

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ГУЛЯЙ-БОРИСОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
ЗЕРНОГРАДСКОГО РАЙОНА

Рассмотрена на школьном МС

Протокол от 28.08.2023г №8

Руководитель МС
_____ Осетрова С.А.

Согласовано

с руководителем центра
«Точки роста»

Протоколом от 28.08.2023 № 1

_____ Селиверстова И.В.

Утверждена

приказом от 29.08.2023г
№170

Директор школы
_____ Лопатина С.Н.



Рабочая программа по курсу :

« Лего-робототехника »

Возраст обучающихся: 6,7кл

Бугаева Елена Сергеевна

Пояснительная записка

Программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования.

Образовательные конструкторы робототехника вводят учащихся в мир моделирования и конструирования, способствуют формированию общих навыков проектного мышления, исследовательской деятельности, группового обсуждения. Робототехника – это интереснейшее и увлекательное занятие. Оно теснейшим образом связано с чувственным и интеллектуальным развитием ребенка. В работе с школьниками с учетом их возрастных особенностей можно использовать различные виды конструкторов. Использование робототехники в работе с детьми способствует совершенствованию остроты зрения, точности цветовосприятия, тактильных качеств, восприятия формы и габаритов объектов, пространства.

Применение направления робототехники способствует:

1. развитию у детей сенсорных представлений;
2. развитию умения работать по предложенным инструкциям;
3. развитию умения творчески подходить к решению задач;
4. развитию и совершенствованию высших психических функций (памяти, внимания, мышления, делается упор на развитие таких мыслительных процессов, как анализ, синтез, классификация, обобщение);
5. тренировке пальцев кистей рук, что очень важно для развития мелкой моторики руки;
6. сплочению детского коллектива, формированию чувства симпатии друг к другу, т.к. дети учатся совместно решать задачи, распределять роли, объяснять друг другу важность данного конструктивного решения;

развитию умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения. В настоящее время в связи с переходом на новые образовательные стандарты происходит совершенствование внеурочной деятельности. Новые ФГОС требуют освоения основ конструкторской и проектно-исследовательской деятельности, и комплекты по робототехнике полностью удовлетворяют этим запросам и требованиям. Применение возможностей робототехнических комплексов на основе LEGO в инженерном образовании в средней и старшей школе в рамках математики, информатики и технологии дает возможность одновременной отработки профессиональных навыков сразу по нескольким смежным дисциплинам: механика, теория управления, программирование, теория информации. А

использование датчиков Vernier поможет выстроить межпредметные связи с физикой, биологией и химией.

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

Задачи программы:

Образовательные:

1. Развивать навыки конструирования;
2. Ознакомить с основами программирования робототехнических комплексов на основе LEGO MINDSTORMS EV3 NXT;
3. Формировать умение работать по предложенным инструкциям;
4. Формировать умение творчески подходить к решению задачи;
5. Обогащать информационный запас обучающихся научными понятиями и законами;

Развивающие:

1. Развивать эмоциональную сферу ребенка, моторные навыки, образное мышление, внимание, фантазию, пространственное воображение, творческие способности;
2. Развивать умение довести решение задачи до работающей модели;
3. Развивать умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

Воспитательные:

1. Формировать коммуникативную и общекультурную компетенции;
2. Формировать культуру общения в группе;
3. Формировать умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Результативность программы. План реализации программы рассчитан на 1 учебный год. В задачи программы не входит научить строить роботы, научить конструировать довольно трудно: каждый идёт своей дорогой, у каждого есть свои предпочтительные узлы крепления конструкции и этапы ее создания.

Задача – научить тому, как заставить роботов выполнять задания и упражнения, как написать программу. Написание программы – процесс творческий: и для одного и того же задания можно составить несколько вариантов работающих программ, но, освоив принципы программирования, разобрав примеры, можно самому пуститься в увлекательное творчество и что-то упростить или придумать свой, нетривиальный код.

Место курса «Робототехника» в плане внеурочной деятельности школы.

