

1. Рабочие программы учебных модулей

1.1 Рабочая программа учебного модуля 1 «Давайте познакомимся»

Месяц	№ занятия	Тема	Задачи	Материал (оборудование)
Модуль 1 «Давайте познакомимся»				
Октябрь	1	«Давайте познакомимся, я- Matosha!»	Познакомить детей с набором MatataLab Tale-Bot Pro и его функционалом. Рассказать о правилах безопасности работы с безэкранным роботом.	Робототехнический набор MatataLab Tale-Bot Pro, презентация.
	2	«Вперед, вперед!»	Продолжать знакомить детей с безэкранным роботом MatataLab Tale-Bot Pro, познакомить с кнопками управления «вперед», «воспроизведение», «очистить». Учить наблюдать за цветами индикатора команд, чтобы посмотреть, как работает робот.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro
	3	«Вперед, вперед!» (закрепление)	Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Учить программировать робота на сбивание башни.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; 10 бумажных стаканчиков, для построения башни.
	4	«Сколько раз идти вперед?»	Продолжать закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Познакомить с набором карточек команд, и составлением простого алгоритма действия. Учить программировать робота на несколько шагов вперед.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенным на ней изображением животных; Набор карточек команд.
Ноябрь	1	«Давайте вернемся назад!»	Познакомить детей с кнопкой управления «назад», рассказать о ее функционале. Познакомить с карточкой команды «назад». Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенным на ней изображением.

	2	«Направо и налево»	Познакомить детей с кнопками управления «налево», «направо»; продолжать закреплять умение использовать кнопки «вперед», «назад», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Учить программировать робота на несколько шагов вперед, поворачивать направо и налево. Познакомить с карточками команд «налево», «направо»	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенными на ней животными; Набор карточек команд.
	3	«Выполни команду!»	Познакомить детей с понятием программа. Учить программировать робота по предложенной программе, нажимая последовательно кнопки на безэкранным роботе, не забывая при этом проверять цвет индикаторов команд. Закреплять знание кнопок «вперед», «налево», «направо» «воспроизведение», «очистить».	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенными на ней животными; Набор карточек команд.
	4	«Давайте потанцуем!»	Познакомить детей с кнопкой управления «танцевать». Учить детей программировать робота на танец. Познакомить с карточкой команды «танцевать». Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «назад», «налево», «направо», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта.
Декабрь	1	«Записываем звук»	Познакомить детей с кнопкой управления «запись». И карточкой командой. Учить нажимать и удерживать кнопку записи более 1 секунды, чтобы записать сообщение. Продолжать учить программировать робота на несколько шагов вперед, подойти к игрушке и поздороваться с ней при помощи кнопки записи. Закреплять у детей умение управлять кнопкой «вперед», «воспроизведение», «очистить», через игровую ситуацию. Продолжать учить выкладывать алгоритм действий.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с размещенным на ней изображением игрушки; Набор карточек команд.
	2	«Matosha - любит танцевать!»	Продолжать знакомить детей с кнопкой управления «танцевать». Моделировать самостоятельное программирование робота на выполнение программы: дойти до карты сцены, станцевать там и вернуться на стартовую точку. Продолжать учить записать программу для робота.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта с размещенной на ней картинкой сцены; Набор карточек команд.
	3	«Сбор фруктов»	Продолжать учить моделировать самостоятельное программирования робота на выполнение программ: 1. запрограммируйте робота так, чтоб он прошел по маршруту,	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro;

			забрал фрукт, станцевал от радости; 2. запрограммируйте робота так, чтоб он прошел по маршруту, забрал фрукт и сказал «очень вкусное яблоко!». Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении.	Интерактивная карта с размещенной на ней картинкой «яблоко»; Набор карточек команд.
	4	«Выполни правильно команды» (Промежуточная аттестация в форме игрового занятия)	Закреплять умение программировать робота по предложенному набору команд. Следить за цветным индикатором команд на роботе и при необходимости корректировать ее. Формировать навыки сотрудничества: работать в парах, распределяя между собой роли. В процессе игры закреплять знание всех командных кнопок.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта с размещенными на ней картинками; Набор карточек команд.

