


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Юрьев-Польского «Школа №1»

Рассмотрено
Педагогическим советом
Протокол № 6 от 24.06.23

Согласовано
зам. директора по УВР
 Сороченкова Н. А.

Утверждаю
Директор МБОУ «Школа №1»
 И. В. Цыбина



Рабочая программа внеурочной деятельности
«Конструктор»

Направление: «Общеинтеллектуальная деятельность»

Программу разработал учитель технологии

Дмитриев А. Е.

Пояснительная записка

В соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования обучающийся должен владеть универсальными учебными действиями, способностью их использовать в учебной, познавательной и социальной практике, уметь самостоятельно планировать и осуществлять учебную деятельность, создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, использовать возможности точки роста.

Для достижения требований стандарта к результатам обучения учащихся, склонных к естественным наукам, технике или прикладным исследованиям, важно вовлечь их в такую учебно-познавательную деятельность уже в начальной школе и развить их способности на следующих этапах школьного образования.

Технологии образовательной робототехники способствуют эффективному овладению обучающимися универсальными учебными действиями, так как объединяют разные способы деятельности при решении конкретной задачи. Использование конструкторов значительно повышает мотивацию к изучению отдельных образовательных предметов на ступени основного общего образования, способствует развитию коллективного мышления и самоконтроля.

Курс направления внеурочной деятельности «Конструктор» предназначен для того, чтобы положить начало формированию у учащихся средней школы целостного представления о мире техники, устройстве конструкций, механизмов и машин, их месте в окружающем мире. Реализация данного курса позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций, умению исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, расширить технический и математический словарик ученика. Кроме этого, реализация этого курса в рамках средней школы помогает развитию коммуникативных навыков учащихся за счет активного взаимодействия детей в ходе групповой проектной деятельности.

Настоящая программа учебного курса разработана, предназначена для учащихся 5-7 классов образовательных учреждений, которые впервые будут знакомиться с LEGO – технологиями. Занятия проводятся 2 часа в неделю параллели. Новый конструктор в линейке роботов LEGO, предназначен, в первую очередь, для детей младшего возраста. Работая индивидуально, парами или в командах, учащиеся любых возрастов могут учиться, создавая и программируя модели, проводя исследования, составляя отчёты и обсуждая идеи, возникающие во время работы с этими моделями.

Обоснование курса

Применение конструкторов LEGO во внеурочной деятельности в школе, позволяет существенно повысить мотивацию учащихся, организовать их творческую и исследовательскую работу. А также позволяет школьникам в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развивать необходимые в дальнейшей жизни навыки.

Целью использования «Робототехники» в системе дополнительного образования является овладение навыками начального технического конструирования, развитие мелкой моторики, координацию «глаз-рука», изучение понятий конструкций и ее основных свойствах (жесткости, прочности и устойчивости), навык взаимодействия в группе.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КУРСА

Цель: обучение основам современных технологий.

Задачи:

1. Стимулирование мотивации учащихся к получению знаний, помогать формировать творческую личность ребенка.
2. Развитие интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям.
3. Развитию конструкторских, инженерных и вычислительных навыков.
4. Развитие мелкой моторики.
5. Формирование умения достаточно самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования моделей.

В процессе решения практических задач и поиска оптимальных решений школьники осваивают понятия баланса конструкции, ее оптимальной формы, прочности, устойчивости, жесткости и подвижности, а также передачи движения внутри конструкции. Изучая простые механизмы, дети учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают элементарное конструкторское мышление, фантазию.

Обучающая среда позволяет учащимся использовать и развивать навыки конкретного познания, строить новые знания на привычном фундаменте. В то же время новым для учащихся является работа над проектами. И хотя этапы работы над проектом отличаются от этапов, по которым идет работа над проектами в средней школе, но цели остаются теми же. В ходе работы над проектами дети начинают учиться работать с дополнительной литературой. Идет активная работа по обучению ребят анализу собранного материала и аргументации в правильности выбора данного материала. В ходе занятий повышается коммуникативная активность каждого ребенка, происходит развитие его творческих способностей.

Повышается мотивация к учению. Занятия помогают в усвоении математических и логических задач, связанных с объемом и площадью, а так же в усвоении других математических знаний, так как для создания проектов требуется провести простейшие расчеты и сделать чертежи. У учащихся, занимающихся конструированием, улучшается память, появляются положительные сдвиги в улучшении почерка (так как работа с мелкими деталями конструктора положительно влияет на мелкую моторику), речь становится более логической.

Предполагаемые результаты реализации программы

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса:

Личностными результатами изучения курса «Конструктор» является формирование следующих умений:

- Оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Метапредметными результатами изучения курса «Конструктор» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Познавательные УУД:

- определять, различать и называть детали конструктора,
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно строить схему.
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;

Регулятивные УУД:

- уметь работать по предложенным инструкциям.
- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;

Коммуникативные УУД:

- уметь работать в паре и в коллективе; уметь рассказывать о постройке.
- уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Предметными результатами изучения курса «Конструктор» является формирование следующих знаний и умений:

ЗНАТЬ:

- правила безопасной работы;
- основные компоненты конструкторов ЛЕГО;
- конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
- компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;
- виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе; основные приемы конструирования роботов;
- конструктивные особенности различных роботов;
- как передавать программы в РСХ;
- как использовать созданные программы;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.);
- создавать реально действующие модели роботов при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу;
- создавать программы на компьютере для различных роботов;
- корректировать программы при необходимости;
- демонстрировать технические возможности роботов;

УМЕТЬ:

1. Принимать или намечать учебную задачу, ее конечную цель.

2. Прогнозировать результаты работы.
3. Планировать ход выполнения задания.
4. Рационально выполнять задание.
5. Руководить работой группы или коллектива.
6. Высказываться устно в виде сообщения или доклада.
7. Высказываться устно в виде рецензии ответа товарища.

8. Получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);

9. Осуществлять простейшие операции с файлами;
10. запускать прикладные программы, редакторы, тренажеры;

10. Представлять одну и ту же информацию различными способами;

11. Осуществлять поиск, преобразование, хранение и передачу информации, используя указатели, каталоги, справочники, Интернет.
12. Устройство компьютера на уровне пользователя;
13. Основные понятия, используемые в робототехнике: микрокомпьютер, датчик, сенсор, порт, разъем, ультразвук, USB-кабель, интерфейс, иконка, программное обеспечение, меню, подменю, панель инструментов;
14. Интерфейс программного обеспечения **Mindstorms NXT**.

Учебно-информационные умения:

14. Понимать и пересказывать прочитанное (после объяснения).
15. Находить нужную информацию в учебнике.
16. Выделять главное в тексте.
17. Работать со справочной и дополнительной литературой.
18. Представить основное содержание текста в виде тезисов.
19. Усваивать информацию со слов учителя.
20. Усваивать информацию с помощью диска.
21. Усваивать информацию с помощью компьютера.

5 класс

№	Название раздела, темы	Количество часов
	<i>Ручная обработка древесины</i>	<i>14</i>
1	Лобзик. Устройство. Правила ТБ.	2
2	Выпиливание по внешнему контуру	4
3	Ручная дрель. Устройство. Правила ТБ.	2
4	Выпиливание по внутреннему контуру.	4
5	Выжигание. Устройство выжигателя. Правила ТБ.	2
	<i>Робототехника</i>	<i>24</i>
6	Робототехника: история и перспективы развития.	2
7	Конструктор LegoMindstormsNXT. Знакомство с деталями.	4
8	Способы передачи движения. Понятие о редукторах.	4
9	Программа LegoMindstromsNXT. Основы программирования	4
10	Проект «Обезьянка – барабанщица»	10
	<i>Аэротехнологии</i>	<i>12</i>
11	Перспективы беспилотной авиации.	2
12	ТБ при осуществлении полетов.	2
13	Устройство квадрокоптера. Сборка образца.	2
14	Управление коптером.	6
	<i>3D технологии</i>	<i>18</i>
15	Графический дизайн.	2
16	Autodesk 123	10
17	3D печать	4
	<i>Итого:</i>	<i>68</i>

6 класс

№	Название раздела, темы	Количество часов
	<i>Ручная обработка древесины</i>	16
1	Выпиливание лобзиком. Правила ТБ.	6
2	Контурная резьба.	4
3	Мультитул. Устройство. Правила ТБ.	2
4	Работа с мультитулом.	4
	<i>Робототехника</i>	24
6	Робототехника: история и перспективы развития.	2
7	Конструктор LegoMindstormsNXT. Знакомство с деталями.	4
8	Способы передачи движения. Понятие о редукторах.	4
9	Программа LegoMindstromsNXT. Основы программирования	4
10	Проект «Голодный аллигатор», «Рычащий лев»	10
	<i>Аэротехнологии</i>	12
11	Перспективы беспилотной авиации.	2
12	ТБ при осуществлении полетов.	2
13	Устройство квадрокоптера. Сборка образца.	2
14	Управление коптером.	6
	<i>3D технологии</i>	18
15	Графический дизайн.	2
16	Autodesk 123	10
17	3D печать	4
	<i>Итого:</i>	68

7 класс

№	Название раздела, темы	Количество часов
	<i>Ручная обработка древесины</i>	<i>18</i>
1	Выпиливание лобзиком. Правила ТБ.	2
2	Контурная резьба.	2
3	Мультитул. Устройство. Правила ТБ.	2
4	Работа с мультитулом.	4
5	Электролобзик. Устройство. ТБ. Приемы работы	2
6	Выпиливание электролобзиком	4
7	Электрошуруповерт. Устройство. Приемы работы. ТБ.	2
	<i>Робототехника</i>	<i>22</i>
6	Робототехника: история и перспективы развития.	2
7	Конструктор LegoMindstormsNXT. Знакомство с деталями.	4
8	Способы передачи движения. Понятие о редукторах.	4
9	Программа LegoMindstromsNXT. Основы программирования	4
10	Проект «Нападающий», «Ликующие болельщики»»	8
	<i>Аэротехнологии</i>	<i>12</i>
11	Перспективы беспилотной авиации.	2
12	ТБ при осуществлении полетов.	2
13	Устройство квадрокоптера. Сборка образца.	2
14	Управление коптером.	6
	<i>3D технологии</i>	<i>18</i>
15	Графический дизайн.	2
16	Autodesk 123	10
17	3D печать	4
	<i>Итого:</i>	<i>68</i>

