

# АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

**Название программы:** «Создание игровых миров в среде Roblox»

**Направленность:** техническая

**Возраст обучающихся:** 9-11 лет

**Срок реализации программы:** 72 часа

**Форма обучения:** очная

**Автор-составитель:** Игнатович Светлана Александровна

**Разделы программы:**

1. Введение в курс. Знакомство с Roblox.
2. Моделирование объектов и изменение их структуры.
3. Изменение и работа с ландшафтом.
4. Погружение в программирование.
5. Источники света.
6. Создание и работа с персонажем.
7. Интерактивные объекты.
8. Работа над командным проектом.

**Основная 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:*

- ✓ сформировать базовые теоретические знания в области устройства и функционирования современных платформ на примере Roblox;
- ✓ выработать у обучающихся навыки командной работы и публичных выступлений по IT-тематике;
- ✓ изучить основы алгоритмизации, построения алгоритмов и их формализации с помощью языка Lua;
- ✓ получить теоретические знания и навыки программирования;
- ✓ получить теоретические знания и навыки в создании игровых миров в Roblox;

*развивающие:*

- ✓ содействовать развитию технического мышления, познавательной деятельности учащихся;
- ✓ развить умение ориентироваться в информационном пространстве;
- ✓ содействовать развитию умений творчески решать технические задачи;
- ✓ развить навыки ведения проекта;
- ✓ развить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- ✓ содействовать развитию креативного, критического мышления, творческой инициативы, самостоятельности.

*воспитательные:*

- ✓ формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- ✓ воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;
- ✓ поддерживать представление учащихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- ✓ прививать культуру организации рабочего места;

- ✓ воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

#### **Форма занятий:**

- ✓ практическая работа;
- ✓ самостоятельная работа;
- ✓ индивидуальные и групповые консультации;
- ✓ проведение игр.

**Краткое содержание:** Программа «Создание игровых миров в среде Roblox» имеет техническую направленность. Цель программы – формирование у обучающихся 9-11 лет пространственного, логического и алгоритмического мышления посредством среды Roblox и изучению основ программирования на языке Lua. Уровень освоения – базовый

#### **Ожидаемые результаты:**

##### *образовательные:*

- ✓ владеть практическими и теоретическими знаниями в области программирования и создания игр;
- ✓ знать основы алгоритмизации, построения алгоритмов;
- ✓ уметь формулировать и анализировать алгоритмы;
- ✓ владеть навыками работы с языком Lua;
- ✓ знать основы программирования на языке Lua в среде Roblox;
- ✓ уметь разрабатывать игры в среде Roblox;

##### *развивающие:*

- ✓ уметь устанавливать причинно-следственные связи;
- ✓ умение создавать, применять модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- ✓ уметь организовывать собственную учебную деятельность;
- ✓ владеть основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- ✓ уметь осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- ✓ уметь выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- ✓ владеть навыками коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

##### *воспитательные:*

- ✓ развить осознанное и ответственное отношения к собственным поступкам;
- ✓ развить интерес к информационным технологиям;
- ✓ готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты, к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- ✓ воспитать самостоятельность при решении задач;
- ✓ воспитать умение работы в команде.