Программа рассчитана на обучение учащихся 6,7 классов. Это группа постоянного состава. Набор обучающихся свободный.

Режим организации занятий

Общее количество часов в год – 66, в неделю – 2 часа. Занятия проводятся по 1 академическому часу два раза в неделю.

После каждого теоретического занятия следует творческая мастерская, предполагающая применение полученных теоретических знаний на практике.

Формы и режим занятий

Групповые или индивидуальные формы занятий в зависимости от типа моделей робота (авторская модель, базовая модель). Конкретные формы занятий (игра, беседа, соревнования, конференция).

Требования к результатам обучения и освоения содержания курса «Робототехника»

Планируемые личностные и метапредметные результаты освоения обучающимися 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.

Ожидаемые предметные результаты реализации программы:

Первый уровень

у обучающихся будут сформированы:

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

Второй уровень

обучающиеся получают возможность научиться:

- собирать базовые модели роботов;
- составлять алгоритмические блок-схемы для решения задач;
- использовать датчики и двигатели в простых задачах.

Третий уровень

обучающиеся получают возможность научиться:

- программировать на NXC;
- использовать датчики и двигатели в сложных задачах, предусматривающих многовариантность решения;
- проходить все этапы проектной деятельности, создавать творческие работы.

Использование робототехники позволяет:

- Реализовывать в образовательном процессе системно-деятельностный подход, который лежит в основе ФГОС.
- Развивать навыки коммуникации и обогащать словарный запас детей путем организации работы детей в группах, а также презентации своих проектов.
- Учить детей пространственной ориентации, помогать им осваивать понятия: слева, справа, над, под, за, перед, около и т.д.
- Развивать координацию движений, ручные навыки, мелкую моторику.
- Воздействовать на развитие у учащихся познавательных процессов (сенсорное развитие, развитие мышления, внимания, памяти, воображения), а также эмоциональной сферы и творческих способностей.

Содержание программы (разделы)

I. Робототехника. Основы конструирования.

Основные определения. Классификация роботов по сферам применения. Детали конструктора LEGO. Знакомство с блоком NXT, сервомоторами, датчиками.

II. Алгоритмизация. Автономное программирование.

Типы алгоритмов. Создание программ с использованием автономного программирования блока NXT.

III. Программирование в среде NXT-G.

Понятие среды программирования. Среда программирования NXT-G, основные особенности. Создание программ в среде программирования NXT-G. Создание базовых программ, предусматривающих использование различных датчиков, решение задач смешанного типа. Соревнования роботов.

Календарно-тематический план внеурочной деятельности.

№	Темы урока	Название и содержание раздела	Колич. часов	Дата	
				План	Факт
1,2	Введение. Техника безопасности. Роботы вокруг нас.	Вводный раздел. Введение. Техника безопасности. Роботы вокруг нас. Знакомство с		1.09 1.09	

		оборудованием конструктора dobot Magician электронные компоненты, соединительные и конструкционные элементы.			
3,4	Знакомимся с набором LEGO NXT Mindstorms EV3.	Знакомимся с набором Знакомимся с набором DOBOT Magician. Что необходимо знать перед началом работы . Датчики конструкторов программный состав конструкторов LEGO		8.09 8.09	
5,6	Знакомство с блоком NXT. Порты для: датчиков, сервомоторов, USB-соединения.	Знакомство с блоком NXT. Порты для: датчиков, сервомоторов, USB-соединения. Функции кнопок. Экран. Экранный интерфейс. Навигация. Электропитание.		15.09 15.09	
7,8	Конструирование первого робота	Конструирование первого робота Собираем первую простейшую модель робота. Его название - "Пятиминутка". Собирается очень быстро. Если потренироваться то, через какое, то время его можно научиться собирать за 5 минут!		22.09 22.09	
9,10	Понятие алгоритма.	Понятие алгоритма. Линейный алгоритм. Алгоритм ветвления. Циклический алгоритм. Примеры алгоритмов.		29.09 29.09	
11,12	Изучение среды управления и программирования	Изучение среды управления и программирования Собираем робота "Линейный ползун". Немного модернизируем собранного на предыдущем уроке робота "Пятиминутку"		6.10 6.10	

		<p>и получаем "Линейного ползуна". Это уже программируемый интеллектуальный робот начального уровня!</p> <p>Загружаем готовые программы управления роботом, тестируем их, выявляем сильные и слабые стороны программ, а также регулируем параметры, при которых программы работают без ошибок. То есть робот не вылетает за края трассы.</p>			
13,14	<p>Датчик касания.</p> <p>Составление программ с использованием датчика касания.</p>	<p>Датчик касания.</p> <p>Составление программ с использованием датчика касания.</p> <p>Собираем и программируем "<u>Бот-внедорожник</u>"</p> <p>На предыдущем уроке мы собрали "Трёхколёсного" робота. Мы его оставили в ящике, на этом уроке достаём и вносим небольшие изменения в конструкцию. Получаем уже более серьёзная модель, использующую датчик касания. Соответственно, мы продолжаем эксперименты по программированию робота. Пишем программу средней сложности, которая должна позволить роботу реагировать на событие нажатия датчика.</p> <p>Задача примерно такая: допустим, робот ехал и упёрся в стену. Ему необходимо отъехать немножко назад, повернуть</p>		<p>13.10</p> <p>13.10</p>	

		налево и затем продолжить движение прямо. Необходимо зациклить эту программу. Провести испытание поведения робота, подумать в каких случаях может пригодиться полученный результат.			
15,16	Датчик освещенности.	Датчик освещенности. Составление программ с использованием датчика освещенности. Датчик цвета. Составление программ с использованием датчика цвета.		20.10 20.10	
17,18	Датчик расстояния (ультразвуковой).	Датчик расстояния (ультразвуковой). Составление программ с использованием датчика расстояния.		27.10 27.10	
19,20	Программирование более сложного робота	Программирование более сложного робота Управление роботом с помощью микрофона. Блок Переключатель. Датчик касания. Обнаружение препятствия с помощью датчика касания. Датчик освещенности. Ограничение движения линией. Движение вдоль линии с применением датчика освещенности. Ультразвуковой датчик. Определение роботом расстояния до препятствия. Изготовление роботов для состязаний «Движение по линии», «Лестница» с использованием одного датчика. Итоговое занятие в форме состязания роботов.		10.11 10.11	

21,22	Собираем гусеничного бота по инструкции	Собираем гусеничного бота по инструкции «Создание и программирование роботов с одним датчиком» Создаём и тестируем "Гусеничного бота". Задача следующая: необходимо научиться собирать робота на гусеницах. Поэтому тренируемся, пробуем собрать по инструкции. Если всё получилось, то управляем роботом с сотового телефона или с компьютера. Запоминаем конструкцию. Анализируем плюсы и минусы конструкции. На следующем уроке попробуем разобрать и заново собрать робота		17.11 17.11	
23,24	Составление линейных программ с использованием блока движения.	Составление линейных программ с использованием блока движения. Основные характеристики блока движения, программная маневренность робота.		24.11 24.11	
25,26	Интерфейс NXT-G.	Интерфейс NXT-G. Блоки основной палитры		1.12 1.12	
27,28	Движение	Движение вперед - назад. Движение вперед - поворот.		8.12 8.12	
29,30	Движение по контуру геометрических фигур.	Движение по контуру геометрических фигур.		15.12 15.12	
31,32	Составление программ включающих в себя ветвление в среде NXT-G.	Составление программ включающих в себя ветвление в среде NXT-G.		22.12 22.12	
33,34	Составление программ с	Составление программ с использованием датчика		29.12 29.12	

	использованием датчика касания.	касания.			
35,36	Составление программ с использованием датчика освещенности.	Составление программ с использованием датчика освещенности.		12.01 12.01	
37,38	Составление программ с использованием датчика цвета	Составление программ с использованием датчика цвета		19.01 19.01	
39,40	Составление программ с использованием датчика расстояния.	Составление программ с использованием датчика расстояния.		26.01 26.01	
41,42	Движение по черной линии	Движение по черной линии		2.02 2.02	
43,44	Лабиринт простой и сложный	Лабиринт простой и сложный		9.02 9.02	
45,46	Лабиринт сложный с объектами внутри лабиринта.	Лабиринт сложный с объектами внутри лабиринта.		16.02 16.02	
47,48	Поиск линии заданного цвета.	Поиск линии заданного цвета.		1.03 1.03	
49,50	Поиск объекта заданного цвета.	Поиск объекта заданного цвета.		15.03 15.03	
51,52	Собираем по инструкции робота-сумоиста	Собираем по инструкции робота-сумоиста Нам необходимо ознакомиться с конструкцией самого простого робота сумоиста. Для этого читаем и собираем робота по инструкции: <u>бот - сумоист</u> . Собираем, запоминаем конструкцию. Тестируем собранного робота. Управляем им с ноутбука/нетбука.		22.03 22.03	
53,54	Соревнование "роботов сумоистов"	Соревнование "роботов сумоистов" Собираем по памяти на время робота-сумоиста.		5.04 5.04	

		Продолжительность сборки: 30-60 минут. Устраиваем соревнования. Не разбираем конструкцию робота победителя. Необходимо изучить конструкции, выявить плюсы и минусы бота.			
55-58	Конструируем робота к соревнованиям	Конструируем робота к соревнованиям		12.04 12.04 19.04 19.04	
59,60	Конструируем робота к соревнованиям	Конструируем робота к соревнованиям		26.04 26.04	
61,62	Конструируем робота к соревнованиям	Конструируем робота к соревнованиям		3.05 3.05	
63-66	Конструируем робота к соревнованиям	Конструируем робота к соревнованиям		17.05 17.05 24.05 24.05	

Аттестация по курсу «Робототехника».

Безотметочная система с записью в зачетном листе по итогам учебного года «зачтено / не зачтено» (портфолио обучающихся).

Условия для реализации программы

Для реализации программы необходимы следующие материально-технические ресурсы:

- конструктор на базе микроконтроллера NXT;
- аккумуляторы для микропроцессорного блока робота, типа AA;
- блок питания для аккумуляторов;
- специализированные поля для соревнований, рекомендованные производителем (размер не менее 2м x 2м);
- компьютерная и вычислительная техника, программное обеспечение.

Литература

1. Белиовская Л.Г., Белиовский А.Е. Программируем микрокомпьютер NXT в LabVIEW. – М.: ДМК, 2010, 278 стр.
2. Ньютон С. Брага. Создание роботов в домашних условиях. – М.: NT Press, 2007, 345 стр.
3. ПервоРобот NXT 2.0: Руководство пользователя. – Институт новых технологий
4. Применение учебного оборудования. Видеоматериалы. – М.: ПКГ «РОС», 2012
5. Программное обеспечение LEGO Education NXT v.2.1.

1. Робототехника для детей и родителей» С.А. Филипов, Санкт-Петербург «Наука» 2010. - 195 с.
2. LEGO Dacta: The educational division of Lego Group. 1998. – 39 pag.
3. LEGO Technic 1. Activity Centre. Teacher’s Guide. – LEGO Group, 1990. – 143 pag.
4. LEGO Technic 1. Activity Centre. Useful Information. – LEGO Group, 1990.- 23 pag.
5. LEGO DACTA. Early Control Activities. Teacher’s Guide. – LEGO Group, 1993. - 43 pag.
6. LEGO DACTA. Motorised Systems. Teacher’s Guide. – LEGO Group, 1993. - 55 pag.
7. ПервоРобот NXT. Введение в робототехнику. - MINDSTORMS NXT education, 2006. – 66 с.
8. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с.

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>
9. <http://www.lego.detmir.ru>
10. <http://legoengineering.com>
11. <http://robosport.ru/>
12. www.legoeducation.com