

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования  
«Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет»**



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по непрерывному образованию

*Красноборова Н.А.* / Красноборова Н.А./

«01» августа 2017 года

**Дополнительная общеразвивающая программа**

**«Основы конструирования и программирования с LEGO NXT»**

**на 2017 – 2018 учебный год**

**Пермь 2017**

***Разработчики программы:***

Власова О.А., заведующая лабораториями кафедры общей и экспериментальной физики ПГГПУ, инженер кафедры общей и экспериментальной физики ПГГПУ, ассистент кафедры теоретической физики и компьютерного моделирования ПГГПУ

***Возраст обучающихся:***

8 – 11 лет

## Содержание

Пояснительная записка.....	4
Учебно-тематический план.....	9
Содержание программы.....	11
Образовательные результаты.....	13
Условия, обеспечивающие реализацию программы.....	14
Список дидактических, методических, информационно-аналитических ресурсов.....	15
Тезаурус.....	16

## Пояснительная записка

Образовательная программа «Основы конструирования и программирования с LEGO NXT» разработана для учащихся 2-5 классов в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального и основного общего образования (далее – ФГОС), с учетом требований к результатам освоения основных образовательных программ и программы формирования универсальных учебных действий учащихся на ступени начального и основного общего образования.

На занятиях по программе предполагается изучение основ конструирования и программирования с помощью инновационного конструктора LEGO NXT.

*Актуальность программы.*

Новое время порождает принципиально новый облик ученика, центральным компонентом которого становится готовность к жизни в высокотехнологичном конкурентном мире. В связи с активным внедрением новых технологий в жизнь общества постоянно увеличивается потребность в высококвалифицированных специалистах: программистах, инженерах, конструкторах. Внимание государства сосредоточилось на повышении уровня знаний естественных наук у школьников и студентов.

Требования времени и общества к информационной компетентности учащихся постоянно возрастают. Ученик должен быть мобильным, современным, готовым к разработке и внедрению инноваций в жизнь.

Одним из факторов, способствующих развитию интереса обучающихся к специальностям технической сферы, является формирование осознанного профессионального выбора, их вовлечение в занятия научно-техническим творчеством. Возможность объединить конструирование и программирование в одном курсе способствует интегрированию преподавания информатики, математики, физики, черчения, естественных наук с развитием инженерного мышления, через техническое творчество. Техническое творчество — мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления.

Образовательная робототехника – достаточно новая технология обучения, позволяющая вовлечь в процесс инженерного творчества детей, начиная с младшего школьного возраста. LEGO – конструирование — образовательная технология, формирующая у школьников способность критически мыслить, умение видеть возникающие проблемы и находить пути их решения, четко осознавать, где можно применить свои знания. LEGO – робот помогает понять основы робототехники, в курсе информатики – наглядно реализовать сложные алгоритмы, а в начальном профессиональном образовании – рассмотреть вопросы, связанные с автоматизацией производственных процессов и процессов управления, систем безопасности.

Новые принципы решения актуальных задач человечества с помощью роботов, усвоенные в школьном возрасте в игровой форме, ко времени окончания вуза и начала работы по специальности приведут к принципиально новому подходу к реальным задачам. Занимаясь с детьми по программам дополнительного образования в области робототехники, мы подготовим специалистов нового склада, способных к совершению инновационного прорыва в современной науке и технике.

Таким образом, целью реализации программы является развитие инженерного мышления и ИКТ-компетентности учащихся с использованием конструктора LEGO NXT и программирования в среде LEGO NXT 2.1 PROGRAMMING.

Основными задачами программы являются:

- сформировать умения научно-технического конструирования и моделирования;
- развить алгоритмическое и логическое мышление;
- научить программировать в компьютерной среде LEGO NXT 2.1 PROGRAMMING;
- развить личностные, познавательные, коммуникативные, регулятивные универсальные учебные действия школьников;
- развить интерес к научно-техническому творчеству, технике, высоким технологиям;
- воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

*Направленность программы.*

Программа «Основы конструирование и программирования с LEGO NXT» по содержанию является научно-технической, по функциональному предназначению – прикладной, по форме организации – групповой.

Программа направлена на знакомство с основами алгоритмизации и программирования, а также на развитие познавательных интересов, технического мышления, пространственного воображения, интеллектуальных, творческих, коммуникативных и организаторских способностей учащихся.

