

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №9»
Каменского района

РАССМОТРЕНО
Руководитель ШМО
 С.А.Бульгина
Протокол № 1 от
«28» августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УВР
 Т.В. Тараненко
«28» августа 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «СОШ №9»
 И.В.Тетякова
пр.№94-О от «29» августа 2025г.



Рабочая программа внеурочной деятельности

«Робототехника»

для 1 класса

Составитель: Щербакова Е.А.

г. Камень-на-Оби
2025 год

Пояснительная записка.

Программа «Образовательная робототехника» разработана с учётом требования Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и планируемых результатов начального общего образования. Данная программа представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности обучающихся начальной школы.

Курс рассчитан на 4 года занятий, объем занятий – 1 класс 17 ч.; 2 – 4 классы по 17 ч. Программа предполагает проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий с обучающимися 1 – 4 классов (в расчете 0,5 ч. в неделю).

Предусмотренные программой занятия проводятся в группах по 14 человек, состоящих из учащихся нескольких классов одной параллели.

Актуальность программы:

□ необходимость вести пропедевтическую работу в младшей школе в естественнонаучном направлении для создания базы, позволяющей совершить плавный переход к дисциплинам среднего звена (физике, биологии, технологии, информатике, геометрии);

□ востребованность развития широкого кругозора младшего школьника и формирования основ инженерного мышления;

□ отсутствие предмета в школьных программах начального образования, обеспечивающего формирование у обучающихся конструкторских навыков и опыта программирования.

Программа отвечает требованиям направления региональной политики в сфере образования - развитие научно-технического творчества детей младшего школьного возраста.

Робототехника – это инновационно - образовательный проект развития образования, направленный на внедрение современных научно-практических технологий в учебный процесс. В основе работы заложен принцип «от идеи к воплощению»: современные технологии, соединенные проектной и практико-ориентированной деятельностью с нацеленностью на результат.

Робототехника - это прикладная наука, занимающаяся разработкой и эксплуатацией интеллектуальных автоматизированных технических систем для реализации их в различных сферах человеческой деятельности. Современные

робототехнические системы включают в себя микропроцессорные системы управления, системы движения, оснащены развитым сенсорным обеспечением и средствами адаптации к изменяющимся условиям внешней среды. При изучении таких систем широко используется конструкторы класса ПервоРобот, которые объединены в две творческие среды – конструкторы Лего с микрокомпьютерами RCX или NXT (Lego WeDo) и компьютерные среды Lego Mindstorms Education NXT 2.0.

Микрокомпьютеры RCX и NXT - программируемые кубики Лего, позволяющие хранить и выполнять программы, созданные на компьютере с помощью простых, но мощных графических средах программирования. Объединение конструирования и программирования даёт возможность интегрирования предметных наук с развитием инженерного мышления через техническое творчество. Инженерное творчество и лабораторные исследования – многократная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого ребёнка, что является мощным инструментом синтеза знаний.

Комплект LEGO Mindstorms — конструктор (набор сопрягаемых деталей и электронных блоков) для создания программируемого робота. Программа предусматривает использование базовых датчиков и двигателей комплекта LEGO Mindstorms, а также изучение основ автономного программирования и программирования в среде NXT-G.

Новизна программы заключается в инженерной направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром научно-технического творчества. Авторское воплощение замысла в автоматизированные модели и проекты особенно важно для младших школьников, у которых наиболее выражена исследовательская компетенция.

Цель программы: формирование интереса к техническим видам творчества, развитие конструктивного мышления средствами робототехники.

Программа предоставляет педагогам средства для достижения целого комплекса **образовательных целей:**

- Развивать словарный запас и навыки общения ребёнка при объяснении работы модели.

- ☐ Научить установлению причинно-следственных связей.
- ☐ Научить анализировать результаты и искать новые оптимальные решения.
- ☐ Научить коллективной выработке идей, упорству при реализации некоторых из них.

- ☐ Научить экспериментальному исследованию, оценке (измерению) влияния отдельных факторов.

- ☐ Развить логическое мышление.

- ☐ Научить писать и воспроизводить сценарии с использованием модели для наглядности.

- ☐ Показать систему межпредметного взаимодействия и межпредметных связей информатики, технологии, математики.

- ☐ Выработать у учащихся навыки самостоятельной исследовательской деятельности.