1.2 Рабочая программа учебного модуля 2 «Путешествие по интерактивным картам»

Месяц	№ занятия	Тема	Задачи	Материал (оборудование)
Модуль 2 «Путешествие по интерактивным картам»				
Январь			Каникулы	
	1	«Собери игрушки»	Продолжать учить моделировать самостоятельное программирования робота на выполнение программ. Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта с размещенными на ней картинками; Набор карточек команд.
	2	«Мои пять чувств»	Познакомить детей с интерактивной картой «Мои пять чувств». Рассказать ребятам, что робот Matosha, теперь сам расскажет, что надо делать. Учить программировать робота согласно представленному алгоритму. В процессе игры закрепить пять чувств человека.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Мои пять чувств»; Набор карточек команд.
	3	«Мои пять чувств»	Продолжать учить программировать робота на различные маршруты движения от одной стартовой точки к подходящей конечной точке; выкладывать алгоритм из карточек команд.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Мои пять

			Формировать навыки сотрудничества: работать в парах, распределяя между собой роли.	чувств»; Набор карточек команд.
	4	«Давайте посчитаем»	Познакомить детей с интерактивной картой «Давайте посчитаем». Продолжать учить программировать робота на различные маршруты движения, выполняя при этом задания Matoshi. Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении. В процессе игры закреплять счет от 1 до 7.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Давайте посчитаем»; Набор карточек команд.
Февраль	1	«Давайте посчитаем» Игра соревнование.	Закреплять у детей умение записывать программу для робота, программировать робота на достижение конечной точки кратчайшим маршрутом. Воспитывать у детей волю к победе, через игры соревнования. Учить детей четко выполнять голосовые инструкции робота.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Давайте посчитаем»; Набор карточек команд.
	2	«Геометрические монстрики»	Познакомить детей с интерактивной картой «Геометрические монстрики». Учить детей выбирать фигуру на интерактивной карте, прослушивать голосовое задание робота, выкладывать алгоритм движения из карточек команд, программировать его, чтобы он дошел до еды такой же формы. В процессе игры закрепить с детьми геометрические формы: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Геометрические монстрики»; Набор карточек команд.
	3	«Геометрические монстрики» Игра соревнование.	Закреплять у детей умение записывать программу для робота, программировать робота на достижение конечной точки кратчайшим маршрутом. Воспитывать у детей волю к победе, через игры соревнования. Учить детей четко выполнять голосовые инструкции робота.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Геометрические монстрики»; Набор карточек команд.
	4	«Фруктово - овощное испытание» (красный и зеленый цвет)	Познакомить детей с интерактивной картой «Фруктово – овощное испытание». Продолжать учить детей программировать робота на различные маршруты движения, выполняя при этом задания Matoshi. Продолжать учить записать программу для робота, корректировать ее при не правильном выполнении.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Фруктово-овощное испытание»; Набор карточек команд.
Март	1	«Фруктово - овощное испытание» (желтый, фиолетовый, оранжевый цвета)	Продолжать знакомство детей с интерактивной картой «Фруктово – овощное испытание». Продолжать учить составлять алгоритмы в процессе игры, принимать решение в процессе моделирования и программирования. Формировать	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro;

			навыки сотрудничества: работать в парах, распределяя между собой роли.	Интерактивная карта «Фруктово-овощное испытание»; Набор карточек команд.
	2	«Жизненный цикл лягушки»	Познакомить детей с интерактивной картой «Жизненный цикл лягушки» и научиться ей пользоваться. Познакомить детей с жизненным циклом лягушки войдя в режим инструкции. Учить программировать робота на прохождение всех этапов взросления лягушки (яйца-головастик-головастик с двумя конечностями-молодая лягушка-взрослая лягушка), записывать алгоритм движения робота с помощью карточек команд.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Жизненный цикл лягушки»; Набор карточек команд.
	3	«Жизненный цикл подсолнуха»	Познакомить детей с интерактивной картой «Жизненный цикл подсолнуха» и научиться ей пользоваться. Познакомить детей с жизненным циклом подсолнуха войдя в режим инструкции. Учить записывать алгоритм движения робота с помощью карточек команд; программировать робота на прохождение всех этапов роста подсолнуха (семечко-корень-росток- побег- саженец-взрослое растение)	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Жизненный цикл подсолнуха»; Набор карточек команд.
	4	«Музыкальный парк»	Познакомить детей с интерактивной картой «Музыкальный парк» и научиться ей пользоваться. В процессе игры познакомить детей с музыкальными инструментами и их звучанием: пианино, флейта, саксофон, гитара, орган, кларнет. Учить детей с помощью карточек нот воспроизводить мелодию.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Музыкальный парк»; Набор карточек команд.
	5	«Музыкальный парк» продолжение	Продолжать работа с интерактивной картой «Музыкальный парк», познакомить детей с нотной грамотой. Учить детей с помощью карточек нот воспроизводить мелодию на разных музыкальных инструментах.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Музыкальный парк»; Набор карточек команд.
Апрель	1	«Помогающие профессии»	Закреплять умение программировать робота и записывать алгоритм с помощью карточек программ играя в игру «Кому что нужно». В процессе игры закрепить профессии: учитель, врач, полицейский, почтальон, пожарный. Продолжать	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней

			формировать навыки сотрудничества, работы в парах, распределять между собой роли.	профессиями и необходимые для этой профессии предметами Набор карточек команд.
	2	«Солнечная система»	Познакомить детей с интерактивной картой, на которой расположены планеты Солнечной системы. Продолжать учить программировать робота и записывать алгоритм с помощью карточек программ, корректировать ее при не правильном выполнении. В процессе игры закреплять названия планет Солнечной системы.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней планетами Солнечной системы; Набор карточек команд.
	3	«Осторожно ловушки»	Закреплять умение детей самостоятельно программировать робота для решения поставленной задачи, составлять алгоритм движения так, чтобы избежать ловушек на поле.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней предметами; Набор карточек команд.
	4	«Притягательный магнит»	Закреплять умение программировать робота через решение поставленной задачи (на поле необходимо собрать все объекты и проверить какие из них притягиваются к магниту, а какие нет). Закреплять умение записывать алгоритм движения робота с помощью карточек команд, до программирования робота. Учить детей в конце игры подводить итоги, анализировать, обобщать, доказывать свою точку зрения.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней предметами; Различные предметы: скрепка, пробка, бумажный стакан, пуговица, гвоздь; Набор карточек команд.
Май	1	«Matosha умеет рисовать»	Познакомить детей с многофункциональной подставкой Tale-Bot и научиться рисовать различные фигуры с ее помощью. Познакомить детей с кнопкой «повтор». Учить детей составлять алгоритм на рисование одним фломастером, учить программировать робота на рисование круга, овала, квадрата.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Многофункциональная подставка под фломастер; Фломастер любого цвета, листы белой бумаги.
	2	«Matosha умеет рисовать» продолжение	Учить детей программировать робота на рисование двумя фломастерами по предложенному алгоритму. Закреплять у детей умение управлять кнопкой «повтор», через игровую ситуацию. Предложить ребятам раскрасить получившиеся	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Многофункциональная подставка под фломастеры;

			фигуры, по желанию дорисовать к ним дополнительные элементы. Развивать творческое воображение.	Фломастеры 2 цветов, листы белой бумаги, цветные карандаши.
	3	«Трудолюбивая пчелка»	Познакомить детей с интерактивной картой «Трудолюбивая пчёлка» и научиться ей пользоваться. Продолжать учить детей самостоятельно входить в режим инструкция и следить за действиями робота. Закреплять умение программировать робота на сбор нектара с цветов одного цвета, записывать алгоритм с помощью карточек команд используя кнопку повтора.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Интерактивная карта «Трудолюбивая пчелка»; Набор карточек команд.
	4	«Вот как мы умеем!» (Промежуточная аттестация в форме игрового занятия)	Проверить знания детей в процессе выполнения игровых заданий. Закрепить умение моделировать самостоятельно игровые ситуации, записывать алгоритм движения робота, программировать его на выполнение заданий.	Безэкранный робот MatataLab Tale-Bot Pro; Пустая интерактивная карта с расположенными на ней предметами; Набор карточек команд.