

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с. Луков Кордон  
Александрово-Гайского района Саратовской области**

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета

протокол № 1 от 31.08.22

Утверждено:

Директор МБОУ СОШ с.Луков Кордон  
Александрово-Гайского района

 Арыков А.А.

Приказ № 77 от 01.09.2022

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«РобоСтарт»**

**Направленность программы:** технологическая

**Срок реализации программы:** 1 год

**Объем программы:** 144 часа

**Возраст детей:** 11 – 15 лет

**Составитель:** Хайрушева Замира  
Аслановна, педагог  
дополнительного образования

2022 г.

# **1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

## **1.1. Пояснительная записка.**

*Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Робостарт»* имеет техническую направленность и разработана на основании Положения о проектировании и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБОУ СОШ с. Луков Кордон Александрово-Гайского муниципального района Саратовской области.

**Актуальность** программы заключается в том, что она предусматривает работу с учащимися по развитию технического мышления и предполагает увлечение и изучение физических законов природы через игрушку, побуждение интереса к творческой деятельности изобретателя, моделирования объектов в компьютерных программах. Полученные начальные знания об окружающей действительности, машинах, механизмах, будят фантазию учащегося в направлении настолько создания изобретений, сколько формирование образа себя–изобретателя. И это, безусловно, оказывает положительное влияние на творческое становление личности.

### **Отличительной особенностью**

программы от других программ заключается в широком спектре изучаемых разделов, для того, чтобы обучающиеся могли получить представления различного характера на конструктивно-техническом творчестве и компьютерной грамотности, овладеть различными умениями и навыками в моделировании и программировании.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в том, что программа ставит перед собой основную педагогическую цель— создание условий для непрерывного роста личности учащихся, развитие и расширение у них творческих способностей средствами технического и компьютерного моделирования.

**Адресат программы:** Возраст учащихся 11 – 15 лет

**Срок освоения программы:** 1 год

**Объем программы:** 144 часа

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа

**Количество учащихся в группе:** до 15-ти человек.

**Принцип набора учащихся в объединение –** свободный.

**Форма обучения:** очная.

## 1.2. Цель и задачи.

**Цель программы:** Формирование интереса к техническим видам творчества, развитие конструктивного мышления через программирование робототехники.

### Задачи программы:

**Обучающие:** развитие познавательных интересов при выполнении экспериментальных исследований с использованием информационных технологий.

**Развивающие:** Развитие познавательного интереса у учащихся, творческих способности использование их знаний, полученных при изучении курсов математики, информатики, технологии, природоведения, физики для объяснения явлений, происходящих вокруг нас.

### Воспитательные:

- Привитие устойчивого интереса к занятиям, технического творчества.
- Воспитание терпения, воли, усидчивости, аккуратности, настойчивости и трудолюбия.
- Формирование духовных качеств: внимания и уважения к людям, терпимости к чужому мнению, культуры поведения и общения в коллективе, сотрудничество друг с другом.

## 1.3. Планируемые результаты

В процессе реализации программы будут сформированы

### Предметные результаты:

#### К концу обучения обучающиеся будут знать:

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.

### Личностные результаты:

У обучающегося будет:

- Сформирована творческая потребность, чувство прекрасного, личное понимание смысла учения и способность к самоопределению.
- Развита самооценка своих действий, поступков, способность осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению.

### Метапредметные:

- проявляют самостоятельность и социальную активность.