Задачи программы

Обучающие:

- ☐ ознакомление с комплектами конструкторов Lego WeDo, LEGO Mindstorms NXT 2.0;

- ☐ ознакомление с основами автономного программирования;

- ☐ ознакомление со средой программирования LEGO Mindstorms NXT-G;

- ☐ получение навыков работы с датчиками и двигателями;

- ☐ получение навыков программирования;

- ☐ развитие навыков решения базовых задач робототехники.

Развивающие:

- ☐ развитие конструкторских навыков;

- ☐ развитие логического мышления;

- ☐ развитие пространственного воображения.

Воспитательные:

- ☐ воспитание у детей интереса к техническим видам творчества;

- ☐ развитие коммуникативной компетенции: навыков сотрудничества в коллективе, малой группе (в паре), участия в беседе, обсуждении;

- ☐ развитие социально-трудовой компетенции: воспитание трудолюбия, самостоятельности, умения доводить начатое дело до конца;

☐ формирование и развитие информационной компетенции: навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию.

В процессе обучения используются разнообразные методы обучения.

Традиционные:

☐ объяснительно-иллюстративный метод (лекция, рассказ, работа с литературой и т.п.);

☐ репродуктивный метод;

☐ метод проблемного изложения;

☐ частично-поисковый (или эвристический) метод;

☐ исследовательский метод.

Современные:

☐ метод проектов;

☐ метод обучения в сотрудничестве;

☐ метод взаимообучения.

Структура программы

Учащимся в возрасте от 7 до 10 лет предлагается двухуровневый образовательный комплекс с взаимосвязью учебных и досуговых занятий как групповых, так и индивидуальных.

Уровень первый «базовый» (1 – 2 классы) – познавательный, курс изучения простых машин, редукторов, основ робототехники, простое программирование, конструировании и создании роботов на основе конструктора Lego WeDo.

Уровень второй (3 – 4 классы) – уровень углубленного изучения основ робототехники и освоения робототехники, применения законов механики и составления программ при конструировании и создании роботов на основе LEGO Mindstorms NXT 2.0.; усвоение знаний, умений, навыков на уровне практического и творческого применения.

Содержание программы (разделы).

Первый уровень.

1. Введение в Lego WeDo.

Правила организации рабочего места. Правила безопасной работы. Знакомство с Лего. История лего. Название деталей конструктора, варианты соединений деталей друг с другом. Практическое задание - сборка модели по замыслу. Исследование и анализ полученных результатов.

2. Устройство компьютера.

Начальные сведения о компьютере. Внутренние и внешние устройства. Принципы работы компьютера. История развития компьютеров. Составные части ПК. Принципы работы ПК. Выполнение правил работы при включении и выключении компьютера, запуск программы.

3. Конструирование и программирование.

Перечень терминов. Звуки. Экран. Сочетание клавиш. Программное обеспечение LEGO Education WeDo

4. Исследование механизмов.

Основные приемы сборки и программирования. Справочный материал при работе с Комплектом заданий. Основы построения механизмов и программирования.

5. Волшебные модели.

Практические занятия. Модель механического устройства для запуска волчка. Модель двух механических птиц. В модели используется система ременных передач.

6. Программы для исследований.

Исследование возможности программного обеспечения LEGO Education WeDo.

7. Забавные механизмы.

Конструирование и программирование различных моделей. Создание проектов. Подготовка и проведение выставки.

Второй уровень.

1. Устройство компьютера.

Внутренние и внешние устройства. Внутренняя и внешняя память. Принципы работы ПК. Операционная система WINDOWS. Функциональные клавиши. ПР:

Работа в среде Windows, отработка функциональных клавиш в приложении WordPad.

2. Введение в робототехнику.

История робототехники. Примеры сконструированных роботов для выполнения поставленных задач. Соревнования роботов в России и за рубежом.

3. Робототехника. Основы конструирования.

Основные устройства LEGO-робота. Содержимое конструктора Lego Mindstorms NXT. Основной блок управления, сенсоры и датчики, моторы.

4. Программирование в среде NXT.

Рабочая среда LEGO NXT. Интерфейс программы. Основные команды. Способы подключения робота к программе. Базовые команды. Программирование роботов: включение/выключение и настройка двигателей.

5. Простые модели роботов.

Разбор различных моделей роботов. Сборка моделей по чертежам. Отличительные особенности роботов. Возможности роботов. Достоинства и недостатки различных моделей

6. Работы с использованием сенсоров.

Команды ветвления. Сенсор цвета, ультразвуковой сенсор, датчик касания. Управление роботом в зависимости от данных, полученных из внешнего мира.

7. Работы для участия в соревнованиях.

Конструирование и программирование роботов для участия в соревнованиях «Движение по линии», «Кегельринг», «Лабиринт». Подготовка и проведение соревнований.

Планируемые личностные и метапредметные результаты освоения программы курса

1. Коммуникативные универсальные учебные действия:

- формировать умение слушать и понимать других;
- формировать и отрабатывать умение согласованно работать в группах и коллективе;
- формировать умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.

2. Познавательные универсальные учебные действия:

-формировать умение извлекать информацию из текста и иллюстрации;

-формировать умения на основе анализа рисунка-схемы делать выводы.

3.Регулятивные универсальные учебные действия:

-формировать умение оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;

-формировать умение составлять план действия на уроке с помощью учителя;

-формировать умение мобильно перестраивать свою работу в соответствии с полученными данными.

4.Личностные универсальные учебные действия:

-формировать учебную мотивацию, осознанность учения и личной ответственности;

-формировать эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения.

Система контроля

	Форма текущего контроля	Форма итогового контроля
Основные и внутренние и внешние устройства компьютера, принципы работы компьютера. Клавиатура.	Устный опрос по внутренним и внешним устройствам ПК, назначению клавиш в клавиатуре.	
Операционная система WINDOWS.	Умение работать в WINDOWS – с окнами; с файлами и папками	

Конструктор Lego WeDo	Устный опрос назначение основных деталей в конструкторе Lego WeDo	
Модели конструктора Lego WeDo	Устный опрос об устройстве моделей, их возможностях и способах программирования роботов	Самостоятельная работа
Устройства механизмов	Письменный опрос	Таблица данных
Межпредметные связи	Таблица ЗУНов	Таблица ЗУНов
Конструктор LEGO Mindstorms NXT	Устный опрос назначение основных деталей в конструкторе LEGO Mindstorms NXT	
Простые модели робота	Устный опрос об устройстве моделей, их возможностях и способах программирования роботов	Самостоятельная работа
Роботы с использованием сенсоров	Устный опрос о назначении сенсоров, об устройстве моделей роботов с использованием сенсоров, их возможностях и способах программирования роботов	Самостоятельная работа
Роботы для участия в соревнованиях	Устный разбор моделей и программ	Проведение соревнования среди учащихся группы

Ожидаемые предметные результаты реализации программы

У обучающихся будут сформированы:

- основные понятия робототехники;
- основы алгоритмизации;
- умения автономного программирования;
- знания среды LEGO Mindstorms NXT;
- основы программирования на NXT;
- умения подключать и задействовать датчики и двигатели;
- навыки работы со схемами.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- собирать базовые модели роботов;
- составлять алгоритмические блок-схемы для решения задач;
- использовать датчики и двигатели в простых задачах;
- программировать на NXT;
- использовать датчики и двигатели в сложных задачах, предусматривающих --
многовариантность решения;
- проходить все этапы проектной деятельности, создавать творческие работы.

Условия для реализации программы

Для реализации программы необходимы следующие материально-технические ресурсы:

- наборы конструктора Lego WeDo, наборы конструктора LEGO Mindstorms NXT 2.0.;
- программное обеспечение LEGO® Education WeDo; Mindstorms NXT 2.0.;
- компьютерная и вычислительная техника;
- аккумуляторы для микропроцессорного блока робота, типа АА;
- блок питания для аккумуляторов;
- разноцветная бумага, картон, фольга, ленточки, ножницы;
- комплект измерительных инструментов: линейки или рулетки, секундомеры,
а также бумагу для таблицы данных

специализированные поля для соревнований, рекомендованные - производителем (размер не менее 2м x 2м);

-методическое обеспечение: авторские презентации, авторские обучающие пособия по конструированию и программированию, обучающие видеоролики.

Занятия проводятся в просторном классе (со свободным пространством 2х3 метра). Для каждого учащегося или группы должно быть организовано рабочее место с компьютером и свободным местом для сборки моделей. Необходимо выделить отдельный шкаф, большой контейнер или даже отдельное помещение для хранения наборов. Незавершённые модели можно хранить в контейнерах или на отдельных полках, также можно раскладывать модели по отдельным небольшим коробочкам или лоткам.

Тематический план

п/п	Наименование тем:	Кол-во часов	Из них	
			теория	практика
1 год обучения				
	Введение в Lego WeDo	2	1	1
	Устройство компьютера	4	1	3
	Конструирование и программирование	4	2	2
	Исследование механизмов	3	1	2
	Волшебные модели	4	2	2
	Итого часов по программе	17	7	10
2 год обучения				
	Программы для исследований	10	5	5
	Забавные механизмы	5	1	4
	Подготовка и проведение выставки	2	1	1
	Итого часов по программе	17	7	10
3 год обучения				

	Устройство компьютера	2	1	1
	Введение в робототехнику	2	1	1
	Робототехника. Основы конструирования	4	2	2
	Программирование в системе NXT	2	0	2
	Простые модели роботов	5	2	3
	Роботы с использованием сенсоров	2	1	1
	Итого часов по программе	17	7	10
4 год обучения				
	Роботы с использование сенсоров	10	5	5
	Роботы для участия в соревнованиях	5	2	3
	Подготовка и проведение соревнований	2	1	1
	Итого часов по программе	17	8	9

Учебно - тематическое планирование для 1 класса

№ п/п	Наименование тем:	Дата проведения
1.	Дополнительные сведения о компьютере. Внутренние и внешние устройства. Внутренняя и внешняя память. Принципы работы ПК.	1 нед 09
2.	ПР: Работа в среде Windows, отработка функциональных клавиш в приложении WordPad.	2 нед 09
3.	История робототехники.	3 нед 09
		4 нед 09
4.	Примеры сконструированных роботов для выполнения поставленных задач. ПР: с готовыми моделями роботов	
5.	Основные определения. Классификация роботов по сферам применения.	1 нед10
6.		2нед 10
7.	Детали конструктора LEGO.	3нед 10
8.	Знакомство с блоком NXT, сервомоторами, датчиками.	4 нед 10
9.	Знакомство с блоком NXT, сервомоторами, датчиками.	1нед 11
10.	Понятие среды программирования. Среда программирования NXT, основные особенности.	2 нед 11
11.	Создание программ в среде программирования NXT.	3 нед 11
12.	Основные устройства LEGO-робота. Их назначение и роль в различных моделях. Виды деталей и элементы креплений в конструкторе LEGO. ПР: построение механического манипулятора. Модель робота	4 нед 11

	«Пятиминутка». Устройство и возможности робота. ПР: построение робота по схеме.	
13.	Введение в программу LEGO NXT-G. Интерфейс программы. Подключение робота. ПР: программирование робота «Пятиминутка» по готовой инструкции. Команда «Движение». Настройка параметров. ПР: самостоятельное программирование робота «Пятиминутка» по указанной траектории с помощью блока «Движение».	1 не.12
14.	Команды «Поворот» и «Разворот на месте». Настройка параметров. ПР: программирование робота для траекторий вида ВПЕРЕД-ПОВОРОТ-НАЗАД.	2 нед 12
15.	Программа «Змейка». Устный разбор программы. ПР: программирование робота «Трактор» вдоль траектории «Змейка».	3 нед 12
16.	Подведение итогов. Самостоятельная работа: конструирование простого робота «Тележка» по инструкции и программирование его по заданной траектории.	4 нед 12
17.	Разбор программы «Угадай цвет». ПР: программирование робота «угадай цвет».	1 нед 01
18.	Подведение итогов. Самостоятельная работа: конструирование простого робота с тремя сенсорами по инструкции и программирование его с использованием сенсоров.	2 не.01

Список литературы

1. «Робототехника для детей и родителей» С.А. Филипов, Санкт-Петербург «Наука» 2010. - 195 с.
2. «Уроки лего – конструирования в школе» А.С.Злаказов, Москва БИНОМ. Лаборатория знаний 2011. – 119 с.
3. «Первый шаг в робототехнику» практикум для 5 – 6 классов, Д.Г. Копосов, Москва БИНОМ. Лаборатория знаний 2012. – 286 с.
4. ПервоРобот NXT. Введение в робототехнику. - MINDSTORMS NXT education, 2006. – 66 с.
5. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с.
6. Ю.О. Лобода, О.С. Нетёсова Методическое пособие «Учебная робототехника (2класс)», электронный ресурс.
7. «Образовательная робототехника» (программа для учащихся 2 классов общеобразовательных учреждений) Лобода Ю.О., к.п.н., доцент каф. информационных технологий ФМФ ТГПУ, Нетесова О.С., ассистент каф. информатики ФМФ ТГПУ Леонтьева Е.В., методист МАУ ЗАТО Северск «РЦО»
8. Книга для учителя по работе с конструктором ПервоРобот LEGO® WeDo™ (LEGO Education WeDo)
9. Интернет – ресурсы:
<http://legoengineering.com>