*Научно-методологическая база и отличительные особенности реализации программы.*

LEGO-технологии являются эффективным средством реализации системно-деятельностного подхода в обучении. Их применение способствует формированию универсальных учебных действий, т.к. объединяет разные способы деятельности при решении конкретной учебной задачи. Использование конструкторов значительно повышает мотивацию, оказывает влияние на развитие самостоятельного мышления и самоконтроля, а также формирует логическое мышление учащихся.

Обучение с LEGO Education всегда состоит из 4 этапов: установление взаимосвязей, конструирование, рефлексия и развитие (технология 4C).

При установлении взаимосвязей учащиеся используют новые знания на те, которыми они уже обладают, расширяя, таким образом, свои познания.

Работа с продуктами LEGO Education базируется на принципе практического обучения: сначала обдумывание, а затем создание моделей. На каждом занятии для этапа «Конструирование» приведены подробные пошаговые инструкции.

Обдумывая и осмысливая проделанную работу, учащиеся углубляют понимание предмета. Они укрепляют взаимосвязи между уже имеющимися у них знаниями и вновь приобретённым опытом. В разделе «Рефлексия» учащиеся исследуют, какое влияние на поведение модели оказывает изменение ее конструкции: они заменяют детали, проводят расчеты, измерения, оценки возможностей модели, создают отчеты, проводят презентации, придумывают сюжеты, пишут сценарии и разыгрывают спектакли, задействуя в них свои модели. На этом этапе учитель получает прекрасные возможности для оценки достижений учеников.

В раздел «Развитие» для каждого занятия включены идеи по созданию и программированию моделей с более сложным поведением.

Работая таким образом, учащиеся развивают свое понимание сути изучаемых процессов и способность сохранять в памяти ключевые понятия учебной программы.

*Срок реализации программы: 7 месяца (56 академических часов).*

*Формы обучения и режим занятий.*

Цели и задачи программы реализуются через групповую (парную) форму организации работы учащихся. Режим занятий – по 2 часа 1 раза в неделю.

В соответствии с ФГОС образовательная программа «Основы конструирования и программирования с LEGO NXT» нацелена на достижение трех групп *образовательных результатов*: личностных, метапредметных и предметных в областях «Математика и информатика», «Естественно-научные предметы», «Технология». В результате освоения образовательной программы у учащихся будут развиваться все виды универсальных учебных действий и основные составляющие ИКТ-компетентности.

*Личностными результатами* изучения программы «Основы конструирования и программирования с LEGO NXT» является формирование следующих умений:

- готовность и способность к переходу к самообразованию на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовность к выбору направления профильного образования;

- социальные компетенции, включающие ценностно-смысловые установки и моральные нормы, опыт социальных и межличностных отношений, правосознание.

*Метапредметными результатами* изучения программы «Основы конструирования и программирования с LEGO NXT» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Познавательные УУД:

- владеть основами проектно-исследовательской деятельности и методами познания, используемыми в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им инструментария и понятийного аппарата;

- использовать общеучебные умения, знаково-символические средства, логические действия и операции;

- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- устанавливать причинно-следственные связи;

- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;

- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;

- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования.

Регулятивные УУД:

- планировать пути достижения целей;

- устанавливать целевые приоритеты;

- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учёта выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;

- уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им;
- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия; актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- адекватно самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как в конце действия, так и по ходу его реализации.

#### Коммуникативные УУД:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;
- организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы;
- осуществлять контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, уметь убеждать;
- работать в группе – устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- отображать в речи (описание, объяснение) содержание совершаемых действий как в форме громкой социализированной речи, так и в форме внутренней речи.

*Предметными результатами* изучения программы «Основы конструирования и программирования с LEGO NXT» является формирование следующих знаний и умений.

По окончании программы учащиеся будут знать:

- понятия «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;
- основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);
- основные компоненты конструкторов LEGO;
- конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
- компьютерную среду, включающую себя графический язык программирования;
- виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
- основные приемы конструирования роботов;
- конструктивные особенности различных роботов;

- правила безопасной работы.

