

ЦЦОД «IT-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от «28» июня 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ
Руководитель ЦЦОД «IT-КУБ»
г. Магнитогорск
Щукина А.Н.
Приказ № 39-ИТ/от «29» ноября 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Создание игровых миров в среде Roblox 2»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Срок освоения программы: полгода (72 часа)
Возрастная категория обучающихся: 9-11 лет

Автор-составитель: Лали Роман Фазлович,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2024 г

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Сведения о программе	5
1.3. Цели и задачи программы	6
1.4. Содержание программы	7
1.5. Учебный план	11
1.6. Планируемые результаты	13
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	14
2.1. Календарный учебный график	14
2.2. Условия реализации программы	14
2.3. Формы аттестации обучающихся	15
2.4. Оценочные материалы	16
2.5. Методические материалы	16
2.6. Воспитательный компонент	18
2.7. Информационные ресурсы и литература	19
Приложение 1	20
Приложение 2	21
Приложение 3	22
Приложение 4	25

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Создание игровых миров в среде Roblox 2» разработана согласно требованиям, следующих нормативно-правовых актов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);

- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024));

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ.

Актуальность программы.

Roblox — это онлайн-платформа для создания игр, которая позволяет пользователям создавать свои собственные игры и играть в игры, созданные другими пользователями. Таким образом, данная образовательная программа по Roblox studio имеет актуальность в современном мире, так как дети могут создавать собственные игры, персонажей, уровни и многое другое. При этом они могут использовать различные инструменты, программирование и дизайн, чтобы воплотить свои идеи в жизнь. Это помогает развивать у детей творческое мышление, проблемное решение, аналитические и программные навыки. Благодаря программе дети могут освоить основы создания игр и узнать, как работает игровая индустрия. Это может быть полезным для детей, которые мечтают стать разработчиками игр или работать в игровой индустрии в будущем. Обучение Roblox studio может развить у детей социальные навыки, так как платформа Roblox позволяет игрокам общаться и сотрудничать друг с другом внутри игр, обмениваясь идеями и различными решениями проблем вместе с другими детьми.

Педагогическая целесообразность программы «Создание игровых миров в среде Roblox 2» основана на применении технологий индивидуализации обучения,

дифференцированного и развивающего обучения.

Особенности реализации технологии индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения.

Особенности реализации технологии дифференцированного обучения:

- учет индивидуальных возможностей, обучающихся;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие

обучающихся.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не только использовании

памяти ранее полученных знаний

Отличительной чертой программы является проведение учебно-воспитательного процесса в форме игры, благодаря которой быстро запоминается материал, связанный с изучением скриптов, кодированных функций. Это помогает обучающимся развить логическое мышление, проблемное решение и технические навыки. Разработанная программа позволяет детям экспериментировать и учиться через ошибки. Они могут создавать и тестировать различные функции в своих играх, а также анализировать ошибки и искать способы их исправления. Это помогает развить у детей настойчивость, упорство и аналитические навыки. Образовательная программа по Roblox часто включает в себя коллаборативное обучение, где дети работают в команде над проектами. Это помогает развить навыки коммуникации, сотрудничества и лидерства.

Адресат программы – дополнительная общеобразовательная программа рассчитана на обучающихся в возрасте 9-11 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Программа особенно будет интересна и полезна тем, кто интересуется компьютерными играми или информационными технологиями, несмотря на отсутствие опыта в программировании они смогут начать развиваться в этом направлении.

Срок реализации программы – полгода (18 недель)

Объем программы - 72 часа.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум).

Формы организации – в подгруппах до 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Режим занятий – 2 занятия в неделю (4 аса).

Структура двухчасового занятия:

40 минут – рабочая часть;

10 минут – перерыв (отдых);

40 минут – рабочая часть.

Рабочая часть занятия подразумевает активную смену деятельности: лекционный материал, физическая разминка, обсуждение новой информации, практическая работа за компьютером, гимнастика для глаз, устная защита и демонстрация результатов

индивидуальной и групповой работы. В конце каждого занятия выделяется время на коллективные игры (логические, развлекательные, развивающие) или просмотр мультфильма, связанного с информационными технологиями. Совокупность перечисленных факторов позволяет проводить нетривиальные занятия и снимает с обучающихся усталость от рутинной работы.

