# Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 37»

Принято:

решением педагогического совета

МБДОУ «Детский сад № 37»

Протокол № 1 от 31.08.2022 г

Утверждено:

Заведующий МБДОУ

«Детский сад № 37»

Григорьева О.А.

1» Of 2022 г.

# Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

«Робототехника».

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 учебных года

Автор-составитель:

Крупоченко А.С.

Воспитатель высшей кв.категории

ЗАТО Северск Томской области, 2022 г.

# Содержание

| Разд   | ел 1. Комплекс основных характеристик программы   | í |
|--------|---|---|
| 1.1.   | Пояснительная записка   |   |
| 1.2.   | Цель и задачи программы6  |   |
| 1.3.   | Содержание программы8   |   |
|        | 1.3.1. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана. Первый год обучения (возраст 5-6 лет) |   |
|        | 1.3.2. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана. Второй год обучения (возраст 6-7 лет) |   |
| 1.4.   | Планируемые результаты освоения программы   |   |
| 1.4.1. | Первый год обучения (5-6 лет):  |   |
| 1.4.2. | Второй год обучения (6-7 лет):  |   |
| Разд   | ел 2. Комплекс организационно-педагогических условий17  | , |
| 2.1.   | Календарный учебный график17  |   |
|        | 2.1.1. Календарный учебный график занятий с детьми 5 – 6 лет17                                    |   |
|        | на 2021-2022 учебный год  |   |
|        | 2.1.2. Календарный учебный график занятий с детьми 6 – 7 лет                                      |   |
|        | на 2021-2022 учебный год  |   |
| 2.2.   | Условия реализации программы  |   |
| 2.     | 3. Формы аттестации (способы проверки результатов освоения программы)                             |   |
| 2.4.   | Оценочные материалы   |   |
| 2.5.   | Методические материалы 24   |   |
| 2.6.   | Список литературы   |   |

# Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

# 1.1. Пояснительная записка

Мы живем в век «высоких технологий», где робототехника стала одним из приоритетных направлений в сфере экономики, машиностроения, здравоохранения, военного направлений деятельности человека. Ha современном производственных отношений возникла необходимость в профессиях, требующие навыки работы с инновационными программируемыми устройствами, которые поступают на производство, такие специалисты востребованы. Однако в современной России существует проблема недостаточной обеспеченности инженерными кадрами и низкий статус инженерного образования. Назрела необходимость вести популяризацию профессии инженера, ведь использование роботов в быту, на производстве требует, пользователи обладали современными знаниями в области управления роботами. Для этого важно как можно раньше начинать прививать интерес и закладывать базовые знания и навыки в области робототехники.

Дополнительная общеобразовательная программа дошкольного образования детей старшего дошкольного возраста «Робототехника» (далее Программа) разработана с учетом планируемых результатов дошкольного образования на основе разработок компании LEGO System. Она позволяет объединить занятия конструированием и программированием, что способствует развитию познавательных интересов, интегрированию знаний из различных областей с развитием инженерного мышления через техническое творчество.

Программа предусматривает обучение воспитанников со статусом ОВЗ.

*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, оснащенные развитым сенсорным обеспечением и средствами адаптации к изменяющимся условиям внешней среды. При изучении таких

средствами адаптации к изменяющимся условиям внешней среды. При изучении таких систем широко используются модели. Одним из первых конструкторов, с помощью которых можно создавать программируемые модели, является комплект LEGO WeDo— конструктор (набор сопрягаемых деталей и электронных блоков) для создания программируемого робота.

Программа предусматривает использование базовых датчиков и двигателей комплекта LEGO WeDo, также изучение основ программирования в среде LEGO WeDo.

# Актуальность программы:

- необходимость вести образовательную работу с детьми в естественнонаучном направлении;
- востребованность развития широкого кругозора старшего дошкольника и формирования предпосылок основ инженерного мышления;
- отсутствие образовательной деятельности, направленной на формирования навыков начального программирования;
- необходимость ранней пропедевтики робототехники в связи с особенностями градообразующих предприятий города Северска: внедрение наукоёмких технологий, автоматизация производства, недостаток квалифицированных специалистов.

**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 старших дошкольников, у которых наиболее выражена исследовательская компетенция.

Программа отвечает требованиям направления региональной политики в сфере образования - развитие научно-технического творчества детей в условиях модернизации производства.

Программа «Робототехника» составлена с учетом нормативно-правовой основы. В её основу включены следующие документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования» от 17.10.2013 г. №1155 утверждён Министерством образования и науки Российской Федерации
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 № 26 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (далее СанПиН 2.4.1.3049-13);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 г. № 1726р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
- Комментарии Минобрнауки России к ФГОС дошкольного образования от 28.02.2014 г. №08-249.
- Национальная доктрина образования Российской Федерации до 2025 года (утверждена Постановлением Правительства РФ от 04.10.2000 N 751).

# Возрастные особенности старшего дошкольного возраста.

Для старших дошкольников характерны живой интерес к окружающей жизни, жажда ее познания, огромная восприимчивость к тому, что он узнает самостоятельно и от взрослых. Они очень впечатлительны, эмоциональны и внушаемы. Заметно повышается умственная и физическая работоспособность детей, степень которой тесно связана с интересом к делу и с чередованием разных видов деятельности. У детей этого возраста заметно повышается произвольность психических процессов — восприятия, мышления и речи, внимания, памяти, воображения. Внимание становится более сосредоточенным, устойчивым, в связи с этим способность запоминать, мобилизуя волю. Детский интеллект развивается функционирует на основе принципа системности. Заметно повышается уровень нагляднообразного мышления, за счет чего становится возможным формирование не только конкретных, но и обобщенных знаний. Именно в дошкольном периоде начинает формироваться исследовательская деятельность. Таким образом, психофизиологическом развитии детей старшего дошкольного возраста, мы можем решать задачи конструктивного характера.

**Объем и срок освоения программы:** программа рассчитана на два учебных года обучения (октябрь-май), общее количество учебных часов для освоения программы — 60 часов (30 часов на каждый год обучения).

Форма обучения: очная.

**Особенности организации образовательного процесса:** групповая работа в одновозрастном постоянном составе.

Режим занятий: 1 раз в неделю

Периодичность: с октября по май включительно;

**Продолжительность:** для детей 5-6 лет — 25 минут, 6-7 лет — 30 минут.

# 1.2. Цель и задачи программы.

**Цель:** формирование у старших дошкольников интереса к техническим видам творчества и развитие конструктивного мышления средствами робототехники.