По окончании программы учащиеся будут уметь:

- строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;
- составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);
- использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- понимать (формально выполнять) алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;
- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования.
- анализировать, планировать предстоящую практическую работу, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности;
- моделировать с использованием средств программирования;
- реализовывать творческий замысел;
- проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своё время с использованием ИКТ;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания);
- корректировать программы при необходимости;
- демонстрировать технические возможности роботов.

*Промежуточная и итоговая аттестация.*

Конкретный результат каждого занятия – это устройство (механизм), выполняющий поставленную задачу. Проверка проводится путем испытания созданной конструкции. После каждого занятия учащиеся сами оценивают собственные достижения, рефлексивный анализ осуществляется на странице курса в сети Интернет.

Итоговая аттестация проходит в форме защиты творческого проекта. По результатам работы наиболее успешные учащиеся принимают участие в конкурсах, научно-практических конференциях и соревнованиях, проводимых на региональном, всероссийском и международном уровнях.





**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по непрерывному образованию  
*Красноборова Н.А.*

«1» августа 2017 года

**УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
**дополнительной общеразвивающей программы**  
**«Основы конструирование и программирования с LEGO NXT»**  
**на 2017 – 2018 учебный год**

**Цель обучения:** развитие инженерного мышления и ИКТ-компетентности учащихся с использованием конструктора LEGO NXT и программирования в среде LEGO NXT 2.1 PROGRAMMING.

**Категория обучающихся:** учащиеся 2 – 5 классов.

**Срок обучения:** 7 месяцев

**Режим занятий:** 1 раза в неделю по 2 часа.

**Форма обучения (организации образовательного процесса):** очная / групповая.

**Длительность:** 56 академических часа.

№ п/п	Наименование разделов, модулей	Всего часов	В том числе:		Формы контроля
			Теоретич. занятия	Практич. занятия	
1.	Введение в робототехнику. Роботы в современном мире	2	1	1	Опрос
2.	Конструктор LEGO NXT 2.1. Знакомство с микрокомпьютером NXT	18	5	13	

2.1.	Основы программирования Программное обеспечение NXT 2.1 PROGRAMMING	6	2	4	Практическое задание
2.2.	Программные блоки. Блоки действий. Сервомотор	6	1	5	Практическое задание
2.3.	Основные механизмы. Математика в программировании	6	2	4	Практическое задание
<b>3.</b>	<b>Работа с датчиками NXT</b>	28		28	
3.1.	Ультразвуковой датчик	8		8	Практическое задание
3.2.	Датчик освещенности	8		8	Практическое задание
3.3.	Датчик звука	4		4	Практическое задание
3.4.	Датчик касания	8		8	Практическое задание
<b>4.</b>	<b>Итоговая работа / Творческий проект</b>	8	2	6	Защита проекта
<b>Всего:</b>		<b>56</b>	<b>8</b>	<b>48</b>	

## Содержание программы

### 1. ВВЕДЕНИЕ В РОБОТОТЕХНИКУ. РОБОТЫ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Введение в предмет. Презентация образовательной программы. Роботы. История создания роботов. Законы робототехники. Применение роботов на производстве и в быту человека Соревнования роботов: Евробот, фестиваль мобильных роботов, олимпиады роботов. Спортивная робототехника. Конструктор LEGO NXT (состав, возможности). Основные детали (название и назначение). Датчики (назначение, единицы измерения). Двигатели. Микрокомпьютер NXT. Аккумулятор (зарядка, использование). Названия и назначения деталей. Как правильно разложить детали в наборе.

### 2. КОНСТРУКТОР LEGO NXT 2.1. ЗНАКОМСТВО С МИКРОКОМПЬЮТЕРОМ NXT

#### 2.1. Основы программирования Программное обеспечение NXT 2.1 PROGRAMMING

Запуск программы, её интерфейс. Организация файлов. Панель инструментов программы. Команды. Комментарии. Редактор контента. Настройка конфигурации блоков.

Практическое задание. Сборка первой модели робота по инструкции – приводная платформа. Программа «Перемещение по прямой».

Основы алгоритмизации. Языки программирования. Алгоритмические структуры: Циклы, развилки, условия, подпрограммы. Основные элементы блок-схем.

#### 2.2. Программные блоки. Блоки действий. Сервомотор

Сервомотор. Режимы управления. Встроенный датчик оборотов. Скорость вращения. Независимое управление моторами. Включить на количество секунд. Включить на количество градусов. Включить на количество оборотов. Мощность мотора и направление. Использование нескольких моторов.

Экран. Экранные координаты. Текст – Пиксели. Текст – Сетка. Фигуры – Линия. Фигуры – Круг. Фигуры – Прямоугольник. Фигуры – Точка. Изображение. Окно сброса настроек. Обеспечение видимости отображаемых элементов. Вводы.

Звук. Выбор режима звука. Воспроизвести файл. Воспроизвести ноту. Воспроизвести тон. Остановка. Вводы.

Практическое задание. Программы: движение по времени, по количеству оборотов. Движение по кривой. Движение по квадрату. Независимое управление моторами.

#### 2.3. Основные механизмы. Математика в программировании

Зубчатая передача (пониженная, повышенная). Изменение угла вращения. Червячная передача. Ременная передача. Шагающий робот.

Переменная (числовая, логическая, текстовая). Понятия логики. Блоки сравнения и математики. Перевод числа в текст. Команда ожидания. Использование ожидания по времени. Движение по прямой и криволинейной траектории. Команда цикла. Виды циклов. Программы, реализующие циклические действия. Команда выбора. Виды команды «если...то». Программа: движение по линии. Команда множественного выбора.

Собрать модель трансмиссии. Разобрать с учащимися используемые в модели зубчатые передачи. Рассчитать переходы (понижение / повышение скорости вращения). Собрать модель шагающего робота. Обсудить с учащимися механизмы Чебышева. Дать задание самостоятельно достроить модель до любого животного.

### **3. РАБОТА С ДАТЧИКАМИ NXT**

#### **3.1. Ультразвуковой датчик**

Знакомство с датчиками NXT. Возможности датчиков, как программируемых объектов. Работа с ультразвуковым датчиком. Настройка параметров датчика.

Программы: остановка на определенном расстоянии перед стеной; подать сигнал тревоги, когда поблизости обнаружен объект; постепенно снижать скорость при приближении к объекту, отображение на дисплее микрокомпьютера расстояния до объекта.

#### **3.2. Датчик освещенности**

Блоки и режимы датчика цвета. Программы: движение до черной линии; движение только при включенном свете в комнате, удержание моделью равновесия за счет датчика освещенности (уровень отраженного света), отображение счетчика отраженного света.

#### **3.3. Датчик звука**

Блоки и режимы звукового датчика. Использование датчика звука. Программы: запуск программы по звуковому сигналу, управление движением робота через уровень звука.

#### **3.4. Датчик касания**

Режимы датчика касания. Состояние «Нажатие». Примеры использования. Программы: двигаться до нажатия датчика касания; мотор начинает работать каждый раз, когда удерживается датчик касания (способ 1); заставить пульсировать индикатор состояния модуля каждый раз, когда удерживается датчик касания.

Состояние «Освобождение». Примеры использования. Программы: подавать звуковой сигнал при каждом нажатии датчика касания; мотор начинает работать каждый раз, когда удерживается датчик касания (способ 2).

Состояние «Щелчок». Примеры использования. Программы: Изменить экран, когда датчик касания будет нажат; двигаться по схеме до нажатия датчика касания.

### **4. ИТОГОВАЯ РАБОТА**

Введение в проектную деятельность. Определение и утверждение тематики проектов. Подбор и анализ материалов о модели проекта. Конструирование модели проекта. Оформление проекта. Апробация проекта. Устранение неисправностей. Совершенствование конструкции. Защита проекта.

### Образовательные результаты по программе

Категория обучающихся	Универсальные учебные действия (образовательный результат)	Учебный модуль
Учащиеся 2 – 5 классов	Личностные УУД: внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы.	1 – 4
	Познавательные УУД: владеть основами проектно-исследовательской деятельности и методами познания, используемыми в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им инструментария и понятийного аппарата; использовать общеучебные умения, знаково-символические средства, логические действия и операции; моделировать с использованием средств программирования; проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своё время с использованием ИКТ; самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов.	2 – 4
	Регулятивные УУД: умение принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение, умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.	2 - 4
	Коммуникативные УУД: умение учитывать позицию собеседника, организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.	2 - 4

## Условия, обеспечивающие реализацию программы

Для эффективной реализации программы «Основы конструирования и программирования с LEGO NXT» необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- учебная аудитория для проведения лекций и практических занятий;
- базовый набор LEGO 9797 MINDSTORMS Education NXT – 5 штук;
- ресурсный набор 9695 LEGO MINDSTORMS Education NXT – 5 штук;
- программное обеспечение LEGO NXT 2.1 PROGRAMMING
- ноутбуки для учащихся – 5 штук;
- ноутбук для учителя;
- мультимедийный проектор;
- колонки;
- экран или интерактивная доска;
- наличие выхода в Internet;

Учащиеся выполняют задания, работая в малых группах по 2-3 человека.

