовании установленного в учреждении образца с указанием учебных часов.

Характеристика и особенности каждого модуля обучения, его специфические цели и задачи, используемые педагогические технологии и методы, способы организации учебного времени, формы итоговых мероприятий описаны в соответствующих разделах программы. Тем не менее программой определяются единые сквозные методологические подходы в обучении основам робототехники.

### *Адресат общеразвивающей программы*

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» предназначена для детей в возрасте 8–11 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, проявляющих интерес к устройству машин, механизмов, конструированию простейших технических и электронных самоделок.

Формы занятий групповые, количество обучающихся в группе – 10–14 человек. Состав групп постоянный.

Место проведения занятий: г. Екатеринбург, ул. Чемпионов 11.

### *Возрастные особенности группы*

Выделенные нами возрастные периоды при формировании групп:

–8 лет – детство. Созревание психических и физиологических структур головного мозга. Становление готовности к систематическому учебному труду. Стремление к гармонии в отношениях со сверстниками и взрослыми, диалоговому контакту с ними. Превосходство над ребёнком со стороны взрослого или сверстника приводят его к ощущениям собственной

неполноценности. Управление эмоциями и активностью детей осуществляется через создание ситуации успеха. Дисциплинарные способы воздействия на ребёнка блокируют процессы его личностного развития. Учение и обучение – обеспечивают ведущую роль в умственном развитии детей. В работе с данной возрастной группой главная функция педагога сводится к гармонизации всех видов отношений ребёнка в процессе его умственного развития, или учение и обучение в условиях гармоничных отношений. Так достигается полнота психофизиологического развития в период детства.

– 9–11 лет – предподростковый период. Накопление ребёнком физических и духовных сил. Стремление утвердить себя (как результат приобретённого опыта социальных отношений). Приоритетная ценность – нравственное отношение к себе: доброта, забота, внимание. Возраст, который является самым важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственных отношений к жизни. Благоприятный возраст для развития способностей к рефлексии. Высокая потребность в признании своей личности взрослыми, стремление к получению от них оценки своих возможностей. Задача педагога – регулярно создавать повод для этих проявлений каждому ребёнку. Например, периодическая презентация достижений детей их родителям

Содержание программы учитывает возрастные психологические особенности детей 8–11 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. На данном этапе ведущей для ребёнка становится учебная деятельность. Этот возраст характеризуется тем, что происходит перестройка познавательных процессов ребёнка: формируется произвольность внимания и памяти, мышление из наглядно-образного преобразуется в словесно-логическое и рассуждающее, формируется способность к созданию умственного плана действий и рефлексии.

Однако игра в этом возрасте продолжает занимать второе по значимости место после учебной деятельности (как ведущей) и существенно влиять на развитие детей. Развивающие игры способствуют самоутверждению детей, развивают настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества, которые могут им понадобиться в их будущей взрослой жизни. В таких играх совершенствуется мышление, действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив и т. д.

**Режим занятий:** длительность одного занятия для предметных модулей составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 2 раза в неделю.

**Срок освоения общеразвивающей программы** определяется содержанием программы и составляет 1 год (144 часа).

**Формы обучения:** сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

**Виды занятий:** беседы, обсуждения, игровые формы работы, практические занятия, метод проектов. Также программа курса включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия).

По типу организации взаимодействия педагога с обучающимися при реализации программы используются личностно ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий. Специальных медицинских противопоказаний к занятиям робототехникой не существует, но при выборе данного объединения родителям и педагогу необходимо с особым вниманием отнестись к детям, относящимся к группе риска по зрению, так как на занятиях значительное время они пользуются компьютером. Педагогами проводится

предварительная беседа с родителями, в которой акцентируется внимание на обозначенную проблему.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем педагога за соблюдением обучающимися правил работы за персональным компьютером;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

***Объём общеразвивающей программы:*** 144 часа. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

***Педагогическая целесообразность программы*** «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» заключается в том, что в современных условиях технологическое образование становится необходимостью, поскольку настоящий этап развития общества характеризуется интенсивным внедрением во все сферы человеческой деятельности новых научёмких технологий. Поэтому раннее привлечение детей к техническому творчеству в процессе конструирования движущихся моделей из деталей конструкторов Lego является актуальным и полностью отвечает интересам детей этой возрастной группы, их способностям и возможностям, поскольку является с одной стороны игровой деятельностью, а с другой стороны – деятельностью учебной.

## 2. Цели и задачи программы

**Цель программы:** формирование умений и навыков в сфере технического проектирования, моделирования и конструирования с использованием конструкторов Lego и программирования в визуальной среде, а также формирование раннего профессионального самоопределения обучающихся.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

### **Задачи**

#### **Обучающие:**

- изучить названия деталей конструкторов Lego («Физика и технология», Lego Mindstorms EV3);
- изучить принцип управления датчиками и сервомоторами;
- изучить понятия алгоритма и программы;
- изучить простейшие основы механики;
- изучить основные виды конструкций и способов соединения деталей;
- сформировать понимание принципов движения и его механической передачи;
- сформировать навык использования конструкторов «Физика и технология», Lego Mindstorms EV3 для создания различных механизмов и движущихся моделей;
- сформировать навык составления примерного плана работы по созданию механизмов и движущихся моделей;
- сформировать навык пользования персональным компьютером для программирования своего устройства;
- изучить основные инструменты программы Алгоритмика и Lego Mindstorms Education EV3;
- сформировать понимание требований и соблюдение техники безопасности при работе с конструкторами Lego и компьютером.

- научить определять, различать и называть детали конструктора;
- научить конструировать по условиям, заданным инструктором, по образцу, чертежу, схеме и самостоятельно строить схему;
- научить программировать по условиям, заданным инструктором, по образцу, чертежу, схеме и самостоятельно;

***Развивающие:***

- сформировать навык ориентирования в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- сформировать навык перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы.
- научить работать по предложенными инструкциям и самостоятельно;
- научить излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- научить определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- научить работать в паре и коллективе;
- научить уметь рассказывать о постройке;
- научить работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

***Воспитательные:***

- сформировать ответственное отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию; целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики; осознанного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;

- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к здоровому и безопасному образу жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях.

## **2.1 Цель и задачи модуля I «Механика»**

**Цель модуля:** формирование познавательной активности обучающихся в области моделирования, конструирования и робототехники на основе развития базовых теоретических и практических навыков.

**Задачи модуля:**

*Обучающие:*

- способствовать формированию знаний, умений и навыков в области технического конструирования и моделирования;
- познакомить учащихся с комплексом базовых технологий, применяемых при создании роботов (простейшие механизмы, управление электромоторами, зубчатые передачи и др.);
- способствовать формированию навыка проведения исследования явлений и простейших закономерностей;
- способствовать повышению мотивации учащихся к изобретательству и созданию собственных роботизированных систем.

*Развивающие:*

- способствовать формированию и развитию познавательной потребности в освоении физических знаний;
- развивать мелкую моторику, внимательность, аккуратность и изобретательность;

- развивать пространственное воображение учащихся;
- создать условия для развития поисковой активности, исследовательского мышления учащихся.

*Воспитательные:*

- способствовать развитию коммуникативной культуры;
- формировать у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;
- формировать навык работы в группе;
- воспитание ценностного отношения к своему здоровью;
- способствовать созданию творческой атмосферы сотрудничества, обеспечивающей развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого ребёнка.

## **2.2 Цель и задачи модуля II. Алгоритмика**

**Цель модуля:** освоение младшими школьниками основ программирования, создание прикладных компьютерных программ.

*Задачи модуля:*

- Обучающие:*
- изучить основные понятия и отработать навыки программирования;
  - сформировать навыки логического и алгоритмического мышления;
  - сформировать общие представления об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах действительности;
  - ознакомить обучающихся с основными правилами здоровьесбережения;
  - изучить инструменты и цели планирования, отработать навыки планирования, оценки ресурсов, контроля деятельности
- Развивающие:*

- развивать мелкую моторику;
- развивать логическое и техническое мышление;
- развивать творческие способности с использованием межпредметных связей (информатика, технология, окружающий мир, математика);
- формировать умение самостоятельно решать поставленную задачу;
- развивать речь обучающихся в процессе анализа проделанной работы.

*Воспитательные:*

- развивать основы коммуникативных отношений внутри микрогрупп и в коллективе в целом;
- формировать отношения делового сотрудничества, взаимоуважения;
- формировать этику групповой работы;
- развивать ценностное отношение к своему здоровью.

## 2.4 Цель и задачи модуля III. Lego EV3-1

**Цель модуля:** развитие научно-технических способностей обучающихся в процессе проектирования, моделирования, конструирования и программирования на конструкторе Lego Mindstorms ® Education EV3.

**Задачи модуля:**

*Обучающие:*

- расширение системы понятий информатики, окружающего мира, физики;
- расширение общих представлений об устройстве и применении робототехнических систем в современном мире;
- формирование навыков программирования через разработку программ в визуальной среде программирования;
- формирование представлений об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- знакомство с основными правилами здоровьесбережения.

*Развивающие:*

- развитие творческой инициативы и самостоятельности;
- развитие логического мышления и памяти;
- развитие внимания, речи, коммуникативных способностей;
- развитие умения работать в режиме творчества;
- развитие умения принимать нестандартные решения в процессе конструирования и программирования;

*Воспитательные:*

- воспитание этики групповой работы;
- воспитание отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
- развитие основ коммуникативных отношений внутри микрогрупп и в коллективе в целом.

### 3. Содержание общеразвивающей программы

#### Учебный (тематический) план 1-го года обучения

Таблица 2

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Модуль I. Механика</b>		<b>44</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	Беседа
<b>Раздел «Технология и физика»</b>		<b>42</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	
2	Знакомство с набором	2	1	1	Беседа
3-4	Уборочная машина	2	1	1	Беседа, устная презентация модели
5-6	Игра «Большая рыбалка»	2	1	1	Беседа, устная презентация модели
7-8	Почтовые весы	2	1	1	Беседа, устная презентация модели
9-10	Таймер	4	2	2	Беседа, устная презентация модели
11-12	Ветряк	4	2	2	Беседа, устная презентация модели
13-14	Тягач	4	2	2	Беседа, устная презентация модели
15-16	Скороход	4	2	2	Беседа, устная презентация модели
17-18	Робопёс	4	2	2	Беседа, устная презентация модели
19-20	Башенный кран	4	2	2	Беседа, устная презентация модели
21-22	Гоночный автомобиль с коробкой передач. Гонки	4	2	2	Беседа, устная презентация модели
23-24	Проектная деятельность (финальный проект по модулю)	4	-	4	Защита индивидуального/ группового проекта (Приложение 3)
25	Контрольное тестирование по модулю	2	2	-	Тест (Приложение 9)
<b>Модуль II. Алгоритмика</b>		<b>70</b>	<b>24</b>	<b>46</b>	
<b>Раздел «Алгоритмы»</b>		<b>28</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	
26	Инструктаж по технике безопасности. Линейные алгоритмы	2	1	1	Беседа
27-28	Scratch-диалоги. События в программировании	4	2	2	Беседа, выполнение мини-проекта
29-30	Циклы. Scratch-команды раздела «Внешность»	4	2	2	Беседа, выполнение мини-проекта

31-32	Координатное пространство в Scratch (координаты, углы, направления)	4	2	2	Беседа, выполнение мини-проекта
33	Scratch-расстановки. Сообщения как события	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
34-35	Создание мультипликации	4	2	2	Беседа, выполнение мини-проекта
36	Программирование управления исполнителем	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
37	Условный оператор	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
38-39	Финальный проект темы (создание своей игры)	4		4	Презентация проекта
<b>Раздел «Логика»</b>		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
40	Логика. Процедуры	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
41	Логика высказываний. Операторы И, ИЛИ, НЕ	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
42	Диапазоны координат. Операторы сравнения	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
43	Циклы с условием	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
44-45	Финальный проект темы	4		4	Презентация проекта
<b>Раздел «Переменные»</b>		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
46	Переменные и циклы	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
47	Типы данных	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
48	Программирование счёта с помощью переменных	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
49	Управление состоянием через переменные. Параметры	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
50-51	Проект Чат-бот	4		4	Презентация проекта
<b>Раздел «Клоны»</b>		<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
52	Клоны в Scratch. Классы и объекты	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
53	Глобальные и локальные переменные	2	1	1	Беседа, выполнение мини-проекта
54-55	Взаимодействие клонов. Клоны в играх	4		4	Презентация проекта
<b>Финальный урок</b>		<b>4</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	
56-57	Проектная деятельность (финальный проект по модулю)	4		4	Задача индивидуального/группового проекта (Приложение 5)
<b>Модуль III. Lego EV3-1 Введение</b>		<b>30</b>	<b>56</b>	<b>88</b>	

58	Робототехника и её законы. Знакомство с набором «Первый робот EV3: базовый набор»	2	1	1	Практическая работа
59	Микрокомпьютер EV3: интерфейс, меню. Датчики, сервомоторы и принципы их работы. Пункт меню блока «Port View»	2	1	1	Практическая работа
60	Сборка робота-пятиминутки. Программирование с помощью пункта меню «Brick Program»	2	1	1	Практическая работа. Программирование на блоке по образцу
61	Сборка робота-пятиминутки с ультразвуковым датчиком. Программирование в Brick Program	2		2	Практическая работа. Программирование на блоке по образцу
62-63	Сборка робота-пятиминутки с датчиком цвета/света. Программирование в Brick Program	4		4	Практическая работа. Программирование на блоке по образцу
64-65	Сборка робота-пятиминутки с гироскопом. Программирование в Brick Program	4		4	Практическая работа. Программирование на блоке по образцу
66	Сборка робота-пятиминутки с датчиком касания. Программирование в Brick Program	2		2	Практическая работа. Программирование на блоке по образцу
67-68	Сборка робота-пятиминутки с манипулятором «Подъёмник». Программирование в Brick Program	4		4	Практическая работа. Программирование на блоке по образцу
69-70	Сборка робота-пятиминутки с манипулятором «Захват». Программирование в Brick Program	4		4	Практическая работа.
71-72	Проектная деятельность. Финальный проект по модулю.	4		44	Практическая работа.

**Содержание учебно-тематического плана****Стартовый уровень****Модуль I. Механика****Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности**

*Теория:* Знакомство с обучающимися. Антикоррупционное просвещение. Обсуждение правил поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности труда и пожарной безопасности.

*Практика:* Сборка произвольной конструкции.

**Тема 2. Знакомство с набором «Технология и физика»**

*Теория:* Уточнение названий отдельных деталей конструктора.

*Практика:* Сборка произвольной конструкции.

**Тема 3-4. Уборочная машина**

*Теория:* Измерение расстояния. Отношение величин, его выражение в процентах или в виде дроби.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Исследование быстродействия зубчатых колёс.

**Тема 5-6. Игра «Большая рыбалка»**

*Теория:* Уменьшение скорости и увеличение силы при использовании ремней и шкивов. Исследование храпового механизма как средства обеспечения безопасности.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Разработка игры о рыбалке с простыми правилами и объективной системой подсчёта очков.

**Тема 7-8. Почтовые весы**

*Теория:* Понятие равновесия, уравновешивающая сила.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Изучение рычага и рычажных систем.

**Тема 9-10. Таймер**

*Теория:* Понятие «маятник». Измерение времени и его погрешность. Калибровка шкалы и считывание показаний.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Изучение маятника, регулятора хода, повышающей передачи.

### **Тема 11-12. Ветряк**

*Теория:* Использование энергии ветра для приведения в движение различных конструкций.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Исследование зависимости эффективности использования энергии ветра от материала, формы лопасти ветряка и её площади.

### **Тема 13-14. Тягач**

*Теория:* Измерение расстояния и времени в пути. Работа.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Исследование влияния нагрузки на трение: уменьшение трения.

### **Тема 15-16. Скороход**

*Теория:* Знакомство с кривошипным механизмом. Использование червячной зубчатой передачи для сильного снижения скорости.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Исследование влияния кривошипного механизма, рычагов и сцеплений на устойчивость скорохода и длину шага при «ходьбе».

### **Тема 17-18. Робопёс**

*Теория:* Оценка «поведения» модели. Сравнение с движениями Робопса.

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Исследование работы рычагов, сцеплений, кулачков и кривошипов при выполнении сложных движений.

### **Темы 19-20. Башенный кран**

*Теория:* Повторение материала по темам: «Рычаг», «Блоки».

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Исследование влияния изменения в системе блоков на работу крана.

**Темы 21-22. Гоночный автомобиль с коробкой передач. Гонки**

*Теория:* Повторение материала по темам: «Повышающая передача», «Понижающая передача».

*Практика:* Сборка конструкций, составление программ, анализ. Исследование того, как смена передачи влияет на скорость машины.

**Темы 23-24. Проектная деятельность. Финальный проект.**

*Теория:* Итоговое тестирование.

*Практика:* Создание индивидуальных и групповых творческих проектов. Конструирование, оформление и защита проектов.

**Тема 25. Контрольное тестирование.**

*Теория:* Итоговое тестирование по модулю

**Модуль II. Алгоритмика****Тема 26. Инструктаж по технике безопасности. Линейные алгоритмы**

*Теория:* Знакомство с обучающимися. Обсуждение правил поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности труда и пожарной безопасности. Краткий экскурс в профессию программиста, введение базовых понятий программирования, закрепление в игровой форме.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

**Тема 27-28. Диалоги в Scratch. Планирование. События в программировании**

*Теория:* Знакомство со средой программирования Scratch. Планирование и программирование диалогов. Обсуждение принципа событий и их применения в жизни и в программировании.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе в среде программирования Scratch.

**Тема 29-30. Циклы. Scratch-команды раздела «Внешность»**

*Теория:* Дискуссия о возможности оптимизации кода с применением циклов. Решение письменных и устных задач по теме. Дискуссия о возможных изменениях параметров внешности спрайтов в мультипликации игр. Возможности использования циклов.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Темы 31-32. Координатное пространство в Scratch**

*Теория:* Дискуссии и игры, направленные на понимание двумерного координатного пространства, углов, направлений, поворотов. Обсуждение применения знаний координатного пространства для программирования заданных движений спрайтов в среде программирования Scratch.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе, в среде программирования Scratch.

### **Тема 33. Scratch-расстановки. Сообщения как события**

*Теория:* Дискуссия на тему необходимости программирования расстановок спрайтов и фонов для каждой сцены – режиссирование сцен проектов. Обсуждение необходимости взаимодействия спрайтов друг с другом на расстоянии. Применение сообщений как событий запуска сцен проекта.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Тема 34-35. Создание мультипликации**

*Теория:* Подведение итогов – обсуждение изученного инструментария программирования в среде программирования Scratch для создания мультипликации. Планирование мультфильма.

*Практика:* Самостоятельное создание собственного проекта мультипликации на основе планирования в среде программирования Scratch.

### **Тема 36. Программирование управления исполнителем**

*Теория:* Дискуссия о возможности применения знаний координатного пространства и событий для программирования интерактивного управления спрайтом.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе, в среде программирования Scratch.

### **Тема 37. Условный оператор**

*Теория:* Обсуждение необходимости создания в играх проверки условий касаний с разными объектами. Обсуждение конструкции условного оператора.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Темы 38-39. Проектная деятельность. Финальный проект модуля (создание игры)**

*Теория:* Подведение итогов модуля. Повторение. Планирование собственных игр.

*Практика:* Программирование собственной игры в среде Scratch на основе изученных тем.

### **Тема 40. Логика. Процедуры**

*Теория:* Групповое выполнение задачи, допускающей оптимизацию применением функции. Лекция: функции, их применение, рефакторинг.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Тема 41. Логика высказываний. Операторы И, ИЛИ, НЕ**

*Теория:* Дискуссия на тему возможности программирования сложных условий с применением операторов логики.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Тема 42. Диапазоны координат**

*Теория:* Дискуссия и групповое решение задачи о возможности программирования не конкретных координат, а их диапазонов для повышения сложности создаваемых игр. Обсуждение смысла случайностей в программировании.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Тема 43. Циклы с условием**

*Теория:* Обсуждение ситуаций программирования с неизвестными значениями циклов – циклы с условием как расширение возможностей

программирования проектов. Групповое решение задачи о программировании имитации гравитации в игре.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

**Темы 44-45. Проектная деятельность Финальный проект модуля (создание игры)**

*Теория:* Программирование собственной игры в среде Scratch на основе изученных тем.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

**Тема 46. Переменные и циклы**

*Теория:* Дискуссия о применимости переменных, их возможных ограничениях.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

**Тема 47. Типы данных**

*Теория:* Обсуждение типов данных (текстовые, числовые) и особенностей их обработки в программе.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

**Тема 48. Программирование счёта с помощью переменных**

*Теория:* Дискуссия в игровой форме, направленная на понимание возможности применения переменных для программирования и ведения счёта в игре и изменяемых числовых параметров.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

**Тема 49. Управление состоянием через переменные. Параметры**

*Теория:* Групповое решение задачи и дискуссия о способе использования переменных в качестве места записи состояния объектов. Программирование инвентаря в играх как расширение возможностей.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

**Темы 50-51. Проект Чат-бот**

*Теория:* Подведение итогов, обсуждение изученных тем. Дискуссия и групповое решение задачи о применении знаний для программирования чат-бота в среде программирования Scratch.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Тема 52. Клоны в Scratch. Классы и объекты**

*Теория:* Обсуждение основ объектно-ориентированного программирования. Демонстрация способа создания клонов спрайтов в Scratch. Определение особенностей команд по работе с клонами.

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Тема 53. Глобальные и локальные переменные**

*Теория:* Определение проблемы при создании клонов в проекте. Дискуссия по теме необходимости разделения глобальных и локальных переменных применительно к теме «клоны».

*Практика:* Выполнение упражнений на онлайн-платформе.

### **Темы 54-55. Взаимодействие клонов. Клоны в играх**

*Теория:* Групповое решение задачи по программированию игры по выбору с клонами. Планирование, подготовка и реализация проекта, являющегося финальным проектом модуля.

*Практика:* Программирование проекта с клонами в среде программирования Scratch.

### **Темы 56-57. Проектная деятельность. Финальный урок. Подведение итогов**

*Теория:* Подведение итогов обучения в дискуссионной форме.

*Практика:* Финализация проектов – работа на платформе в среде программирования Scrath.

### **Модуль IV. Lego EV3. Введение**

### **Темы 58. Робототехника и её законы. Знакомство с набором «Первыйробот EV3: базовый набор»**

*Теория:* Наука «Робототехника». Законы робототехники Айзека Азимова. Модульность деталей Lego. Определение размера деталей и их название.

*Практика:* Сборка произвольной конструкции.

**Тема 59. Микрокомпьютер EV3: интерфейс, меню. Датчики, сервомоторы и принципы их работы. Пункт меню блока Port View**

*Теория:* Устройство и назначение сервомоторов и датчиков. Различия в восприятии информации органами чувств человека и датчиками робота.

*Практика:* Работа с меню блока EV3. Подключение моторов и датчиков и просмотр их показаний в режиме реального времени.

**Тема 60. Сборка робота-пятиминутки. Программирование с помощью пункта меню Brick Program**

*Теория:* Понятия «Алгоритм» и «Программа». Демонстрация программирования на блоке EV3.

*Практика:* Сборка робота. Запуск Demo-программы на блоке EV3. Программирование на блоке.

**Темы 61. Сборка робота-пятиминутки с ультразвуковым датчиком. Программирование в Brick Program**

*Практика:* Сборка робота и кубоида. Программирование на блоке. Составление программ для остановки робота на различном расстоянии от какого-либо препятствия (на расстоянии 5, 30, 150 см).

**Темы 62-63. Сборка робота-пятиминутки с датчиком цвета/света. Программирование в Brick Program**

*Практика:* Сборка робота и кубоида. Программирование на блоке: остановка у чёрной линии и определение цветов с кубика.

**Темы 64-65. Сборка робота-пятиминутки с гироскопом. Программирование в Brick Program**

*Практика:* Сборка робота. Программирование на блоке. Поворот на углы 90°, 180°, 270°, 360°.

**Темы 66. Сборка робота-пятиминутки с датчиком касания.****Программирование в Brick Program**

*Практика:* Сборка робота. Программирование на блоке. Остановка при ударе о препятствие. Творческое задание.

**Темы 67-68. Сборка робота-пятиминутки с манипулятором «Подъёмник». Программирование в Brick Program**

*Практика:* Сборка робота и кубоида. Программирование на блоке. Перемещение кубоида.

**Темы 69-70. Сборка робота-пятиминутки с манипулятором «Захват». Программирование в Brick Program**

*Практика:* Сборка робота и кубоида. Программирование на блоке (самостоятельно). Перемещение кубоида.

**Темы 71-72. Проектная деятельность Финальный проект**

*Практика:* Сборка робота с манипулятором произвольной конструкции по собственному замыслу и программирование по собственному алгоритму.

## 4. Планируемые результаты

### Предметные результаты:

- знание названий деталей конструкторов Lego («Физика и технология», Lego Mindstorms EV3);
- знание принципа управления датчиками и сервомоторами;
- знание понятия алгоритма и программы;
- знание простейших основ механики;
- знание основных видов конструкций и способов соединения деталей;
- понимание принципов движения и его механической передачи;
- умение использовать конструкторы «Физика и технология», Lego Mindstorms EV3 для создания различных механизмов и движущихся моделей;
- умение составлять примерный план работы по созданию механизмов и движущихся моделей;
- умение пользоваться персональным компьютером для программирования своего устройства;
- знание основных инструментов программы Алгоритмика и Lego Mindstorms Education EV3;
- понимание требований и соблюдение техники безопасности при работе с конструкторами Lego и компьютером.

### Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию; целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики; осознанного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста,

взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

– формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;

– формирование основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях.

### **Метапредметные результаты:**

#### *Познавательные УУД:*

- определять, различать и называть детали конструктора;
- конструировать по условиям, заданным инструктором, по образцу, чертежу, схеме и самостоятельно строить схему;
- программировать по условиям, заданным инструктором, по образцу, чертежу, схеме и самостоятельно;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

#### *Регулятивные УУД:*

- работать по предложенными инструкциям и самостоятельно;
- излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью учителя.

*Коммуникативные УУД:*

- работать в паре и коллективе;
- уметь рассказывать о постройке;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

## 4.1 Планируемые результаты модуля I. Механика

### **Предметные результаты:**

- знание названия деталей конструктора Lego Education «Технология и физика»;
- знания действий простых механизмов и области их применения;
- знание основных понятий и этапов проектной деятельности.

### **Личностные результаты:**

- устойчивый интерес к техническому творчеству, мотивация к изучению современных направлений в технике;
- развитие коммуникативных навыков, умение работать в команде;
- развитие логического и творческого мышления;
- развитие внимания, аккуратности, терпения у обучающихся;
- использование принципов здоровьесбережения;
- уважительное отношение к своему и чужому труду, бережное отношение к используемому оборудованию.

### **Метапредметные результаты:**

- планирование последовательности шагов для достижения целей;
- умение осуществлять самостоятельный поиск информации, анализировать и обобщать её;
- умение работать в паре и в коллективе;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

## 4.2 Планируемые результаты модуля II. Алгоритмика

### Предметные результаты:

#### Знать:

- что такое среда программирования;
- основные элементы и возможности среды программирования Scratch;
- что такое проект.

#### Понимать:

- в чём заключается работа программиста;
- какие задачи решает программирование;
- линейный алгоритм, ветвящийся алгоритм, циклический алгоритм, вложенные циклы;
- условный оператор, логические операции И, ИЛИ, НЕ;
- что такое переменные, типы переменных, массивы данных;
- что такое функции, события, типы событий, обработчики событий;
- двумерное координатное пространство (определение и изменение координат, углы на плоскости);
- основы объектно-ориентированного программирования (на примере клонов в Scratch);
- что такое интерфейс, интерактивная программа;
- отличительные особенности обратной связи и конструктивной критики;
- как работает проектное мышление;
- как составить план проекта;
- принципы совместной работы;
- возможности Scratch и типов проектов, реализуемых в данной среде.

#### Уметь:

- составлять алгоритмы;
- организовывать ветвление алгоритма при помощи логических операторов и условных операторов;

- инициализировать, считывать и записывать переменные, применять их при создании алгоритмов;
- использовать сторонние функции в собственном алгоритме, создавать функции;
- добавлять события и их обработчики, создавать интерфейс пользователя программы;
- находить ошибки в коде путём пошагового исполнения, введения переменных отладки;
- давать конструктивную обратную связь;
- формулировать цели проекта, составлять план и метрики для оценки проекта, вести журнал проекта;
- работать со средой программирования Scratch, создавать программные продукты, сохранять, загружать и публиковать их;
- решать задачи программирования совместно с другими учениками.

#### **Личностные результаты:**

- опыт проектирования программы, подбор и комбинирование имеющихся умений программиста для решения учебных задач;
- опыт составления стратегии поиска ошибок в коде;
- развитие абстрактного мышления в приложении к программированию;
- навыки формулирования и обоснования собственного цельного мнения о возможностях, преимуществах и недостатках предлагаемого программного продукта;
- опыт создания проекта;
- опыт оценки проекта;
- навыки корректировки планов выполнения работ;
- опыт распределения задач между членами команды;
- умение совместно принимать решения внутри команды.

#### **Метапредметные результаты:**

- планирование последовательности шагов для достижения целей;
- умение осуществлять самостоятельный поиск информации, анализировать и обобщать её;
- умение работать в паре и в коллективе;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

### 4.3 Планируемые результаты модуля III. Lego EV3-1

#### **Предметные результаты:**

##### *Знать:*

- основы конструирования механизмов из конструктора Lego Mindstorms EV3;
- основы проектирования движущегося механизма из конструктора Lego Mindstorms EV3;
- основы моделирования движущегося механизма из конструктора Lego Mindstorms EV3;
- основы программирования в программной среде Lego Mindstorms EV3.

##### *Уметь:*

- анализировать, обобщать, систематизировать информацию;
- работать в режиме творчества;
- принимать нестандартный выход из ситуации в процессе поиска решения поставленной задачи;
- работать с литературой, с журналами, в Интернете (изучать и обрабатывать информацию);
- решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применение полученных знаний, приёмы и опыт конструирования с использованием специальных элементов и т.д.);
- создавать действующие модели роботов на основе конструктора Lego Mindstorms EV3;
- программировать робота Lego Mindstorms EV3;
- корректировать программы при необходимости;
- демонстрировать технические возможности роботов.

#### **Личностные результаты:**

- формирование положительного отношения к учению, познавательной деятельности;
- формирование желания приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся;
- умение осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению;
- участие в творческом, созидательном процессе;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

### **Метапредметные результаты:**

- планирование последовательности шагов для достижения целей;
  - умение осуществлять самостоятельный поиск информации, анализировать и обобщать её;
  - умение работать в паре и в коллективе;
  - умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
  - умение презентовать выполненный проект;
  - умение анализировать результаты своей работы;
- умение соблюдать требования техники безопасности при работе с конструкторами и на компьютере.

## II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

### 1. Календарный учебный график на 2021-2022 учебный год

Таблица 5

<b>№ п/п</b>	<b>Основные характеристики образовательного процесса</b>	
1	Количество учебных недель	34
2	Количество учебных дней	68
3	Количество часов в неделю	4
4	Количество часов	144
5	Недель в I полугодии	15
6	Недель во II полугодии	19
7	Начало занятий	13 сентября
8	Каникулы	25 октября – 31 октября
9	Выходные дни	31 декабря – 9 января
10	Окончание учебного года	31 мая

## 2. Условия реализации общеразвивающей программы

### *Материально-техническое обеспечение:*

#### *Требования к помещению:*

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- Компьютерное рабочее место обучающегося (стол, стул) – 12 шт.;
- Рабочее место преподавателя (стол, стул);
- Шкаф для оборудования;
- Стеллаж напольный;
- Стол проектировочный.

#### *Оборудование:*

- Ноутбуки Lenovo v340-17iwl с зарядными устройствами в комплекте с мышью) – 12 шт.;
- Ноутбук HP Pavilion Gaming laptop 17 в комплекте;
- Wi-fi роутер keenetic Ultra
- Интерактивная панель smart vision DC75-E4, на напольной подставке;
- Мыши оптические Logitech B100;
- Магнитно-маркерная доска флипчарт;
- Wi-fi модуль D-link(установлен в интерактивную панель);
- Базовый набор Lego Mindstorms EV3;
- Ресурсный набор Lego Mindstorms Education EV3 (дополнительные элементы);
  - Набор Lego «Пневматика»;
  - Набор Lego «Технология и основы механики»;
  - Набор Lego «Возобновляемые источники энергии»;
  - Учебный робот для обучения программированию DJ;
  - Внешний жесткий диск SEAGATE Backup Plus Hub STEL4000200,

4ТБ.

#### *Инструменты:*

- Датчик цвета Lego Education;
- Ультразвуковой датчик Lego Education;
- Ик-маяк Lego Education;
- Ик-датчик Lego Education;
- Набор соединительных кабелей Lego Education;
- Зарядное устройство постоянного тока Lego Education;
- Батарейный блок с батарейками Lego Education;
- Большой мотор Lego Education.

*Расходные материалы:*

- whiteboard маркеры;
- бумага писчая;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

### **Кадровое обеспечение**

Программа реализуется Тюшняковым С.М. и Чистяковой Т.Н., педагогами дополнительного образования. При реализации программы другим педагогом стоит учитывать, что преподавателю необходимо ознакомиться с технологией обучения Lego Education.

### **3. Формы аттестации обучающихся**

#### **Контроль развития личностных качеств**

Оценивая личностные качества воспитанников, педагог проводит наблюдение за обучающимися, отслеживание динамики изменения их творческих, коммуникативных и иных способностей, личностных качеств обучающихся (Приложение 1).

#### **3.1 Контроль результативности обучения**

##### **Модуль I – II. Механика, Алгоритмика**

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта индивидуального результата по каждому контрольному мероприятию и подведения в итоге суммарного балла для каждого обучающегося.

Для 1-го, 2-го модуля предусмотрено три контрольных мероприятия (Приложение 6).

*Оценка финальных проектов обучающихся* проводится в конце каждого модуля. Оцениваются как конструкторские навыки, так и умение презентовать свою модель. Для этого педагог заполняет предложенный лист, выставляя баллы каждому ребёнку (Приложение 3, 5).

При возникновении у обучающегося вопросов или затруднений в процессе конструирования, их количество фиксируется в таблице и вычитается из конечной суммы баллов.

Максимальное количество баллов для I модуля – 20.

Максимальное количество баллов для II модуля – 25.

Итоговая аттестация обучающихся в конце первого года обучения осуществляется по 65-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

<b>Набранные баллы обучающимися</b>	<b>Уровень освоения программы</b>
0–30 баллов	Низкий
31–45 баллов	Средний
46–65 баллов	Высокий

### **3.2 Контроль результативности обучения**

#### **Модуль III. Lego EV3-1**

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта индивидуального результата по каждому контрольному мероприятию и подведения в итоге суммарного балла для каждого обучающегося. К контрольным мероприятиям относится проведение мини-соревнований на занятиях в зависимости от его темы (в рамках каждой группы обучающихся) и оценка творческих заданий обучающихся.

Для 3-го модуля предусмотрено пять контрольных мероприятий (Приложение 7).

*Оценка финальных проектов обучающихся* проводится по критериям, указанным в Приложении 4.

Максимальное количество баллов за каждое контрольное мероприятие – 20.

Итоговая аттестация учащихся осуществляется по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

<b>Набранные баллы обучающимися</b>	<b>Уровень освоения программы</b>
0–50 баллов	Низкий
51–75 баллов	Средний
76–100 баллов	Высокий

#### **4. Мониторинг образовательной деятельности для аттестации обучающихся**

##### **Модуль I. Механика**

1. Проектная деятельность. Финальный проект модуля «Механика» на выбор: электроудочка, катапульта, шлагбаум, кран, лебёдка (Приложение 3).
2. Контрольное тестирование по модулю (Приложение 9).

##### **Модуль II. Алгоритмика**

1. Проектная деятельность. Финальный проект модуля «Алгоритмика»: программирование собственной игры в среде Scratch на основе изученных тем (Приложение 5).

##### **Модуль III. Lego EV3-1**

1. Соревнования по перемещению объектов в теме «Соревнования по перемещению объектов».
2. Проектная деятельность. **Финальный проект.** Сборка робота с манипулятором на выбор («Подъёмник» или «Захват») и кубоида. Оценка конструкторских навыков в начале модуля в теме 23–24 (Приложение 4).
3. Соревнования «Сумо роботов» в теме «Конструирование тележки с максимальным выигрышем в силе. Сумо роботов».
4. Соревнования «Движение по чёрной линии» в теме «Движение по чёрной линии».
5. Проектная деятельность. **Финальный проект.** Конструирование и программирование робота для движения по чёрной линии по собственному замыслу. Оценка конструкторских навыков в теме 68–72 (Приложение 4).

## 5. Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется в очной и дистанционной форме.

В образовательном процессе используются следующие *методы*:

1. конструктивный – последовательное знакомство с построением роботизированной модели: простые механизмы, программа, обучающие модели изображаемый предмет составляют из отдельных частей;
2. комбинированный – при создании изображения используются несколько графических техник;
3. проектно-исследовательский;
4. словесный – беседа, рассказ, объяснение, пояснение, вопросы;
5. словесная инструкция;
6. наглядный:
  - демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм;
  - использование технических средств;
  - просмотр кино- и телепрограмм;
7. практический:
  - практические задания;
  - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Образовательный процесс строится на следующих *принципах*:

- *Принцип научности*. Его сущность состоит в том, чтобы ребёнок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

– **Принцип наглядности.** Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности ребёнка. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

– **Принцип доступности,** учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

– **Принцип осознания процесса обучения.** Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

– **Принцип воспитывающего обучения.** Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

Используются следующие **педагогические технологии:**

- технология группового обучения;
- технология коллективно-взаимного обучения;
- технология работы с аудио- и видеоматериалами.

При выполнении практических заданий используются следующие **дидактические материалы:**

- технологические карты, входящие в состав наборов Lego, содержащие инструкции по сборке конструкций и моделей;

- дидактические материалы по теме занятия, распечатанные на листе формата А4 для выдачи каждому обучающемуся;
- книги для учителя, входящие в состав наборов Lego, содержащие рекомендации по проведению занятий (см. Список литературы).

***Формы обучения:***

- ***фронтальная*** – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран;
- ***коллективная*** – это форма сотрудничества, при котором коллектив обучает каждого своего члена и каждый член коллектива активно участвует в обучении своих товарищей по совместной учебной работе;
- ***групповая*** – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа разделяется на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;
- ***индивидуальная*** – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе.

***Формы организации учебного занятия:***

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов, конкурс, соревнование.

***Методы воспитания:*** мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

**Педагогические технологии:** индивидуализации обучения; группового обучения; коллективного взаимообучения; дифференцированного обучения; разноуровневого обучения; проблемного обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; коллективной творческой деятельности; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

**Дидактические материалы:**

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

## **Список литературы**

### **Нормативные документы:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р
3. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»
4. Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»
5. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
6. Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011г.
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ от 5 мая 2018 года № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
9. Постановление от 28 сентября 2020 года N 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

### **Рекомендуемая методическая литература для педагогов:**

1. Копосов Д. Г. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов. М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2015. – 288 с.
2. Копосов Д. Г. Технология. Робототехника. 7 класс: учебное пособие / Д. Г. Копосов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 128 с.: ил.
3. Копосов Д. Г. Технология. Робототехника. 8 класс: учебное пособие / Д. Г. Копосов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. – 128 с.: ил.
4. Первые механизмы. Книга для учителя – Институт новых технологий. – 81 с.
5. Пневматика. Книга для учителя. – Институт новых технологий. – 73 с.
6. Технология и физика. Книга для учителя 2009686 РМ. – Институт новых технологий. – 220 с.
7. Технология и физика. Книга для учителя 2009687 РМ. – Институт новых технологий. – 152 с.
8. Филиппов С. А. Робототехника для детей и их родителей. СПб, «Наука», 2013. – 319 с.

### **Список литературы, использованной при написании программы:**

1. Копосов Д. Г. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов [Текст] / Д. Г. Копосов. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2015. – 288 с.
2. Копосов Д. Г. Первый шаг в робототехнику: рабочая тетрадь для 5–6 классов [Текст] / Д. Г. Копосов. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2014. – 88 с.
3. Корягин А. В. Образовательная робототехника (Lego WeDo). Сборник методических рекомендаций и практикумов. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 254 с.

4. ПервоРобот LEGO® WeDo™. Книга для учителя [Текст]. – 177 с.
5. Первые механизмы. Книга для учителя [Текст]. – Институт новых технологий. – 81 с.
6. Пневматика. Книга для учителя [Текст]. – Институт новых технологий. – 73 с.
7. Разработка современной общеобразовательной программы дополнительного образования детей. Методическое пособие. / Сост. К.В. Шевченко, Ю.В. Маевская, И.К. Денюш. – Екатеринбург: ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», 2018. – 36 с
8. Рудченко Т. А. Информатика 1–4 классы. Сборник рабочих программ [Текст] / Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов. – М., «Просвещение», 2011. – 55 с.
9. Технология и физика. Книга для учителя 2009686 РМ [Текст]. – Институт новых технологий. – 220 с.
10. Технология и физика. Книга для учителя 2009687 РМ [Текст]. – Институт новых технологий. – 152 с.
11. Трофимова Н. М. Возрастная психология: учебное пособие для вузов [Текст] / Н. М. Трофимова, Т. Ф. Пушкина, Н. В. Козина – СПб, «Питер», 2005. – 240 с.
12. Эльконин Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д. Б. Эльконин; ред.сост. Б. Д. Эльконин. – 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 384 с.

### ***Интернет-ресурсы:***

1. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р) [электронный ресурс] URL: <http://government.ru/media/files/41d502742007f56a8b2d.pdf>

2. Науменко О. М. Творчествоведение на современном этапе [электронный ресурс] / О. М. Науменко // Академия творческоведческих наук и учений [электронный ресурс] URL: <http://atnu.narod.ru/tvorit.html>
3. Ревягин Л. Н. Проблемы развития черт творческой личности и некоторые рекомендации их решения [электронный ресурс]: / Л. Н. Ревягин // URL: <http://ou.tsu.ru/school/konf16/11.html>
4. Федеральный Закон об образовании 273-ФЗ от 1 сентября 2013 года. Статья 75. [электронный ресурс] URL: <http://zakon-ob-obrazovaniii.ru/75.html>

## **Бланк наблюдения за динамикой личностного развития обучающихся**

## Направление / Группа

3 балла – качество проявляется систематически

2 балла – качество проявляется ситуативно

1 балл – качество не проявляется

**Расскажи о своей модели по плану**

1. Модель называется.....
2. В моей модели «оживает (-ют)» .....
3. Моя модель приводится в движение.....

(Какие механизмы используются и в какой последовательности)

4. Моя модель умеет .....
5. Для этого я составил (-а) программу из следующих команд .....
6. Я внёс изменения в конструкцию модели / в программу.....

Работа модели изменилась следующим образом .....

## Лист оценки финального проекта обучающихся в процессе конструирования моделей

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

# Лист оценки финального проекта обучающихся в процессе конструирования и программирования робота

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

## Лист оценки финального проекта обучающихся в процессе программирования в среде Scratch

№ группы: \_\_\_\_\_

Дата: \_\_\_\_\_

## Таблица для заполнения баллов по контрольным мероприятиям

## Таблица для заполнения баллов по контрольным мероприятиям

## Таблица для заполнения баллов по контрольным мероприятиям

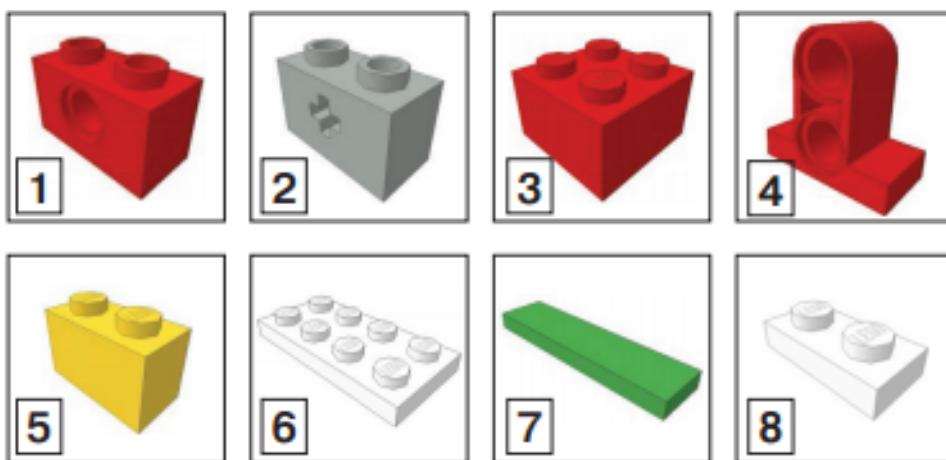
№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Контрольные мероприятия					Сумма рное количество баллов
		Соревнования и Кольцевые гонки	Проектная деятельность. Финальный проект	Творческое задание	Проект «Симфония звука»	Проектная деятельность. Финальный проект	
1	Иванов Иван	100	100	100	100	100	500
2	Петров Павел	95	95	95	95	95	485
3	Сидоров Сидор	90	90	90	90	90	450
4	Кузнецов Константин	85	85	85	85	85	425
5	Макаров Макар	80	80	80	80	80	400
6	Смирнов Степан	75	75	75	75	75	375
7	Лебедев Евгений	70	70	70	70	70	350
8	Константинов Константин	65	65	65	65	65	325
9	Андреев Андрей	60	60	60	60	60	300
10	Борисов Борис	55	55	55	55	55	280
11	Дмитриев Дмитрий	50	50	50	50	50	250
12	Егоров Егор	45	45	45	45	45	225
13	Андреевна Елена	40	40	40	40	40	200
14	Сергей Иванов	35	35	35	35	35	175
15	Анна Константиновна	30	30	30	30	30	150
16	Анна Константиновна	25	25	25	25	25	125
17	Анна Константиновна	20	20	20	20	20	100
18	Анна Константиновна	15	15	15	15	15	75
19	Анна Константиновна	10	10	10	10	10	50
20	Анна Константиновна	5	5	5	5	5	25
21	Анна Константиновна	0	0	0	0	0	0

## Приложение 9

**Контрольное тестирование для зачисления на базовый уровень**  
(максимально 20 баллов)

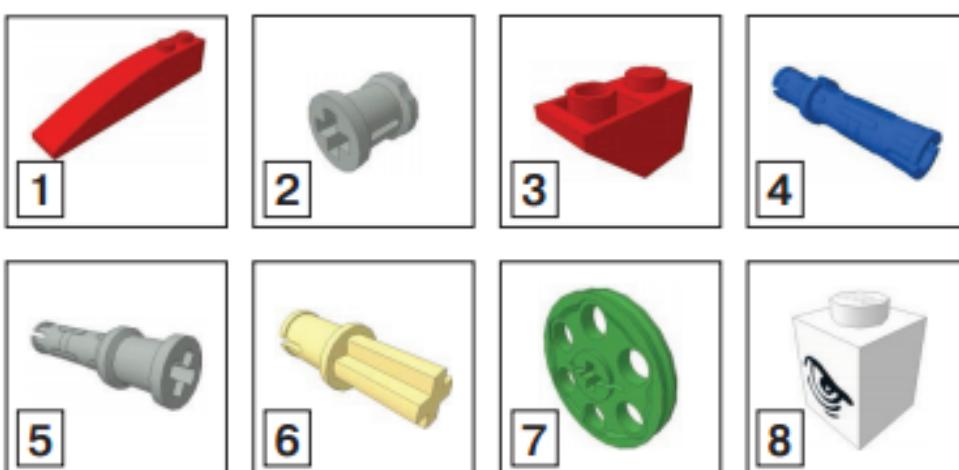
1. Соотнесите детали конструктора, изображённые на рисунке, с их видом: впишите в верхнюю таблицу номера деталей, принадлежащих тому или иному виду (8 баллов).

Кирпич	Балка	Пластина

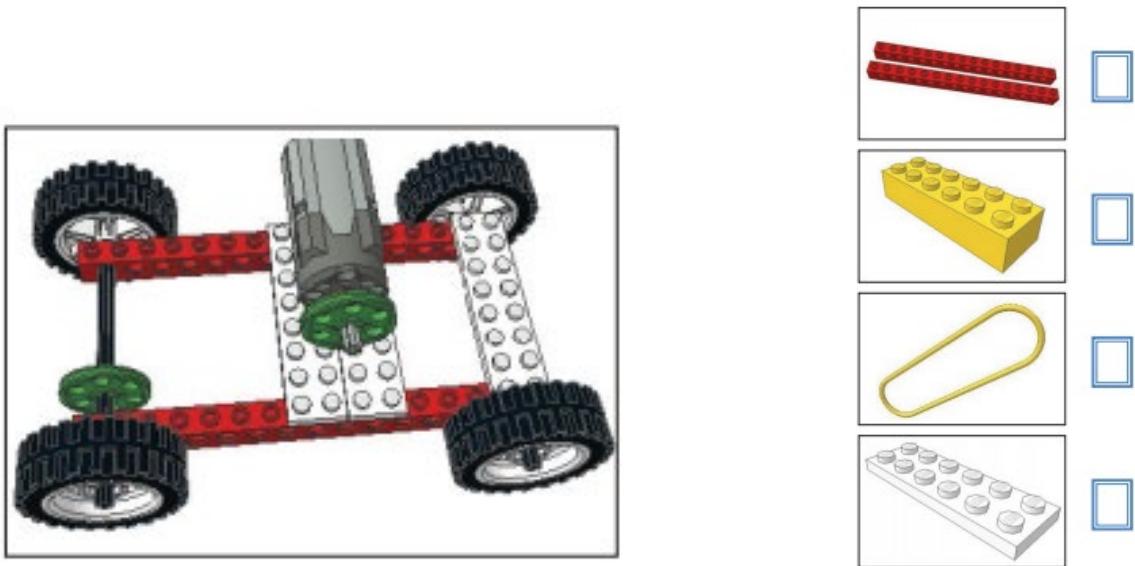


2. Соотнесите детали конструктора, изображённые на рисунке, с их видом: впишите в верхнюю таблицу номера деталей, принадлежащих тому или иному виду (7 баллов).

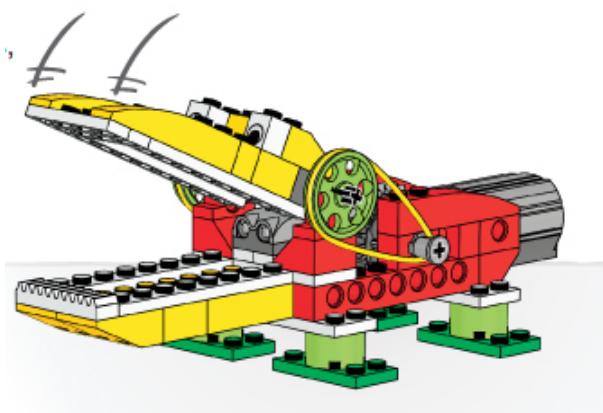
Втулка	Кирпич	Штифт



3. Дополните конструкцию соответствующим элементом. Выберите только один элемент, отвечающий наиболее логичному использованию (1 балл).



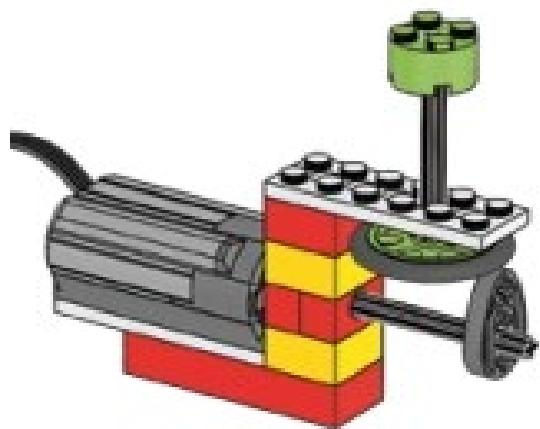
4. Определите тип передачи подвижной части робота (2 балла):



- повышающая ременная
- червячная
- перекрёстная ременная
- понижающая ременная

5. Выбери элементы кулачковой передачи, соедини их линией с рисунком (2 балла):

- шкив
- кулачок на оси
- коронное зубчатое колесо
- подвижная часть
- ремень



## Таблица для заполнения баллов по контрольным мероприятиям

## Аннотация

Программа «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» рассчитана на обучающихся системы дополнительного образования 8–11 лет. По содержательной направленности является технической, по форме организации – групповой, по времени реализации рассчитана на 1 год обучения – 144 часа.

Программа состоит из пояснительной записи, учебно-тематического планирования занятий курса, краткого содержания занятий, требований к основным знаниям и умениям обучающихся по окончании курса и перечня методического и материально-технического обеспечения образовательной программы.

Целью программы «Базовые навыки программирования на С-подобных языках» является создание условий для личностного развития обучающихся средствами технического конструирования с использованием конструкторов Lego и программирования в визуальной среде, а также формирование раннего профессионального самоопределения обучающихся.

Основными формами работы с обучающимися выбраны практические занятия с включением игровых и групповых форм, целесообразность использования которых с точки зрения психолого-педагогических особенностей младших школьников обоснована в пояснительной записке.