

Департамент образования и науки Брянской области
Государственное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района»

Рассмотрено на заседании
методического совета
Протокол № 1
от «25» августа 2026

Принято решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «28» августа 2026

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАУ ДО «Центр цифрового
образования «АЙТИ-куб»
Дятьковского района»
Приказ № 75 - о/д от «28» августа 2026

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности
«Основы программирования (Roblox)»**

возраст обучающихся: 8-10 лет, срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Круговых Александр Андреевич,
педагог дополнительного образования
(квалификация)

г. Дятьково, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Направленность	4
1.2. Актуальность	4
1.3. Новизна и отличительные особенности	5
1.4. Адресат Программы	5
2. ОБУЧЕНИЕ	6
2.1. Цель и задачи	6
2.2. Учебный план	7
2.3. Содержание учебного плана	9
2.4. Планируемые результаты	20
2.5. Контроль и оценка результатов обучения	21
3. ВОСПИТАНИЕ	23
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания	23
3.2. Формы и методы воспитания	26
3.3. Условия воспитания, анализ результатов	28
3.4. Календарный план воспитательной работы	29
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	31
4.1. Требования к помещению	31
4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение	31
ЛИТЕРАТУРА.....	33
Приложение 1	36
Приложение 2	39

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы программирования (Roblox)» (далее - Программа), разработана в соответствии с нормативно-правовыми основаниями:

- Федеральным Законом №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изменениями и дополнениями, действующими в 2026 году);
- Стратегией развития образования в Российской Федерации до 2036 года с перспективой до 2040 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 18.05.2026 №1106-р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 № 996 р, с изменениями);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями, внесенными приказом Минпросвещения России от 30.01.2024 №55);
- Письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2024 №05-545 «О направлении информации» (с обновленными методическими рекомендациями);

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Конвенцией ООН о правах ребёнка.

1.1. Направленность

Программа «Основы программирования (Roblox)» имеет техническую направленность. Данная направленность ориентирована на создание условий для вовлечения детей в создание искусственно-технических и виртуальных объектов, построенных по законам природы, в приобретение навыков в области обработки материалов, электротехники и электроники, системной инженерии, 3D-прототипирования, цифровизации, работы с большими данными, освоения языков программирования, машинного обучения, автоматизации и робототехники, технологического предпринимательства, содействовать формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

1.2. Актуальность

Программирование и цифровой дизайн являются современными навыками, которые пригодятся в учебе, реализации творческих проектов, и далее в практически в любой карьере. На курсе обучающиеся с нуля узнают, как устроен Roblox Studio, сделают свою первую игру и разместят ее в огромном игровом сообществе Roblox. В процессе курса воспитанники получают базовые навыки программирования на языке Lua, научатся моделировать и создавать 3D-объекты. Знание языка Lua поможет в дальнейшем освоить языки C#, Python или JavaScript. Обучающимися будут

созданы оптимальные условия для всестороннего удовлетворения потребностей и развития их индивидуальных склонностей и способностей, появится мотивация личности к познанию и творчеству. Обучение по данной Программе будет особенно полезно для тех, кто интересуется развитием в области научно-технической направленности, будущим программистам, дизайнерам, разработчикам игр.

1.3. Новизна или отличительные особенности

Отличительной особенностью программы «Основы программирования (Roblox)» является её фокус на решение практических задач. Это означает, что в рамках обучения воспитанники обучаются не только теоретическим знаниям, но и получают опыт и навыки по реальным примерам с использованием современных технологий.

1.4. Адресат Программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной Программы - от 8 до 10 лет.

Образовательный процесс осуществляется в группах с обучающимися разного возраста. Программа предоставляет обучающимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом уровня их общего развития, способностей, мотивации. В рамках Программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания Программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из воспитанников.

В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Количество обучающихся в одной группе варьируется от 8 до 12 человек.

Срок реализации Программы – 1 год (72 часа).

Формы обучения - сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Реализация Программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Занятия проводятся 1 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа - 45 минут. После первой половины занятия организовывается перерыв 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

2. ОБУЧЕНИЕ

2.1. Цели и задачи программы

Целью Программы является освоение процесса разработки игр в Roblox Studio, знакомство обучающихся с различными профессиями в игровой индустрии и получение необходимых навыков для самостоятельного создания игр.

