

Әб отырысында каралды:
әб жетекшісі хаттама № _____
Рассмотрено на заседании МО
руководителя МО _____

Келісемін:
оқу ісінің меңгерушісі
Согласовано:
зам. дир. по УВР
Ю. В. Беляева



Бекітемін:
Мектеп директоры
Утверждаю:
директор школы
В. С. Макус

«Робототехника»

Название курса: "Робототехника"

Класс: 2 класс

В неделю: 1 ч

Количество часов: 35

Преподаватель: Бирюков П.П.

2023-2024 уч.год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа в год.

На уроках используется конструктор Engino E20. Используя этот конструктор, ученики строят Engino-модели, подключают их к Engino- коммутатору и управляют ими посредством компьютерных программ. В набор входят 158 элементов, включая USB Engino-коммутатор, мотор, датчик наклона и датчик расстояния, позволяющие сделать модель более маневренной и «умной». Программное обеспечение конструктора Engino ТМ предназначено для создания программ путём перетаскивания Блоков из Палитры на Рабочее поле и их встраивания в цепочку программы. Для управления моторами, датчиками наклона и расстояния, предусмотрены соответствующие Блоки. Кроме них имеются и Блоки для управления клавиатурой и дисплеем компьютера, микрофоном и громкоговорителем. Программное обеспечение автоматически обнаруживает каждый мотор или датчик, подключенный к портам Engino коммутатора. В разделе «Первые шаги» программного обеспечения Engino можно ознакомиться с принципами создания и программирования Engino -моделей.

Основные учебные цели

Занятия конструированием, программированием, исследованиями, написание отчётов, а также общение в процессе работы способствуют разностороннему развитию учащихся. Интегрирование различных школьных предметов в учебном курсе Engino открывает новые возможности для реализации новых образовательных концепций, овладения новыми навыками и расширения круга интересов. В Комплекте заданий содержатся ссылки на учебные цели по каждому предмету, но у каждого задания Комплекта есть основной учебный предмет, находящийся в фокусе деятельности учащихся.

Естественные науки

Изучение процесса передачи движения и преобразования энергии в машине. Идентификация простых механизмов, работающих в модели, включая рычаги, зубчатые и ременные передачи. Ознакомление с более сложными типами движения, использующими кулачок, червячное и коронное зубчатые колеса. Понимание того, что трение влияет на движение модели. Понимание и обсуждение критериев испытаний. Понимание потребностей живых существ.

Технология. Проектирование

Создание и программирование действующих моделей. Интерпретация двухмерных и трехмерных иллюстраций и моделей. Понимание того, что животные используют различные части своих тел в качестве инструментов. Сравнение природных и искусственных систем. Использование программного обеспечения для обработки информации. Демонстрация умения работать с цифровыми инструментами и технологическими системами.

Технология. Реализация проекта

Сборка, программирование и испытание моделей. Изменение поведения модели путём модификации её конструкции или посредством обратной связи при помощи датчиков. Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями.

Математика

Измерение времени в секундах с точностью до десятых долей. Оценка и измерение расстояния. Усвоение понятия случайного события. Связь между диаметром и скоростью вращения. Использование чисел для задания звуков и для задания продолжительности работы мотора. Установление взаимосвязи между расстоянием до объекта и показанием датчика расстояния. Установление взаимосвязи между положением модели и показаниями датчика наклона. Использование чисел при измерениях и при оценке качественных параметров.

Развитие речи

Общение в устной или в письменной форме с использованием специальных терминов. Подготовка и проведение демонстрации модели. Использование интервью, чтобы получить информацию и написать рассказ. Написание сценария с диалогами. Описание логической последовательности событий, создание постановки с главными героями и её оформление визуальными и звуковыми эффектами. Применение мультимедийных технологий для генерирования и презентации идей.

Цели программы:

- Формирование у учащихся целостного представления об окружающем мире;
- Формирование у учащихся целостного представления о мире, созданном руками человека и о его взаимодействии с миром природы;
- Ознакомление учащихся с основами конструирования и моделирования, расширение знаний об основных особенностях конструкций, механизмов и машин;
- Развитие познавательного интереса и мышления учащихся.

Задачи программы:

- Стимулировать мотивацию учащихся к получению знаний, помогать формировать творческую личность ребенка.
- Способствовать развитию интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям.
- Способствовать развитию конструкторских, инженерных и вычислительных навыков.
- Развивать мелкую моторику.
- Способствовать формированию умения достаточно самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования моделей.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1. Забавные механизмы (8 ч.)

В разделе «Забавные механизмы» основной предметной областью является физика. На занятии «Танцующие птицы» учащиеся знакомятся с ременными передачами, экспериментируют со шкивами разных размеров, прямыми и перекрёстными ременными передачами. На занятии «Умная вертушка» ученики исследуют влияние размеров зубчатых колёс на вращение волчка. Занятие «Обезьянка-барабанщица» посвящено изучению принципа действия рычагов и кулачков, а также знакомству с основными видами движения. Учащиеся изменяют количество и положение кулачков, используя их для передачи усилия, тем самым заставляя руки обезьянки барабанить по поверхности с разной скоростью.

2. Звери (6 ч.)

В разделе «Звери» основной предметной областью является технология, понимание того, что система должна реагировать на свое окружение. На занятии «Голодный аллигатор» учащиеся программируют аллигатора, чтобы он закрывал пасть, когда датчик расстояния обнаруживает в ней «пищу». На занятии «Рычащий лев» ученики программируют льва, чтобы он сначала садился, затем ложился и рычал, учуяв косточку. На занятии «Порхающая птица» создается программа, включающая звук хлопающих крыльев, когда датчик наклона обнаруживает, что хвост птицы поднят или опущен. Кроме того, программа включает звук птичьего щебета, когда птица наклоняется, и датчик расстояния обнаруживает приближение земли.

3. Футбол (9 ч.)

Раздел Футбол сфокусирован на математике. На занятии «Нападающий» измеряют расстояние, на которое улетает бумажный мячик. На занятии «Вратарь» ученики подсчитывают количество голов, промахов и отбитых мячей, создают программу автоматического ведения счета. На занятии «Ликующие болельщики» ученики используют числа для оценки качественных показателей, чтобы определить наилучший результат в трёх различных категориях.

4. Приключения (11 ч.)

Раздел «Приключения» сфокусирован на развитии речи, модель используется для драматургического эффекта. На занятии «Спасение самолёта» осваивают важнейшие вопросы любого интервью Кто?, Что?, Где?, Почему?, Как? и описывают приключения пилота – фигурки Макса. На занятии «Спасение от великана» ученики исполняют диалоги за Машу и Макса, которые случайно разбудили спящего великана и убежали из леса. На занятии «Непотопляемый парусник» учащиеся последовательно описывают приключения попавшего в шторм Макса.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела	Кол-во часов
-------	------------------	--------------

1	Забавные механизмы	8
2	Звери	6
3	Футбол	9
4	Приключения	11
всего		34

В РЕЗУЛЬТАТЕ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИЕСЯ ДОЛЖНЫ

ЗНАТЬ:

- правила безопасной работы;
- основные компоненты конструкторов Engino;
- 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 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:

- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов и т.д.);

- создавать действующие модели роботов на основе конструктора Engino;
- создавать программы на компьютере;
- корректировать программы при необходимости;

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Дата	Тема	Кол-во часов
Введение (2 ч.)			
1	4.09	Правила и приёмы безопасной работы с конструктором. Знакомство с элементами конструктора.	1
2	11.09	Изучение среды управления и программирования	1
Забавные механизмы (6 ч.)			
3	18.09	Модель “Танцующие птицы”. Сборка модели.	1
4	25.09	Составление программы. Тестирование модели.	1
5	2.10	Модель “Умная вертушка”. Сборка модели.	1
6	9.10	Составление программы. Тестирование модели.	1
7	16.10	Модель “Обезьянка-барабанщица”. Сборка модели.	1
8	23.10	Составление программы. Тестирование модели.	1
Звери (6 ч.)			
9	6.11	Модель “Голодный аллигатор”. Сборка модели.	1
10	13.11	Составление программы. Тестирование модели.	1
11	20.11	Модель “Рычащий лев”. Сборка модели.	1
12	27.11	Составление программы. Тестирование модели.	1
13	4.12	Модель “Порхающая птица”. Сборка модели.	1
14	11.12	Составление программы. Тестирование модели.	1
Футбол (8 ч.)			
15	25.12	Модель “Нападающий”. Сборка модели.	2
16	8.01	Составление программы. Тестирование модели.	1
17-18	15.01/22.01	Модель “Вратарь”. Сборка модели.	2
19	29.01	Составление программы. Тестирование модели.	1
20-21	5.02/12.02	Модель “Ликующие болельщики”. Сборка модели.	2
22	19.02	Составление программы. Тестирование модели.	1
Приключения (12 ч.)			
23-24	26.02/4.03	Модель “Спасение самолёта”. Сборка модели.	2
25	11.03	Составление программы. Тестирование модели.	1
26-27	18.03/1.04	Модель “Спасение от великана”. Сборка модели.	2
28	8.04	Составление программы. Тестирование модели.	1
29-30	15.04/22.04	Модель “Непотопляемый парусник”. Сборка модели.	2
31	29.04	Составление программы. Тестирование модели.	1
32	6.05	Создание своих моделей	1
33	13.05	Выставка моделей. Защита проектов	1
34	20.05	Работа над своей моделью	1
		ИТОГО:	34