**1.4. Содержание программы.**  
**Учебный план дополнительной общеразвивающей программы**  
**«Робостарт»**

№	Раздел	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности	1	1	2
2.	Основы конструирования.	4	14	18
3.	Основы программирования LEGO MINDSTORMS Education EV3.	8	22	30
4.	Подготовка проектных работ	2	18	20
5.	Защита проектов		2	2
6.	Работа в Интернете. Поиск информации о Лего - соревнованиях, описаний моделей, фотографий роботов.	1	3	4
7.	Разработка конструкций роботов для выполнения различных задач.	2	24	26
8.	Подготовка к соревнованиям	2	16	18
9.	Подготовка проектных работ	2	20	22
10.	Защита проектов		2	2
<b>Итого:</b>		<b>22</b>	<b>122</b>	<b>144</b>

**Содержание учебного плана программы**

**Раздел 1: Введение в робототехнику.**

**Тема: Понятие о Робототехнике**

Введение в науку о роботах. Основные виды роботов, их применение. Направления развития робототехники. Новейшие достижения науки и техники в смежных областях.

**Техника безопасности.**

**Раздел 2: Основы конструирования. Характеристики робота.**

**Тема: Версии комплектов EV3. Краткий обзор содержимого робототехнического комплекта.**

Домашняя и образовательная версия, сходства и различия. Обзор содержимого наборов (датчики, сервомоторы, блок, провода, детали конструктора). Названия деталей.

## **Раздел3:Основы программирования LEGOMINDSTORMSEducationEV3.**

### **Тема:Обзор среды программирования.**

Палитра блоков. Справочные материалы. Самоучитель. Проект. Новая программа. Сохранение проекта, программы. Основательный разбор палитры блоков. Соединения блоков. Параллельные программы. Подключение робота к компьютеру и загрузка программы. USB-соединение. Bluetooth-соединение. Обычная загрузка. Загрузка с запуском. Запуск фрагмента программы. Наблюдение за состоянием портов. Обозреватель памяти. Визуализация выполняемой в данный момент части программы.

### **Тема: Моторы. Программирование движений по различным траекториям.**

Конструирование экспресс-бота. Понятие сервомотор. Устройство сервомотора. Порты для подключения сервомоторов. Зеленая палитра блоков (Действия). Положительное и отрицательное движение мотора. Определение направления движения моторов. Блоки «**Большой мотор**» и «**Средний мотор**». Выбор порта, выбор режима работы (выключить, включить, включить на количество секунд, включить на количество градусов, включить на количество оборотов), мощность двигателя. Выбор режима остановки мотора.

### **Блок «Независимое управление моторами». Блок «Рулевое управление**

Упражнение 1. Отработка основных движений моторов.

Упражнение 2. Расчет движения робота на заданное расстояние.

Упражнение 3. Расчет движений по ломаной линии.

Задания для самостоятельной работы.

### **Тема: Работа с подсветкой, экраном и звуком.**

Работа с экраном. Вывод фигур на экран дисплея. Режим отображения фигур. Вывод элементарных фигур на экран. Вывод рисунка на экран. Графический редактор. Вывод рисунка на экран.

Задания для самостоятельной работы.

Работа с подсветкой кнопок на блоке EV3. Блок индикатора состояния модуля. Выбор режима. Упражнение. Демонстрация работы подсветки кнопок. Работа со звуком. Блок воспроизведения звуков. Режим проигрывания звукового файла. Воспроизведение записанного звукового файла. Режим воспроизведения тонов и нот.

Задания для самостоятельной работы.

### **Тема: Цикл. Прерывание цикла. Цикл с постусловием.**

Оранжевая программная палитра (Управление операторами). Счетчик итераций. Номер цикла. Условие завершения работы цикла. Прерывание цикла. Варианты выхода из цикла. Прерывание выполнения цикла из параллельной ветки программы.

Задания для самостоятельной работы.

### **Тема: Структура “Переключатель”.**

Если – то. Блок “**Переключатель**”. Переключатель на вид вкладок (полная форма, кратка форма). Дополнительное условие в структуре Переключатель.

Задания для самостоятельной работы.