1.2. Сведения о программе

Описание программы «Создание игровых миров в среде Roblox 2» на 2024-2025 уч. год

Название программы	Создание игровых миров в среде Roblox 2
Возраст обучающихся	9-11 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	2 занятия в неделю (4 часа)
Цель, задачи	<p>Цель программы – формирование у обучающихся 9-11 лет пространственного, логического и алгоритмического мышления посредством среды Roblox и изучению основ программирования на языке Lua.</p> <p>Задачи:</p> <p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – познакомиться с интерфейсом платформы Roblox; – изучить основы программирования с помощью языка Lua; – получить теоретические знания и практические навыки в создании игровых миров на платформе Roblox. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформировать базовые знания владения ПК; – развить навыки ведения проекта; – развить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе; – воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.
Краткое описание программы	<p>Программа «Создание игровых миров в среде Roblox 2» имеет техническую направленность. Roblox studio — это платформа виртуальных игр для изучения программирования детьми от 9 лет. Платформа напоминает более углубленные программы по созданию игр в AR среде, то есть дети, изучив интерфейс, скрипты, функции Roblox, могут стать разработчиками игр на Unity. Изучение Roblox studio удобно тем, что есть очень много готовых кодов, функций, блоков, также язык программирования Lua имеет очень легкий синтаксис, запоминающийся каждому ребенку. Уровень освоения – базовый.</p>
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются

<p>Результат освоения программы</p>	<p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – умение ориентироваться в интерфейсе Roblox (рабочее пространство, создание Spawn, редактирование блоков при помощи Move, Rotate, Scale, создание цвета, материала объектов и т.д.); – владеть основами программирования с помощью языка Lua; – владеть теоретическими знаниями и навыками в создании игровых миров в Roblox. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – владеть базовыми знаниями работы с ПК; – познакомиться с навыками проектной деятельности; – освоить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; – уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.
<p>Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Всероссийский конкурс медиаторства и программирования среди учащихся «24 bit»; – Фестиваль «Марафон VR/AR»; – Большая технологическая олимпиада.
<p>Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> – стул обучающегося – 12 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 12 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер/ноутбук обучающегося – 12 шт.; – персональный компьютер/ноутбук педагога – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска – 1 шт.; – проектор – 1 шт.; – платформа Roblox Studio.
<p>Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)</p>	<p>Отличительной чертой программы является проведение учебно-воспитательного процесса в форме игры, благодаря которой быстро запоминается материал, связанный с изучением скриптов, кодированных функций. Это помогает обучающимся развить логическое мышление, проблемное решение и технические навыки.</p> <p>Разработанная программа позволяет детям экспериментировать и учиться через ошибки. Они могут создавать и тестировать различные функции в своих играх, а также анализировать ошибки и искать способы их исправления. Это помогает развить у детей настойчивость, упорство и аналитические навыки. Данная образовательная программа по Roblox часто включает в себя коллаборативное обучение, где дети работают в команде над проектами. Это помогает развить навыки коммуникации, сотрудничества и лидерства</p>

1.3. Цели и задачи программы

Цель программы - формирование у обучающихся 9-11 лет пространственного, логического и алгоритмического мышления посредством среды Roblox и изучению основ

программирования на языке Lua.

Задачи:

Образовательные:

- познакомиться с интерфейсом Roblox;
- изучить основы программирования с помощью языка Lua;
- получить теоретические знания и навыки в создании игровых миров в Roblox.

Метапредметные:

- сформировать базовые знания владения ПК;
- развить навыки ведения проекта;
- развить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.

Личностные:

- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

1.4. Содержание программы

Модуль 1. Введение в курс. Знакомство с Roblox

Тема 1.1 Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Знакомство с Roblox Studio.

Теория: Знакомство с группой. Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил организации рабочего места и работы за компьютером и планшетом. Презентация учебного плана на полгода.

