

Управление образования администрации
Кудымкарского муниципального округа Пермского края
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Верх-Иньвенская средняя общеобразовательная школа"

Принята на педагогическом совете

№45 от 29.09.2025 года

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Верх-Иньвенская СОШ»

 Баяндина М.Г. /

приказ №505-ОД от 09.09.2025 года



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технологической направленности**

«Робототехника»

Возврат обучающихся: 12-16 лет

Срок реализации – 2 года

Автор-составитель:
Стрельцова Оксана
Викторовна,
педагог дополнительного
образования

Село Верх-Иньва, 2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технологической направленности «Робототехника» для обучающихся 12-16 лет соответствует требованиям ФГОС, для обучающихся МБОУ «Верх-Инъвенская СОШ».

Актуальность кружковой работы заключается в том, что она направлена на формирование творческой личности, умеющей креативно, нестандартно мыслить. Технологические наборы конструктора LEGO WeDo и КЛИК ориентированы на изучение основных физических принципов и базовых технических решений, лежащих в основе всех современных конструкций и устройств.

Цели курса:

1. саморазвитие и развитие личности каждого ребёнка в процессе освоения мира через его собственную творческую предметную деятельность;
2. введение школьников в сложную среду конструирования с использованием информационных технологий;
3. организация занятости школьников во внеурочное время.

Задачи курса:

- Знакомство со средой программирования LEGO WeDo и КЛИК.
- Выявить и поддержать творческих детей, мотивированных на профессиональную деятельность и получение высококачественного высшего образования в современных и перспективных областях знаний инженерного профиля;
- Сформировать умение самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования моделей (выбор материала, планирование предстоящих действий, самоконтроль, умение применять полученные знания, приемы и опыт в конструировании других объектов и т.д.);
- Стимулировать находчивость, изобретательность и поисковую творческую деятельность учащихся, и ориентирование на решение интересных и практически важных комплексных задач;
- Познакомить учащихся с основами робототехники и существующими соревнованиями роботов;
- Эстетическое, нравственное и трудовое воспитание;
- Развить творческие способности;
- Сформировать умение работы с научно-технической литературой;
- Развить навыки поиска информации и раскрыть возможности сети Интернет для работы над проектом.
- Знакомство со средой программирования LEGO WeDo и КЛИК.
- Усвоение основ программирования, получить умения составления простых и сложных алгоритмов;
- Умение использовать системы регистрации сигналов датчиков, понимание принципов обратной связи;
- Проектирование роботов и программирование их действий;
- Через создание собственных проектов проследить пользу применения роботов в реальной жизни;
- Расширение области знаний о профессиях;
- Формирование умения работать в группе;
- Развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- Организовать участие детей в конкурсах разного уровня.

Данная программа предполагает решение инженерных и конструкторских задач, а также обучение объектно-ориентированному программированию и моделированию с использованием конструкторов LEGO WeDo и КЛИК. Использование конструкторов серии LEGO WeDo и КЛИК позволяют решать не только типовые задачи, но и нестандартные ситуации, исследовать датчики и поведение роботов, вести собственные наблюдения. Кроме того, работа в команде способствует

формированию умения взаимодействовать с соучениками, формулировать, анализировать, критически оценивать, отстаивать свои идеи. При дальнейшем освоении LEGO WeDo и КЛИК становится возможным выполнение серьезных проектов, развитие самостоятельного технического творчества, участие в соревнованиях по робототехнике.

Новизна программы

Работа с образовательными конструкторами LEGO WeDo и КЛИК позволяет школьникам 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.

Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что робототехника в школе представляет учащимся технологии 21 века, способствует развитию их коммуникативных способностей, развивает навыки взаимодействия, самостоятельности при принятии решений, раскрывает их творческий потенциал. Подростки лучше понимают, когда они что-либо самостоятельно создают или изобретают. При проведении занятий по робототехнике этот факт не просто учитывается, а реально используется на каждом занятии.

Реализация этой программы в рамках средней школы помогает развитию коммуникативных навыков учащихся за счет активного взаимодействия детей в ходе групповой проектной деятельности, развивает техническое мышление при работе с 3D редактором LEGO и набором LEGO WeDo и КЛИК, так же обучает начальным навыкам программирования.

Педагогическая целесообразность программы объясняется формированием высокого интеллекта через мастерство. Целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого. Программа направлена на то, чтобы через труд приобщить детей к творчеству.

Важно отметить, что компьютер используется как средство управления моделью; его использование направлено на составление управляющих алгоритмов для собранных моделей. Учащиеся получают представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов, моделировании работы систем.

Принцип построения программы

На занятиях создана структура деятельности, создающая условия для творческого развития школьников на различных возрастных этапах и предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности.

Основные дидактические принципы программы:

- доступность и наглядность;
- последовательность и систематичность обучения и воспитания;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом возврата к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих в этой области заключается в том, что программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала о простейших физических законах, лежащих в основе современной физической картины мира, наиболее важных открытиях в области физики.

Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие было направлено на овладение основами механики, на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы, при которой в процессе усвоения знаний, законов правил у школьников развиваются творческие начала.

Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- занятия в свободное время;
- обучение организовано на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги);

- детям предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия;

Сроки реализации программы: Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей, учащихся школьного возраста (12-16 лет), представляет собой систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся и рассчитана на 2 года обучения.

Режим занятий: Рабочая программа внеурочной деятельности рассчитана на следующие сроки изучения материала:

6-11 классы – 68 часов в год, 2 час в неделю.

Курс «Робототехника» относится к общеинтеллектуальному направлению развития личности, где дети комплексно используют свои знания.

Практическая работа с конструктором позволяет обучающимся:

- совместно обучаться в рамках одной группы;
- распределять обязанности в своей группе;
- проявлять повышенное внимание культуре и этике общения;
- проявлять творческий подход к решению поставленной задачи;
- создавать модели реальных объектов и процессов;
- решать задачи практического содержания;
- моделировать и исследовать процессы;
- переходить от обучения к учению.

Программа внеурочной деятельности «Легоконструирование» обеспечивает 1-3 уровни воспитательных результатов.

Доля пассивности обучающихся при реализации данного курса внеурочной деятельности составляет 30 %.

Для реализации программы данный курс обеспечен:

- Базовым набором WeDo 2.0
- Базовым набором КЛИК
- Программное обеспечение LEGO WeDo 2.0
- ноутбуками, принтером, сканером.

Планируемые результаты освоения программы по робототехнике:

Личностные результаты:

- 1) Формирование способностей, обучающихся к саморазвитию, самообразованию и самоконтролю на основе мотивации к робототехнической и учебной деятельности;
- 2) Формирование современного мировоззрения, соответствующего современному развитию общества и науки;
- 3) Формирование коммуникативной и ИКТ-компетентности для успешной социализации, и самореализации в обществе.

Метапредметные результаты:

- 1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- 2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- 4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

6) умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

Предметные результаты по математике и информатике:

8) овладение простейшими способами представления и анализа статистических данных;

9) развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин;

10) формирование информационной и алгоритмической культуры;

11) формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

12) развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе.

Методы организации учебного процесса.

- Информационно – рецептивный метод (предъявление педагогом информации и организация восприятия, осознания и запоминание обучающимися данной информации).

- Репродуктивный метод (составление и предъявление педагогом заданий на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности, руководство и контроль за выполнением; воспроизведение воспитанниками знаний и способов действий по образцам, произвольное и произвольное запоминание).

- Метод проблемного изложения (постановка педагогом проблемы и раскрытие доказательно пути его решения; восприятие и осознание обучающимися знаний, мысленное прогнозирование, запоминание).

- Эвристический метод (постановка педагогом проблемы, планирование и руководство деятельности учащихся; самостоятельное решение обучающимися части задания, произвольное запоминание и воспроизведение).

- Исследовательский метод (составление и предъявление педагогом проблемных задач и контроль за ходом решения; самостоятельное планирование обучающимися этапов, способ исследования, самоконтроль, произвольное запоминание).

В организации учебной познавательной деятельности педагог использует также словесные, наглядные и практические методы.

Словесные методы. Словесные методы педагог применяет тогда, когда главным источником усвоения знаний обучающимися является слово (без опоры на наглядные способы и практическую работу). К ним относятся: рассказ, беседа, объяснение и т.д.

Наглядные методы. К ним относятся методы обучения с использованием наглядных пособий.

Практические методы. Методы, связанные с процессом формирования и совершенствования умений и навыков обучающихся. Основным методом является практическое занятие.

Дидактические средства.

В ходе реализации образовательной программы педагогом используются дидактические средства: учебные наглядные пособия, демонстрационные устройства, технические средства.

Форма подведения итогов освоения программы

«Робототехника»

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Форма подведения итогов реализации программы – игры, соревнования, конкурсы, выставки.

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всей программы в целом

Содержание

1-ый год обучения– 68 часов

Задача данного курса - познакомить обучающихся с конструктором Lego WeDo 2.0 и КЛИК. Научить собирать базовые конструкции роботов, программировать их под определенные задачи, разобрать базовые решения наиболее распространенных задач-соревнований.

Курс рассчитан на делающих первые шаги в мир робототехники с помощью конструктора Lego WeDo 2.0 и КЛИК. Все примеры роботов в этом курсе сделаны с помощью конструктора Lego WeDo 2.0 и КЛИК, программирование роботов объясняется на примере среды разработки Lego WeDo 2.0.

Раздел 1 - Введение

Вводный урок. Техника безопасности при работе с компьютером в кабинете робототехники. Правила работы при работе с конструктором. Правило работы с конструктором и электрическими приборами набора Lego WeDo 2.0 и КЛИК. Робототехника в Космической отрасли, робототехника на службе МЧС. Демонстрация передовых технологических разработок, используемых в Российской Федерации.

Формы занятий: лекция, беседа, индивидуальная работа, презентация, видеоролик.

Раздел 2 - Знакомство с конструктором Lego

Знакомство с наборами Lego Education WeDo.

Понятия основных составляющими частей среды конструктора, цвет, формы и размеры деталей.

Формы занятий: лекция, беседа, презентация.

Раздел 3 - Знакомство с программным обеспечением и оборудованием

Изучение учениками визуальной среды программирования Lego WeDo 2.0, её интерфейса и блоков.

Изучение микрокомпьютера (модуль EV3) набора LEGO, его интерфейса, встроенного в меню и возможностей программирования блоков.

Модуль EV3 служит центром управления и энергетической станцией робота.

Исследование моторов и датчиков набора LEGO:

Большой мотор - позволяет запрограммировать точные и мощные действия робота.

Средний мотор – позволяет сохранять точность движений робота, компактный размер механизма отличается быстрой реакцией движений.

Ультразвуковой датчик - использует отраженные звуковые волны для измерения расстояния между датчиком и любыми объектами на своем пути.

Датчик цвета – помогает распознать семь различных цветов и определить яркость цвета.

Датчик касания – распознает три условия: прикосновение, щелчок, отпускание.

Аккумуляторная батарея – экономичный, экологически безвредные и удобный источник энергии для робота.

Формы занятий: лекция, беседа, индивидуальная работа, решение проблемы, практическая работа.

Раздел 4 - Конструирование заданных моделей WeDo.

Модели WeDo

Научный вездеход Майло, он же представляет базовый набор LEGO Education WeDo 2.0, являясь его «лицом». У робота важная миссия: ему необходимо найти признаки жизни на планете и доставить образцы в лабораторию для изучения. В ходе работы над проектом дети изучат работу датчиков движения и наклона, принципы взаимодействия с другим роботом.

Также предлагается собрать такие модели, как гоночная машина, тягач, цветок, лягушка, мусоровоз и вертолет, роботов под названием Шлюз» и «Землетрясение».

Изучается - движение, тяга, толкание, ходьба, толчок, скорость и езда (изучаются факторы, которые могут увеличить скорость автомобиля, чтобы помочь в прогнозировании дальнейшего движения). Также изучаются прочные конструкции, рычаг (исследование характеристик здания, которые повышают его устойчивость к землетрясению, используя симулятор землетрясений,

сконструированный из кубиков LEGO). Перемещение материалов, подъем, вращение, поворот, рулевой механизм (вилочный подъемник и снегоочиститель).

Раздел 5 - Конструирование заданных моделей КЛИК

Учащиеся построят и запрограммируют модель *«Простой робот»*, которая поможет на практике изучить работу конструктора КЛИК. Производится подключение больших моторов к модулю через специальный черный кабель набора.

Работа с моделью *«Робот с датчиком расстояния»* позволит узнать учащимся работу **ультразвукового датчика**, его максимальные и минимальные значения. Различные способы программирования датчика позволят исследовать работу двигателей и движение робота.

Изучение **датчика цвета**, проводится во время конструирования и программирования модели *«Робот с датчиком цвета»*, учащиеся проводят исследование работы датчика и его особенности. При разных видах программирования робота, наблюдается изменение в движении двигателей.

Также учащиеся соберут такие модели как: цветосортировщик, гиробой, щенок, робот рука.

Формы занятий: лекция, беседа, индивидуальная работа, решение проблемы.

Раздел 6 - Индивидуальная проектная деятельность

Создание собственных моделей в группах.

Соревнование на скорость по строительству пройденных моделей.

Работа с программой LEGO Digital Designer (виртуальный конструктор Лего).

LEGO Digital Designer 4 - программа для создания различных 3D-объектов на основе виртуальных деталей конструктора LEGO от самих разработчиков этого популярного конструктора. Этом Лего, как и в настоящем конструкторе, можно использовать огромное разнообразие существующих на данный момент LEGO-элементов.

Программа LEGO Digital Designer включает примерно 760 типов элементов. Выбранной детали можно присвоить любой цвет. Как и в обычных 3D-редакторах, рабочую область программы можно приближать и удалять, разворачивать под любым углом, свободно перемещаться по ней. Задний фон можно добавить или поменять в режиме просмотра готовой виртуальной модели LEGO. Интерфейс программы очень прост и удобен, поэтому даже самому маленькому ребенку будет несложно разобраться с Виртуальным конструктором Лего. Программа поддерживает два режима конструирования: вы можете начать все "с нуля" и воплотить свои даже немислимые фантазии в созданных моделях или дополнить почти готовые модели, что рекомендуется начинающим пользователям.

Повторение изученного материала. Подведение итогов за год.

Содержание программы внеурочной деятельности

2-ой год обучения– 68 часов

Раздел 1 – Введение

Вводный урок. Правила поведения и техника безопасности в кабинете и при работе с конструктором. Повторение курса 5 класса. Знакомство с ресурсным набором Lego WeDo 2.0 и КЛИК. Правило работы с конструктором и электрическими приборами набора LEGO EV3. Робототехника в космической отрасли, робототехника на службе МЧС. Демонстрация передовых технологических разработок, используемых в Российской Федерации.

Формы занятий: лекция, беседа, индивидуальная работа, презентация, видеоролик.

Раздел 2 – Конструктор КЛИК.

Изучение учениками визуальной среды программирования КЛИК, её интерфейса и блоков.

Исследование моторов и датчиков набора КЛИК: большой мотор, ультразвуковой датчик, датчик цвета, датчик касания, аккумуляторная батарея.

Также учащиеся соберут различные модели.

Формы занятий: лекция, беседа, индивидуальная работа, решение проблемы, практическая работа.

Раздел 3 - Повторение изученного материала. Подведение итогов за год. Распределение учебного материала по разделам 1-й год обучения

№	Вид программного материала	Кол-во Часов (уроков)	Четверть			
			1	2	3	4
1.	Введение.	1	1			
2.	Знакомство с конструктором Lego-2.	2	2			
3.	Знакомство с программным обеспечением и оборудованием.	4	4			
4.	Конструирование заданных моделей WeDo.	21	3	18		
5.	Конструирование заданных моделей КЛИК.	25			25	
6.	Индивидуальная проектная деятельность.	15				15
	Итого:	68	10	18	25	15

Календарно-тематическое планирование

1-й год обучения (68 часов)

№	Название раздела/ темы занятия	Номер модели Lego Education Wedo 2.0	Количество часов	Теоретические занятия (кол-во часов)	Практические занятия (кол-во часов)	Планируемые сроки
1.	Введение-1ч.					
1.1	Техника безопасности при работе с		1	1		1 неделя

	компьютером. Правила работы с конструктором.					
2	Знакомство с конструктором Lego-2 ч.					
2.1	Lego Education Wedo		2	2		2 неделя
3	Знакомство с программным обеспечением и оборудованием-4 ч.					
3.1	Визуальная среда программирования		2	2		3 неделя
3.2	Программный интерфейс (микрокомпьютер). Моторы. Датчики.		2	2		4 неделя
4	Конструирование заданных моделей WeDo-21 ч.					
4.1	Майло - научный вездеход.		3		3	5 неделя
4.2	Тяга, ходьба, толчок.		3		3	6 неделя
4.3	Скорость и езда.		3		3	7 неделя
4.4	Прочные конструкции, рычаг.		4		4	8 неделя
4.5	Перемещение материалов, подъем.		4		4	9 неделя
4.6	Движение, вращение, поворот, рулевой механизм.		4		4	10 неделя
5	Конструирование заданных моделей КЛИК-25 ч.					
5.1	Робот Учитель		5		5	11-13 неделя
5.2	Цветосортировщик		5		5	14-16 неделя
5.3	Гиробой		5		5	17-19 неделя
5.4	Щенок		5		5	20-22 неделя
5.5	Робот рука		5		5	23-25 неделя
6	Индивидуальная проектная деятельность-15 ч.					
6.1	Создание собственных моделей в группах		5		5	26-29 неделя
6.2	Соревнование на скорость по строительству пройденных моделей		4		4	30-31 неделя
6.3	Работа с программой LEGO Digital Designer		4		4	32-33 неделя
6.4	Повторение изученного материала		2	2		34 неделя
	Всего		68 ч	9 ч (14,71%)	59 ч (85,29%)	

Распределение учебного материала по разделам 2-й год обучения

№	Вид программного материала	Кол-во Часов (уроков)	Четверть			
			1	2	3	4
1.	Введение.	1	1			
2.	Конструирование заданных моделей WeDo. Модель КЛИК.	24	11	13		

3.	Работа с программой LEGO Digital Designer	42			27	15
4.	Повторение изученного материала.	1				1
	Итого:	68	12	13	27	16

**Календарно-тематическое планирование
2-ой год обучения (68 часов)**

№	Название раздела/ темы занятия	Номер модели 45544 45560 45570	Количество часов	Теоретические занятия (кол-во часов)	Практические занятия (кол-во часов)	Планируемые сроки
1	Введение		1			
1.1.	Техника безопасности при работе с компьютером. Правила работы с конструктором.		1	1		1 неделя
2	Модель WeDo		24			
2.1	Знап (робот-монстр)		4		4	2-3 неделя
2.2	Спиннер (фабрика игрушек)		4		4	4-5 неделя
2.3	Пульт дистанционного управления		4		4	6-7 неделя
2.4	Танкобот (гусеничный роботанк)		4		4	8-9 неделя
2.5	Слон (робот-слон)		4		4	10-11 неделя
2.6	Вездеход (ступенеход)		4		4	12-13 неделя
3	Модель КЛИК		42			
3.1	Тренировочная миссия		19		19	14-22 неделя
3.2	Тематические миссии		15		15	23-29 неделя
3.3	Исследовательские проекты		8		8	30-33 неделя
4	Повторение изученного материала. Подведение итогов за год		1			
4.1	Повторение изученного материала.		1	1		34 неделя
	Всего		68 ч	2 ч (5,88%)	66 ч (94,12%)	

Список литературы для педагога:

1. Книга учителя LEGO Education WeDo (электронное пособие)
2. Интернет ресурсы:
 - <http://www.lego.com/education/>
 - <http://learning.9151394.ru>