Необходимо учитывать особенности организации пространства для занятий: расстановка столов, маркировка оборудования, хранение конструкторов.

## Список дидактических, методических, информационно-аналитических ресурсов

1. Волкова С. И. Конструирование. – М.: «Просвещение», 2009.
2. Всероссийский учебно-методический центр образовательной робототехники. – URL: <http://фгос-игра.рф/>
3. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников. - М., Просвещение, 2010.
4. Комарова Л. Г. Строим из LEGO (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). — М.; «ЛИНКА — ПРЕСС», 2001.
5. Копосов Д.Г. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов. – М.: Бином, 2012.
6. Копосов Д.Г. Первый шаг в робототехнику: рабочая тетрадь для 5–6 классов. – М.: Бином, 2012.
7. Мир вокруг нас: Книга проектов: Учебное пособие. – Пересказ с англ. – М.: Инт, 1998.
8. Начала инженерного образования в школе. – URL: <http://koposov.info/>
9. Официальный сайт LEGO Education. – URL: <http://education.lego.com/ru-ru/>
10. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа / [сост. Е. С. Савинов]. — М.: Просвещение, 2011.— (Стандарты второго поколения).
11. Робототехника для детей и родителей. С.А.Филиппов. – СПб: Наука, 2013.
12. Российская ассоциация образовательной робототехники (РАОР). – URL: <http://www.raor.ru/>
13. Сайт Федерального государственного образовательного стандарта. – URL: <http://standart.edu.ru/>
14. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / [Е. И. Булин-Соколова, Т. А. Рудченко, А. Л. Семенов, Е.Н. Хохлова]. – М.: Просвещение, 2011.– 175 с. – (Работаем по новым стандартам).

## Тезаурус

**ВНЕУРОЧНАЯ (ВНЕУЧЕБНАЯ) ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩИХСЯ** – деятельностная организация на основе вариативной составляющей базисного учебного (образовательного) плана, организуемая участниками образовательного процесса, отличная от урочной системы обучения: экскурсии, кружки, секции, «круглые столы», конференции, диспуты, КВНы, школьные научные общества, олимпиады, соревнования, поисковые и научные исследования и т. д.; занятия по направлениям внеучебной деятельности учащихся, позволяющие в полной мере реализовать требования Федеральных государственных образовательных стандартов общего образования.

**ИНЖЕНЕРНОЕ МЫШЛЕНИЕ** – это вид познавательной деятельности, направленной на исследование, создание и эксплуатацию новой высокопроизводительной и надежной техники, прогрессивной технологии, автоматизации и механизации производства, повышение качества продукции. Главное в инженерном мышлении - решение конкретных, выдвигаемых производством задач и целей с помощью технических средств для достижения наиболее экономического, эффективного, качественного результата.

**КЛАССИЧЕСКОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ** – представляет собой конструирование моделей с целью развития первоначальных конструкторских умений у дошкольников и младших школьников, с дальнейшим развитием технического мышления у обучающихся старших ступеней образования.

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ** – умение активно использовать полученные личные и профессиональные знания и навыки в практической или научной деятельности. Различают образовательную, общекультурную, социально-трудовую, информационную, коммуникативную компетенции в сфере личностного самоопределения и др.

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ ИНФОРМАЦИОННАЯ** – способность и умение самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию при помощи устных и письменных коммуникативных информационных технологий.

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ КОММУНИКАТИВНАЯ** – способность личности к речевому общению и умение слушать. В качестве обязательных умений, обеспечивающих коммуникативность индивида, выделяются: умение задавать вопросы и четко формулировать ответы на них, внимательно слушать и активно обсуждать рассматриваемые проблемы, комментировать высказывания собеседников и давать им критическую оценку, аргументировать свое мнение в группе (в классе), а также способность выражать собеседнику эмпатию, адаптировать свои высказывания к возможностям восприятия других участников коммуникативного общения.