Практика: Проверка изученного материала по технике безопасности в форме устного опроса. Установка Roblox, регистрация каждого обучающегося на платформу. Игры на сплочение коллектива.

Тема 1.2 Свойства объектов и параметров игры.

Теория: Знакомство с Roblox. Изучение понятия «игровой движок». Изучение передвижения камеры по рабочему пространству. Обсуждение процесса создания объекта, изменения его свойств.

Практика: Создание и настройка первых объектов в игре. Работа с блоками, построение объектов с помощью группировки объектов.

Тема 1.3 Простые физические эффекты.

Теория: Объяснение основных настроек эффектов огня и дыма, взрыва, таких как интенсивность, размер, скорость и цвет.

Практика: Демонстрация примеров различных настроек эффектов. Добавление эффектов на объекты в игре. Выполнение практической работы с эффектами.

Тема 1.4 Аттестация по разделу

Теория: Разбор ранее изученного материала: обзор основных функций и возможностей платформы Roblox, рассмотрение процесса создания игровых миров и персонажей в Roblox, изучение основных инструментов и ресурсов, доступных разработчикам на платформе.

Практика: Выполнение практической работы. Демонстрация своих работ и умений преподавателю.

Модуль 2. Создание и модификация 3D-объектов

Тема 2.1 Моделирование 3D объектов.

Теория: Принципы трехмерного моделирования объектов в Roblox. Как построить здание с крышей. Как создать отверстия для дверей, окон при помощи Union, Negate. Как добавить декоративные элементы.

Практика: Индивидуальное выполнение практической работы при построении 3D модели дома с использованием изученных инструментов.

Тема 2.2 Знакомство с твердотельным моделированием.

Теория: Знакомство с твердотельным моделированием. Изучение функции Separate. Размещение на рабочем пространстве объектов: забор, сельскохозяйственный инвентарь.

Практика: Доработка практической работы по созданию 3D модели дома. Построение сложных объектов с помощью твердотельного моделирования (стена, ворота, сельскохозяйственные здания).

Тема 2.3 Работа с текстурами.

Теория: Использование структур для работы с внешним видом объекта. Изучение теории работы с текстурами при помощи Images.

Практика: Изменение внешнего вида объектов при помощи текстур и деталей (добавление облицовки стен и внешних элементов на них). Выполнение практической работы по созданию текстуры для 3D модели дома.

Тема 2.4 Знакомство с плагинами и практическим их применением.

Теория: Рассмотрение основных функций и возможностей плагинов Generete Waterfall, RopeMaster, Paint on click, Tree Generator. Практическое применение плагинов в создании реалистичной игровой среды

Практика: Выполнение практической работы по применению изученных плагинов.

Модуль 3. Изменение и работа с ландшафтом

Тема 3.1 Создание и настройка ландшафта в Roblox Studio.

Теория: Основы работы с Roblox Studio для создания ландшафта. Использование примитивов (блоков, сфер, цилиндров) для моделирования почвы и гор. Работа с MeshPart для создания сложных геометрических форм и детализированных объектов.

Практика: Основы работы с Roblox Studio для создания ландшафта. Использование примитивов (блоков, сфер, цилиндров) для моделирования почвы и гор. Работа с MeshPart для создания сложных геометрических форм и детализированных объектов.

Тема 3.2 Дополнение ландшафта природными и искусственными объектами.

Теория: Как использовать встроенные объекты Roblox для добавления растений, животных и других естественных элементов. Как создать и импортировать пользовательские 3D-модели для дополнения ландшафта. Как применять текстуры и освещение для создания реалистичного восприятия пространства.

Практика: Использование встроенных объектов Roblox для добавления растений, животных и других естественных элементов. Создание и импорт пользовательских 3D-моделей для дополнения ландшафта. Работа с текстурами и освещением для создания реалистичного восприятия пространства.

Тема 3.3 Аттестация по разделу.

Теория: Завершение разработки проекта по созданию крепости с дополнительными элементами. Защита индивидуального проекта педагогу.

Практика: Разработка локаций игры, детализация частей карты. Защита проектов.

Модуль 4. Работа с игровой логикой на Lua

Тема 4.1 Основы языка программирования Lua. Начало работы со скриптами.

Теория: Знакомство с базовыми задачами программирования и языком программирования Lua. Изучение готовых скриптов. Создание и запуск скриптов в игровых заданиях.

Практика: Практическое задание по работе с готовыми скриптами.

Тема 4.2 Цикл for.

Теория: Особенности цикла for. Изучение теории по применению циклов в игровых заданиях.

Практика: Выполнение задания по использованию готовых скриптов с циклами.

Тема 4.3 Циклы предусловия и постусловия.

Теория: Циклы предусловия и постусловия и их особенности. Принципы работы с циклами. Изучение теории по применению циклов в игровых заданиях.

Практика: Выполнение задания по использованию готовых скриптов с циклами.

Тема 4.4 Скрипты. Аттестация.

Теория: Изучение скриптов на языке программирования Lua. Программирование кодов для функции телепортации, увеличения скорости передвижения, пола.

Практика: Выполнение практической работы по разработке скриптов.

Модуль 5. Источники света

Тема 5.1 Создание и настройка источников света в Roblox Studio

Теория: Основы работы с источниками света в Roblox Studio. Виды источников света: PointLight, DirectionalLight, SpotLight, и их особенности. Использование свойств источников света для достижения желаемого освещения.

Практика: Добавление источников света в рабочее пространство Roblox Studio. Настройка PointLight для создания равномерного освещения внутри помещений. Использование DirectionalLight для имитации естественного освещения, например, солнца. Установка SpotLight для создания фокусированного света, который может быть использован для подсветки конкретных объектов или создания эффектов.

Тема 5.2 Использование источников света для создания атмосферы и визуальной эстетики

Теория: Влияние источников света на визуальную эстетику и атмосферу в игре. Использование комбинаций источников света для создания различных стилей освещения. Работа с прозрачностью и цветом источников света для достижения специфических визуальных эффектов.

Практика: Комбинирование различных типов источников света для создания сложных световых композиций. Использование цветового фильтра для источников света для достижения определённого настроения или эффекта. Экспериментирование с прозрачностью источников света для создания эффектов, таких как свечение или мерцание. Создание сценариев, где источники света меняются в зависимости от времени суток или игровых событий, чтобы поддерживать интерес и вовлеченность игроков.

Модуль 6. Создание и работа с персонажем

Тема 6.1 Создание и настройка персонажа в Roblox Studio.

Теория: Основы работы с Roblox Studio для создания персонажей. Использование Humanoid и BodyMovers для управления движением и поведением персонажа. Работа с костями и анимациями для создания детализированных движений.

Практика: Создание нового персонажа в Roblox Studio. Настройка размеров и пропорций тела персонажа. Добавление и настройка Humanoid для управления физикой и поведением персонажа. Использование BodyMovers для создания плавных движений и

анимаций.

Тема 6.2 Добавление одежды и аксессуаров к персонажу.

Теория: Выбор и импорт одежды и аксессуаров в Roblox Studio. Работа с системой Wardrobe для создания вариативности внешнего вида персонажа. Использование CustomizationService для создания пользовательских настроек и модификации персонажа.

Практика: Добавление предварительно созданной одежды и аксессуаров к персонажу. Использование Wardrobe для создания наборов одежды и их применения к персонажу. Создание пользовательских настроек и модификаций с помощью CustomizationService.

Тема 6.3 Создание и интеграция персонажа в игровое окружение.

Теория: Размещение персонажа в игровом мире и взаимодействие с объектами. Использование скриптов на Lua для управления поведением персонажа в игре. Создание системы прокачки и развития персонажа с использованием Roblox scripting.

Практика: Размещение персонажа в игровом мире и настройка его взаимодействия окружающим миром. Написание скриптов на Lua для управления движениями и действий персонажа в игре. Создание системы прокачки и развития персонажа, включая получение опыта, улучшение способностей и доступ к новым предметам.