Задачи Программы

Обучающие:

- обеспечение освоения базовых понятий алгоритмизации и программирования;
- изучение визуальной среды программирования в компьютерной игре Roblox;
- формирование опыта самостоятельного создания алгоритмических конструкций;
- овладение навыками создания трехмерных компьютерных игр, трехмерных объектов.

Развивающие:

- развитие алгоритмического стиля мышления;
- развитие логического и творческого мышления;

- способствование получения практического опыта проектной работы;
- развитие умения организовывать продуктивную творческую деятельность.

Воспитательные:

- формирование мотивации к получению образования в ИТ-сфере;
- формирование навыков самоорганизации обучающихся, их уверенности в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту;
- прививание трудолюбия, аккуратности, самостоятельности, ответственности, активности, стремления к достижению высоких результатов;
- формирование навыков сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре);
- формирование мотивации к профессиональному самоопределению обучающихся.

2.2. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
1	Знакомство с Roblox. Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль	2	1	1	Опрос, практическая работа
2	Родительно-дочерние отношения и Explorer. Группы объектов	2	1	1	
3	Настройка свойств объектов и параметров игры	2	1	1	
4	Настройка эффектов в игре. Типы источников освещения	2	1	1	
5	Моделирование 3D объектов	2	1	1	
6	Твердотельное моделирование	2	1	1	
7	Работа с декалями и текстурами	2	1	1	
8	Знакомство и практика работы с плагинами	2	1	1	
9	Работа с ландшафтом	2	1	1	

10	Проработка дизайна окружения	2	1	1	
11	Проработка деталей ландшафта и окружения	2	1	1	
12	Создание общего проекта	2	1	1	
13	Язык программирования Lua. Начало работы со скриптами	2	1	1	
14	Язык программирования Lua. Циклы for и while	2	1	1	
15	Промежуточная аттестация	2	1	1	
16	Язык программирования Lua. Условные конструкции, оператор If. Вводный инструктаж по ТБ	2	1	1	
17	Язык программирования Lua. Функции	2	1	1	
18	Язык программирования Lua. События, часть 1	2	1	1	Опрос, практическая работа
19	Язык программирования Lua. События, часть 2	2	1	1	
20	Основы работы с интерфейсами	2	1	1	
21	Язык программирования Lua. Серверные и локальные скрипты	2	1	1	
22	Основы анимации. Работа с гуманоидными персонажами	2	1	1	
23	ИК-анимация	2	1	1	
24	Анимация и скриптинг	2	1	1	
25	Создание анимированных сцен	2	1	1	
26	Кастомизация персонажей	2	1	1	
27	Диалоговая система Roblox	2	1	1	
28	Создание квеста. Часть 1	2	1	1	
29	Создание квеста. Часть 2	2	1	1	
30	Основы левел-дизайна. Часть 1. Открытые локации	2	1	1	
31	Левел-дизайн. Часть 2. Здания и окружение	2	1	1	
32	Денежная система Roblox. Часть 1. Внутриигровая валюта	2	1	1	
33	Денежная система Roblox. Часть 1. Создание магазина	2	1	1	
34	Начало работы над аттестационным проектом	2	1	1	

35	Аттестационный проект. Часть 2. Базовая структура игры	2	1	1	
36	Аттестационный проект. Часть 3. Проработка деталей игры	2	0	2	Защита
Итого:		72	30	32	

2.3. Содержание учебного плана

1. Знакомство с Roblox. Создание первой игры

Теория

- Создание учетных записей и установка Roblox;
- Знакомство с Roblox Studio. Понятие игрового движка;
- Создание своей первой игры на основе шаблона Obby.

Практика

Создание и настройка первых игровых объектов.

2. Родительско-дочерние отношения и Explorer. Группы объектов

Теория

- Родительско-дочерние отношения;
- Работа с группами объектов.

Практика

Работа с блоками через настройку родительско-дочерних отношений, построение винтовой лестницы с помощью группировки объектов.

3. Настройка свойств объектов и параметров игры

Теория

- Объекты Roblox и их свойства;
- Объект блок и его свойства;
- Свойства персонажей;
- Настройка освещения карты.

Практика: настроили освещение в игре, настроили свойства объектов в своей игре.

4. Настройка эффектов в игре. Типы источников освещения

Теория

- Добавление в игру эффектов дыма и огня, изучение настроек этих эффектов;

- Изучение видов источников света в игре;
- Добавление новых скриптов и ассетов. Окно Toolbox.

Практика

Добавление освещения разного цвета для создания разной атмосферы в разных частях уровня, практика работы с эффектами.

5. Моделирование 3D объектов

Теория

- Принципы трехмерного моделирования объектов в Roblox Studio;
- Построение первого этажа здания – Построение второго этажа и крыши здания;

- Добавление декоративных элементов.

Практика

Построение 3D-модели дома с использованием изученных инструментов.

6. Твердотельное моделирование

Теория

- Знакомство с твердотельным моделированием;
- Операции Union, Negate, Separate.

Практика

Построили окна и дверные проходы в нашей модели, построили сложные объекты с помощью твердотельного моделирования (Стена, Ворота, Башня).

7. Работа с декалями и текстурами

Теория

- Использование декалей и текстур для работы с внешним видом объекта;

- Теория и практика работы с декалями;
- Теория и практика работы с текстурами.

Практика

Изменили внешний вид объектов при помощи декалей и текстур (добавление таблички, облицовка стен).

8. Знакомство и практика работы с плагинами

Теория

- Знакомство с плагинами;
- Практика работы с плагинами Stravant ResizeAlign, Archimedes и Building Tools.

Практика

Сборка дома из деталей (плагин Stravant ResizeAlign, изменение стены вокруг деревни (плагин Archimedes), строительство ограды вокруг поля (плагин Building Tools).

9. Работа с ландшафтом

Теория

- Значение ландшафта в игре. Роль художника по окружению;
- Генерация нового ландшафта и настройка его параметров;
- Материалы ландшафта;
- Инструменты работы с ландшафтом.

Практика

Создание гор, пещер, троп, применение различных материалов для элементов ландшафта.

10. Проработка дизайна окружения – Точки интереса

Теория

- Добавление точек интереса в игру;
- Создаем и оформляем путь игрока.

Практика

Создали и настроили три точки интереса в игре, создали путь игрока от входа в игру до финальной локации.

11. Проработка деталей ландшафта и окружения – Ландшафтный плагин BrushTool

Теория

- Добавление растительности и ее настройки;
- Создание и оформление различных участков ландшафта.

Практика

Высаживаем растительные объекты (деревья, леса, трава), создаем и оформляем детали ландшафта (камни, скалистые участки местности).

12. Создание общего проекта

Теория

- Создание общего проекта для коллективной работы;
- Определение стилистики игры, сеттинга;
- Базовые приемы сторителлинга.

Практика

Работа в группах – настройка ландшафта и объектов общего игрового проекта **Практическое задание:** создание контекстуального сюжета игры, настройка общего игрового проекта с применением полученных на занятиях навыков.

13. Язык программирования Lua. Начало работы со скриптами

Теория

- Базовые задачи программирования. Игровые движки;
- Язык программирования Lua. Переменные;
- Понятие скрипта. Создание и запуск скрипта;
- Практика применения скриптов в игровых заданиях.

Практика

Решение практических задач - работа с готовыми скриптами – настраиваем параметры объектов для прохождения заданий игры.

14. Язык программирования Lua. Циклы for и while

Теория

- Знакомство с циклами и принципы работы с ними;
- Цикл While, понятие бесконечного цикла;
- Цикл For, конечные циклы;

- Анимирование базовых объектов при помощи скриптов;
- Практика применения циклов в игровых заданиях.

Практика

Решение практических задач – создание вращающихся дверей, перемещающихся платформ.

15. Язык программирования Lua. Условные конструкции, оператор If

Теория

- Принцип работы условных конструкций. Логический тип данных;
- Логические операторы and и or;
- Сравнение переменных, проверки условий;
- Работа с глобальными переменными.

Практика

Прохождение различных уровней, основанных на логических задачах и математических примерах.

16. Язык программирования Lua. Функции

Теория

- Понятие функции, преимущества их использования;
- Правила создания и вызова функций. Атрибуты функций и локальные переменные

Практика

Применение полученных ранее знаний для прохождения практических заданий, требующих создания и применения функций.

17. Язык программирования Lua. События, часть 1

Теория

- Основы работы с событиями. Событие Touched;
- Исправление ложных срабатываний. Функция Debounce;
- Создание подбираемых объектов;
- Встроенные функции Destroy, FindFirstChild.

Практика

Прохождение практических заданий, создание интерактивных объектов.

18. Язык программирования Lua. События, часть 2

Теория

- Создание взрывающихся объектов;
- Создание телепорта;
- Работа с коллайдерами и событием OnTouchEnded;
- Основы работы с массивами.

Практика

Прохождение практических заданий, основанных на реальных игровых задачах и взаимодействии игрока с окружением.

19. Основы работы с интерфейсами

Теория

- Создание командного шутера на основе подготовленной заранее карты;
- Основные принципы UI/UX дизайна для игр;
- Создание меню выбора команды;
- Работа с шрифтами и адаптивной версткой.

Практика

Создали меню выбора команды, настроили шрифты, изучили свойства элементов интерфейса.

20. Язык программирования Lua. Серверные и локальные скрипты

Теория

- Взаимодействие серверной и локальной стороны игр в Roblox;
- Создание локальных и серверных скриптов;
- Удаленные события;
- Сервис Teams и создание команд.

Практика

Программирование меню выбора команд, связь кнопок с сервисом Teams, реализация основных механик командного шутера.

21. Основы анимации. Работа с гуманоидными персонажами

Теория

- Как работает анимация – основы;
- Версии персонажей (R6, R15 и т.д.);
- Настройка внешнего вида (одежда, аксессуары);
- Строение персонажа с точки зрения анимации (части тела, скелет4);
- Базовая анимация (Forward Kinematics) и ее принципы;
- Таймлайн и ключи анимации.

Практика

Создание базового персонажа и работа со встроенными инструментами анимации Roblox Studio.

22. ИК-анимация

Теория

- Обратная анимация (Inverse Kinematics), ее преимущества и недостатки;
- Персонаж R15. Создание сложных анимационных клипов (движений);
- Подключение анимации к персонажу при помощи скриптов;
- Циклические анимации.

Практика

Создание сложных анимаций и настройка автоматического воспроизведения их персонажем.

23. Анимация и скриптинг

Теория

- Создание анимационных скриптов;
- Создание скрипта анимации для замены базовых движений;
- Система эмоций в Roblox;
- Система приоритетов анимаций;
- Вызов анимации при нажатии на клавишу.

Практика

Анимация танца, создание скрипта, отслеживающего нажатие клавиши, скрипта, заменяющего базовые анимации.

24. Создание анимированных сцен

Теория

- Работа с плагином Moon Animator;
- Добавление персонажей на сцену и их анимация;
- Создание циклической анимации ходьбы;
- Анимация неодушевленных объектов.

Практика

Создали анимационную сцену с тремя персонажами и различными объектами.

25. Кастомизация персонажей

Теория

- Создание неигрового персонажа – Базовая одежда и ее кастомизация;
- Кастомизация частей тела персонажа;
- Аксессуары и продвинутая одежда.

Практика

Создание и кастомизация неигрового персонажа для своей игры.

26. Диалоговая система Roblox

Теория

- Объект Dialog и его настройка;
- Дерево диалогов. Ветки диалогов;
- Создание диалогов персонаже;
- Добавление неигрового персонажа и диалоговой системы.
- Программирование вариантов диалога с помощью локальных скриптов.

Практика

Создание и настройка диалогов в своей игре.

27. Создание квеста. Часть 1 – Подготовка диалога для квеста

Теория

- Создание квестовых переменных;
- Добавление в квест объектов;

- Редактирование квестовых диалогов через скрипты.

Практика

Добавить квестовые предметы, настроить диалог с NPC по результатам квеста.

28. