

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

ПРИНЯТО на заседании  
педагогического совета  
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»  
протокол № 138 от 15 июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ  
Челябинской области»  
В.Н. Халамов  
Приказ № 44 от «18» июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА

«Создание игровых миров в среде Roblox»

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Срок освоения программы: полгода

Возрастная категория обучающихся: 9 - 11 лет

Автор-составитель: Мансурова Алена Альбертовна,  
педагог дополнительного образования

Магнитогорск  
2023

## 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.....	7
1.4 Содержание программы .....	8
1.5 Учебный план.....	11
1.6 Планируемые результаты .....	14
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....	15
2.1 Календарный учебный график .....	15
2.2 Условия реализации программы .....	15
2.3 Формы аттестации обучающихся.....	16
2.4 Оценочные материалы .....	17
2.5 Методические материалы .....	17
2.6 Воспитательный компонент .....	19
2.7 Информационные ресурсы и литература .....	21
Приложение 1. Краткие конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Создание игровых миров в среде Roblox» .....	22
Приложение 2. Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Создание игровых миров в среде Roblox» .....	60
Приложение 3. Сборник игр на командообразование и сплочение.....	61
Приложение 4. Лист наблюдения за выполнением проектной работы.....	62
Приложение 5. Примерный перечень воспитательных мероприятий.....	64

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Создание игровых миров в среде Roblox» разработана согласно требованиям, следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г.;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
- Указ Президента Российской Федерации «Стратегия научно технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N\*143);
- Постановление 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»;
- Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 - 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);
- Закон Челябинской области от 29.08.2013 № 515-30 «Об образовании в Челябинской области»;

- Устав ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области»;
- Программа воспитания ГБОУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области» на 2023-2026 уч. года.
- Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

#### **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, 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» 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

и 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, но у него еще нет опыта в программировании, то на курсе он сможет начать развиваться в этом направлении.

**Срок реализации программы** – полгода (18 недель)

**Объем программы** - 72 часов.

**Направленность программы** – техническая.

**Язык реализации программы** – государственный язык РФ – русский.

**Особенности реализации программы** – модульный принцип.

**Уровень освоения программы** – базовый.

**Форма обучения** – очная.

**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 часа).

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» на 2023-2024 уч. год

Название программы	Создание игровых миров в среде Roblox
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>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>— познакомиться с интерфейсом Roblox;</li><li>— изучить основы программирования с помощью языка Lua;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>— получить теоретические знания и навыки в создании игровых миров в Roblox.</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— сформировать базовые знания владения ПК;</li> <li>— развить навыки ведения проекта;</li> <li>— развить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;</li> <li>— воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.</li> </ul>
Краткое описание программы	<p>Программа «Создание игровых миров в среде Roblox» 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	<p>Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются</p>
Результат освоения программы	<p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— умение ориентироваться в интерфейсе Roblox (рабочее пространство, создание Spawn, редактирование блоков при помощи Move, Rotate, Scale, создание цвета, материала объектов и т.д.);</li> <li>— владеть основами программирования с помощью языка Lua;</li> <li>— владеть теоретическими знаниями и навыками в создании игровых миров в Roblox.</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— владеть базовыми знаниями работы с ПК;</li> <li>— познакомиться с навыками проектной деятельности;</li> <li>— освоить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;</li> <li>— уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.</li> </ul>
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стул обучающегося – 12 шт.;</li> <li>– стул педагога – 1 шт.;</li> <li>– стол обучающегося – 12 шт.;</li> <li>– стол педагога – 1 шт.;</li> <li>– персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– персональный компьютер педагога – 1 шт.;</li> <li>– магнитно-маркерная доска – 1 шт.;</li> <li>– проектор – 1 шт.;</li> <li>– платформа Roblox Studio</li> </ul>
Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Всероссийский конкурс медиатворчества и программирования среди учащихся «24 bit»;</li> <li>– Фестиваля «Марафон VR/AR»;</li> <li>– Большая технологическая олимпиада.</li> </ul>
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	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

### 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

### Раздел 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 понятие 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. Демонстрация примеров различных настроек эффектов.

**Практика:** Добавление эффектов на объекты в игре. Выполнение практической работы с эффектами.

Тема 1.4 Аттестация по теме

**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.

### Раздел 2. Моделирование объектов и изменение их структуры.

Тема 2.1 Моделирование 3D объектов.

**Теория:** Принципы трехмерного моделирования объектов в Roblox. Построение здания с крышей. Создание отверстий для дверей, окон при помощи Union, Negate. Добавление декоративных элементов.

**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 и практика работы с плагинами. Отчётное задание по теме.

**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.

### **Раздел 3. Изменение и работа с ландшафтом.**

Тема 3.1 Работа с ландшафтом.

**Теория:** Изучение параметров ландшафта в игре. Возможность создать новый ландшафт и настроить его параметры. Умение выбрать материалы ландшафта.

**Практика:** Индивидуальное выполнение задания по созданию троп, гор, пещер, воды, применяя различные материалы для элементов ландшафта.

Тема 3.2 Создание проекта.

**Теория:** Разбор задания по разработке индивидуального проекта, в котором необходимо создать крепость с дополнительными элементами (лестницы, пушки, защитные сооружения). Разработка уровней различной сложности и заданий для игроков внутри крепости.

**Практика:** Необходимо разработать сюжет, создать несколько локаций игры, запрограммировать персонажей, разработать подсказки.

Тема 3.3 Аттестация по проекту.

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

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

### **Раздел 4. Погружение в программирование.**

Тема 4.1 Язык 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 Язык программирования Lua. Циклы for.

**Теория:** Знакомство с циклами и принципами работы с ними. Изучение особенностей таких циклов, как цикл for,. Изучение теории по применению циклов в игровых заданиях.

**Практика:** Выполнение задания по использованию готовых скриптов с циклами.

Тема 4.3 Язык программирования Lua. Цикл предусловия и постусловия.