**Тема: Работа с датчиками.**

**Датчик касания.**

Внешний вид. Режим измерения. Режим сравнения. Режим ожидания. Изменение в блоке ожидания. Работа блока переключения с проверкой состояния датчика касания.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

**Датчик цвета.**

Датчик цвета и программный блок датчика. Области корректной работы датчика. Выбор режима работы датчика. Режим определения и сравнения цвета. Режим измерения интенсивности отраженного света. Режим измерения интенсивности внешнего освещения. Режим калибровки датчика. Пример выполнения режима калибровки. Режим ожидания датчика цвета.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

**Датчик гироскопический.**

Датчик гироскоп и программный блок датчика. Направление вращения. Режимы работы датчика гироскоп.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

**Датчик ультразвуковой.**

Датчик ультразвука и программный блок датчика. Определение разброса пуска волн. Структура блока ультразвука в режиме измерения.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

**Инфракрасный датчик.**

Инфракрасный датчик, маячок и их программные блоки. Режим определения относительного расстояния до объекта. Режим определения расстояния и углового положения маяка. Максимальные углы обнаружения инфракрасного маяка. Режимы программного блока инфракрасного датчика. Режим дистанционного управления.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

#### **Раздел 4: Подготовка проектных работ.**

Обучающиеся работают над проектами роботов, индивидуально или в составе команды. Тематику выбирают самостоятельно или с помощью наставника.

#### **Раздел 5: Защита проектов.**

Защита проходит в виде презентации проектов на открытом занятии, конференции, родительском собрании и др. мероприятиях.

## **Раздел 6: Работа в интернете.**

Поиск информации о соревнованиях, описания моделей роботов и инструкций к ним, идей для создания проектов.

## **Раздел 7: Разработка конструкций роботов.**

Разработка, сборка, программирование и тестирование роботов для решения различных задач. Работа в программе LDD (LegoDigitalDesigner) – создание инструкции к роботу.

## **Раздел 8: Подготовка к соревнованиям.**

Знакомство с регламентом соревнований по робототехнике, в частности с видами соревнований. Знакомство с различными требованиями к разным возрастным категориям. Рассмотрение слабых и сильных сторон каждого вида соревнований.

Раздел: Основные виды соревнования и элементы заданий.

### **Тема: Соревнования “Сумо”.**

Регламент состязаний. Соревнования роботов-сумоистов. Размеры робота. Вес робота. Варианты конструкций. Примеры алгоритмов.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

Соревнования.

### **Тема: Программирование движения по линии.**

Варианты следования по линии. Варианты робота с одним и двумя датчиками цвета. Калибровка датчиков. Отражение светового потока при разном расположении датчика над поверхностью линии. Алгоритм ручной калибровки. Определение текущего состояния датчиков. Алгоритм автоматической калибровки. Алгоритм движения по линии “Зигзаг” (дискретная система управления). Алгоритм “Волна”. Поиск и подсчет перекрестков. Инверсная линия. Проезд инверсного участка с тремя датчиками цвета.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

### **Тема: Соревнования “Кегельринг”.**

Регламент состязаний. Соревнование “Кегельринг”. Размеры робота. Вес робота. Варианты конструкций. Примеры алгоритмов.

Упражнения.

Задания для самостоятельной работы.

Соревнования.

### **Тема: Подготовка к региональным соревнованиям.**

Знакомство с регламентом международных соревнований по робототехнике “WRO”. Знакомство с различными требованиями к разным возрастным категориям. Рассмотрение слабых и сильных сторон каждого вида соревнований. Разработка робота. Инженерная книга.

Тренировка на полях.

### **Тема: Внутренние соревнования.**

Подготовка. Соревнования. Результаты.

### **Раздел 9: Подготовка проектных работ.**

Обучающиеся работают над проектами роботов, индивидуально или в составе команды. Тематику выбирают самостоятельно или с помощью наставника.

### **Раздел 10: Защита проектов.**

Защита проходит в виде презентации проектов на открытом занятии, конференции, родительском собрании и др. мероприятиях.

#### **1.5. Формы аттестации и их периодичность.**

В соответствии с календарным учебным графиком в рамках реализации программы организуется мониторинг уровня знаний, умений и навыков обучающихся:

- начальный (для определения первоначального уровня знаний) проводится в тестовом режиме на вводном занятии;
- промежуточный (для оценки качества обучения по отдельным блокам программы) проводится в следующих формах: опрос, тестирование.
- итоговый (для подведения итогов за весь курс обучения) проводится в виде итоговой работы.

Результаты итогов аттестации заносятся в протокол.

### **«Комплекс организационно-педагогических условий»**

#### **2.1. Методическое обеспечение программы**

Построение занятия включает в себя фронтальную, индивидуальную и групповую работу, а также некоторый соревновательный элемент. Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает именно практическая часть.

#### ***Формы организации учебных занятий:***

- беседа;
- лекция;
- лабораторно-практическая работа;
- техническое соревнование;
- творческая мастерская;
- индивидуальная защита проектов;
- творческий отчет.

#### ***Методы образовательной деятельности:***

- объяснительно-иллюстративный;
- эвристический метод;



– метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;

– метод проверки, оценки знаний и навыков, позволяющий оценить переданные педагогом материалы и, по необходимости, вовремя внести необходимые корректировки по усвоению знаний на практических занятиях;

– исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определенных результатов.

– проблемного изложения материала, когда перед обучающимся ставится некая задача, позволяющая решить определенный этап процесса обучения и перейти на новую ступень обучения;

– закрепления и самостоятельной работы по усвоению знаний и навыков;

– диалоговый и дискуссионный.

### ***Педагогические технологии***

В процессе обучения по программе, используются разнообразные педагогические технологии:

– технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;

– технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;

– технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;

– технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося, совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.

– проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;

– компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.

***Основным методом организации учебной деятельности по программе является метод кейсов.***

**Кейс** – описание проблемной ситуации понятной и близкой обучающимся, решение которой требует всестороннего изучения, поиска дополнительной информации и моделирования ситуации или объекта, с выбором наиболее подходящего.

*Преимущества метода кейсов:*

– Практическая направленность. Кейс-метод позволяет применить теоретические знания к решению практических задач.

– Интерактивный формат. Кейс-метод обеспечивает более эффективное усвоение материала за счет высокой эмоциональной вовлеченности и активного участия обучаемых. Участники погружаются в ситуацию с головой: у кейса есть главный герой, на место которого ставит себя команда и решает проблему от его лица. Акцент при обучении делается не на овладение готовым знанием, а на его выработку.

– Конкретные навыки. Кейс-метод позволяет совершенствовать универсальные навыки (soft-компетенции), которые оказываются крайне необходимы в реальном рабочем процессе.

Условно можно выделить следующие **виды кейсов**:

1. Инженерно-практический
2. Инженерно-социальный
3. Инженерно-технический
4. Исследовательский (практический или теоретический)

В ходе работы над кейсом целесообразно использовать следующие методы, приемы, средства и формы организации, внесенные в таблицу:

№	Формы организации	Методы и приемы	Возможный дидактический материал	Формы контроля
1	Эвристическая беседа или лекция	- эвристический метод; - метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;	презентация, плакат, карточки, видео	фронтальный и индивидуальный устный опрос
2	Игра	- практический метод; - игровые методы;	правила игры, карточки с описанием ролей или заданий, атрибутика игры	рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающихся
3	Лабораторно-практическая работа	-репродуктивный -частично-поисковый	видео, презентация, плакаты, карточки с описанием хода работы, схемы сборки и т.д.	взаимооценка обучающимися работ друг друга
4	Проект	- исследовательский метод -частично-поисковый (в зависимости от уровня подготовки детей)	презентация, видео, памятка работы над проектом	защита проекта, участие в научной выставке
5	Исследование	- исследовательский метод	презентация, видео, описание хода исследования и т.д.	конференция

#### **Учебно-методические средства обучения:**

- специализированная литература по робототехнике, подборка журналов;
- наборы технической документации к применяемому оборудованию;
- образцы моделей и систем, выполненные обучающимися и педагогом;
- плакаты, фото и видеоматериалы;
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых программ, Интернет, рабочие тетради обучающихся.

## **2.2. Условия реализации программы**

### **Материально-техническое оснащение**

Для успешной реализации дополнительной общеразвивающей программы имеются:

- мультимедийный комплекс;
- ноутбуки;
- наборы робототехнических конструкторов;
- оргтехника;
- учебная литература;

**Кадровое обеспечение:** Программу реализует педагог дополнительного образования.

### **2.3. Оценочные материалы.**

Контроль результатов реализации программы организуется согласно Положению о форме, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся. В ходе реализации программы предусмотрен текущий контроль итоговая аттестация.

Формами контроля с оценкой знаний, умений и навыков являются викторины, зачетные занятия в форме тестирования, зачетные экскурсии.

По окончании реализации программы проводится итоговая аттестация с целью выявления результатов обучения, воспитания и развития ребенка за полный курс обучения.

#### **Критерии оценки результатов итоговой аттестации:**

Критерии оценки практической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня практических умений и навыков программным требованиям;
- качество выполнения практических заданий.

Результаты итоговой аттестации представляются как уровень успешности освоения дополнительной общеразвивающей программы:

- Высокий уровень – 100-81% - обучающийся умеет применять полученные знания и умения для выполнения самостоятельных заданий, его деятельность отмечена умением самостоятельно оценивать свою деятельность.
- Средний уровень – 80-60 % - обучающийся владеет основными навыками исследовательской деятельности, обладает элементарными умениями; исправляет допущенные ошибки.
- Низкий уровень – менее 60 % - обучающийся воспроизводит незначительную часть программного материала, с помощью педагога выполняет работу.

## 2.5 Список литературы для педагогов

1. Алгоритмизация и программирование [Текст] / И.Н. Фалина, И.С. Гушин, Т.С. Богомолова и др. – М.: Кудиц-Пресс, 2007. – 276 с.
2. Белиовская, Л.Г. Использование LEGO-роботов в инженерных проектах школьников. Отраслевой подход [Текст] / Л. Г. Белиовская, Н.А. Белиовский. – М.: ДМК Пресс, 2016.
3. Белиовская, Л.Г. Роботизированные лабораторные работы по физике. Пропедевтический курс физики (+ DVD-ROM) [Текст] / Л. Г. Белиовская, Н.А. Белиовский. – М.: ДМК Пресс, 2016.
4. Быков, В.Г. Введение в компьютерное моделирование управляемых механических систем. От маятника к роботу [Текст] / В.Г. Быков. – СПб: Наука, 2011. – 85 с.
5. Власова, О.С. Образовательная робототехника в учебной деятельности учащихся начальной школы [Текст] / О.С. Власова. – Челябинск, 2014.
6. Лучин, Р.М. Программирование встроенных систем. От модели к роботу [Текст] / Р.М. Лучин. – СПб: Наука, 2011. – 183 с.
7. Методическое руководство «Робототехника на основе TETRIS».
8. Мирошина, Т. Ф. Образовательная робототехника на уроках информатики и физике в средней школе: учебно-методическое пособие [Текст] / – Т.Ф. Мирошина. – Челябинск: Взгляд, 2011.
9. Никулин, С.К. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения [Текст] / С.К. Никулин, Г.А. Полтавец, Т.Г. Полтавец. – М.: МАИ, 2004.
10. Перфильева, Л. П. Образовательная робототехника во внеурочной учебной деятельности: учебно-методическое пособие [Текст] / – Л. П. Перфильева. – Челябинск: Взгляд, 2011.
11. Петин, В. Проекты с использованием контроллера Arduino [Текст] / – СПб: БХВ-Петербург, 2015.
12. Полтавец, Г.А. Системный подход к научно-техническому творчеству учащихся (проблемы организации и управления) [Текст] / Г.А. Полтавец, С.К. Никулин, Г.И. Ловецкий, Т.Г. Полтавец. – М.: Издательство МАИ. 2003.
13. Соммер, У. Программирование микроконтроллерных плат Arduino/Freduino [Текст] / У. Соммер. – СПб: БХВ-Петербург, 2012.
14. Филиппов, С. Уроки робототехники. Конструкция. Движение. Управление [Текст] / С. Филиппов. – М.: Лаборатория знаний, 2017.

## 2.6 Информационные источники для обучающихся

1. Бейктал, Дж. Конструируем робота на Arduino. Первые шаги [Текст] / Дж. Бейктал. – М.: Лаборатория Знаний, 2016.
2. Белиовская, Л. Г. Узнайте, как программировать на LabVIEW [Текст] / Л. Г. Белиовская – М.: ДМК Пресс, 2014.
3. Блум, Д. Изучаем Arduino. Инструменты и метод технического волшебства [Текст] / Д. Блум. – СПб: БХВ-Петербург, 2016.

4. Монк, С. Програмуем Arduino. Основы работы со скетчами [Текст] / С. Монк. – СПб: Питер, 2016.
5. Предко, М. 123 Эксперимента по робототехнике [Текст] / М. Предко. – М.: НТ Пресс, 2007.
6. Филиппов, С. Уроки робототехники. Конструкция. Движение. Управление [Текст] / С. Филиппов. – М.: Лаборатория знаний, 2017.
7. Филиппов, С.А. Робототехника для детей и родителей [Текст] / С. Филиппов. – СПб.: Наука, 2013. – 319 с.

Календарный учебный график

№	Название темы	Дата проведения		Примечание
		план	факт	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ (2 часа) Организация работы кружка. Инструктаж по ОТ.			
2	Роботы вокруг нас			
3	Среда конструирования – знакомство с конструкторами Lego.			
4	Конструкции: понятие, элементы. Основные свойства конструкции.			
5	Готовые шаблоны сборки конструкций			
6	Рычаги: понятие, виды, применение.			
7	Блоки: понятие, виды, применение.			
8	Конструирование сложных моделей			



9	Конструирование сложных моделей			
10	Конструирование сложных моделей.			
11	Самостоятельная творческая работа.			
12	Ременные передачи: виды, применение.			
13	Ременные передачи: виды, применение.			
14	Ременные передачи: виды, применение.			
15	Зубчатые передачи, их виды.			
16	Применение зубчатых передач в технике.			
18	Реечные передачи. Передачи под прямым углом.			
19	Реечные передачи. Передачи под прямым углом.			
20	Самостоятельная творческая работа.			
21	Свободное занятие по теме «Ремённые и зубчатые передачи».			
22	Свободное занятие по теме «Ремённые и зубчатые передачи».			

23	Самостоятельная творческая работа.			
24	Ведение в курс Робототехника. Закрепление знаний о механизмах. Инструктаж по ОТ.			
25	Управление датчиками и моторами при помощи программного обеспечения			
26	Ознакомление с визуальной средой программирования.			
27	Робот Mindstorms EV3. Микропроцессор EV3. Первое включение. Управление EV3.			
28	Первая программа. Датчики EV3. Интерактивный сервомотор.			
29	Понятие команды, программы и программирования			
30	Основы программирования.			
31	Интерфейс программы LEGO MINDSTORMS Education EV3.			

32	Программные блоки.			
33	Память робота.			
34	Проектирование программно- управляемой модели: Умная вертушка.			
35	Проектирование программно- управляемой модели: Умная вертушка.			
36	Проектирование программно- управляемой модели: Умная вертушка.			
37	Самостоятельная творческая работа.			
38	Проектирование программно- управляемой модели: Непотопляемый парусник			
39	Проектирование программно- управляемой модели: Непотопляемый парусник			
40	Проектирование программно- управляемой модели: Ликующие болельщики.			
41	Проектирование программно-			

	управляемой модели: Ликующие болельщики.			
42	Самостоятельная творческая работа.			
43	Проектирование программно- управляемой модели: Нападающий.			
44	Проектирование программно- управляемой модели: Нападающий.			
45	Проектирование программно- управляемой модели: Нападающий.			
46	Проектирование программно- управляемой модели: Спасение самолёта.			
47	Проектирование программно- управляемой модели: Спасение самолёта.			
48	Самостоятельная творческая работа.			
49	Проектирование программно- управляемой модели: Спасение от великана.			
50	Проектирование программно- управляемой модели: Спасение от великана.			

51	Проектирование программно-управляемой модели: Спасение от великана.			
52	Проектирование программно-управляемой модели: Спасение от великана.			
53	Самостоятельная творческая работа.			
54	Проектирование программно-управляемой модели: Вратарь.			
55	Проектирование программно-управляемой модели: Вратарь.			
56	Проектирование программно-управляемой модели: Вратарь.			
57	Проектирование программно-управляемой модели: Вратарь.			
58	Самостоятельная творческая работа.			
59	Проектирование программно-управляемой модели: Порхающая птица.			
60	Проектирование программно-управляемой модели: Порхающая птица.			

61	Проектирование программно-управляемой модели: Порхающая птица.			
62	Проектирование программно-управляемой модели: Порхающая птица.			
63	Проектирование программно-управляемой модели: Танцующие птицы.			
64	Проектирование программно-управляемой модели: Танцующие птицы.			
65	Проектирование программно-управляемой модели: Танцующие птицы.			
66	Проектирование программно-управляемой модели: Танцующие птицы.			
67	Проектирование программно-управляемой модели: Танцующие птицы.			
68	Самостоятельная творческая работа.			
69	Проектирование программно-управляемой модели: Голодный аллигатор			
70	Проектирование программно-			

	управляемой модели: Голодный аллигатор			
71	Проектирование программно- управляемой модели: Голодный аллигатор			
72	Проектирование программно- управляемой модели: Голодный аллигатор			
73	Проектирование программно- управляемой модели: Обезьянка- барабанщица			
74	Проектирование программно- управляемой модели: Обезьянка- барабанщица			
75	Проектирование программно- управляемой модели: Обезьянка- барабанщица			
76	Самостоятельная творческая работа.			
77	Проектирование и программно- управляемой модели: Рычащий лев.			
78	Проектирование и программно- управляемой модели: Рычащий лев.			
79	Проектирование и программно- управляемой модели: Рычащий лев.			

80	Проектирование и программно-управляемой модели: Рычащий лев.			
81	Проектирование и программно-управляемой модели: Рычащий лев.			
82	Проверочная работа по теме «Программно-управляемые модели». Защита проектов.			
83	Игры роботов, проведение состязаний, популяризация новых видов робоигр.			
84	Игры роботов, проведение состязаний, популяризация новых видов робоигр.			
85	Игры роботов, проведение состязаний, популяризация новых видов робоигр.			
86	Игры роботов, проведение состязаний, популяризация новых видов робоигр.			
87	Игры роботов, проведение состязаний, популяризация новых видов робоигр.			
88	Игры роботов, проведение состязаний, популяризация новых видов робоигр.			
89	Игры роботов, проведение состязаний, популяризация новых видов робоигр.			
90-103	Творческие проекты (Разработка творческих проектов на свободную			



	тематику. Одиночные и групповые проекты (выставки, доклады, поездки).			
104 - 108	Релейный и пропорциональный регуляторы. Движение по линии.			
109	Датчик поворота мотора			
110	Робот-чертежник.			
111	Пульт дистанционного управления.			
112	Объезд препятствий.			
113	Программа для использования ДУ.			
115 - 120	Движение робота по заданным траекториям. Квадрат, треугольник, трапеция.			
121 - 130	Понятия: Релейный регулятор, пропорциональный регулятор			
131 - 136	Траектория, движение			
137 - 140	Творческие проекты			
141	Защита проектов			
142 - 144	Итоги. Планирование			