# Задачи:

# Обучающие:

- познакомить с комплектом LEGO WeDo;
- познакомить со средой программирования LEGO WeDo;
- дать первоначальные знания по робототехнике;
- учить основным приёмам сборки и программирования робототехнических средств;
- учить составлять таблицы для отображения и анализа данных;
- познакомить с правилами безопасной работы и <u>инструментами</u>, необходимыми при конструировании робототехнических моделей.

# Развивающие:

- развивать конструкторские навыки;
- развивать психофизические качества детей: память, внимание, логическое и аналитическое мышление;
  - развивать мелкую моторику
  - развивать творческую инициативу и самостоятельность.

# Воспитательные:

- воспитывать у детей интерес к техническим видам творчества;
- развивать коммуникативную компетенцию: участия в беседе, обсуждении
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре);
- развивать социально-трудовую компетенцию: трудолюбие, самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца;
- формировать и развивать информационную компетенцию: навыки работы с различными источниками информации.
  - •
- В процессе обучения дошкольников используются разнообразные формы организации занятий:
  - групповые теоретические и учебно-практические занятия
  - исследовательские проекты
  - соревнования между группами

# Методы обучения, применяемые в ходе реализации программы:

# классические:

- словесный метод (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный метод (показ, видеопросмотр, работа по инструкции);
- практический (составление программ, сборка моделей);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение)

# Инновационные:

• метод проектов;

- метод проблемного обучения;
  эвристическая беседа;
  метод обучения в сотрудничестве;
  метод портфолио;

# 1.3. Содержание программы. 1.3.1. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана. Первый годобучения (возраст 5-6 лет)

| Nº | Название<br>раздела, темы              | Формы<br>проверки<br>реализации<br>программы  | Содержание  | Кол-во практических часов | Кол-во<br>теоретических<br>часов | Об<br>кол<br>час |
|----|--|---|---|---------------------------|----------------------------------|------------------|
|    | Введение в робототехнику               | Обзор научно-<br>популярной и<br>технической<br>литературы;<br>дмонстрация<br>моделей | Инструкция по технике безопасности. Знакомство с набором Lego WeDo, с его функциональным назначением, способами соединения днталей, названием и сборкой простых механизмов  | 0,5                       | 0,5                              | 1                |
| 2. | Знакомство с компонентами конструктора | Игры-задания  | Знакомство с деталями, датчиками. Знакомство с правилами скрепления деталей, прочностью конструкции. Первые шаги в конструировании с Lego WeDo/ Конструирование по замыслу. | 0,5                       | 0,5                              | 1                |
| 3. | Знакомство со средой программирования  | Упражнение-<br>соревнование,<br>тестирование  | Знакомство со средой программирования (блоки, палитра, пиктограммы, связь блоков программы с конструктором).  | 0,5                       | 0,5                              | 1                |
| 4. | Составление программ                   |   | Составление прграмм (демонстрация модели)   | 0,5                       | 0,5                              | 1                |
| 5. | Технические конструкции                | Смотры,<br>конкурсы,<br>соревнования,   | «Умная вертушка»:<br>знакомство с<br>«первыми   | 0,5                       | 0,5                              | 1                |

|     |             | выставки по | шагами»;                           |     |     | $\overline{}$ |
|-----|-------------|-------------|------------------------------------|-----|-----|---------------|
|     |             | итогам тем  | конструирование                    |     |     |               |
|     |             |             | модели                             |     |     |               |
| 6.  | Технические |             | «Умная вертушка»:                  | 0,5 | 0,5 | 1             |
|     | конструкции |             | знакомство с                       | ,   | ,   |               |
|     | 17 '        |             | «первыми                           |     |     |               |
|     |             |             | шагами»;                           |     |     |               |
|     |             |             | программирование                   |     |     |               |
|     |             |             | модели, рефлексия                  |     |     |               |
|     |             |             | (измерения,                        |     |     |               |
|     |             |             | расчеты, оценка                    |     |     |               |
|     |             |             | возможностей                       |     |     |               |
|     |             |             | модели) и развитие                 |     |     |               |
|     |             |             | (программирование                  |     |     |               |
|     |             |             | модели с более                     |     |     |               |
|     |             |             | сложным                            |     |     |               |
|     |             |             | поведением)                        |     |     |               |
| 7.  | Технические |             | «Спасение                          | 0,5 | 0,5 | 1             |
|     | конструкции |             | самолета»:                         |     |     |               |
|     |             |             | знакомство с                       |     |     |               |
|     |             |             | «первыми                           |     |     |               |
|     |             |             | шагами»;                           |     |     |               |
|     |             |             | конструирование                    |     |     |               |
| 0   | Т           | _           | модели                             | 0.5 | 0.5 | + 1           |
| 8.  | Технические |             | «Спасение                          | 0,5 | 0,5 | 1             |
|     | конструкции |             | самолета»:                         |     |     |               |
|     |             |             | программирование модели, рефлексия |     |     |               |
|     |             |             | (измерения,                        |     |     |               |
|     |             |             | расчеты, оценка                    |     |     |               |
|     |             |             | возможностей                       |     |     |               |
|     |             |             | модели) и развитие                 |     |     |               |
|     |             |             | (программирование                  |     |     |               |
|     |             |             | модели с более                     |     |     |               |
|     |             |             | сложным                            |     |     |               |
|     |             |             | поведением)                        |     |     |               |
| 9.  | Технические |             | «Непотопляемый                     | 0,5 | 0,5 | 1             |
|     | конструкции |             | парусник»:                         |     |     |               |
|     |             |             | знакомство с                       |     |     |               |
|     |             |             | «первыми                           |     |     |               |
|     |             |             | шагами»;                           |     |     |               |
|     |             |             | конструирование                    |     |     |               |
| 4.0 |             | _           | модели                             |     |     | 1             |
| 10. | Технические |             | «Непотопляемый                     | 0,5 | 0,5 | 1             |
|     | конструкции |             | парусник»:                         |     |     |               |
|     |             |             | программирование                   |     |     |               |
|     |             |             | модели, рефлексия                  |     |     |               |
|     |             |             | (измерения,                        |     |     |               |
|     |             |             | расчеты, оценка                    |     |     |               |
|     |             |             | возможностей                       |     |     |               |

|     |         |               |                    |     |     | <del></del> |
|-----|---------|---------------|--------------------|-----|-----|-------------|
|     |         |               | модели) и развитие |     |     |             |
|     |         |               | (программирование  |     |     |             |
|     |         |               | модели с более     |     |     |             |
|     |         |               | сложным            |     |     |             |
| 11  | 2       | D             | поведением)        | ٥٢  | 0.5 | 1           |
| 11. | Зоопарк | Викторины,    | «Танцующие         | 0,5 | 0,5 | 1           |
|     |         | игра-         | птицы»:            |     |     |             |
|     |         | соревнование, | знакомство с       |     |     |             |
|     |         | защита        | «первыми           |     |     |             |
|     |         | проектов      | шагами»;           |     |     |             |
|     |         |               | конструирование    |     |     |             |
| 10  | 2       | _             | модели             | 0.5 | 0.5 | 1           |
| 12. | Зоопарк |               | «Танцующие         | 0,5 | 0,5 | 1           |
|     |         |               | птицы»:            |     |     |             |
|     |         |               | продолжение        |     |     |             |
|     |         |               | знакомства с       |     |     |             |
|     |         |               | «первыми           |     |     |             |
|     |         |               | шагами»,           |     |     |             |
|     |         |               | программирование   |     |     |             |
|     |         |               | модели, рефлексия  |     |     |             |
|     |         |               | (измерения,        |     |     |             |
|     |         |               | расчеты, оценка    |     |     |             |
|     |         |               | возможностей       |     |     |             |
|     |         |               | модели) и развитие |     |     |             |
|     |         |               | (программироание   |     |     |             |
|     |         |               | модели с более     |     |     |             |
|     |         |               | сложным            |     |     |             |
| 10  |         | _             | поведением)        |     |     | <u> </u>    |
| 13. | Зоопарк |               | «Обезьянка-        | 0,5 | 0,5 | 1           |
|     |         |               | барабанщик»:       |     |     |             |
|     |         |               | знакомство с       |     |     |             |
|     |         |               | «первыми           |     |     |             |
|     |         |               | шагами»;           |     |     |             |
|     |         |               | конструирование    |     |     |             |
|     |         | =             | модели             |     |     | 1           |
| 14. | Зоопарк |               | «Обезьянка-        | 0,5 | 0,5 | 1           |
|     |         |               | барабанщик»:       |     |     |             |
|     |         |               | программирование   |     |     |             |
|     |         |               | модели, рефлексия  |     |     |             |
|     |         |               | (измерения,        |     |     |             |
|     |         |               | расчеты, оценка    |     |     |             |
|     |         |               | возможностей       |     |     |             |
|     |         |               | модели)            |     |     | <u> </u>    |
| 15. | Зоопарк |               | «Голодный          | 0,5 | 0,5 | 1           |
|     |         |               | аллигатор»:        |     |     |             |
|     |         |               | знакомство с       |     |     |             |
|     |         |               | «первыми           |     |     |             |
|     |         |               | шагами»;           |     |     |             |
|     |         |               | конструирование    |     |     |             |
|     |         |               | модели             |     |     |             |

| 16.   Зоопарк   |     |                  |               |                    |     |     |          |
|---|-----|------------------|---------------|--------------------|-----|-----|----------|
| программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   | 16. | Зоопарк          |               | «Голодный          | 0,5 | 0,5 | 1        |
| Модели рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   17.   300 парк  |     |                  |               | аллигатор»:        |     |     |          |
| (измерения, расчеты, оценка возможностей модели и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   17.   300парк   20.   300парк   |     |                  |               | программирование   |     |     |          |
| расчеты, оценка возможностей модели и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  17. Зоопарк  18. Зоопарк  18. Зоопарк  18. Зоопарк  19. Зоопарк  10. Зоо |     |                  |               | модели, рефлексия  |     |     |          |
| Возможностей модели и развитие (программирование модели с болсе сложным поведением)   17.   300парк   3   |     |                  |               | (измерения,        |     |     |          |
| Возможностей модели и развитие (программирование модели с болсе сложным поведением)   17.   300парк   3   |     |                  |               | ` -                |     |     |          |
| Программирование модели с более сложным поведением)   Правитие модели в более сложным поведением)   Правитие модели в более сложным поведением)   Правитие модели в модели    |     |                  |               |                    |     |     |          |
| Программирование модели с более сложным поведением)   Правитие модели в более сложным поведением)   Правитие модели в более сложным поведением)   Правитие модели в модели    |     |                  |               | модели) и развитие |     |     |          |
| Модели с более сложным   Поведением   Пов   |     |                  |               | , <del>-</del>     |     |     |          |
| 17.   Зоопарк   Сложным   поведением   (Порыми)   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| 17.   Зоопарк   Поведением     |     |                  |               |                    |     |     |          |
| 17.   Зоопарк   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| Знакомство с   «первыми   шагами»; конструирование   модели   м   | 17. | Зоопарк          |               | ,                  | 0.5 | 0.5 | 1        |
| 18.   Зоопарк   | 1,, | Sconaph          |               |                    | 0,3 | 0,3 | _        |
| 18.   300 парк  |     |                  |               |                    |     |     |          |
| 18.   Зоопарк   |     |                  |               | =                  |     |     |          |
| 18.   Зоопарк   |     |                  |               | •                  |     |     |          |
| 18.   300парк   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   19.   300парк   300пар   | 10  | Зоонали          |               |                    | 0.5 | 0.5 | 1        |
| Модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)     Порхающая поведением (программирование «первых шагов»; конструирование модели (программирование модели (программирование модели (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели) и развитие (программирование модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   | 10. | Зоонарк          |               |                    | 0,3 | 0,3 | 1        |
| (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  |     |                  |               |                    |     |     |          |
| расчеты, оценка возможностей модели и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  19. Зоопарк  19. Зоопарк  20. Зоо |     |                  |               |                    |     |     |          |
| Возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  |     |                  |               | _                  |     |     |          |
| Модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   19.   300 парк   (Порхающая птица»: закрепление (прервых шагов»; конструирование модели (Порхающая птица»: программирование модели (Порхающая программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   21.   Человекоподобные викторина, игра- закрепление   0,5   |     |                  |               | -                  |     |     |          |
| (программирование модели с более сложным поведением)  19. Зоопарк  ———————————————————————————————————  |     |                  |               |                    |     |     |          |
| Модели с более сложным поведением)   19.   300 парк   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| 19.   Зоопарк   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| 19.   Зоопарк   Поведением   (Порхающая птица»: закрепление (первых шагов»; конструирование модели (Порхающая птица»: программирование модели (Порхающая птица»: программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   21.   Человекоподобные роботы   Викторина, игра- закрепление   О,5   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| 19.   Зоопарк   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| Птица»: закрепление «первых шагов»; конструирование модели   «Порхающая птица»: программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   21. Человекоподобные роботы   Викторина, игра- закрепление   0,5  | 10  | 2                |               |                    |     |     |          |
| Закрепление   «первых шагов»; конструирование   модели  | 19. | Зоопарк          |               | =                  | 0,5 | 0,5 | 1        |
| Спортавите и подели   Спортавите и программирование модели   Спортавите и программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   Спортавите и поведением     |     |                  |               |                    |     |     |          |
| 20. Зоопарк   |     |                  |               | -                  |     |     |          |
| МОДЕЛИ   МОДЕЛИ   «Порхающая птица»: программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   21. Человекоподобные роботы   Викторина, игра- «Нападающий»: 0,5 0,5 1   |     |                  |               | _                  |     |     |          |
| 20.   Зоопарк   «Порхающая птица»: программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)   21.   Человекоподобные роботы   Викторина, игра- закрепление   3,5   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| птица»: программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные роботы викторина, игра- закрепление  птица»: программирование моделия, моделия оболее сложным поведением)  0,5 0,5 1  |     |                  |               |                    |     |     |          |
| программирование модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные викторина, игра- закрепление  программирование модели с более сложным поведением)  оданием одели од | 20. | Зоопарк          |               | •                  | 0,5 | 0,5 | 1        |
| модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные викторина, игра- закрепление  модели, рефлексия (измеренка возможностей моделия общения) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. закрепление  |     |                  |               | ·                  |     |     |          |
| (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные Викторина, игра- «Нападающий»: 0,5 0,5 1   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные викторина, игра- закрепление  21. Человекоподобные закрепление   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| Возможностей модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные викторина, игра- «Нападающий»: 0,5 0,5 1 3акрепление   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные викторина, игра- закрепление  модели) и развитие (программирование модели с более сложным поведением)  0,5 0,5 1 3 акрепление   |     |                  |               | -                  |     |     |          |
| (программирование модели с более сложным поведением)       21. Человекоподобные роботы       Викторина, «Нападающий»: о,5 оль оль оты закрепление       0,5 оль оль оты   |     |                  |               |                    |     |     |          |
| модели с более сложным поведением)  21. Человекоподобные викторина, игра- закрепление  модели с более сложным поведением)  0,5 0,5 1  закрепление   |     |                  |               | , <del>-</del>     |     |     |          |
| сложным поведением)   21. Человекоподобные викторина, игра- закрепление   0,5   0,5   1   |     |                  |               | `                  |     |     |          |
| 1   |     |                  |               | модели с более     |     |     |          |
| 21.         Человекоподобные роботы         Викторина, игра-         «Нападающий»: 3акрепление         0,5         0,5         1  |     |                  |               | сложным            |     |     |          |
| роботы игра- закрепление  |     |                  |               |                    |     |     | <u> </u> |
|   | 21. | Человекоподобные | -             | «Нападающий»:      | 0,5 | 0,5 | 1        |
| соревнование, «первых шагов»;   |     | роботы           | игра-         | =                  |     |     |          |
|   |     |                  | соревнование, | «первых шагов»;    |     |     |          |

|     |                  | защита   | КОНСТИЛЛИОВЗИМА          |     |     | Τ        |
|-----|------------------|----------|--------------------------|-----|-----|----------|
|     |                  | проектов | конструирование модели   |     |     |          |
| 22. | Человекоподобные | просктов | «Нападающий»:            | 0,5 | 0,5 | 1        |
|     | роботы           |          | программирование         | 0,3 | 0,3 | _        |
|     | росоты           |          | модели, рефлексия        |     |     |          |
|     |                  |          | (измерения,              |     |     |          |
|     |                  |          | расчеты, оценка          |     |     |          |
|     |                  |          | возможностей             |     |     |          |
|     |                  |          | модели) и развитие       |     |     |          |
|     |                  |          | (программирование        |     |     |          |
|     |                  |          | модели с более           |     |     |          |
|     |                  |          | сложным                  |     |     |          |
|     |                  |          | поведением)              |     |     |          |
| 23. | Человекоподобные |          | «Вратарь»:               | 0,5 | 0,5 | 1        |
|     | роботы           |          | закрепление              |     |     |          |
|     |                  |          | «первых шагов»;          |     |     |          |
|     |                  |          | конструирование          |     |     |          |
|     |                  |          | модели                   |     |     |          |
| 24. | Человекоподобные |          | «Вратарь»:               | 0,5 | 0,5 | 1        |
|     | роботы           |          | программирование         |     |     |          |
|     |                  |          | модели, рефлексия        |     |     |          |
|     |                  |          | (измерения,              |     |     |          |
|     |                  |          | расчеты, оценка          |     |     |          |
|     |                  |          | возможностей             |     |     |          |
|     |                  |          | модели) и развитие       |     |     |          |
|     |                  |          | (программирование        |     |     |          |
|     |                  |          | модели с более           |     |     |          |
|     |                  |          | сложным                  |     |     |          |
| 25. | Человекоподобные |          | поведением)              | 0,5 | 0,5 | 1        |
| 25. | роботы           |          | «Ликующие<br>болельщики» | 0,5 | 0,5 | 1        |
|     | роооты           |          | закрепление              |     |     |          |
|     |                  |          | «первых шагов»;          |     |     |          |
|     |                  |          | конструирование          |     |     |          |
|     |                  |          | модели                   |     |     |          |
| 26. | Человекоподобные |          | «Ликующие                | 0,5 | 0,5 | 1        |
|     | роботы           |          | болельщики»:             |     |     |          |
|     | r                |          | программирование         |     |     |          |
|     |                  |          | модели, рефлексия        |     |     |          |
|     |                  |          | (измерения,              |     |     |          |
|     |                  |          | расчеты, оценка          |     |     |          |
|     |                  |          | возможностей             |     |     |          |
|     |                  |          | модели) и развитие       |     |     |          |
|     |                  |          | (программирование        |     |     |          |
|     |                  |          | модели с более           |     |     |          |
|     |                  |          | сложным                  |     |     |          |
|     |                  |          | поведением)              |     |     |          |
| 27. | Человекоподобные |          | «Ликующие                | 0,5 | 0,5 | 1        |
|     | роботы           |          | болельщики –             |     |     |          |
|     |                  |          | создание волны»:         |     |     | <u> </u> |

| ,5 | 1 |
|----|---|
|    | 1 |
|    | 1 |
| 5  |   |
| 5  |   |
| 5  |   |
| 5  |   |
| 5  |   |
| 5  |   |
|    | 1 |
|    | ļ |
|    | ļ |
|    |   |
|    | ļ |
|    |   |
|    |   |
|    |   |
|    |   |
|    |   |
|    |   |
|    |   |
| -  | 1 |
|    |   |
|    |   |
| ,5 | 3 |
|    | - |

1.3.2. Учебный план. Содержание учебно-тематического плана. Второй год обучения (возраст 6-7 лет)

| №  | Название раздела,<br>темы | Формы проверки реализации программы                                       | Содержание   | Кол-во практическ их часов | Кол-во<br>теоретическ<br>их часов | Обще<br>е кол-<br>во<br>часов |
|----|---------------------------|---|--|----------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| 1. | Вводное занятие           | Обзор научно - популярной и технической литературы; демонстраци я моделей | «Помощники людей – роботы» Дать представление детям о месте робототехники в информационно м пространстве | 0,5                        | 0,5                               | 1                             |
| 2. | Продолжение знакомства с  | Игры-<br>задания  | Инструктаж по<br>технике   | 0,5                        | 0,5                               | 1                             |

|    | компонентами конструктора  |  | безопасности. Продолжить знакомство с деталями конструктора Lego WeDo 2.0, изучить названия элементов конструктора, продолжать учиться находить нужные детали и применять их по назначению. Учить собирать простейшие механизмы: зубчатая передача, ременная передача. |     |     |   |
|----|--|--|--|-----|-----|---|
| 4. | знакомства со средой программирования  Закрепление знаний о конструкторе и | Упражнение-<br>соревновани<br>е,<br>тестирование | знакомство со средой программирован ия (блоки, палитра, пиктограммы, связь блоков программы с конструктором). Конструировани е по замыслу. Составление программ Конструировани е по замыслу.   | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 5. | среде программирования Зубчатая передача, вращение                         | Смотры,<br>конкурсы,<br>соревновани<br>я         | Составление программ  «Цветок» - знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |

| 6. | Зубчатая передача, вращение                              |  | «Цветок» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением)  | 0,5 | 0,5 | 1 |
|----|--|--|---|-----|-----|---|
| 7. | Зубчатая передача (повышение/сниже ние скорости), ходьба | Смотры,<br>конкурсы,<br>соревновани<br>я, выставки<br>по итогам<br>тем | «Лягушка» - знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 8. | Зубчатая передача (повышение/сниже ние скорости), ходьба |  | «Лягушка» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением) | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 9. | Зубчатая передача (повышение/сниже ние скорости), ходьба |  | Работа по командам. Конструировани е и программирован ие модели животного, которое будет соответствовать  | 0,5 | 0,5 | 1 |

|    |  |   | заданым критериям (ходьба с понижением и повышение скорости)  |     |     |   |
|----|--|---|---|-----|-----|---|
| 10 | Зубчатая передача (повышение/сниже ние скорости), ходьба |   | Работа по командам. Конструировани е и программирован ие модели животного, которое будет соответствовать заданым критериям (ходьба с понижением и повышение скорости) | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 11 | Угловая зубчатая передача, колебание                     | Викторины,<br>игра-<br>соревновани<br>е | «Робот-тягач» - знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |
|    | Угловая зубчатая передача, колебание                     |   | «Робот-тягач» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с                           | 0,5 | 0,5 | 1 |

|    |                                      |                               | более сложным поведением)   |     |     |   |
|----|--------------------------------------|-------------------------------|---|-----|-----|---|
| 13 | Угловая зубчатая передача, колебание |                               | «Дельфин» - знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 14 | Угловая зубчатая передача, колебание |                               | «Дельфин» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением) | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 15 | Ременная передача, датчик движения   | Конкурсы,<br>соревновани<br>я | «Гоночный автомобиль» - знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 16 | Ременная передача, датчик движения   |                               | «Гоночный автомобиль» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка   | 0,5 | 0,5 | 1 |

|    |   | Ť.  | 1  |     |     |   |
|----|---|---|--|-----|-----|---|
|    |   |   | возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением)  |     |     |   |
| 17 | Ременная передача, езда, датчик движения      |   | «Вездеход» - знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 18 | Ременная передача, езда, датчик движения      |   | «Вездеход» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением) | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 19 | Ременная передача (снижение скорости), подьем | Игра — соревновани е, представлен ие своей модели | «Грузовик», «Мусоровоз» - по выбору детей. Знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 20 | Ременная передача                             |   | «Грузовик»,  | 0,5 | 0,5 | 1 |

| ٠  | (снижение скорости), подьем                                       |   | «Мусоровоз» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением) |     |     |   |
|----|---|---|---|-----|-----|---|
| 21 | Ременая передача (снижение скорости), червячная передача, поворот | Викторины,<br>игра-<br>соревновани<br>е | «Мост» - Знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке  | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 22 | Ременая передача (снижение скорости), червячная передача, поворот |   | «Мост» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением)      | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 23 | Ременая передача (понижение скорости), катушка                    | Конкурсы,<br>соревновани<br>я           | «Вертолет» - Знакомство с моделью; конструирование модели с помощью   | 0,5 | 0,5 | 1 |

|      |  |   | инструкции по<br>сборке  |     |     |   |
|------|--|---|--|-----|-----|---|
| 24   | Ременая передача (понижение скорости), катушка |   | «Вертолет» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением) | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 25   | Ременая передача (повышение скорости), захват  | Викторины,<br>игра-<br>соревновани<br>е | «Змея» - Знакомство с моделью; конструирование модели с помощью инструкции по сборке   | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 26 . | Ременая передача (повышение скорости), захват  |   | «Змея» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением)     | 0,5 | 0,5 | 1 |
| 27   | Наклон, датчик расстояния                      | Игра — соревновани е,                   | «Светлячок» - Знакомство с моделью;  | 0,5 | 0,5 | 1 |

|    |                                   | представлен ие своей модели | конструирование модели с помощью инструкции по сборке   |      |      |    |
|----|-----------------------------------|-----------------------------|---|------|------|----|
| 28 | Наклон, датчик расстояния         |                             | «Светлячок» - программирован ие модели, рефлексия (измерения, расчеты, оценка возможностей модели) и развитие (программирован ие модели с более сложным поведением) | 0,5  | 0,5  | 1  |
| 29 | Конструирование модели по замыслу |                             | Конструировани е модели по замыслу исходя из полученных знаний, програмирование, подготовка к презентации своей работы.   | 0,5  | 0,5  | 1  |
| 30 | Итоговое занятие                  | Представлен<br>ие моделей   | Презентация своих работ   | 1    | -    | 1  |
|    | Всего:                            |                             |   | 15,5 | 14,5 | 30 |

# 1.4. Планируемые результаты освоения программы.

# 1.4.1. Первый год обучения (5-6 лет):

- 1. Образовательная область социально коммуникативное развитие
- умение слушать и понимать других;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами
- умение работать в команде, осознанность личной ответственности,
- эмоциональное отношение к конструктивно-творческой деятельности и общее представление о моральных нормах поведения.
  - 2. Образовательная область познание развитие
- умение извлекать информацию из схем сборки и иллюстраций;
- умение определять, различать и называть детали конструктора Lego WeDo
- умение работать по предложенным инструкциям;
- умение на основе анализа рисунка-схемы делать выводы.
  - 3. Регулятивные универсальные действия:
- умение корректировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- умение составлять план действия на занятии с помощью педагога.

# 1.4.2. Второй год обучения (6-7 лет):

В результате освоения программы воспитанники к концу второго года обучения дети должны овладеть

#### знаниями:

- знаниями правил безопасной работы на компьютере, с образовательной робототехникой Lego WeDo 2.0;
- знаниями основных деталей Lego Education WeDo 2.0;
- знаниями основных и дополнительных видов передач и механизмов работы в роботизированных моделях;

#### • умениями:

- умениями конструировать роботизированные модели, самостоятельно проходя при этом путь от постановки задачи до работающей модели;
- умениями конструировать роботизированные модели, обладающие свойствами: жесткости, прочности, устойчивости;
- умениями конструировать роботизированные модели по схеме (инструкции по сборке), по образцу, по модели, по условиям, заданным педагогам, по замыслу;
- умениями самостоятельного программирования и «оживления» созданных роботизированных моделей;
- умениями рассказывать о роботизированной модели, ее составных частях и принципе работы (основных и дополнительных видах передач, механизмах работы).

#### навыками:

- коммуникативными навыками, навыками сотрудничества и взаимопомощи в совместной деятельности со сверстниками и взрослым;
- навыками продвинутого технического конструирования роботизированных моделей

# Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

# 2.1. Календарный учебный график

# 2.1.1. Календарный учебный график занятий с детьми 5 – 6 лет на 2022 - 2023 учебный год.

| №<br>п/п | Месяц   | Форма<br>занятия | Кол-во<br>часов | Тема занятия                                     | Форма контроля   |
|----------|---------|------------------|-----------------|--|--|
| 1.       | Октябрь | нод              | 1               | Вводное занятие                                  | Обзор научно-популярной и технической литературы; демонстрация моделей |
| 2.       | Октябрь | НОД              | 1               | Знакомство с компонентами конструктора           | Игры-задания   |
| 3.       | Октябрь | нод              | 1               | Знакомство со средой программирования            | Упражнение-соревнование, тестирование                                  |
| 4.       | Октябрь | нод              | 1               | Составление программ                             |  |
| 5.       | Ноябрь  | нод              | 1               | Технические конструкции «Умная вертушка»         | Смотры, конкурсы, соревнования, выставки по итогам тем                 |
| 6.       | Ноябрь  | нод              | 1               | Технические конструкции «Умная вертушка»         |  |
| 7.       | Ноябрь  | нод              | 1               | Технические конструкции «Спасение самолета»      |  |
| 8.       | Ноябрь  | нод              | 1               | Технические конструкции «Спасение самолета»      |  |
| 9.       | Декабрь | нод              | 1               | Технические конструкции «Непотопляемый парусник» |  |
| 10.      | Декабрь | нод              | 1               | Технические конструкции «Непотопляемый парусник» |  |
| 11.      | Декабрь | нод              | 1               | Зоопарк «Танцующие птицы»                        | Викторины, игра-соревнование, защита                                   |

| 12. | Декабр  | нод       | 1      | Зоопарк «Танцующие птицы»                     | проектов, онлайн фотовыставка на сайте ДОО           |
|-----|---------|-----------|--------|---|--|
|     | Январь  | Зимние ка | никулы |   |  |
|     | Январь  |           |        |   |  |
| 13. | Январь  | нод       | 1      | Зоопарк «Обезьянка-<br>барабанщик»            | Викторины, игра-<br>соревнование, защита<br>проектов |
| 14. | Январь  | нод       | 1      | Зоопарк «Обезьянка-<br>барабанщик»            | 1  |
| 15. | Февраль | нод       | 1      | Зоопарк «Голодный аллигатор»                  |  |
| 16. | Февраль | нод       | 1      | Зоопарк «Голодный аллигатор»                  |  |
| 17. | Февраль | НОД       | 1      | Зоопарк «Рычащий лев»                         |  |
| 18. | Февраль | НОД       | 1      | Зоопарк «Рычащий лев»                         |  |
| 19. | Март    | НОД       | 1      | Зоопарк «Порхающая птица»                     |  |
| 20. | Март    | нод       | 1      | Зоопарк «Порхающая птица»                     |  |
| 21. | Март    | нод       | 1      | Человекоподобные роботы «Нападающий»          | Викторины, игра-<br>соревнование, защита<br>проектов |
| 22. | Март    | нод       | 1      | Человекоподобные роботы «Нападающий»          | Inpotation   |
| 23. | Апрель  | нод       | 1      | Человекоподобные рооты «Вратарь»              |  |
| 24. | Апрель  | нод       | 1      | Человекоподобные роботы «Вратарь»             |  |
| 25. | Апрель  | нод       | 1      | Человекоподобные роботы «Ликующие болельщики» |  |

| 26.                                      | Апрель    | НОД       | 1  | Человекоподобные роботы «Ликующие болельщики»     |                               |
|--|-----------|-----------|--|---|-------------------------------|
| 27.                                      | Май       | НОД       | 1  | Человекоподобные роботы «Ликующие болельщики»     |                               |
| 28.                                      | Май       | НОД       | 1  | Человекоподобные роботы «Спасение великана»       |                               |
| 29.                                      | Май       | НОД       | 1  | Человекоподобные роботы «Спасение великана»       |                               |
| 30.                                      | Май       | нод       | 1  | Итоговое занятие. Презентация творческих проектов | Фотовыставка детских<br>работ |
| Кол                                      | ичество у | учебных   | недель   |   | 30                            |
| Кол                                      | ичество у | учебных д | цней   |   | 30                            |
| Про                                      | должите.  | льность н | 1-2 неделя января 2023 г.<br>(зимние)<br>июнь-август 2023 г.<br>(летние) |   |                               |
| Дата начала и окончания учебных периодов |           |           |  |   | Октябрь 2022 г май 2023<br>г. |

# 2.1.2. Календарный учебный график занятий с детьми 6 – 7 лет на 2022-2023 учебный год.

| №<br>п/п | Месяц   | Форма<br>занятия | Кол-во<br>часов | Тема занятия   | Форма контроля   |
|----------|---------|------------------|-----------------|--|--|
| 1.       | Октябрь | нод              | 1               | Вводное занятие «Помощники людей - роботы»                                   | Обзор научно-популярной и технической литературы; демонстрация моделей |
| 2.       | Октябрь | нод              | 1               | Продолжение знакомства с компонентами конструктора                           | Игры-задания   |
| 3.       | Октябрь | нод              | 1               | Продолжение знакомства со средой програмирования                             | Упражнение-соревнование, тестирование                                  |
| 4.       | Октябрь | НОД              | 1               | Закрепление знаний о конструкторе и среде программирования                   |  |
| 5.       | Ноябрь  | нод              | 1               | Зубчатая передача, вращение «Цветок»   | Смотры, конкурсы, соревнования   |
| 6.       | Ноябрь  | нод              | 1               | Зубчатая передача, вращение «Цветок»   |  |
| 7.       | Ноябрь  | НОД              | 1               | Зубчатая передача (повышение/снижение скорости),ходьба «Лягушка»             | Смотры, конкурсы, соревнования, выставки по итогам                     |
| 8.       | Ноябрь  | НОД              | 1               | Зубчатая передача (повышение/снижение скорости),ходьба «Лягушка»             |  |
| 9.       | Декабрь | НОД              | 1               | Зубчатая передача (повышение, снижение скорости), ходьба. Работа по командам |  |
| 10.      | Декабрь | нод              | 1               | Зубчатая передача (повышение, снижение скорости), ходьба. Работа             |  |

|     |         |          |         | по командам  |   |
|-----|---------|----------|---------|--|---|
| 11. | Декабрь | НОД      | 1       | Угловая зубчатая передача, колебание «Робот-тягач»                   | Викторины, игра-<br>соревнование, Онлайн<br>фотовыставка на сайте ДОО |
| 12. | Декабрь | нод      | 1       | Угловая зубчатая передача, колебание «Робот-тягач»                   | 7   |
|     | Январь  | Зимние к | аникула |  |   |
|     | Январь  |          |         |  |   |
| 13. | Январь  | нод      | 1       | Угловая зубчатая передача, колебание «Дельфин»                       | Викторины, игра-  |
| 14. | Январь  | НОД      | 1       | Угловая зубчатая передача, колебание «Дельфин»                       |   |
| 15. | Февраль | нод      | 1       | Ременная передача, датчик движения «Гоночный автомобиль»             |   |
| 16. | Февраль | нод      | 1       | Ременная передача, датчик движения «Гоночный автомобиль»             |   |
| 17. | Февраль | нод      | 1       | -  | Викторины, игра-  |
| 18. | Февраль | нод      | 1       | Ременная передача, езда, датчик движения «Вездеход»                  |   |
| 19. | Март    | нод      | 1       | _  | Игра-соревнование,<br>представление своей модели                      |
| 20. | Март    | нод      | 1       | Ременная передача (снижение скорости), подьем «Грузовик»/«Мксоровоз» |   |

| Про | должител  | пьность к | 1-2 неделя января 2023 г.<br>(зимние)<br>июнь-август 2023 г. |  |  |
|-----|-----------|-----------|--|--|--|
| Кол | ичество у | учебных д | 30   |  |  |
| Кол | ичество у | учебных і | 30   |  |  |
| 30  | Май       | нод       | 1  | Итоговое занятие. Презентация своих работ                                | Фотовыставка детских<br>работ                    |
| 29. | Май       | НОД       | 1  | Конструирование модели по замыслу  |  |
| 28. | Май       | нод       | 1  | Наклон, датчик расстояния<br>«Светлячок»                                 |  |
| 27. | Май       | НОД       | 1  | Наклон, датчик расстояния<br>«Светлячок»                                 | Игра-соревнование,<br>представление своей модели |
| 26. | Апрель    | НОД       | 1  | Ременая передача (повышение скорости), захват «Змея»                     |  |
| 25. | Апрель    | НОД       | 1  | Ременая передача (повышение скорости), захват «Змея»                     | Викторины, игра-                                 |
| 24. | Апрель    | НОД       | 1  | Ременая передача (снижение скорости), катушка «Вертолет»                 |  |
| 23. | Апрель    | нод       | 1  | Ременая передача (снижение скорости), катушка «Вертолет»                 | Конкурсы, соревнования                           |
| 22. | Март      | нод       | 1  | Ременая передача (снижение скорости), червячная передача, поворот «Мост» |  |
| 21. | Март      | нод       | 1  | Ременая передача (снижение скорости), червячная передача, поворот «Мост» | Викторины, игра-                                 |

|  | (летние)                |
|--|-------------------------|
| Дата начала и окончания учебных периодов | Октябрь 2022 г май 2023 |
|  | Γ.                      |

# 2.2. Условия реализации программы

# 2.2.1. Материально-техническое обеспечение:

# Материально-техническое обеспечение:

Для полноценной реализации программы необходимо:

- создать условия для разработки проектов;
- обеспечить удобным местом для индивидуальной и групповой работы;
- обеспечить обучающихся аппаратными и программными средствами.
- учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий оснащенная мебелью.

# Аппаратные средства:

- Компьютер; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает обучаемому мультимедиа-возможности: видеоизображение и звук.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами клавиатура и мышь.
- Устройства для презентации: проектор, экран.
- Локальная сеть для обмена данными.
- Выход в глобальную сеть Интернет.

# Программные средства:

- Операционная система.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, электронные таблицы и средства разработки презентаций.
- Программное обеспечение Lego Education WEDO 2.0

# Дидактическое обеспечение:

- Лего-конструкторы.
- Программное обеспечение «Роболаб».
- Персональный компьютер.

# 2.2.2. Информационное обеспечение:

- Фотоаппаратура.
- Компьютер с выходом в интернет (в методическом кабинете).
- ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ:
  - http://www.unikru.ru
  - http://edu-top.ru
  - https://mirchar.ru
  - https://www.razumeykin.ru
  - http://www.filipoc.ru
  - http://leplay.com.ua
  - https://www.lego.com/ru-ru/games

# 2.3. Формы аттестации (способы проверки результатов освоения программы). Способы определения эффективности занятий оцениваются исходя из того, насколько ребёнок успешно освоил материал, который должен был освоить. В связи с этим, два раза в год (в начале учебного года и в конце учебного года) проводится диагностика овладения детьми содержанием образовательной программы дошкольного образования. Используются следующие методы отслеживания (диагностики) успешности овладения

детьми содержанием программы: педагогическое наблюдение, активности детей на занятии, диагностические задания и др.

# Виды контроля:

- 1. Вводный контроль: дидактические задания, направленные на называние основных деталей конструктора Lego Education WeDo 2.0, называние и сборку основных видов передач и механизмов, задания по программированию.
- 2. Текущий контроль: игры-задания направленные на называние основных деталей конструкторов линейки Lego WeDo, а также на называние основных (дополнительных) механизмов и видов передач; педагогическое наблюдение, активности детей на занятии; игры-задания по сборке, программированию и «оживлению» роботизированных моделей.
- 3. Промежуточный контроль: игры-задания направленные на называние основных деталей конструкторов линейки Lego WeDo, а также на называние основных (дополнительных) механизмов и видов передач; педагогическое наблюдение, активности детей на занятии; игры-задания по сборке, программированию и «оживлению» роботизированных моделей; тестирование в виде игровых карточек-заданий.
- 4. Итоговый контроль: диагностические задания различного содержания и уровней сложности (диагностические карты овладения детьми содержанием парциальной программы дошкольного образования).
  - 2.3.1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: анализ продуктов творчества детей, заполнение листов наблюдений, онлайн фотовыставка на сайте ДОО, журнал посещаемости, грамоты (при наличии конкурсов в образовательной среде).
  - 2.3.2. **Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** онлайн фотовыставка на сайте ДОО, тематическое открытое занятие ежегодно 1 раз в год (май), конкурсы (при наличии в образовательной среде).

# 2.4. Оценочные материалы

Наблюдение.

Диагностика уровня освоения детьми программы «Робототехника»

- Умение создавать модель по схеме, подбирать соответствующие детали и соединения.
- Умение использовать двигатель для конструирования робота и приведения его в движение.
- Понимание действие датчиков, уметь продемонстрировать с помощью робота.
- Умение выбирать правильный режим для начала работы
- Умение создать модель по образцу, по условиям.
- Проявление творческой инициативы, самостоятельности, умения работать в команде.
- Умение сконструировать механические модели Lego WeDo
- Умение запрограммировать механические модели Lego WeDo

Критерии оценки параметров:

Низкий уровень – ребенок не может выполнить все параметры оценки, помощь взрослого не принимает.

Средний уровень – ребенок с помощью взрослого выполняет лишь некоторые параметры оценки.

Высокий уровень – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки.

Уровень выше высокого – ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно.

# 2.5. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – очно.

# Методы и приемы обучения:

**Наглядные:** показ иллюстраций, фотографий, графических изображений, песочных рисунков; метод демонстрации (наблюдение за процессом конструирования и программирования), просмотр презентаций.

**Словесные**: слушание, пояснение, объяснения, ситуативный разговор, беседа, рассказ;

**Практические:** игровые, упражнения, соавторство, экспонирование (фото и видео выставки работ), элементы театрализации; пальчиковая гимнастика.

**Форма организации образовательного процесса:** групповая в количестве не более 10, воспитанники в возрасте 5-7 лет.

Формы организации НОД: групповая форма.

Формы организации учебного занятия: НОД, онлайн фотовыставка.

# Педагогические технологии:

- 1. Здоровьесберегающие образовательные технологии (становление осознанного отношения ребёнка к здоровью и жизни человека, накопление знаний о здоровье и развитие умения оберегать, поддерживать и сохранять его, обретение валеологической компетентности, позволяющей дошкольнику самостоятельно и эффективно решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения, задачи, связанные с оказанием элементарной медицинской, психологической самопомощи и помощи)
- 2. Технология развивающего обучения (направление в теории и практике образования, ориентирующееся на развитие физических, познавательных и нравственных способностей воспитанников обучающихся путём использования их потенциальных возможностей. Это мотивация на конкретное действия, на познание, на новое. К ним относятся развивающая среда ДОУ, программы ДОУ).
- 3. Личностно-ориентированная технология (данные технологии ставят в центр всей системы дошкольного образования личность ребенка, обеспечение комфортных условий в семье и дошкольном учреждении, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализация имеющихся природных потенциалов).
- 4. Технология программированного обучения это технология самостоятельного индивидуального обучения по заранее разработанной обучающей программе с помощью специальных средств (программированного учебника, особых обучающих машин, ЭВМ и др.). Она обеспечивает каждому учащемуся возможность осуществления учения в соответствии с его индивидуальными особенностями (темп обучения, уровень обученное и др.).

# Алгоритм НОД:

- Приветствие. Мотивация, ритуал «входа» в занятие. Эмоциональный настрой на предстоящую деятельность.
- Гимнастика для мелкой моторики рук. Упражнения на зрительно-моторную координацию. Развитие тактильных ощущений. Графические упражнения. Кинезиологические упражнения.
- Обучение конструированию модели/программированию модели.
- Физическая минутка. Психогимнастика.
- Самостоятельная деятельность детей. Создание собственного замысла. Проявление самостоятельности и инициативы в творческой работе.
- Любование. Эстетическое восприятие творческой работы. Анализ творческих работ.
- Эмоциональная установка на успешность. Ритуал «выхода» из занятия.

# 2.6. Список литературы

- 1. «Введение в Робототехнику», справочное пособие к программному обеспечению Перворобот NXT, ИНТ, 2007г.
- 2. Волкова С.И. «Конструирование», М: «Просвещение», 2009.
- 3. Давидчук А.Н. «Развитие у дошкольников конструктивного творчества» Москва «Просвещение» 1976
- 4. Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group.
- 5. Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, 87 с., ил.
- 6. Книги для учителя по работе с конструктором «Перворобот LEGO WeDo»
- 7. Комарова Л.Г. «Строим из LEGO» «ЛИНКА-ПРЕСС» Москва 2001
- 8. ЛЕГО-лаборатория (Control Lab). Эксперименты с моделью вентилятора: Учебнометодическое пособие, М., ИНТ, 1998. 46 с.
- 9. Сборник «Нормативно-правовая база дополнительного образования детей». Москва: Издательский дом «Школьная книга», 2006г.
- 10. Справочное пособие к программному обеспечению Robolab. Москва.: ИНТ.
- 11. Сухомлинсий В.А. Воспитание коллектива. М.: Просвещение, 1989.
- 12. Трактуев О., Трактуева С., Кузнецов В. «ПЕРВОРОБОТ. Методическое учебное пособие для учителя». Москва.: ИНТ.

# Интернет ресурсы

- 1. http://int-edu.ru Институт новых технологий
- 2. http://7robots.com/
- 3. http://iclass.home-edu.ru/course/category.php?id=15 Школа "Технологии обучения"
- 4. http://roboforum.ru/ Технический форум по робототехнике.
- 5. http://www.robocup2010.org/index.php
- 6. http://www.NXTprograms.com. Официальный сайт NXT
- 7. http://www.membrana.ru . Люди. Идеи. Технологии.
- 8. http://www.3dnews.ru . Ежедневник цифровых технологий. О роботах на русском языке
- 9. http://www.all-robots.ru Роботы и робототехника.
- 10. http://www.ironfelix.ru Железный Феликс. Домашнее роботостроение.
- 11. http://www.roboclub.ru РобоКлуб. Практическая робототехника.
- 12. http://www.robot.ru Портал Robot.Ru Робототехника и Образование.
- 13. http://lbz.ru/metodist/ Методическая служба. Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»