


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 78 Г.ПЕНЗЫ

**РАССМОТРЕНО**

На педагогическом совете  
МБОУ СОШ № 78 г. Пензы  
Протокол № 8  
от 29 августа 2024 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Зам. директора по ВР  
МБОУ СОШ № 78  
г. Пензы  
 Е.А. Авдеева

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор  
МБОУ СОШ № 78 г. Пензы  
 В.В. Варанин  
Приказ № 280  
от 30.08.2024г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«РОБОТОТЕХНИКА»  
(НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ)  
2024-2025**

## 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. Основной блок управления, сенсоры и датчики, моторы.

### 4. Программирование в среде.

Рабочая среда LEGO. 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. Роботы 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**

	<b>Форма текущего контроля</b>	<b>Форма итогового контроля</b>
Основные и внутренние и	Устный опрос по внутренним и внешним устройствам ПК,	

внешние устройства компьютера, принципы работы компьютера. Клавиатура.	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
Устройство механизмов	Письменный опрос	Таблица данных
Межпредметные связи	Таблица ЗУНов	Таблица ЗУНов
Конструктор LEGO Mindstorms	Устный опрос назначение основных деталей в конструкторе LEGO Mindstorms	
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	Самостоятельная работа

	программирования роботов	
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;
- ♣ основы программирования;
- ♣ умения подключать и задействовать датчики и двигатели;
- ♣ навыки работы со схемами.

Обучающиеся получат возможность научиться:

- ♣ собирать базовые модели роботов;
- ♣ составлять алгоритмические блок-схемы для решения задач;
- ♣ использовать датчики и двигатели в простых задачах;
- ♣ программировать;
- ♣ 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;
- ♣ программное обеспечение LEGO® Education WeDo; Mindstorms;

- ✦ компьютерная и вычислительная техника;
- ✦ аккумуляторы для микропроцессорного блока робота, типа AA;
- ✦ 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				
1	Введение в Lego WeDo	4	3	1
2	Устройство компьютера	4	1	3
3	Конструирование и программирование	4	2	2
4	Исследование механизмов	17	7	10
5	Волшебные модели	4	2	2
	Итого часов по программе	33	15	18
2 год обучения				
1	Программы для исследований	10	5	5
2	Забавные механизмы	20	10	10
3	Подготовка и проведение выставки	4	1	3
	Итого часов по программе	34	16	18

3 год обучения				
1	Устройство компьютера	2	1	1
2	Введение в робототехнику	3	2	1
3	Робототехника. Основы конструирования	4	2	2
4	Программирование в системе NXT	2	0	2
5	Простые модели роботов	10	5	5
6	Роботы с использованием сенсоров	13	6	7
	Итого часов по программе	34	16	18
4 год обучения				
1	Роботы с использованием сенсоров	13	6	7
2	Роботы для участия в соревнованиях	17	8	9
3	Подготовка и проведение соревнований	4	1	3
	Итого часов по программе	34	15	19



Учебно - тематическое планирование

№ п/п	дата		Наименование тем:	УУД			
	план	факт		личностные	коммуникативные	познавательные	регулятивные
1 год обучения							
Введение в Lego WeDo (4 часа)							
1.			Правила организации рабочего места. Правила безопасной работы	отношение к школе, учению и поведение в процессе учебной деятельности.	взаимодействие с учителем и сверстниками с целью обмена информацией и способов решения поставленных задач	соотнесение своих действий с целью и задачами деятельности;  сравнение своего результата деятельности с результатом других учащихся	пространственно-графическое моделирование  (рисование, моделирование)
2.			Знакомство с Лего. История Лего				
3.			Название деталей конструктора, варианты соединений деталей друг с другом.				
4.			Практическое задание - сборка модели по замыслу. Исследование и анализ полученных результатов				
Устройство компьютера (4 часа)							
5.			Начальные сведения о компьютере. Внутренние и внешние устройства. Внутренняя и внешняя память. Принципы работы ПК	эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения	строить монологические высказывания  слушать собеседника; при необходимости вступать с ним в	анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков  использование знаково	принимать и сохранять учебную задачу;  различать способ и результат действия;  уметь адекватно
6.			Операционная система				

		WINDOWS. Введение в файловую систему. Клавиатура. Функциональные клавиши		диалог;  уметь формулировать своё собственное мнение и позицию	– символических средств	оценивать правильность выполнения задания
7.		ПР: Работа в среде Windows, отработка функциональных клавиш в приложении WordPad.				
8.		ПР: Работа в среде Windows, отработка функциональных клавиш в приложении WordPad.				
Конструирование и программирование – 4 часа.						
9.		Перечень терминов	эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения.	умение слушать и понимать других; умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.	умение извлекать информацию из текста и иллюстрации; умение на основе анализа рисунка-схемы делать выводы.	умение мобильно перестраивать свою работу в соответствии с полученными данными.
10.		Звуки				
11.		Фоны экрана				
12.		Сочетание клавиш				
Исследование механизмов – 17 часов.						
13.		Мотор и ось				
14.		Зубчатые колёса				
15.		Промежуточное зубчатое колесо				
16.		Понижающая зубчатая передача. Повышающая зубчатая передача.				

17.		Датчик наклона.				
18.		Шкивы и ремни.				
19.		Перекрестная переменная передача				
20.		Снижение скорости. Увеличение скорости.				
21.		Датчик расстояния				
22.		Коронное зубчатое колесо				
23.		Червячная зубчатая передача				
24.		Кулачок. Рычаг				
25.		Блок «Цикл»				
26.		Блок «Прибавить к экрану»				
27.		Блок «Вычесть из экрана»				
28.		Блок «Начать при получении письма»				
29.		Маркировка				
Волшебные модели. Практические занятия – 4 часа.						
30.		Танцующие птицы				
31.		Танцующие птицы				
32.		Умная вертушка				
33.		Умная вертушка				
		Итого часов по программе	33			
2 класс						

Программы для исследований – 10 часов.

1.		Супер случайное ожидание. Лотерея				
2.		Управление с клавиатуры. Управление голосом. Джойстик				
3.		Управление мощностью мотора при помощи датчика наклона				
4.		Все звуки. Случайный порядок воспроизведения звуковых файлов				
5.		Все фоны экрана. Случайный выбор фона экрана.				
6.		Попугай				
7.		Обратный отчёт				
8.		Свистящий мотор				
9.		Хранилище				
10.		Случайная цепная реакция				

Забавные механизмы – 20 часов

11.		Обезьянка – барабанщица				
12.		Голодный гладиатор				
13.		Рычащий лев				
14.		Порхающая птица				
15.		Проект «Зоопарк»				

16.		Проект «Зоопарк»				
17.		Нападающий				
18.		Вратарь				
19.		Ликующие болельщики				
20.		Проект «Футбол»				
21.		Проект «Футбол»				
22.		Спасение самолёта				
23.		Спасение самолёта				
24.		Спасение самолёта				
25.		Спасение от великана				
26.		Спасение от великана				
27.		Спасение от великана				
28.		Непотопляемый парусник				
29.		Непотопляемый парусник				
30.		Непотопляемый парусник				
Подготовка и проведение выставки – 4 часа.						
31.		Выбор и подготовка моделей для выставки.				
32.		Защита проектов				
33.		Проведение выставки				
34.		Проведение выставки				
		Итого часов по программе	34			
3 год обучения						

Устройство компьютера – 2 часа

1.		Дополнительные сведения о компьютере. Внутренние и внешние устройства. Внутренняя и внешняя память. Принципы работы ПК.				
2.		ПР: Работа в среде Windows, отработка функциональных клавиш в приложении WordPad.				
Введение в робототехнику – 3 часа.						
3.		История робототехники.				
4.		Примеры сконструированных роботов для выполнения поставленных задач.				
5.		ПР: с готовыми моделями роботов				
Робототехника. Основы конструирования – 4 часа.						
6.		Основные определения. Классификация роботов по сферам применения.				
7.		Детали конструктора LEGO.				
8.		Знакомство с блоком NXT,				

			сервомоторами, датчиками.				
9.			Знакомство с блоком, сервомоторами, датчиками.				
Программирование– 2 часа							
10.			Понятие среды программирования. Среда программирования, основные особенности.	эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения.	умение слушать и понимать других; умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.	умение извлекать информацию из текста и иллюстрации; умение на основе анализа рисунка-схемы делать выводы.	умение мобильно перестраивать свою работу в соответствии с полученными данными.
11.			Создание программ в среде программирования.				
Простые модели роботов – 10 часов.							
12.			Основные устройства LEGO-робота. Их назначение и роль в различных моделях. Виды деталей и элементы креплений в конструкторе LEGO.  ПР: построение механического манипулятора.				

13.		<p>Модель робота «Пятиминутка».</p> <p>Устройство и возможности робота.</p> <p>ПР: построение робота по схеме.</p>				
14.		<p>Введение в программу LEGO. Интерфейс программы. Подключение робота.</p> <p>ПР: программирование робота «Пятиминутка» по готовой инструкции.</p>				
15.		<p>Команда «Движение».</p> <p>Настройка параметров.</p> <p>ПР: самостоятельное программирование робота «Пятиминутка» по указанной траектории с помощью блока «Движение».</p>				
16.		<p>Команды «Поворот» и «Разворот на месте».</p>				



		<p>Настройка параметров.</p> <p>ПР: программирование робота для траекторий вида ВПЕРЕД-ПОВОРОТ-НАЗАД.</p>				
17.		<p>Модель «Робот-трактор».</p> <p>Устройство и возможности робота.</p> <p>ПР: Конструирование модели</p>				
18.		<p>Повторение команды «Движение», «Поворот», «Разворот на месте».</p> <p>ПР: программирование робота для движения по заданной траектории.</p>				
19.		<p>Понятие «Угол».</p> <p>Настройка параметров для поворота на точно заданный угол.</p> <p>ПР: программирование робота «Трактор» с использованием поворота на точно заданный угол.</p>				

20.		<p>Программа «Змейка».</p> <p>Устный разбор программы.</p> <p>ПР: программирование робота «Трактор» вдоль траектории «Змейка».</p>				
21.		<p>Подведение итогов.</p> <p>Самостоятельная работа: конструирование простого робота «Тележка» по инструкции и программирование его по заданной траектории.</p>				
Работы с использованием сенсоров – 13 часов.						
22.		<p>Повторение: виды сенсоров и их назначение.</p> <p>Ультразвуковой сенсор.</p> <p>Настройка параметров.</p> <p>Разбор программы: движение вперед, пока нет препятствия.</p> <p>ПР: Добавление ультразвукового сенсора роботу «Тележка».</p> <p>Программирование робота «Тележка».</p>				
23.		<p>Повторение:</p>				

		<p>ультразвуковой сенсор.          ПР: программирование          робота-исследователь.          Двигайся вперед, пока нет          препятствия, в противном          случае – поверни.</p>				
24.		<p>Повторение, закрепление          материала</p>				
25.		<p>Сенсор «Цвет». Настройка          параметров. Разбор          программы «Красный          цвет».          ПР: добавление сенсора          «цвет». Программирование          робота «Красный цвет».</p>				
26.		<p>Сенсор «Цвет». Настройка          параметров. Разбор          программы «Красный          цвет».          ПР: добавление сенсора          «цвет». Программирование          робота «Красный цвет».</p>				
27.		<p>Разбор программы «Угадай          цвет».          ПР: программирование          робота «угадай цвет».</p>				
28.		<p>Разбор программы «Угадай          цвет».          ПР: программирование          робота «угадай цвет».</p>				
29.		<p>Программа «Простая</p>				

		радуга». ПР: программирование робота «двигайся вперед, определяя цвета».				
30.		Программа «Простая радуга». ПР: программирование робота «двигайся вперед, определяя цвета».				
31.		Сенсор цвета, как сенсор освещенности. Настройка параметров для распознавания черный или белый цвет. ПР: программа «движение вперед до черной линии».				
32.		Сенсор цвета, как сенсор освещенности. Настройка параметров для распознавания черный или белый цвет. ПР: программа «движение вперед до черной линии».				
33.		Сенсор цвета, как сенсор освещенности. Настройка параметров для распознавания черный или белый цвет. ПР: программа «движение вперед до черной линии».				
34.		Подведение итогов.				

		Самостоятельная работа: конструирование простого робота с тремя сенсорами по инструкции и программирование его с использованием сенсоров.				
		Итого часов по программе	34			
4 год обучения						
Работы с использованием сенсоров – 13 часов.						
1.		Повторение: ультразвуковой сенсор. ПР: программирование робота-исследователь. Двигайся вперед, пока нет препятствия, в противном случае – поверни.				
2.		Сенсор «Цвет». Настройка параметров. Разбор программы «Красный цвет». ПР: добавление сенсора «цвет». Программирование робота «Красный цвет».				
3.		Разбор программы «Угадай цвет». ПР: программирование робота «угадай цвет».				
4.		Разбор программы «Угадай цвет».				

		<p>ПР: программирование робота «угадай цвет».</p>				
5.		<p>Программа «Простая радуга».</p> <p>ПР: программирование робота «двигайся вперед, определяя цвета». Сенсор цвета, как сенсор освещенности. Настройка параметров для распознавания черный или белый цвет.</p> <p>ПР: программа «движение вперед до черной линии».</p>				
6.		<p>Понятие «Цикл». Разбор программы «Танец в круге».</p> <p>ПР: программирование робота «танец в круге».</p>				
7.		<p>Понятие «Цикл». Разбор программы «Танец в круге».</p> <p>ПР: программирование робота «танец в круге».</p>				
8.		<p>Робот для участия в соревнованиях «простой кегельринг».</p> <p>ПР: конструирование робота для кегельринга.</p> <p>Программирование робота.</p>				
9.		<p>Робот для участия в</p>				

		<p>соревнованиях «простой кегельринг».</p> <p>ПР: конструирование робота для кегельринга.</p> <p>Программирование робота.</p>				
10.		<p>Робот для участия в соревнованиях «простой кегельринг».</p> <p>ПР: конструирование робота для кегельринга.</p> <p>Программирование робота.</p>				
11.		<p>Датчик касания. Настройка параметров.</p> <p>ПР: добавление роботу датчика касания.</p> <p>Программирования робота с использованием датчика касания.</p>				
12.		<p>Датчик касания. Настройка параметров.</p> <p>ПР: добавление роботу датчика касания.</p> <p>Программирования робота с использованием датчика касания.</p>				
13.		<p>Подведение итогов.</p> <p>Самостоятельная работа: конструирование простого робота с тремя сенсорами по инструкции и программирование его с</p>				

		использованием сенсоров.				
Роботы для участия в соревнованиях – 17 часов						
14.		Разбор программы движение вдоль черной линии. Примеры готовых моделей роботов.	эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения.	умение согласованно работать в группах и коллективе;	умение извлекать информацию из текста и иллюстрации;	умение оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
15.		Разбор программы движение вдоль черной линии. Примеры готовых моделей роботов.				
16.		Разбор программы движение вдоль черной линии. Примеры готовых моделей роботов.				
17.		Движение вдоль черной линии с препятствиями. ПР: конструирование и программирование робота.				
18.		Движение вдоль черной линии с препятствиями. ПР: конструирование и программирование робота.				
19.		Движение вдоль черной линии с препятствиями. ПР: конструирование и программирование робота.				
20.		Разбор программы «кегельринг» с использованием черно-белых кегель. Примеры				
			умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.		умение мобильно перестраивать свою работу в соответствии с полученными данными. ВЫВОДЫ.	



		готовых моделей роботов.
21.		Разбор программы «кегельринг» с использованием черно-белых кегель. Примеры готовых моделей роботов.
22.		Разбор программы «кегельринг» с использованием черно-белых кегель. Примеры готовых моделей роботов.
23.		«Кегельринг» с использованием черно-белых кегель. ПР: конструирование и программирование робота.
24.		«Кегельринг» с использованием черно-белых кегель. ПР: конструирование и программирование робота.
25.		«Кегельринг» с использованием черно-белых кегель. ПР: конструирование и программирование робота.
26.		Разбор программы «Лабиринт» с использованием правила «правой руки».

27.		Разбор программы «Лабиринт» с использованием правила «правой руки».				
28.		Программа «Лабиринт» с использованием правила «правой руки». ПР: конструирование и программирование робота.				
29.		Программа «Лабиринт» с использованием правила «правой руки». ПР: конструирование и программирование робота.				
30.		Программа «Лабиринт» с использованием правила «правой руки». ПР: конструирование и программирование робота.				
Подготовка и проведение соревнований – 4 часа.						
31.		Подготовка к соревнованиям и выставкам				
32.		Подготовка к соревнованиям и выставкам				
33.		Соревнования				
34.		Соревнования				
		Итого часов по программе	34			