**Теория:** Знакомство с циклами и принципами работы с ними. Изучение особенностей таких циклов, как цикл предусловия и постусловия. Изучение теории по применению циклов в игровых заданиях.

**Практика:** Выполнение задания по использованию готовых скриптов с циклами.

Тема 4.4 Язык программирования Lua. Скрипты. Аттестация.

**Теория:** Изучение и написание скриптов на Языке программирования Lua. Программирование кодов для функции телепортации, увеличения скорости передвижения, пола, который наносит неизбежный и мощный удар по здоровью персонажа.

**Практика:** Выполнение практической работы по разработке скриптов.

## **Раздел 5. Источники света.**

Тема 5.1 Освещение.

**Теория:** Изучение способов использования источников искусственного освещения. Применение скрипта для смены времени суток. Изучение свойств источников света.

**Практика:** Выполнение практической работы по созданию в ночи трех фонарей с свойствами искусственного света.

Тема 5.2 Проект: «Паркур».

**Теория:** Обсуждение основных этапов по разработке проекта паркур на языке Lua: составление концепции проекта, создание уровней, программирование персонажей, тестирование программы.

**Практика:** На основе изученного материала выполняется создание паркура с использованием источников света.

## **Раздел 6. Создание и работа с персонажем.**

Тема 6.1 Основы работы с персонажами.

**Теория:** Создание дополнительного персонажа из блоков, используя функции соединения деталей друг с другом, определение детали к части тела человека при помощи функции Human. Разработка своего персонажа в Roblox при помощи браузера.

**Практика:** Создание базового персонажа и работа с инструментами по созданию дополнительного NPC.

Тема 6.2 Анимация персонажа.

**Теория:** Изучение инструментов по скриптингу анимации персонажа. Использование функций Rig Builder, Animation Editor. Составление скрипта для реализации анимации в игре.

**Практика:** Практика по созданию сложных анимаций и настройка автоматического воспроизведения их персонажем.

Тема 6.3 Создание диалогов и чат-ботов.

**Теория:** Изучение инструментов для прикрепления к NPC персонажу чат-ботов. Рассмотрение особенностей по закреплению диалогов.

**Практика:** Выполнение практической работы по созданию чат-ботов.

## **Раздел 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.

## **Раздел 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 с 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.

## **1.5 Учебный план**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Введение в курс. Знакомство с Roblox.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
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
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Моделирование объектов и изменение их структуры.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
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. Отчётное задание по теме.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Изменение и работа с ландшафтом.</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	
3.1	Тема 3.1 Работа с ландшафтом.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2 Создание проекта.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3 Аттестация по разделу.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Погружение в программирование.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
4.1	Тема 4.1 Язык программирования Lua. Начало работы со скриптами.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.2	Тема 4.2 Язык программирования Lua. Циклы for, цикл предусловия и постусловия.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.3	Тема 4.3 Язык программирования Lua. Цикл предусловия и постусловия.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.4	Тема 4.4 Язык программирования Lua. Скрипты. Аттестация.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Источники света.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	

5.1	Тема 5.1 Освещение.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5.2	Тема 5.2 Проект: «Паркур».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Создание и работа с персонажем.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
6.1	Тема 6.1 Основы работы с персонажами.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
6.2	Тема 6.2 Анимация персонажа.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
6.3	Тема 6.3 Создание диалогов и чат-ботов.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
<b>7</b>	<b>Раздел 7. Интерактивные объекты.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
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
<b>8</b>	<b>Раздел 8. Работа над проектом.</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	
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.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа, наблюдение
8.3	Тема 8.3 Реализация проекта на платформе. Подготовка презентации для защиты проекта.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа, наблюдение
8.4	Тема 8.4. Защита проекта. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	2	2	4	Защита проекта. Рефлексия.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>72</b>	

## 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
2023-2024	18	72	2 раз 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 учениками 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 обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Платформа Roblox Studio	13

Платформа Roblox Studio находится в свободном для скачивания и установки доступе. Среда доступна 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» используются следующие материалы:

- учебно-методические пособия;
- практические работы (Приложение 2);
- презентации Roblox;
- примеры программного кода;
- конспекты лекций (Приложение 1)
- сборник игр (Приложение 3).

### **Кадровое обеспечение:**

– требования к образованию и обучению – высшее или среднее профессиональное образование, или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам, соответствующим дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, реализуемым учреждением дополнительного образования;

– 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;

– 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 4).

Промежуточная аттестация проводится в форме представления индивидуальных проектов. Тема проекта определяется по интересам и предпочтениям каждого обучающегося и утверждается педагогом.

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:

<b>Набранные баллы</b>	<b>Уровень освоения</b>
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 (приложение 4), здесь отслеживаются не только знания и практические навыки, но и личностные результаты, достигнутые обучающимися.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения индивидуального проекта по изученному материалу.

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** – в группах до 12 человек.

**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.

### **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 в 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 дополнительность 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, самостоятельности, 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 (технология);

- 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:**

– конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Создание игровых миров в среде Roblox» (приложение 1);

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

– сборник игр на командообразование и сплочение (приложение 3);

– лист наблюдения за выполнением проектной работы (приложение 4).

## **2.6 Воспитательный компонент**

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ, в том числе в ЦЦОД «IT-куб» г. Магнитогорск, является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи воспитания:

– 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.

Воспитательные мероприятия делятся на модули:

1. Воспитывающая среда
2. Учебное занятие
3. Руководство детским объединением и взаимодействие с родителями
4. Проектная деятельность
5. Профориентационная работа и наставничество
6. Социальное партнёрство и сетевое взаимодействие
7. Каникулы
8. Профилактика и безопасность

Примерный перечень и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в приложении 5.

Условия воспитания:

Многие мероприятия носят открытый характер. Медиа формат мероприятий привлекает внимание участников других регионов.

Учебные занятия по программам технической направленности ориентированы на повышение технологической грамотности в области инженерных и технических профессий, они проходят с использованием учебно-лабораторного оборудования, что находит отражение в формах и видах учебной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа ориентирована на решение реальных технологических задач, в том числе с участием промышленных предприятий для проектной деятельности детей. Поскольку дети младшего школьного возраста не могут участвовать в проектах от реального сектора экономики, обучающиеся занимаются реализацией образовательных проектов по направлению обучения.

Воспитательный компонент предусматривает работу с родителями обучающихся. Для этого регулярно проводятся родительских собрания, на которых разбирают достижения обучающихся, направления обучения Центра и содержание образовательных программ.

## 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 Грокам «Алгоритмы». Иллюстрированное пособие для программистов и любопытствующих. СПб - Питер, 2019 г. - 288 с.: ил.
3. Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».
4. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «ИТ-куб». Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. –Москва, 2021.
5. Руководство по изучению языка программирования Lua. Руководство (Электронный ресурс). – Режим доступа: [https://lua.org.ru/contents\\_ru.html](https://lua.org.ru/contents_ru.html)
6. 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>
7. 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>

### Список литературы для учащихся и родителей:

#### Книги:

1. Бхаргава Адитья Грокам «Алгоритмы». Иллюстрированное пособие для программистов и любопытствующих. СПб - Питер, 2019 г. - 288 с.: ил.
2. Руководство по изучению языка программирования Lua. Руководство (Электронный ресурс). – Режим доступа: [https://lua.org.ru/contents\\_ru.html](https://lua.org.ru/contents_ru.html).
3. 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>.
4. Сайт среды разработки Roblox / (Электронный ресурс). – Режим доступа: [www.roblox.com/create](http://www.roblox.com/create).
5. 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>.

**Краткие конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе «Создание игровых миров в среде Roblox»**

**Конспект занятия по теме 1.1.**

**Тема занятия:** Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Знакомство с Roblox Studio.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с техникой безопасности при работе за персональным компьютером, способствовать образованию коллектива в группе. Познакомить с платформой Roblox Studio.

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с правилами техники безопасности в компьютерном классе; познакомить обучающихся с базовыми навыками работы за компьютером (включение/выключение, запуск программы); рассказать базовые знания про платформу Roblox Studio.

*развивающие:* развитие коммуникативных навыков;

*воспитательные:* убедить обучающихся в необходимости бережного отношения к технике и информации; формировать дисциплинированность.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* знать технику безопасности при работе в компьютерном классе; владеть базовыми навыками работы за компьютером (включение/выключение, запуск программы); знать важные правила по включению платформы.

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

*воспитательные:* понимать необходимость бережного обращения с оборудованием; сформировать дисциплину при работе на занятии.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Актуализация субъектного опыта обучающихся.


3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Игры на знакомство и сплочение.
5. Рефлексия.

### Ход занятия:

#### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Чем отличается компьютерный класс и наш Центр от других кабинетов, например, в вашей школе?</li> <li>– Что нужно знать, чтобы обезопасить себя и своих товарищей при работе в компьютерном классе?</li> <li>– Совершенно верно!</li> </ul>  <p>(слайд 1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Здесь находится много техники: компьютеры, ноутбуки и т.д.</li> <li>– Технику безопасности!</li> </ul>

#### 2. Актуализация субъектного опыта обучающихся.

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, для сопоставления жизненного опыта учеников с темой занятия.

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Какие правила техники безопасности в компьютерном классе Вы уже знаете?</li> <li>– Отлично, а теперь давайте проверим, все ли правила Вы знаете</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Например, не совать пальцы в розетку</li> </ul>

#### 3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: знакомит обучающихся с правилами техники безопасности, показывая презентацию (слайд 2-5) и проводит устный порос на усвоение знаний. Знакомит обучающихся с организацией рабочего места, показывает, как включить и выключить компьютер, как установить программу на операционную систему Android (слайд 5-13). [Презентация\\_ Roblox Тема 1.1.](#)

Деятельность обучающихся: слушают, читают правила с экрана, задают уточняющие вопросы.

#### **4. Игры на знакомство и сплочение**

Деятельность педагога: организует деятельность обучающихся в игровой форме для индивидуального знакомства с каждым и работы в коллективе в целом.

Деятельность обучающихся: активно участвуют в игровой деятельности.

#### **5. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### **Конспект занятия по теме 1.2.**

**Тема занятия:** Свойства объектов и параметров игры.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с интерфейсом и функциональными элементами среды Roblox Studio..

#### **Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с интерфейсом среды Roblox Studio; рассмотреть функциональные возможности среды Roblox Studio: создание блоков, изменение свойств объектов, добавление скриптов.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

#### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* ориентироваться в интерфейсе среды Roblox Studio; знать функциональные возможности среды Roblox Studio: уметь создавать игру, менять ее название, добавлять объекты, знать категории блоков, изменять свойства предметов.

*развивающие:* развивать способность усваивать новые знания в течении одного занятия.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

#### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

#### **План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.




#### 4. Рефлексия.

#### Ход занятия:

##### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"><li>– Кто-нибудь из Вас уже работал в среде Roblox Studio?</li><li>– А вообще Вы ранее занимались программированием, робототехникой, информатикой?</li><li>– Хорошо, сегодня мы с Вами научимся создавать блоки в «Roblox Studio», сможем изменить их свойства и расположить в нужном месте с нужным размером.</li></ul>  <p>(слайд 1)</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Да/нет</li><li>– Да/нет</li></ul>

##### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 1.2](#) (слайд 2-19), параллельно показывает пошаговое создание игры и объектов в среде Roblox Studio. Возможность создать свой проект при использовании изученных ранее знаний (слайд 21-25).

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Roblox Studio.

##### 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Дерево»

##### 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

#### Конспект занятия по теме 1.3.

**Тема занятия:** Простые физические эффекты.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с настройкой эффектов среды Roblox Studio.