**КОМПЕТЕНТНОСТЬ В СФЕРЕ ЛИЧНОСТНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ** – способности, знания и умения, позволяющие индивиду осмыслить свое место в мире, выбор ценностных, целевых, смысловых установок для своих действий, опыт самопознания.

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ** – способности активно использовать знания, умения, навыки, личностные качества, обеспечивающие успешную подготовку учащихся в одной или нескольких образовательных областях. В зависимости от содержания образования (учебных предметов и образовательных областей) различают ключевые – метапредметные, общепредметные и предметные компетенции.

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ ОБЩЕКУЛЬТУРНАЯ** – совокупность знаний, умений, личностных качеств, обеспечивающих владение языком культуры, способами познания мира, способностью ориентироваться в пространстве культуры.

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ** – способности и умения эффективно действовать в рамках своей профессии и квалификации. Оценка профессиональной компетенции проводится многими фирмами по специально разработанным программам. С этой целью применяются биографический метод, интервью, тестирование, групповые методы оценки персонала, психодиагностические методики.

**КОМПЕТЕНТНОСТЬ СОЦИАЛЬНО-ТРУДОВАЯ** – способности и умения, обеспечивающие человеку возможность эффективно действовать в процессе трудовой деятельности, владеть нормами, способами и средствами социального взаимодействия, ориентироваться на рынке труда.

**КОМПЕТЕНЦИЯ** – 1) круг полномочий и прав, предоставляемых законом, уставом или договором конкретному лицу или организации в решении соответствующих вопросов; 2) совокупность определенных знаний, умений и навыков, в которых человек должен быть осведомлен и иметь практический опыт работы.

**ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** – система ценностных отношений обучающихся – к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам, сформированные в образовательном процессе.

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ (УСЛОВИЯ) ПОЛУЧЕНИЯ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ** – общие характеристики инфраструктуры общего образования (включая параметры информационно-образовательной среды).

**МЕДИКО-ГИГИЕНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К УСЛОВИЯМ РЕАЛИЗАЦИИ ОСНОВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ** – научно обоснованные нормы и требования системы здравоохранения к организации образовательного процесса, разработанные с учетом состояния здоровья учащихся, норм

учебной нагрузки, характера учебных предметов и видов деятельности, используемых при обучении, требований к оформлению и изданию книг, учебников и учебных пособий, соблюдения личной гигиены, практических средств сохранения и укрепления здоровья учащихся; к участку и зданию общеобразовательных учреждений, их оборудованию и оснащению, световому и микроклиматическому режиму; к учебной мебели, техническим средствам обучения, школьным ранцам, сменной обуви; к организации питания учащихся начальных классов и медицинскому обеспечению.

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** – способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях, освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов.

**МОРАЛЬНО-ПРАВСТВЕННОЕ ВОСПИТАНИЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ** – освоение системы общечеловеческих ценностей и системы ценностей народов России, связанных общей исторической судьбой.

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** – конкретные элементы социального опыта – знания, умения и навыки, опыт решения проблем, опыт творческой деятельности, освоенные обучающимися в рамках отдельного учебного предмета.

**ПРОГРАММА ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ** – программа, призванная регулировать различные аспекты освоения метапредметных умений, т. е. способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях. Содержит описание ценностных ориентиров на каждой ступени образования; описание преемственности программы формирования универсальных учебных действий по ступеням общего образования; описание связи универсальных учебных действий с содержанием учебных предметов; характеристики личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных универсальных учебных действий.

**СИСТЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД К ПОСТРОЕНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СТАНДАРТОВ** – подход к построению стандартов второго поколения с ориентацией на итоговые результаты образования как системообразующий компонент конструкции стандартов.

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ТВОРЧЕСТВО** - вид творческой деятельности по созданию материальных продуктов – технических средств, образующих искусственное окружение человека – техносферу; оно включает генерирование новых инженерных идей и их воплощение в проектной документации, опытных образцах и серийном производстве.

Развитие технического творчества во внеурочной деятельности может протекать по трем основным направлениям через: классическое конструирование, конструирование с элементами программирования, экспериментальное конструирование.

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДАРТ – совокупность требований, обязательных при реализации основной образовательной программ начального, основного и среднего (полного) общего образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию.