


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОД СЕВЕРОБАЙКАЛЬСК»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ «БАЯР»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
«01» 09 20 25 г.

Утверждаю:
Директор МАОУДО «ЦНК «Баяр»
В.Б. Бадмацыренова
Приказ № 246Т «01» 09 2025 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

«Мой робот»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 6 – 17 лет
Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:
Бадмацыренов Доржо Бимбаевич
педагог дополнительного образования
МАОУДО «ЦНК «Баяр»

Паспорт программы

Наименование скорректированной учебной программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мой робот»
Ф.И.О. автора, где и с кем работал	Бадмацыренов Д.Б. педагог дополнительного образования МАОУДО "ЦНК "Баяр"
База эксперимента	МАОУДО "ЦНК "Баяр"
Рецензенты	Директор МАОУДО "ЦНК "Баяр"
Образовательная область	Дополнительное образование
Цель и содержание обучение	Приобретение обучающимися компетенций по робототехнике, формирование опыта самостоятельного общественного действия, положительного отношения к базовым общественным ценностям.
Срок освоения, периодичность	1 год обучения.
Возраст обучающегося	6 – 17 лет.
Наполняемость групп	Зависит от технической оснащенности (5-10)
Дата утверждения: 2025 год.	

Структура дополнительной общеобразовательной программы

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**
 - 1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной программы
 - 1.2. Характеристика обучающихся по программе
 - 1.3. Актуальность и педагогическая целесообразность программы
 - 1.4. Основные особенности программы
 - 1.5. Формы и технологии образования детей
 - 1.6. Объём и срок реализации программы
 - 1.7. Режим занятий
2. **ОБУЧЕНИЕ**
 - 2.1. Цель и задачи обучения
 - 2.2. Учебный план
 - 2.3. Содержание учебного плана
 - 2.4. Планируемые результаты
 - 2.5. Способы и формы определения результатов обучения
3. **ВОСПИТАНИЕ**
 - 3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей
 - 3.2. Формы и методы воспитания
 - 3.3. Условия воспитания, анализ результатов
 - 3.4. Календарный план воспитательной работы
4. **ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**
 - 4.1. Методическое обеспечение программы
 - 4.2. Материально-техническое обеспечение программы

Список литературы

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеобразовательная программа составлена на основании:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.»
- Федеральным законом от 31.07. 2020 года № 304-ФЗ о внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Уставом МАОУДО «ЦНК «Баяр».

Программа «Мой робот» создана на основе Федерального компонента государственного стандарта общего образования, Распоряжения Министерства просвещения РФ № Р-23 от 1 марта 2019 года "«Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в образовательных организациях,

расположенных в сельской местности и малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия»" и дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (далее - ДООП) «Мой робот» автора-составителя Бадмацыренов Доржо Бимбаевич.

1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной программы

Программа «Мой робот» является технической направленности.

1.2. Характеристика обучающихся по программе

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 9-17 лет.

Уровень освоения программы – начальный.

1.3. Актуальность и педагогическая целесообразность программы

В настоящее время автоматизация достигла такого уровня, при котором технические объекты выполняют не только функции по обработке материальных предметов, но и начинают выполнять обслуживание и планирование. Человекоподобные роботы уже выполняют функции секретарей и гидов. Робототехника уже выделена в отдельную отрасль.

Робототехника - это проектирование, конструирование и программирование всевозможных интеллектуальных механизмов - роботов, имеющих модульную структуру и обладающих мощными контроллерами.

Сегодня человечество практически вплотную подошло к тому моменту, когда роботы будут использоваться во всех сферах жизнедеятельности. Поэтому курсы робототехники и компьютерного программирования необходимо вводить в образовательные учреждения.

Изучение робототехники позволяет решить задачи, которые стоят перед информатикой как учебным предметом. А именно, рассмотрение линии алгоритмизация и программирование, исполнитель, основы логики и логические основы компьютера.

Также изучение робототехники возможно в курсе математики (реализация

основных математических операций, конструирование роботов), технологии (конструирование роботов, как по стандартным сборкам, так и произвольно), физики (сборка деталей конструктора, необходимых для движения робота-шасси).

На занятиях по робототехнике осуществляется работа с конструкторами серии LEGO MINDSTORMS Education NXT 9797 и EV3. Для создания программы, по которой будет действовать модель, используется специальный язык программирования программирование в среде NXT-G, EV3.

1.4. Основные особенности программы

Ценностные ориентиры программы

Конструктор VEX IQ позволяет школьникам в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. Робот поможет в рамках изучения данной темы понять основы робототехники, наглядно реализовать сложные алгоритмы, рассмотреть вопросы, связанные с автоматизацией производственных процессов и процессов управления. Робот рассматривается в рамках концепции исполнителя, которая используется в курсе информатики при изучении программирования. Однако в отличие от множества традиционных учебных исполнителей, которые помогают обучающимся разобраться в довольно сложной теме, роботы действуют в реальном мире, что не только увеличивает мотивационную составляющую изучаемого материала, но вносит в него исследовательский компонент.

Занятия по программе формируют специальные технические умения, развивают аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат.

Отличительные особенности

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

Программа «Мой робот» предполагает использование компьютеров совместно с конструкторами. 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. Методические особенности реализации программы предполагают сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе, работать в группе.

1.5. Формы и технологии образования детей

Форма обучения – очная.

Используются такие педагогические технологии как обучение в сотрудничестве, индивидуализация и дифференциация обучения, проектные методы обучения, технологии использования в обучении игровых методов, информационно-коммуникационные технологии.

Основными педагогическими принципами, обеспечивающими реализацию программы «Мой робот», являются:

- принцип максимального разнообразия предоставленных возможностей для развития личности;
- принцип возрастания роли внеурочной работы;

- принцип индивидуализации и дифференциации обучения;
- принцип свободы выбора учащимися образовательных услуг, помощи и наставничества.

Основная форма обучения – групповая. Каждая группа формируется по 8-9 человек. Внутри группы участники объединяются в команды по 2-3 человека. Количество воспитанников ограничивается техническими возможностями (3 набора на объединение). Учитывая различный уровень подготовки и возрастные качества воспитанников, разделы данной программы, темы занятий и количество часов, отводимые на них – варьируются.

Содержание программы предусматривает учебное время на обобщение материала и индивидуальную работу с обучающимися для подготовки к соревнованиям.

По мере освоения проектов проводятся соревнования. В конце года творческая лаборатория – демонстрация возможностей роботов между группами. В конце курса воспитанники в группах или индивидуально создают творческий проект и подготавливают творческий отчет.

Этапы реализации программы соответствуют годам освоения содержания программного материала.

Виды деятельности:

- знакомство с интернет - ресурсами, связанными с робототехникой;
- проектная деятельность;
- работа в парах, в группах;
- соревнования.

Формы, методы и приемы организации деятельности воспитанников.

Основной метод организации занятий в объединении – практическая работа, как важнейшее средство связи теории с практикой в обучении. Здесь обучающиеся закрепляют и углубляют теоретические знания, формируют соответствующие навыки и умения. Обучающиеся успешно справляются с практической работой, если их ознакомить с порядком её выполнения.

Теоретические сведения сообщаются обучающимся в форме познавательных бесед, используются дополнительные образовательные материалы (презентации, видеоролики, статьи) для изучения тем. В процессе таких бесед происходит пополнение словарного запаса обучающихся специальной терминологией.

На начальном этапе преобладает репродуктивный метод, который применяется для изготовления и запуска несложных летающих моделей. Изложение теоретического материала и все пояснения даются одновременно всем членам объединения. Подача теоретического материала производится параллельно с формированием практических навыков у обучающихся. Отдельные занятия проходят в форме соревнований, игры.

Особое место отводится методу соревнования, обладающему большим мотивирующим потенциалом к техническому виду творчества. Необходима обязательная психологическая подготовка к соревнованиям будущего спортсмена. Соревнования – одна из форм массовой, спортивной работы в объединении. Элементы спорта, дух соперничества обязательно присутствует в процессе занятия. Участие в соревнованиях – один из стимулов технического совершенствования. Соревнования способствуют углублению технических знаний, воспитывать волю и закалять характер учащихся.

Для контроля за соблюдение технических требований, предъявляемых к моделям, назначают технический комитет. Фиксируют спортивные результаты судьи-хронометристы.

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

привлекательным для подростков.

Формы организации деятельности воспитанников:

1. Занятия коллективные, индивидуально-групповые, межуровневые (занятия для воспитанников, освоивших или осваивающих начальные уровни программы, проводят воспитанники, освоившие более высокий уровень).

2. Индивидуальная работа детей, предполагающая самостоятельный поиск различных ресурсов для решения задач:

- учебно-методических (обучающие программы, учебные, методические пособия и т.д.);
- материально-технических (электронные источники информации);
- социальных (консультации специалистов, общение со старшеклассниками, сверстниками, родителями).
- Участие в выставках, конкурсах, соревнованиях различного уровня.

Методы обучения:

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

- Метод проектов – технология организации образовательных ситуаций, в которых воспитанник ставит и решает собственные задачи, технология сопровождения самостоятельной деятельности воспитанника.

Приемы: создание проблемной ситуации, построение алгоритмасборки модели и составления программы и т.д.

Формы работы:

- лекция;
- беседа;
- демонстрация;
- практика;
- творческая работа;
- проектная деятельность.

Организация занятий

На первом этапе изучаются характеристики набора LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3, приобретается необходимый опыт сборки, обозначается тема, цели и задачи проекта, разрабатываются маршруты движения, правила вариантов соревнований. На компьютере посредством среды программирования создается программа управления моделью. На заключительном этапе модель поведения испытывается и, при необходимости, дорабатывается.

1.6. Объем и срок реализации программы

В учебном плане на изучение программы предусмотрено 144 часов.

Срок реализации – 1 год.

1.7. Режим занятий

Групповые занятия проводятся 2 раз в неделю по 1 часа; итого – 2 часов в неделю. Продолжительность одного занятия – 45 минут. Предусмотрены перерывы между занятиями на отдых.

2. ОБУЧЕНИЕ

2.1. Цель и задачи обучения

Цель: создание условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка путём организации его деятельности в процессе интеграции начального инженерно-технического конструирования и основ робототехники.

Задачи:

Обучающие:

- Оказать содействие в получении знаний о конструировании роботов на базе контроллера LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3;
- Ознакомление обучающихся с конструктором, аппаратным обеспечением платформы LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3;
- Ознакомить обучающихся с основами механики, механизмами и соответствующей терминологии;
- Помочь изучить и освоить среду программирования LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3 и др.;
- Помочь изучить базовые понятия алгоритмизации и программирования: с использованием робота LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3;
- Оказать содействие со действие в понимании правил составления программы управления роботом;

Развивающие:

- Развивать творческие способности и логическое мышление обучающихся;
- Развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом;
- Развивать умения работать по предложенным инструкциям по сборке моделей;
- Развивать умения творчески подходить к решению задачи;
- Развивать применение знаний из различных областей знаний;
- Развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности,

отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

- Получать навыки проведения физического эксперимента.

2.2. Учебный план

№	Тема занятия	Всего часов	В том числе	
			практика	теория
	Вводное занятие	2	1	1
1	Основы конструирования.	26	20	6
2	Основы программирования.	17	13	5
3	Сборка и программирование моделей.	6	5	
4	Соревновательная деятельность.	1	1	
5	Задачи для робота	20	18	2
	Итого часов	72	58	14

2.3. Содержание учебного плана

Учебно-тематический

Содержание программы: «Вводное занятие»

Вводное занятие. Вводный инструктаж по технике безопасности. Представление о роботах и робототехнике. 3 закона робототехники. Роль робототехники в современном мире. STEM. Робототехника и инженерия. Разновидности робототехнических конструкторов различных производителей. Знакомство с порядком и планом работы на учебный год.

Раздел 1. Основы конструирования

Тема 1.1. Ознакомление с конструктором LEGO MINDSTORMS Education NXT-G

Теория: знакомство и анализ устройство изделия: выделять детали, их форму, определять взаимное расположение частей. Изучение способов крепления, возможных вариантов взаимного расположения, видов соединения деталей друг с другом. Изучение работы с инструкцией.

Практика: раскладка деталей в соответствии с требованием удобного размещения в ячейках коробки. Решение простейших задач конструктивного характера по изменению вида и способа соединения деталей.

Тема 1.2. Механическая передача

Передаточные механизмы

Теория: изучение простых механизмов и их разновидностей. Примеры применения простых механизмов в быту и технике. Понятие рычага. Два вида рычагов и их практическое применение. Выигрыш в силе или скорости. Правило равновесия рычага. Динамические уровни управления движением. Принципы конструирования рычагов и рычажных механизмов. Система блоков: понятие, виды, применение. Определение блоков и их виды. Применение блоков в технике. Применение правила рычага к блокам. Наклонная плоскость. Клин. Винт. Колёса и оси. Основные принципы работы машин и механизмов.

Практика: построение моделей с использованием простых механизмов.

Теория: изучение составных механизмов и их разновидностей. Примеры применения составных механизмов в быту и технике. Храповый механизм с собачкой. Понятие, виды, применение.

Практика: построение моделей составных механизмов.

Теория: изучение передаточных механизмов и их разновидностей. Примеры применения передаточных механизмов в быту и технике. Ременные передачи:

виды, применение. Зубчатые передачи, их виды. Применение зубчатых передач в технике. Реечные передачи. Передачи под прямым углом. Червячные передачи: виды, применение.

Практика: построение моделей передаточных механизмов.

Раздел 2. Основы программирования

Тема 2.1. Ознакомление с визуальной средой программирования.

Среды программирования: Программирование в NXT-G, EV3.

Виды алгоритмов. Подключение контроллера к компьютеру

Теория: разновидности языков программирования, их краткое описание и характеристики. Среда программирования - LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3.

Виды алгоритмов: линейные, ветвящиеся, циклические. Изучение вопросов подключения аппаратной части, обновления прошивки контроллера. Принципы построения управляющей программы для контроллера робота в графическом редакторе кодов. Состав и свойства операторов.

Практика: составление блок-схем в программе LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3. Соединение компонентов. Проверка, наладка, обеспечение стабильной работы подключения. Составление блок-схем в программе LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3.

Тема 2.2. Программирование в LEGO MINDSTORMS Education NXT-G

Основная палитра Первая программа NXT-G

Теория: изучение строения и свойств датчика касания.

Практика: программирование датчика касания.

Теория: изучение строения и свойств светодиодного датчика.

Практика: программирование светодиодного датчика.

Тема 2.3. Программирование в NXT-G

Полная палитра

Программирование с алгоритмом цикла (оператор NXT-G)

Теория: изучение циклических алгоритмов с оператором NXT-G, EV3.

Практика: написание УП с оператором NXT-G. Загрузка в контроллер.

Испытание УП.

Теория: изучение построения УП для задач смешанных структур.

Практика: написание УП для задач смешанных структур. Загрузка в контроллер. Испытание УП.

Тема 2.4. Сборка робота «Линейный ползун»

Теория: знакомство с конструкцией робота «Линейный ползун». Изучение принципов построения конкретной модели робота, его назначения, возможностей.

Практика: сборка базовых роботов с использованием пошаговой инструкции.

Тема 2.5. Программирование робота «Линейный ползун». Движение робота. Линейное программирование. Движение и маневрирование робота

Теория: постановка и разбор конкретных заданий для выполнения роботом. Изучение усложнённых УП движения и маневрирования.

Практика: написание управляющих программ (УП). Опробирование и корректировка УП. Обеспечение и контроль выполнения заданий роботом.

Раздел 3. Сборка и программирование моделей

Тема 3.1. Гусеничный бот

Тема 3.2. Модернизация гусеничного бота

Тема 3.3. Четырёх колёсный робот

Тема 3.4. Робот-сумо

Теория: знакомство с различными конструкциями роботов. Изучение принципов построения конкретной модели робота, его назначения, возможностей.

Практика: сборка базовых роботов с использованием пошаговой инструкции. Программирование различных задач для базовых моделей

Роботов NXT-G, EV3 (управляемые и автономные). Испытание конкретной модели. Написание УП под конкретную модель.

Раздел 4. Соревновательная деятельность

Тема 4.1. Создание и программирование робота для соревнования. Командные соревнования

Теория: знакомство с правилами соревнования.

Практика: проектирование и сборка управляемого робота, готового к игре «Робот-сумо». Создание алгоритмов и программирование робота для автономного участия в игре «Робот-сумо». Проведение соревнований.

Раздел 5. Основы программирования

Тема 5.1. Ознакомление с конструктором LEGO MINDSTORMS Education EV3

Теория: знакомство и анализ устройство изделия: выделять детали, их форму, определять взаимное расположение частей. Изучение способов крепления, возможных вариантов взаимного расположения, видов соединения деталей друг с другом. Изучение работы с инструкцией.

Практика: раскладка деталей в соответствии с требованием удобного размещения в ячейках коробки. Решение простейших задач конструктивного характера по изменению вида и способа соединения деталей.

Тема 5.2. Программирование в LEGO MINDSTORMS Education EV3.

Основная палитра Первая программа EV3

Теория: изучение строения и свойств датчика касания.

Практика: программирование датчика касания.

Теория: изучение строения и свойств светодиодного датчика.

Практика: программирование светодиодного датчика.

Тема 5.3. Программирование в NXT-G.

Полная палитра.

Программирование с алгоритмом цикла (оператор EV3)

Теория: изучение циклических алгоритмов с оператором EV3.

Практика: написание УП с оператором EV3. Загрузка в контроллер.

Испытание УП.

Теория: изучение построения УП для задач смешанных структур.

Практика: написание УП для задач смешанных структур. Загрузка в контроллер. Испытание УП.

Раздел 6. Проектная деятельность в группах

Тема 6.1. Конструирование и программирование роботов (индивидуальные или групповые проекты учащихся)

Теория: знакомство с различными конструкциями роботов. Изучение принципов построения конкретной модели робота, его назначения, возможностей.

Практика: сборка базовых роботов с использованием пошаговой инструкции. Программирование различных задач для базовых моделей.

Роботов NXT-G, EV3 (управляемые и автономные). Испытание конкретной модели. Написание УП под конкретную модель.

Теория: изучение или повторение основ проектной деятельности, требований и правил подготовки проекта.

Практика: разработка собственных моделей роботов в группах. Выработка и утверждение темы, в рамках которой будет реализовываться проект. Конструирование модели, ее программирование группой разработчиков. Презентация моделей. Выставка.

Календарный учебный график

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
1.	занятие практическое или учебно-игровое	2	Вводное занятие
2.	занятие практическое или учебно-игровое	4	Тема 1.1. Ознакомление с комплектом конструкторов LEGO MINDSTORMS Education NXT -G
3.	занятие практическое или учебно-игровое	5	Тема 1.2. Механическая передача . Простые механизмы. Составные механизмы. Передаточные механизмы.
4.	занятие практическое или учебно-игровое	5	Тема 2.1. Ознакомление с визуальной средой программирования.
5.	занятие практическое или учебно-игровое	7	Тема 2.2. Программирование в NXT-G Основная палитра
6.	занятие практическое или учебно-игровое	7	Тема 2.3. Программирование в NXT-G Полная палитра
7.	занятие практическое или учебно-игровое	2	Тема 2.4. Сборка робота «Линейный ползун»
8.	занятие практическое или учебно-игровое	1	Тема 2.5. Программирование робота «Линейный ползун»
9.	занятие практическое или учебно-игровое	1	Тема 3.1. Сборка гусеничного робота по инструкции.
10.	занятие практическое или учебно-игровое	1	Тема 3.2. Модернизация гусеничного бота

11.	занятие практическое или учебно- игровое	2	Тема 3.3. Конструирование 4-х колёсного
12.	занятие практическое или учебно- игровое	2	Тема 3.4. Сборка по инструкции робота- сумоиста
13.	занятие практическое или учебно- игровое	1	Тема 4.1. Соревнование "роботов - сумоистов"
14.	занятие практическое или учебно- игровое	4	Тема 5.1. Ознакомление с комплектом конструкторов LEGO MINDSTORMS Education EV3
15.	занятие практическое или учебно- игровое	3	Тема 5.2. Ознакомление с визуальной средой программирования EV3.
16.	занятие практическое или учебно- игровое	5	Тема 5.3. Программирование в среде EV3
17.	занятие практическое или учебно- игровое	20	Тема 6.1. Задачи для робота. Сборка роботов и программирование в NXT-G, EV3
		72	Итого часов

2.4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- Развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;

- Развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- Воспитание чувства справедливости, ответственности;
- Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с робототехникой.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использовать средства информационных и коммуникационных технологий

для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;

- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбирать основания и критерии для сравнения, сериации, классификации объектов;
- *Коммуникативные универсальные учебные действия:*
 - аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
 - выслушивать собеседника и вести диалог;
 - признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
 - планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками — определять цели, функции участников, способов взаимодействия;
 - осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
 - разрешать конфликты — выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
 - управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;

- уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты:

По окончании обучения учащиеся должны **знать:**

- правила безопасной работы (вт. ч. с компьютером и робототехническим конструктором LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3);
- основные компоненты конструкторов LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3;
- конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
- компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;
- виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
- понятия: центр тяжести, трение, скорость, масса, крутящий момент, мощность;
- конструктивные особенности различных роботов;
- как передавать программы в контроллер LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3;
- как использовать созданные программы;
- приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.;
- основные алгоритмические конструкции, этапы решения задач с использованием ЭВМ.

уметь:

- использовать основные алгоритмические конструкции для решения задач;
- конструировать различные модели; использовать созданные программы;
- применять полученные знания в практической деятельности;

- работать со схемами, с литературой, с журналами, с каталогами, в интернете (изучать и обрабатывать информацию);
- создавать роботов на основе технической документации;
- использовать термины: исполнитель, алгоритм, программа;
- определять результат выполнения заданного алгоритма;
- составлять алгоритмы управления роботами, записывать их в виде, в среде программирования LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов;
- применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов и т.д.;
- создавать действующие модели роботов на основе конструктора VEXIQ;
- корректировать программы при необходимости;
- демонстрировать технические возможности роботов.

владеть навыками:

- работы с роботами;
- работы в среде программирования LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3 и других редакторах кодов.

2.5 Способы и формы определения результатов обучения

1 Презентация творческих работ.

1. Защита проектов.
2. Выставки творческих достижений.
3. Соревнования муниципального, окружного и регионального уровней.

3. ВОСПИТАНИЕ

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм по ведению в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Также цель направлена на развитие исследовательских, инженерных и проектных компетенций через моделирование и конструирование научно-технических объектов; повышение интереса к творческим занятиям по робототехнике; достижение высокого уровня сплочённости коллектива.

Воспитательная работа ведётся на протяжении всего учебного процесса, педагог решает задачи по формированию личности учащихся в процессе совместной деятельности

Задачами воспитания по программе являются:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности.

Целевые ориентиры воспитания детей:

- российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;
- готовности к защите Отечества, способности отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду;
- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;
- опыта гражданского участия на основе уважения российского закона и правопорядка;
- этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;
- принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;
- традиционных духовно-нравственных ценностей народов России с учётом личного мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;
- уважения к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека, к национальному достоинству и религиозным чувствам представителей всех народов России и традиционных российских религий, уважения к старшим, к людям труда;
- установки на солидарность и взаимопомощь людей в российском обществе, поддержку нуждающихся в помощи;

- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- установки на соблюдение и пропаганду здорового образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек (курение, зависимости от алкоголя, наркотиков и др.), понимание их вреда;
- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу;
- ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- уважения к труду, результатам труда (своего и других людей), уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки;

3.2. Формы и методы воспитания

В рамках общеобразовательной программы используются различные формы и методы воспитания.

Формы:

- **Учебное занятие.** В ходе занятий учащиеся усваивают информацию, имеющую воспитательное значение, получают опыт деятельности, в которой формируются ценностные и нравственные ориентации.

- **Практические занятия** конструирование, подготовка к конкурсам, выставкам, олимпиадам и прочие, способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.
- **Участие в проектах и исследованиях** способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, дает опыт долгосрочной системной деятельности.
- **В коллективных играх** проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи
- **Итоговые мероприятия:** соревнования, выставки, презентации проектов и исследований, способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Методы оценки результативности:

- Педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагогов сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах определенных в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы;
- Оценку творческих и исследовательских работ и проектов экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся, приглашённые внешние эксперты и др.) с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих и исследовательских работах, проектах неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребёнка;
- отзывы, интервью, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности

для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в деятельности по программе.

- В процессе и в итоге освоения программы дети демонстрируют результаты, которые обусловлены их индивидуальными потребностями, культурными интересами и личными качествами (целеустремлённостью, дисциплинированностью, терпеливостью, способностью к самостоятельным решениям, умением действовать в коллективе, желанием проявлять заботу о других людях и т. д.). Дети обозначают личностную позицию по отношению к изучаемому учебному материалу, к практике, целям и результатам собственных действий.

3.4. Календарный план воспитательной работы

№	Название событий, мероприятий	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение целей событий
1	Дистанционная республиканская олимпиада по робототехнике РОБОБУР – 2025,	декабрь	Дистанционная	Фото и видеоматериалы с выступлением детей
2	Республиканский турнир по робототехнике "Булат-2026"	Март	Выездной турнир	Фото и видеоматериалы с выступлением детей
3	Турнир в учреждении «Битва роботов»	Март	Турнир на уровне учреждения	Фотоотчет о турнире. Заметка на сайте учреждению
4	Экскурсия, презентация роботов	Апрель	Экскурсия на Адресе	Фотоотчет об экскурсии, Заметка на сайте учреждения

4.ОРГАНИЗАЦИОННО – МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1 Методическое обеспечение программы

Средства передачи информации:

- локальная сеть;
- сеть Интернет;
- компьютеры должны быть подключены к единой сети Wi-Fi с доступом в интернет;

Программные средства:

- Операционная система Windows;
- Среда программирования ROBOTC for VEX Robotics 4.x (Cortex & VEX IQ)
- веб-браузер;
- пакет офисного ПО;
- текстовый редактор.

Информационное обеспечение:

- Инструкции по использованию конструктора;
- Инструкции и задания по выполнению учебных проектов;
- Учебные пособия для изучения программирования в приложении ROBOTC;
- Положения, регламенты, правила проведения соревнований;
- Диагностические средства и материалы для проверки усвоения программы.

4.2 Материально-техническое обеспечение программы:

Требования к помещению:

просторное, с достаточным освещением, светлое помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям.

№ п. п.	Наименование	Минимальное количество
	<i>Рабочее место обучающегося:</i>	
1.	Парта ученическая двухместная	6 шт.
2.	Стол ученический одноместный	6 шт.
3.	Стул ученический	18 шт.
4.	Ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark - CPU BenchMark http://www.cpubenchmark.net/): не менее 2000 единиц; объем оперативной памяти: не менее 4 Гб; объем накопителя SSD/еММС: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками).	8 - 9 шт.
5.	Мышь компьютерная	8 - 9 шт.
6.	Зарядное устройство для ноутбука	8 - 9 шт.
7.	<i>Рабочее место преподавателя:</i>	
8.	Стол компьютерный педагога	1 шт.
9.	Стул (кресло) педагога	1 шт.
10.	Шкаф для книг, документов, приборов, оборудования	2-3 шт.
11.	Игровое поле-плита для испытания и соревнований	1 шт.
12.	Стол-опора для поля	1 шт.
13.	Ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 аналогичная или более новая модель, объем оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);	1 шт.
14.	презентационное оборудование (проектор с экраном, либо интерактивная доска, либо широкоформатный телевизор) с возможностью подключения к компьютеру	1 комплект
15.	МФУ (принтер и сканер)	1 шт.
16.	Фотоаппарат	1 шт.
17.	Wi-Fi роутер, не менее	1 шт.
18.	Набор базовый «LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3 » , не менее	10 шт.
19.	Набор ресурсный «LEGO MINDSTORMS Education NXT-G, EV3» , не менее	2 шт.
20.	Поля для соревнований, не менее	15 шт.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для преподавателей:

1. Белиовская Л.Г., Белиовский А.Е. Программируем микрокомпьютер NXT в LabVIEW. – М.: ДМК, 2010, 278 стр.;
2. ЛЕГО-лаборатория (Control Lab):Справочное пособие, - М.: ИНТ, 1998, 150 стр.
3. ЛЕГО-лаборатория (Control Lab).Эксперименты с моделью вентилятора: Учебно-методическое пособие, - М.: ИНТ, 1998, 46 с.
4. Ньютон С. Брага. Создание роботов в домашних условиях. – М.: NT Press, 2007, 345 стр.;
5. ПервоРобот NXT 2.0: Руководство пользователя. – Институт новых технологий;
6. Применение учебного оборудования. Видеоматериалы. – М.: ПКГ «РОС», 2012;
7. Программное обеспечение LEGO Education NXT v.2.1.;
8. Рыкова Е. А. LEGO-Лаборатория (LEGO Control Lab). Учебно-методическое пособие. – СПб, 2001, 59 стр.

Литература для учащихся:

1. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с.
2. Энциклопедический словарь юного техника. – М., «Педагогика», 1988. – 463
3. В. Гоушка. Дайте мне точку опоры. – Прага: Альбатрос, 1971. – 191 с.
4. Учебник для образовательного набора «Основы программирование микроконтроллеров» - Артем Бачинин, Василий Панкратов, Виктор Накоряков».

Интернет-ресурсы:

1. www.school.edu.ru/int
2. <http://www.prorobot.ru>
3. <http://www.nnxt.blogspot.ru>
4. <http://www.ielf.ucoz.ru>
5. <http://www.fiolet-korova.ru>
6. <http://www.mindstorms.ru>
7. <http://www.lego56.ru>
8. <http://www.robot-develop.org> <http://www.lego.detmir.ru>

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 624968863811065629611195640403565453899633040288

Владелец Бадмацыренова Вероника Бимбаевна

Действителен с 30.12.2025 по 30.12.2026