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с эффектами среды Roblox Studio; показать возможность изменения характеристик эффектов.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* умение использовать инструменты для создания эффектов блокам, деталям.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

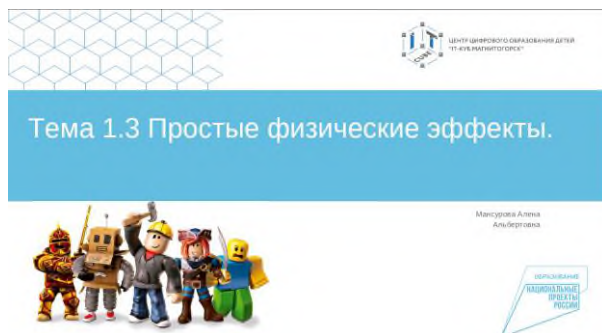
Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Кто-нибудь из Вас уже работал в среде Roblox Studio?	– Да/нет
	– Да/нет

– А вообще Вы ранее занимались программированием, робототехникой, информатикой?

– Хорошо, сегодня мы с Вами научимся создавать блоки в «Roblox Studio», сможем изменить их свойства и расположить в нужном месте с нужным размером.



(слайд 1)

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 1.3](#) (слайд 2-19), параллельно показывает пошаговое создание эффектов в среде Roblox Studio. Возможность создать свой проект при использовании изученных ранее знаний (слайд 21-25).

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде Roblox Studio.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу костер.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 1.4.

**Тема занятия:** Аттестация по теме.

**Цель занятия:** провести тест и мини опрос по Roblox Studio.

### Задачи занятия:

*образовательные:* научить детей отвечать на перечисленные вопросы в тесте используя полученные знания; понаблюдать за правильным выполнением действий в работе со средой Roblox Studio.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* хорошее решение теста по изученному материалу.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

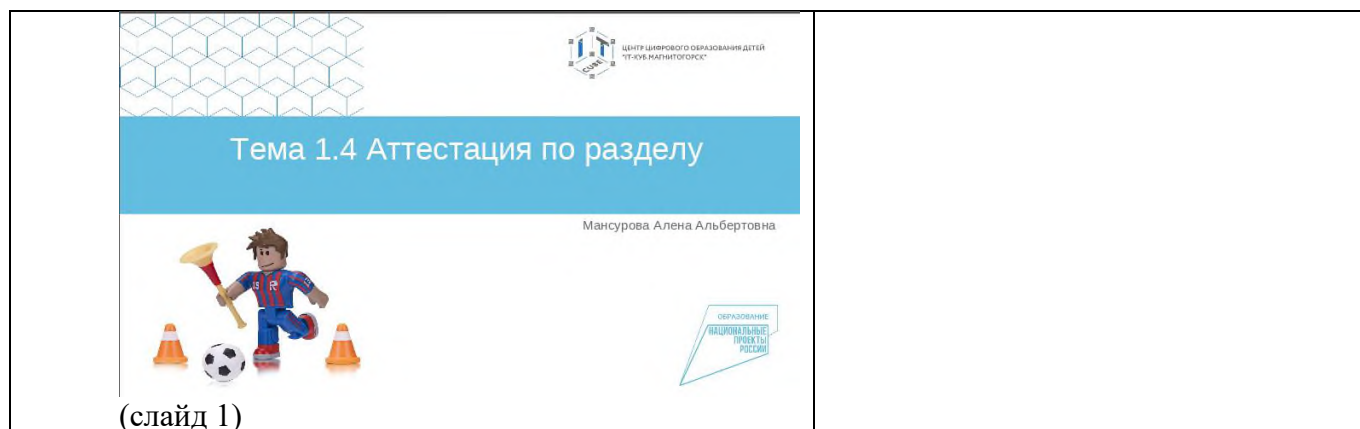
**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"><li>– Сегодня мы с вами выполним тест, проверим ваши знания.</li><li>– У вас есть возможность пользоваться «Roblox Studio», приступаем к решению тестовых заданий.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Дети задают интересующие их вопросы.</li></ul>



## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: изображены вопросы теста при помощи презентации [Презентация Roblox Studio Тема 1.4](#) (слайд 2-8). Представлены ответы на тест (слайд 9-12).

Деятельность обучающихся: выполняют тест, показывают практические знания.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### Конспект занятия по теме 2.1.

**Тема занятия:** Моделирование 3D объектов.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с моделированием 3D объектов в Roblox Studio.

#### Задачи занятия:

*образовательные:* познакомить обучающихся с инструментами по созданию 3D объектов в среде Roblox Studio; показать возможность изменения характеристик деталей.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

#### Планируемые результаты:

*образовательные:* умение использовать инструменты для создания 3D объектов, деталей.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.


**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:****1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Как думаете, что такое 3D объекты? Их возможно создать на нашей платформе?</p> <p>– Все правильно, блок — это тоже некая трехмерная фигура, теперь приступим к моделированию деталей.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Наверное, мы уже создавали 3D объекты, например, блок.</p>

**2. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 2.1](#) (слайд 2-20).

Деятельность обучающихся: выполняют пошаговую работу, выполняя практическую работу по созданию дома.

### **3. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

### **4. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## **Конспект занятия по теме 2.2.**

**Тема занятия:** Знакомство с твердотельным моделированием.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с моделированием твердотельных объектов в Roblox Studio.

### **Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с инструментами по созданию твердотельных объектов в среде Roblox Studio; показать возможность построения зданий с отверстиями для окон и двери.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* умение использовать инструменты для создания твердотельных объектов, деталей.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

### **План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

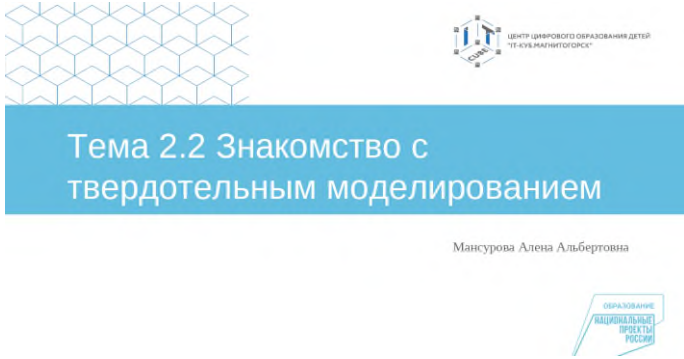
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

#### Ход занятия:

##### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Сегодня мы продолжим с вами изучать моделирование.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Продолжают работать над проектом по созданию 3D объектов.</p>

##### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 2.2](#) (слайд 2-11).

Деятельность обучающихся: выполняют пошаговую работу, выполняя практическую работу по созданию двора у дома.

##### 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

##### 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

#### Конспект занятия по теме 2.3.

**Тема занятия:** Работа с текстурами.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с структурами (внешним видом) объектов в Roblox Studio.

#### Задачи занятия:

*образовательные:* познакомить обучающихся с инструментами по изменению текстуры объекта в среде Roblox Studio; показать возможности использования Images.



*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* умение использовать инструменты по созданию текстуры деталям.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

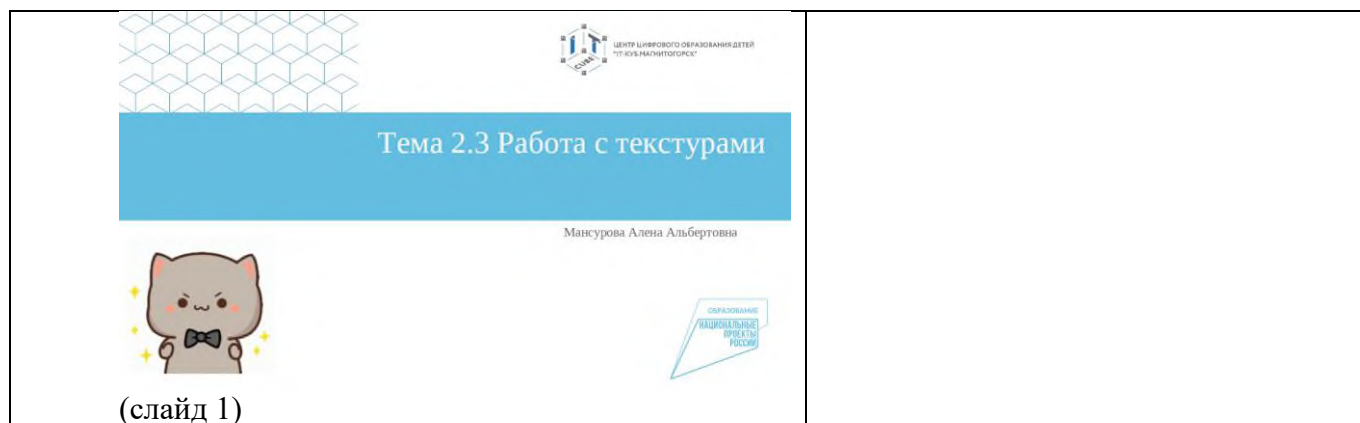
**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"><li>– Что такое текстуры? Как вы думаете, мы это видим каждый день?</li><li>– Вот именно сегодня мы и узнаем, как же поменять текстуру деталей в Roblox Studio.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Да, текстура окружает нас везде.</li></ul>



## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация\\_Roblox Studio\\_Тема 2.3](#) (слайд 2-11).

Деятельность обучающихся: выполняют пошаговую работу по созданию текстуры на объектах.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 2.4.

**Тема занятия:** Знакомство и практика работы с плагинами. Отчётное задание по теме.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с параметрами плагинов в Roblox Studio.

### Задачи занятия:

*образовательные:* познакомить обучающихся с плагинами в Roblox Studio; показать возможности использования их для доработки мира.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

### Планируемые результаты:

*образовательные:* умение использовать инструменты по созданию текстуры деталям.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

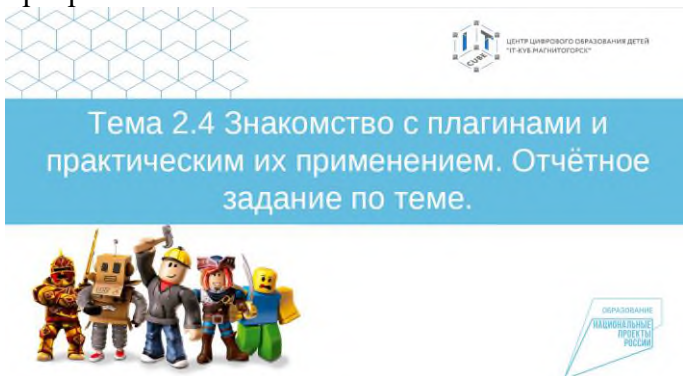
**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:****1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Плагин - это способ изменить или добавить дополнительные функции в программное обеспечение Roblox.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Изучают плагины, используют их.</p>

**2. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 2.4](#) (слайд 2-34).

Деятельность обучающихся: выполняют пошаговую работу по использованию плагинов.

**3. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

#### **4. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

#### **Конспект занятия по теме 3.1.**

**Тема занятия:** Работа с ландшафтом.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с созданием ландшафта в игре.

##### **Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с несколькими видами создания ландшафта в Roblox Studio.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

##### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* умение использовать инструменты по созданию ландшафта.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

##### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

##### **План занятия:**

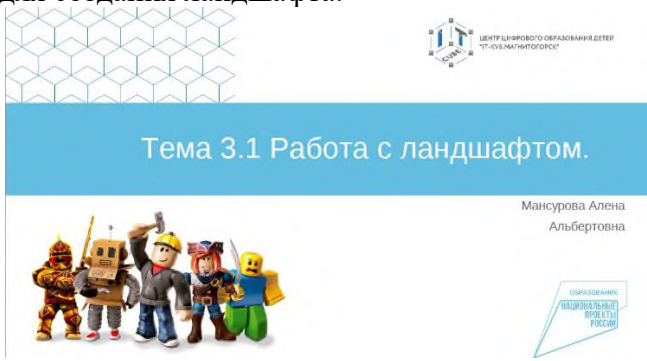
1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

##### **Ход занятия:**

##### **1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Расскажите мне, пожалуйста, что такое ландшафт? Что считается ландшафтом?</li> <li>– Сегодня мы разберем инструменты в Editor для создания ландшафта.</li> </ul>  <p>(слайд 1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Природно-территориальный комплекс. Например, вода, гора, лед.</li> </ul>

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 3.1](#) (слайд 2-20).

Деятельность обучающихся: выполняют пошаговую работу по созданию окружающего рельефа.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 3.2.

**Тема занятия:** Создание проекта. Аттестация.

**Цель занятия:** разработать мир с использованием изученных инструментов.

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с несколькими видами создания ландшафта в Roblox Studio.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

### Планируемые результаты:

*образовательные:* создание мира с использованием изученного материала.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

### Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

### План занятия:


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

### Ход занятия:

#### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Сейчас мы будем создавать с вами проект, где будем использовать инструменты по созданию ландшафта, эффектов, создание 3D объектов.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Выполнение проекта.</p>

## **2. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 3.2](#) (слайд 2-14).

Деятельность обучающихся: выполняют пошаговую работу по созданию игрового мира.

## **3. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## **4. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### **Конспект занятия по теме 4.1.**

**Тема занятия:** Язык программирования Lua. Начало работы со скриптами.

**Цель занятия:** познакомиться с базовыми задачами программирования и языком программирования Lua.

#### **Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомиться с языком программирования Lua.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

#### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* изучение скриптов в программировании.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

#### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

#### **План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

#### Ход занятия:

##### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Сегодня мы изучим особенности языка программирования Lua.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Рассмотрение особенностей скриптов.</p>

##### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация\\_Roblox Studio\\_Тема 4.1](#) (слайд 2-18).

Деятельность обучающихся: выполняется написание скриптов.

##### 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

##### 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

#### Конспект занятия по теме 4.2.

**Тема занятия:** Язык программирования Lua. Циклы for.

**Цель занятия:** познакомиться с циклами и принципами работы с ними. Изучение особенностей таких циклов, как цикл for.

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомиться с циклами: for.



*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* программирование скриптов при помощи использования циклов.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.





**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"><li>– Как вы думаете, что такое циклы? Какие виды существуют?</li><li>– Все правильно, существуют такие видо циклов как предусловие, постусловие, for.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Цикл- это постоянно повторяющиеся действия. Мы не знаем какие виды существуют.</li></ul>

  <p><b>Тема 4.2 Язык программирования Lua. Циклы for, цикл предусловия и постусловия.</b></p>  <p>Мансурова Алена Альбертовна</p>  <p>(слайд 1)</p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 4.2](#) (слайд 2-18).

Деятельность обучающихся: происходит изучение циклов, написание скриптов.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 4.3.

**Тема занятия:** Язык программирования Lua. Циклы предусловия и постусловия.

**Цель занятия:** познакомиться с циклами и принципами работы с ними. Изучение особенностей таких циклов, как цикл предусловия и постусловия.

### Задачи занятия:

*образовательные:* познакомиться с циклами: предусловия и постусловия.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

### Планируемые результаты:

*образовательные:* программирование скриптов при помощи использования циклов.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

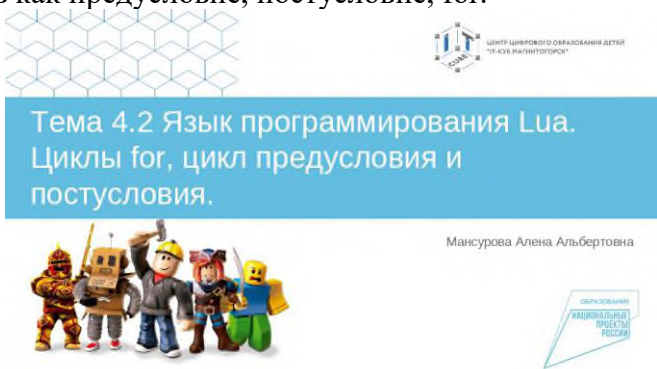
**План занятия:**

5. Конкретизация темы занятия.
6. Изучение новых знаний и способов деятельности.
7. Применение изученного.
8. Рефлексия.

**Ход занятия:****5. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Как вы думаете, что такое циклы? Какие виды существуют?</p> <p>– Все правильно, существуют такие видо циклов как предусловие, постусловие, for.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Цикл- это постоянно повторяющиеся действия. Мы не знаем какие виды существуют.</p>

**6. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 4.3](#) (слайд 2-18).

Деятельность обучающихся: происходит изучение циклов, написание скриптов.

**7. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## **8. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### **Конспект занятия по теме 4.4.**

**Тема занятия:** Язык программирования Lua. Скрипты. Аттестация.

**Цель занятия:** познакомиться с необычными циклами для создания компьютерной игры.

#### **Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомиться с скриптами для программирования персонажа, действий, предметов в игре.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

#### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* программирование скриптов.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

#### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

#### **План занятия:**


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

#### **Ход занятия:**

##### **1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Существуют готовые скрипты, которыми мы можем воспользоваться при создании игры.</p>  <p>Тема 4.3 Язык программирования Lua. Скрипты. Аттестация.</p> <p>Мансурова Алена Альбертовна</p> <p>ОБРАЗОВАНИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ РОССИИ</p> <p>(слайд 1)</p>	<p>– Использование готовых скриптов.</p>

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 4.4](#) (слайд 2-30).

Деятельность обучающихся: происходит изучение сложных скриптов.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 5.1.

**Тема занятия:** Освещение.

**Цель занятия:** познакомиться с искусственными источниками освещения.

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомиться с свойствами источников света.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* использование возможностей редактирования света.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

### Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

### План занятия:


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

### Ход занятия:

#### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– В нашем проекте мы можем сделать освещение при использовании свойств, а также и скрипта.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Создают освещение на рабочем пространстве.</p>

#### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация\\_Roblox Studio\\_Тема 5.1](#) (слайд 2-12).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по созданию освещения.

### **3. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

### **4. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## **Конспект занятия по теме 5.2.**

**Тема занятия:** Проект: «Паркур».

**Цель занятия:** реализация проекта с использованием знаний об инструментах по созданию освещения.

### **Задачи занятия:**

*образовательные:* научиться создавать проект Паркур.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* использование возможностей редактирования света при создании компьютерной игры.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

### **План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.


#### 4. Рефлексия.

#### Ход занятия:

##### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Необходимо выполнить работу с созданием небольшого проекта.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Создание освещения в проекте Паркур.</p>

##### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация\\_Roblox Studio\\_Тема 5.2](#) (слайд 2-12).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по созданию проекта Паркур с освещением.

##### 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

##### 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

#### Конспект занятия по теме 6.1.

**Тема занятия:** Основы работы с персонажами.

**Цель занятия:** создание дополнительных персонажей.

##### Задачи занятия:

*образовательные:* научиться создавать NPC персонажа.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.



**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* разработка своего персонажа.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

**План занятия:**


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Вы ведь видели персонажей из Toolbox? Хотите создать своего героя?</p> <p>– Тогда давайте выполним работу.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Да\нет.</p>

## **2. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 6.1](#) (слайд 2-15).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по созданию дополнительного героя.

## **3. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## **4. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### **Конспект занятия по теме 6.2.**

**Тема занятия:** Анимация персонажа.

**Цель занятия:** изучить скриптинг для анимации персонажа.

#### **Задачи занятия:**

*образовательные:* изучить инструменты по написанию скриптинга для передвижения героя.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

#### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* разработка своего персонажа, который может передвигаться.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

#### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

### План занятия:


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

### Ход занятия:

#### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Вы ведь видели персонажей из Toolbox? Хотите создать своего героя?</p> <p>– Тогда давайте выполним работу.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Да\нет.</p>

#### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация\\_Roblox Studio\\_Тема 6.2](#) (слайд 2-15).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по программированию дополнительного героя.

#### 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

#### 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### Конспект занятия по теме 6.3.

**Тема занятия:** Создание диалогов и чат-ботов.

**Цель занятия:** изучить способы прикрепления чат-диалогов к персонажам.

#### Задачи занятия:

**образовательные:** изучить инструменты по закреплению диалогов.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* осуществление работы по прикреплению чат-ботов.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.




**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Давайте создадим чат боты для наших персонажей.	– Выполняем процесс создания чат-ботов.

<div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">          ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ "ИТ-КУБ МАГНИТОГОРСК"       </div> <div style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 10px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">         Тема 6.3. Создание диалогов и чат-ботов.       </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <small>Мансурова Алена Альбертовна</small>   </div> <p>(слайд 1)</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 6.3](#) (слайд 2-11).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по программированию чат-диалога.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 7.1.

**Тема занятия:** Событие при изменении движения, при касании.

**Цель занятия:** изучение функций по созданию движения при касании.

### Задачи занятия:

*образовательные:* научиться создавать движущиеся предметы при касании.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

### Планируемые результаты:

*образовательные:* осуществление работы по прикреплению чат-ботов.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.


**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:****1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Как думаете можно ли сделать так, чтобы объект начал передвигаться при касании?</p> <p>– Конечно, же можно и сегодня мы попробуем такое сделать.</p>  <p>Тема 7.1 Событие при изменении движения, при касании.</p> <p>(слайд 1)</p>	<p>– Да\нет.</p>

**2. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация\\_Roblox Studio\\_Тема 7.1](#) (слайд 2-10).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по программированию движения при касании.

**3. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

#### **4. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

#### **Конспект занятия по теме 7.2.**

**Тема занятия:** Создание карты GPS и машины.

**Цель занятия:** изучение инструментов для создания карты GPS и машины.

##### **Задачи занятия:**

*образовательные:* научиться создавать машину и карт GPS, отражающую все характеристики игрового пространства.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

##### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* осуществление работы по созданию карты и передвигающейся машины.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

##### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

##### **План занятия:**


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

##### **Ход занятия:**

##### **1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Мне кажется, многим интересно узнать, как же сделать машинку и карту, которая будет показывать все передвижения по игре. Именно сейчас мы этим и займемся!</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Выполнение практической работы.</p>

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация\\_Roblox Studio\\_Тема 7.2](#) (слайд 2-10).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по созданию карты GPS и машины.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 7.3.

**Тема занятия:** Создание ручного фонарика.

**Цель занятия:** создание поэтапно ручного светящегося фонарика.

### Задачи занятия:

*образовательные:* научиться создавать скрипт и Tool для фонарика.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.



### Планируемые результаты:

*образовательные:* осуществление работы по созданию рабочего инструмента: фонарик.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

### Оборудование:

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

### План занятия:


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

### Ход занятия:

#### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Нужно попробовать создать свой Tool для того, чтобы у нас был светящийся фонарик.</p>  <p>Тема 7.3 Создание ручного фонарика</p> <p>Мансурова Алена Альбертовна</p> <p>(слайд 1)</p>	<p>– Выполнение практической работы.</p>

#### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 7.3](#) (слайд 2-9).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по созданию ручного фонарика.

### **3. Применение изученного**

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

### **4. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## **Конспект занятия по теме 7.4.**

**Тема занятия:** Движение персонажа.

**Цель занятия:** программирование передвижения NPC персонажей.

### **Задачи занятия:**

*образовательные:* научиться создавать скрипт для передвижения героя от точки до точки или способом поиска дороги.

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления.

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* осуществление работы по созданию движения персонажа.

*развивающие:* развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера, расстояния, угла расположения детали; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда Roblox Studio.

### **План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.

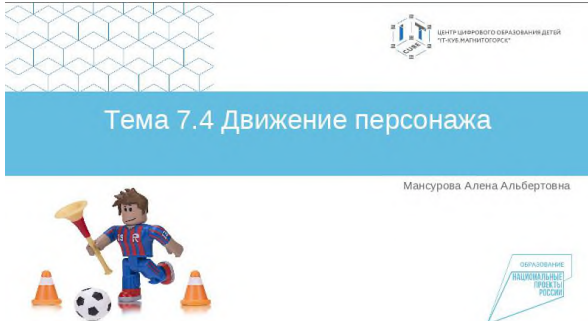
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

#### Ход занятия:

##### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Нужно попробовать создать свой Tool для того, чтобы у нас был светящийся фонарик.</p>  <p>Тема 7.4 Движение персонажа</p> <p>Мансурова Алена Альбертовна</p> <p>(слайд 1)</p>	<p>– Выполнение практической работы.</p>

##### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя пошаговую презентацию [Презентация Roblox Studio Тема 7.4](#) (слайд 2-13).

Деятельность обучающихся: выполнение практической работы по созданию движения героя.

##### 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют контрольную работу.

##### 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

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

1. Практическая работа «Дерево»: Размещение блоков разных форм.
2. Практическая работа «Костер»: Размещение в игре костра, с использованием эффектов.
3. Практическая работа «Дом!»: Размещение блоков в форме дома с использованием инструментов Union, Negate.
4. Практическая работа «Крепость»: Использование изученного материала для создания проекта (крепость, двор, деревня, ландшафты).
5. Практическая работа «Фонарь»: Использование инструментов и скриптов по программированию освещения.
6. Практическая работа «Паркур»: Использование блоков и свойств света.
7. Практическая работа «Персонаж»: применение изученного материала по созданию: анимации, чат-бота и внешности героя.
8. Практическая работа «Фонарик»: Создание Tool для использования инструментов в игре.

### **Сборник игр на командообразование и сплочение**

#### **Путаница**

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

#### **Сидячий круг**

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча, находящегося сзади человека.

Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

#### **Атомы**

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего они должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). Игра “на вылет”.

Ведущий постоянно говорит цифры, а дети становятся в группы (точнее хватаются друг за друга, например, ведущий сказал 5 и дети сбегаются по 5 человек кто не успел собраться по 5 человек тот выходит из игры

Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых, перемещаясь по комнате, собраться в различные молекулы, соблюдая разные условия, например, собраться в молекулу из 5 атомов и т.д.

#### **Минное поле**

Игра учит справляться с нестандартными обстоятельствами и развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза; пустой коридор, любые предметы.

Правила и ход игры. Играет несколько команд. Предметы разбрасывают по коридору – это мины. Нужно пройти так, чтобы не задеть ни одного предмета. Участники делятся на пары. Один в паре – слепой, второй должен провести его, чтобы не затронуть «мину». Идет одновременно несколько команд, к напарнику прикасаться нельзя. «Слепой» учится внимательно слушать только своего напарника, доверять ему. Он должен суметь выполнить инструкции проводника, а проводник должен уберечь «слепого» коллегу.

#### **Слепой строй**

Еще одна игра с закрытыми глазами, но теперь еще и без возможности говорить. Учит находить решения в условиях ограниченных ресурсов, развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза.

Правила и ход игры. Все участники знают свой номер (возраст, дату рождения). Задача – выстроиться по указанному параметру, не видя друг друга и не переговариваясь. Участники должны совершенствовать свои навыки передавать друг другу информацию и достигать цели, не используя зрение и голос. Можно поставить задачу выстроиться по номерам, которые ведущий шепнул каждому на ухо, по росту, по дате рождения, по возрасту и т.д.

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

**Лист наблюдения за выполнением проектной работы**

**Тема 8.2. Разработка сценария**

**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. Подготовка презентации для защиты**

**Группа** \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения						
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Ориентация в интерфейсе Roblox Studio	Владение навыками работы в графическом редакторе Roblox Studio	Владения навыками составления базовых скриптов для программирования Roblox Studio	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного  
образования

\_\_\_\_\_  
ФИО

\_\_\_\_\_  
Подпись

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

### Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
<b>1. Модуль «Воспитывающая среда»</b>		
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»
<b>2. Модуль «Учебное занятие»</b>		
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»
<b>3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»</b>		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрания, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
<b>4. Модуль «Проектная деятельность»</b>		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
<b>5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»</b>		
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 профессиограмм 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»
<b>6. Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»</b>		



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
<b>7.Модуль «Каникулы»</b>		
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
<b>8.Модуль «Профилактика и безопасность»</b>		
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

«СОГЛАСОВАНО»

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/

Заведующий учебной части/методист

«\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_ г.

**Лист изменений в программе на 202\_\_ г.**

<b>№</b>	<b>Раздел программы</b>	<b>Внесённые изменения</b>
1.	Титульный лист	
2.	Пояснительная записка	
3.	УП и содержание программы	
4.	Календарный учебный график	
5.	Условия реализации программы	
6.	Формы аттестации. Оценочные материалы	
7.	Методическое обеспечение	
8.	Список литературы	

Все изменения программы рассмотрены и одобрены на заседании педагогического / методического совета ЦЦОД «ИТ-куб» г. Магнитогорск – филиал ГБУ ДО ДЮТТ

«\_\_» \_\_\_\_\_ 202\_\_ г., протокол №\_\_ .