



*ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА*

*дополнительного образования
детей и взрослых по
робототехнике «Робик»*

Цели и задачи программы

Цель Программы – интеллектуальное развитие дошкольников, формирование предпосылок к инженерному мышлению и интереса к техническому творчеству средствами образовательной робототехники.

Техническое творчество развивает интерес не только к технике, но и явлениям природы, и способствует формированию мотивов к получению новых знаний, развитию творческих способностей.

Задачи:

Развивающая:

развивать психические процессы: память, внимание, восприятие, творческое воображение, критическое мышление, речь;

развивать умение ставить технические задачи и самостоятельно решать их в процессе создания моделей;

развивать конструктивно-технические способности: пространственное видение, пространственное воображение, умение представлять предмет в целом и его части по плану, чертежу, схеме, описанию, а также умение самостоятельно формулировать замысел, отличающийся оригинальностью;

Образовательная:

формировать первичные представления о робототехнике, ее значении в жизни человека, о профессиях, связанных с робототехникой;

формировать навык работы в команде, малой группе (в паре), навык делового взаимодействия и коммуникации;

формировать начальные навыки программирования;

Воспитательная:

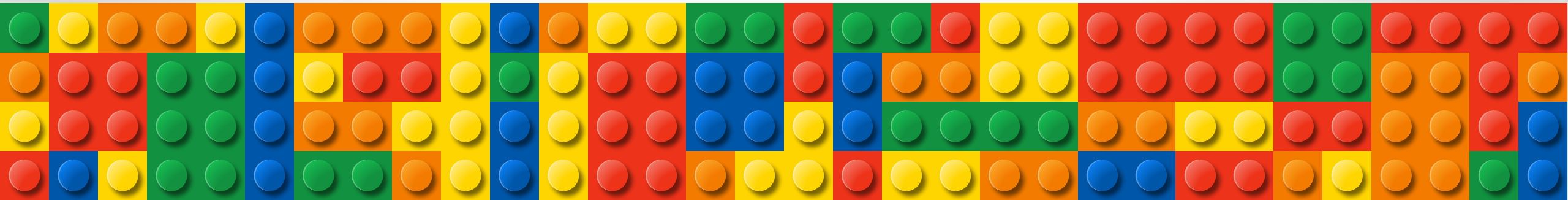
воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду своего партнера и его результатам.

Этапы занятия:

Вводная часть

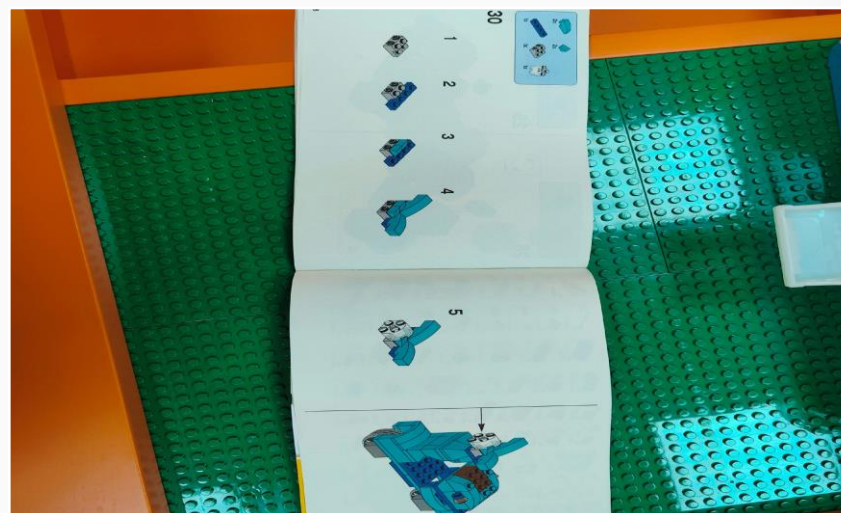
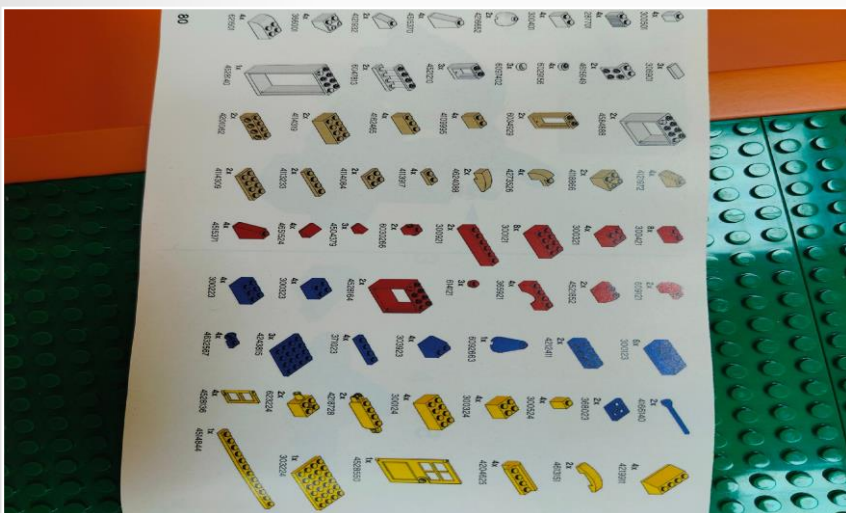
Основная часть

*Заключительная
часть*



Вводная часть

На вводной части с детьми проводится организационный момент так же дети вспоминают правила техники безопасности в кабинете робототехники, детки прежде чем приступить к основной части узнают ,что будут собирать и знакомятся с данной моделью



Основная часть

На основной части дети приступают к сборке модели работать дети могут как по подгруппам на начальной стадии как и по одному формы работы в

1. игровой;
2. игры – головоломки;
3. игры – эксперименты;
4. игры – развлечения;
5. квест – игра.
6. Проектный (закрепления технических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий).



Заключительная часть

На данном этапе дети обыгрывают свои модели, вспоминают что мы сегодня собирали, кому сегодня помогали с детьми проводится рефлексия и подводиться

