

Бекітемін _____
«Ақмола обласы білім басқармасының
Атбасар ауданы бойынша білім бөлімінің
жанындағы Атбасар қаласының
«Алтын бесік» бөбекжайы» МКҚК
меңгерушісі Толгамаева Ж.Е.
«__» _____ 2024-2025 оқу жылы

**«Роботтар әлемі»
робототехника бойынша
үйірме жұмысының
перспективалық жоспары**

**Перспективный план
кружковой работы
по робототехнике
«Планета роботов»**

**Дайындаған: робототехника
жетекшісі Боровикова М.С.**

**Подготовила: Боровикова М.С.
преподаватель робототехники**

2024 – 2025 оқу жылы

Пояснительная записка

Актуальность программы и педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что робототехника, как форма деятельности используется в практике недостаточно широко, хотя является эффективным средством развития важных качеств личности, как творческая активность, самостоятельность, самореализация, умение работать в коллективе. Такие качества способствуют успешному обучению детей в школе, а участие в педагогическом процессе наравне с взрослыми - возможность проектировать свою жизнь в пространстве детского сада, проявляя при этом изобретательность и оригинальность своих идей.

Актуальность использования робо-игрушек значима в свете внедрения нового ГОСО, так как:

- являются великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию развития навыков (Развитие познавательных и интеллектуальных навыков, развитие творческих навыков, исследовательской деятельности воспитанников, развитие социально-эмоциональных навыков);

- позволяют педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (учиться и обучаться в игре);

- формируют познавательную активность, способствует воспитанию социально-активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;

- объединяют игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность

Объем и срок освоения программы:

Срок реализации программы – 9 месяцев в объеме 73 часа

Цель программы – формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности с использованием робо-игрушек.

Задачи:

1. Учить понимать элементарные схемы пространства;
2. Учить передвигаться в заданном направлении;
3. Обучить программированию робомыши, робота Ботли, робота Пчелы;
- 4.Формировать навык ориентировки на плоскости, совершенствовать навык счета.
5. Развивать навыки микро - ориентировки на листе бумаги, на плоскости;
6. Развивать речь, логическое мышление, мелкую моторику.
7. Обеспечить развитие свободного общения с взрослыми и детьми.
8. Развивать интеллектуальные способности детей дошкольного возраста средствами STEM-образования.
- 9.Продолжать работу по формированию доброжелательных взаимоотношений между

детьми во время образовательной деятельности;

10. Способствовать формированию навыка договариваться между собой и действовать согласованно;

11. Формировать умение добиваться поставленной цели и доходить до результата.

Ожидаемые результаты:

- ребенок овладевает роботопрограммированием, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно- исследовательской и технической деятельности;
- ребенок способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);
- ребенок обладает установкой положительного отношения к роботопрограммированию, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместном техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации;
- ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах исследовательской и творческо-технической деятельности, в строительной игре и конструировании; по разработанной схеме с помощью педагога, запускает программы на компьютере для различных роботов;
- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности;
- ребенок способен к волевым усилиям при решении технических задач, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками;
- ребенок может соблюдать правила безопасного поведения при работе с электротехникой;
- ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения технические задачи; склонен наблюдать, экспериментировать.

**Перспективный план кружковой работы по робототехнике
«Планета роботов»**

№ п/п	Тема	Цель	Кол-во часов
1	Зачем человеку роботы? Знакомство с робототехникой и профессией программист.	Знакомить детей с краткой историей робототехники, различными видами роботов.	1
2	Знакомство с роботом- мышью. Робототехнический набор «Алгоритмика Мышонка»	Развивать у дошкольников интерес к техническим видам творчества, формирование алгоритмического и конструктивного мышления посредством образовательной робототехники.	1
3	Основные операции и карты программирования	Развивать у дошкольников начальные навыки программирования	3
4	Ориентация в пространстве. Понятие «право», «лево», «вперед», «назад»	Определение пространственного расположения предметов	4
5	Морские обитатели	Формирование у детей представлений о морских обитателях через создание моделей, в процессе программирования и конструирования, также развитие творческого мышления, технических навыков и интереса к природе.	1
6	В гостях у сказки	Познакомимся с основными частями конструкции домика. Развиваем умение следовать инструкциям педагога.	1
7	Геометрические фигуры	Ознакомление с геометрическими фигурами	1
8	Числа и цифры	Формирование представления о числах и цифрах	1
9	«Мегаполис»	Индивидуальное строительство своего объекта. Проявление индивидуальности. Закрепление полученных навыков и умений.	1
10	Объемные геометрические фигуры	Совершенствование знания о геометрических фигурах и формах предметов	1
11	«Пожарная часть»	Знакомимся с профессией пожарных.	1

		Закрепляем знания о том, что нужно делать при пожаре. Строим пожарную часть	
12	Фрукты. Овощи	Закрепление умения различать фрукты, овощи	1
13	«Сыр – для победителя»	Работаем с прозрачным вариативным полем. Вариативный подход к умению добраться до намеченной цели.	1
14	Казахские музыкальные инструменты	Ознакомление с казахскими национальными инструментами	1
15	Космос	Ознакомление с космической тематикой	1
16	«Зоопарк»	Конструируем зоопарк. Проявляем фантазию, закрепляем полученные навыки.	1
17	Путешествие по планете	Развиваем творческое мышление: стимулировать воображение детей через создание уникальных моделей известных достопримечательностей.	1
18	Знакомство с кодируемыми питомцами-Скэмпер и Сникер, Рамбл и Бамбл. Робототехнический набор «Забавная алгоритмика»	Развивать у дошкольников интерес к техническим видам творчества, формирование алгоритмического и конструктивного мышления посредством образовательной робототехники.	1
19	Ориентация в пространстве. Игровое поле «Африка»	Определение пространственного расположения предметов	1
20	Алгоритмические сказки «Скэмпер и Сникер»	Развивать умение составлять рассказы в которых фигурируют роботы-питомцы	1
21	Алгоритмические сказки «Рамбл и Бамбл»	Развивать умение составлять рассказы в которых фигурируют роботы-питомцы	1
22	«Была у зайца лубяная, а у лисы – ледяная»	Разыгрываем сказку и играем с LEGO. Развиваем наблюдательность, инициативу, сообразительность, речь. Воспитываем познавательную активность.	1
23	«Космический корабль»	Развивать умение анализировать фотографическую схему и конструировать в соответствии с ней.	1
24	Знакомство с роботом-пчелой Робототехнический набор «Алгоритмика Пчелки»	Формирование познавательных интересов и действий ребенка в различных видах деятельности с использованием высокотехнологических игрушек.	2

25	Накорми животное	Развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров.	1
26	Овощи и фрукты	Формирование алгоритмического мышления посредством образовательной робототехники с использованием игрового поля «Овощи и фрукты»	1
27	Транспорт	Развивать у детей умение различать и называть виды транспорта.	1
28	Морские обитатели	Формирование знаний о обитателях подводного мира в процессе программирования	1
29	Зоопарк	Расширять представления о разнообразии животного мира	1
30	Лесные звери	Дать детям представление о жизни диких животных в лесу.	1
31	Знакомство с роботом-Botley. Робототехнический набор «Алгоритмика Ботлика»	Развивать у дошкольников интерес к техническим видам творчества, формирование алгоритмического и конструктивного мышления посредством образовательной робототехники.	2
32	Занятие с использованием игрового поля «Овощи и фрукты»	Обогащение и совершенствование представлений детей об овощах и фруктах, через робототехнику. Воспитывать умения работать парами и в коллективе, объединять свои поделки в соответствии с общим замыслом, договариваться.	1
33	Треугольник, квадрат, круг, прямоугольник	Формирование умения группировать по форме	1
34	«Вместе дружно повторяйте»	Собираем LEGO предмет по картинке. Развиваем способность к сравнению и анализу. Развиваем координацию движений кисти и пальцев рук, наблюдательность, внимательность детей.	1
35	Цвета и формы	Развитие памяти, воображения и технического мышления, развитие мелкой моторики рук. Воспитание самостоятельности, аккуратности и внимательности в работе, умения работать в группе.	1
36	Игровое поле «Цифры»	Учиться составлять математические рассказы с опорой на рисунок	1
37	Игровое поле многоцелевое	Создание благоприятных условий для развития творческого мышления и	1

		конструкторских способностей дошкольников при создании действующих моделей на основе LEGO–конструирования.	
38	Найди цифру	Закрепление математических знаний, посредством игры-путешествия, используя инженерные технологии.	1
38	Считаем с Ботликом	Развитие наблюдательности, внимания, памяти, навыки критического и логического мышления; закрепление знания геометрических фигур, цифр, знаков; ориентировка на плоскости.	1
40	«Робот- исследователь»	Обогащать представления детей о профессии инженера-конструктора. Закрепить знания, умения и навыки при работе с конструктором LECO Формировать умение конструировать и программировать модель робота-исследователя	1
41	Игровое поле «Вариативное» - состав числа	Закрепление представлений о составе множества	1

42	Музыкальные инструменты	Составление рассказа по опорным картинкам	1
43	«Моя профессия инженер-строитель мостов»	Стоим мост из LEGO-конструктора. Развиваем наглядно-образное мышление, воображение, память, мелкую моторику рук.	1
44	Дидактические игры с Ботликом. Кёрлинг	Воспитывать любовь к виду спорта - кёрлинг	1
45	Дидактические игры с Ботликом. Кегельринг	Формирование у детей умения видеть алгоритмы	1
46	Дидактические игры с Ботликом. Бобслей	Формировать у детей умения планировать свои действия и строго придерживаться своего плана	1
47	«Творческое конструирование по замыслу»	Развивать воображение, память, внимание. Закреплять конструктивные навыки. развиваем желание работать в коллективе.	1
48	Знакомство с Robot Uaro	Знакомство с роботом Uaro, изучаем основные виды соединений.	2
49	Конструирование с Robot Uaro	Закрепить основные виды соединений. Развивать у дошкольников интерес к техническим видам творчества	2
50	Сборка робота Hibiscus (Robot Uaro)	Развитие технических навыков, творческих способностей, а также навыков командной работы	2
51	Сборка робота Bird	Знакомство с новыми деталями Robot Uaro. Расширяем представления о живой природе.	1
52	Запускаем робота Bird	Знакомство с основными функциями управления с помощью пульта.	1
53	Конструируем робота Melody doll	Формирование алгоритмического и конструктивного мышления посредством образовательной робототехники.	2
54	Запускаем робота с Coding board.	Знакомство с доской программирования. Изучение ее главных функций.	2
55	Игры-соревнования	Закрепить полученные знания на практике. Выполнять задания за кратчайшее время	3
56	«Здравствуй, лето»	Учим детей отмечать летние изменения в природе, видеть необыкновенную красоту природы. Сооружаем из Лего конструктора парк развлечений.	1
	Итого:		73