Модуль 7. Интерактивные объекты

Тема 7.1 Событие при изменении движения, при касании.

Теория: Изучение функций для программирования деталей на движение при касании персонажа. Изучение функции «onTouched», которая активируется, когда объект касается другого объекта и происходит изменение цвета или размера объекта.

Практика: Создание и настройка спецэффектов, происходящих при касании.

Тема 7.2 Создание карты GPS и машины.

Теория: Изучение инструментов по разработке движущейся машины. Рассмотрение функций для составления карты GPS, которая всегда показывает точное расположение персонажа на карте.

Практика: Выполнение практической работы по созданию машины и интерактивной карты, которая в нужный момент показывает рельеф мира.

Тема 7.3 Создание ручного фонарика.

Теория: Изучение поэтапного сбора ручного фонарика при помощи использования функции Tool. Рассмотрение и использование свойств деталей из созданного ручного фонарика.

Практика: Практическая работа по подготовке собственного ручного фонаря, оружия.

Тема 7.4 Движение персонажа.

Теория: Изучение скриптов для того, чтобы составить дополнительным персонажам пути передвижения. Использование таких функций как: MoveTo, CreatePath.

Практика: Выполнение практической работы по созданию пути персонажа от точки до точки и поиска пути.

Модуль 8. Работа над проектом

Тема 8.1 Начало работы над проектом. Постановка задачи, утверждение тем.

Теория: Знакомство обучающихся с мероприятием «Фестиваль детских проектов», с критериями, по которым будет необходимо выполнить проект. Проведение индивидуальных бесед каждым ребенком по постановке задач и утверждению темы проекта.

Практика: Выбор и утверждение тем проектов.

Тема 8.2 Разработка сценария.

Теория: Разбор сценария будущей игры. Составление плана карты, где должны присутствовать локации, персонажи, объекты. Должны быть использованы скрипты.

Практика: Начало работы над проектом.

Тема 8.3 Реализация проекта на платформе. Подготовка презентации для защиты проекта. Защита.

Теория: Осуществление реализации проекта на платформе. Перенос персонажей, создание ландшафта, деталей. Создание презентации для защиты проекта на «Ярмарке проектов».

Практика: Проработка локаций. Детализация внешнего вида при помощи дополнительных декораций. Защита проекта.

Тема 8.4 Защита проекта на «Фестивале детских проектов»

Практика: Групповое выступление на конкурсе «Фестиваль детских проектов».

Тема 8.5 Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления

Теория: Разбор положительных и отрицательных впечатлений об участии в конкурсе, анализ собственного выступления и проектов.

1.5. Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Введение в курс. Знакомство с Roblox.	4	4	8	
1.1	Тема 1.1. Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Знакомство с Roblox Studio.	1	1	2	Текущий контроль: опрос
1.2	Тема 1.2 Свойства объектов и параметров игры.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.3	Тема 1.3 Простые физические эффекты.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.4	Тема 1.4 Аттестация по разделу.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2	Модуль 2. Создание и модификация 3D-объектов.	4	4	8	
2.1	Тема 2.1 Моделирование 3D объектов.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2 Знакомство с твердотельным моделированием.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3 Работа с текстурами.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4 Знакомство с плагинами и практическим их применением.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

3	Модуль 3. Изменение и работа с ландшафтом.	4	4	8	
3.1	Тема 3.1 Создание и настройка ландшафта в Roblox Studio.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2 Дополнение ландшафта природными и искусственными объектами.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3 Аттестация по разделу.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4	Модуль 4. Работа с игровой логикой на Lua.	5	5	10	
4.1	Тема 4.1 Основы языка программирования Lua. Начало работы со скриптами.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.2	Тема 4.2 Цикл for.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.3	Тема 4.3 Циклы предусловия и постусловия.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.4	Тема 4.4 Скрипты. Аттестация.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5	Модуль 5. Источники света.	2	2	4	
5.1	Тема 5.1 Создание и настройка источников света в Roblox Studio.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5.2	Тема 5.2 Использование источников света для создания атмосферы и визуальной эстетики	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
6	Модуль 6. Создание и работа с персонажем.	4	4	8	
6.1	Тема 6.1 Создание и настройка персонажа в Roblox Studio	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
6.2	Тема 6.2 Добавление одежды и аксессуаров к персонажу	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
6.3	Тема 6.3 Создание и интеграция персонажа в игровое окружение	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
7	Модуль 7. Интерактивные объекты.	4	4	8	
7.1	Тема 7.1 Событие при изменении движения, при касании.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

7.2	Тема 7.2 Создание карты GPS и машины	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
7.3	Тема 7.3 Создание ручного фонарика.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
7.4	Тема 7.4 Движение персонажа.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
8	Модуль 8. Проектная деятельность	7	11	18	
8.1	Тема 8.1 Начало работы над проектом. Постановка задачи, утверждение тем.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
8.2	Тема 8.2 Разработка сценария.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа, наблюдение
8.3	Тема 8.3 Реализация проекта на платформе. Подготовка презентации для защиты проекта.	4	4	8	Текущий контроль: самостоятельная работа, наблюдение
8.4	Тема 8.4. Защита проекта на «Фестивале детских проектов»	0	2	2	Защита проекта
8.5	Тема 8.5 Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	0	2	2	Рефлексия
	ИТОГО:	34	38	72	

1.6. Планируемые результаты

Образовательные:

- умение ориентироваться в интерфейсе Roblox (рабочее пространство, создание Spawn, редактирование блоков при помощи Move, Rotate, Scale, создание цвета, материала объектов и т.д.);
- владеть основами программирования с помощью языка Lua;
- владеть теоретическими знаниями и навыками в создании игровых миров в Roblox.

Метапредметные:

- владеть базовыми знаниями работы с ПК;
- познакомиться с навыками проектной деятельности;
- освоить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.

Личностные:

- уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	18	72	2 раза в неделю по 2 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

– Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

– Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

– Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

– иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Для наиболее эффективного усвоения обучающимися данной образовательной программы, занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска	1
Проектор	1
Персональный компьютер/ноутбук обучающегося	12
Персональный компьютер/ноутбук педагога	1
Платформа Roblox Studio	13

Платформа Roblox Studio находится в свободном для скачивания и установки доступе. Средадоступна для установки на Windows и Android. Это значит, что Roblox Studio может быть установлен на компьютер/ноутбук с ОС Windows или на планшет/телефон с ОС Android.

Информационное обеспечение:

Для реализации общеразвивающей программы «Создание игровых миров в среде Roblox 2» используются следующие материалы:

- учебно-методические пособия;
- практические работы (Приложение 1);
- презентации Roblox;
- примеры программного кода;
- конспекты лекций;

- сборник игр (Приложение 2).

Кадровое обеспечение:

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом, родителями.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3. Формы аттестации обучающихся

Текущий контроль направлен на проверку уровня усвоения нового материала и выявление затруднений на ранней стадии. Текущий контроль проводится в следующих формах: дискуссия, наблюдение, самостоятельная работа. Результаты наблюдения фиксируются в листы наблюдений (Приложение 3).

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует знания базовых навыков программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы. Тему итоговой работы определяет педагог в соответствии с уровнем усвоения программы, интересами и личностными особенностями обучающихся. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим параметрам:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий
50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание уровней освоения:

- «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

- «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

- «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы:

Для отслеживания и фиксации результатов предусмотрены следующие формы контроля: опрос, самостоятельная работа. Опрос позволяет своевременно и быстро выявить сложности, возникающие у обучающихся, при освоении темы занятия. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыками в среде Roblox Studio. Наблюдение позволяет оценить групповую и индивидуальную работу обучающихся без непосредственного вмешательства педагога, здесь отслеживаются не только знания и практические навыки, но и личностные результаты, достигнутые обучающимися (Приложение 3).

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует навыки программирования, установления причинно - следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы.

2.5. Методические материалы

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Формы организации образовательного процесса – индивидуальная и групповая.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», творческую мастерскую, мастер-классы, проектную деятельность, участие в конкурсах и т.п.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;
- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;

- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;

- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;

- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;

- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения.

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;

- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополняемость позиций участников совместной деятельности;

- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;

- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;

- сотрудничество непосредственно связано с понятием — активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;

- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самодеятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;

- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;

- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технологии);

- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;

- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных

гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;

- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Дидактические материалы:

- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Создание игровых миров в среде Roblox 2г» (приложение 1)

- сборник игр на командообразование и сплочение (приложение 2);

- лист наблюдения за выполнением проектной работы (приложение 3).

2.6. Воспитательный компонент

Общей **целью воспитания** в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач:**

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;

- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;

- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;

- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;

- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;

- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;

- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.

- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;

- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;

- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в Приложении 4

2.7. Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Босова, Людмила Леонидовна. Обучение информатике младших школьников : монография / Л. Л. Босова ; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва : МПГУ, 2020. - 295 с.
2. Бхаргава Адитья Грокаем «Алгоритмы». Иллюстрированное пособие для программистови любопытствующих. СПб - Питер, 2019 г. - 288 с.: ил.
3. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «IT-куб». Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. – Москва, 2021.

Электронные ресурсы:

1. Руководство по изучению языка программирования Lua. Руководство (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://lua.org.ru/contents_ru.html (дата обращения: 11.06.2024)
2. Разработка игр в Roblox Studio. Видеоуроки для детей и подростков (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://dtf.ru/u/367155-shkola-programmirovaniya-piksel/1069016-razrabotka-igr-v-roblox-studio-besplatnye-videouroki-dlya-detey-i-podrostkov> (дата обращения: 11.06.2024)
3. Языка программирования Lua. Условия и циклы (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://moonlightowl.gitbooks.io/lua-guru-guide-to-opencomputers/content/lua/conditional-and-cycles.html> (дата обращения: 11.06.2024)

Список литературы для учащихся и родителей:

Книги:

1. Бхаргава Адитья Грокаем «Алгоритмы». Иллюстрированное пособие для программистови любопытствующих. СПб - Питер, 2019 г. - 288 с.: ил.

Электронные ресурсы:

1. Руководство по изучению языка программирования Lua. Руководство (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://lua.org.ru/contents_ru.html. (дата обращения: 11.06.2024)
2. Разработка игр в Roblox Studio. Видеоуроки для детей и подростков (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://dtf.ru/u/367155-shkola-programmirovaniya-piksel/1069016-razrabotka-igr-v-roblox-studio-besplatnye-videouroki-dlya-detey-i-podrostkov>. (дата обращения: 11.06.2024)
3. Сайт среды разработки Roblox / (Электронный ресурс). – Режим доступа: www.roblox.com/create. (дата обращения: 11.06.2024)
4. Языка программирования Lua. Условия и циклы (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://moonlightowl.gitbooks.io/lua-guru-guide-to-opencomputers/content/lua/conditional-and-cycles.html>. (дата обращения: 11.06.2024)

**Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Создание игровых миров в среде Roblox 2»**

1. Практическая работа «Создание game-блоков»: Программирование элементов игры с использованием скриптов на Lua.
2. Практическая работа «Разработка игр на примерах»: Создание игр, например, LinnerRunner и Obby, для практики навыков разработки.
3. Практическая работа «Использование теней и света»: Работа с освещением и тенями в Roblox Studio для создания более реалистичных сцен.
4. Практическая работа «Работа с MeshPart»: Изучение и применение MeshPart для создания детализированных 3D-моделей.
5. Практическая работа «Принципы 3D-моделирования:» Освоение основных принципов 3D-моделирования для создания игровых объектов.
6. Практическая работа «Подготовка анимации»: Создание анимаций для персонажей и объектов в игре.
7. Практическая работа «Проектирование запуска ракеты: Разработка проекта, включающего в себя создание и запуск ракеты, для практики навыков проектирования 2.
8. Практическая работа «Создание 3D-моделей»: Научение создавать 3D-модели в Roblox Studio.
9. Практическая работа «Кодирование на Lua»: Изучение и применение языка программирования Lua для управления игровыми объектами.
10. Практическая работа «Использование инструментов Roblox»: Профессиональное использование инструментов Roblox для создания игр.
11. Практическая работа «Создание собственных игр»: Разработка 4 собственных игр для пополнения портфолио и улучшения навыков программирования.
12. Практическая работа «Создание игровых проектов»: Разработка игровых проектов с использованием Lua для решения различных задач.
13. Практическая работа «Создание уникальных игровых проектов»: Реализация идей и концепций в виде уникальных игровых проектов

Сборник игр на командообразование и сплочение

Игра «Откроем сердца друг другу». Детям раздаются шаблоны сердечек. Каждый должен написать на нем свое имя и опустить в шкатулку или шляпу, которую держит ведущий. После этого учитель идет по кругу, и каждый ребенок достает любое сердечко наугад. Прочитав имя, школьник должен назвать качество характера одноклассника, которого он назвал, и отдать ему сердечко.

Игра «Расскажи о себе». Учащихся разделяют на пары и дают 3-5 минут для общения. Дети должны рассказать друг другу о себе. На основе этого разговора каждый составляет короткий рассказ — презентацию о своем товарище.

Игра «Калейдоскоп имен». Ведущий по очереди называет буквы алфавита. Дети, чье имя начинается с озвученной буквы, должны встать и представиться.

Игра «Давай познакомимся». Учащиеся должны без разговоров друг с другом выстроиться в шеренгу по длине волос, росту и т.д. Для налаживания коммуникации в группе.

Игра «Как прошел твой день?». Дети по цепочки рассказывают, как прошел их день и делятся своими впечатлениями.

Приложение 3
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Создание игровых миров в среде Roblox 2»

Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения				
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Умение формулировать свои мысли	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного
образования

ФИО

Подпись

Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Тема 8.3. Реализация проекта на платформе.

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающег ося	Параметры наблюдения						
		Индивидуальный вклад	Умение работать в	Лидерские качества	Ориентация в интерфейсе Roblox	Владение навыками работы в графическом пелактоне Roblox	Владения навыками составления базовых скриптов	Наличие конечного

Педагог дополнительного
образования

ФИО

Подпись

Тема 8.4 Подготовка презентации и репетиция выступления

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающего	Параметры наблюдения						
		Индивидуальный вклад	Умение работать в	Лидерские качества	Ориентация в интерфейсе Scratch Junior	Владение навыками работы в графическом редакторе Scratch	Владения навыками составления базовых алгоритмических	Наличие конечного

Педагог дополнительного образования

ФИО

Подпись

Приложение 4
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Создание игровых миров в среде Roblox 2»

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сентябрь	муниципальный	«День знаний»
октябрь	на уровне учреждения	«День пожилого человека»
ноябрь	на уровне учреждения	«День Матери»
декабрь	на уровне учреждения	«Новый год»
февраль	на уровне учреждения	«День Защитника Отечества»
март	на уровне учреждения	«8 Марта»
апрель	на уровне учреждения	«День Космонавтики»
в течение года	на уровне учреждения	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
май	на уровне учреждения	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в течение года	на уровне учреждения	«Урок цифры»
сентябрь	на уровне учреждения	«Урок НТИ»
май	на уровне учреждения	«Урок Победы»
декабрь, январь	на уровне учреждения	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрание, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4. Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах
октябрь	на уровне учреждения	Составление обучающимися профиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)
в течение года	на уровне учреждения	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»
6. Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		

в течение года	на уровне учреждения	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий
ноябрь-май	на уровне учреждения	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сроки , указанные в проекте	на уровне учреждения	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апрель, октябрь	на уровне учреждения	Проведение «Неделя без турникетов»
в течение года	на уровне учреждения	Профессиональные пробы по реализуемым программам
согласно реализуемой программы	на уровне учреждения	Стажировки в рамках профессионального обучения
в течение года	на уровне учреждения	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноябрь, январь, март, июнь	на уровне учреждения	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
июнь	на уровне учреждения	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья
в течение года	на уровне учреждения	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений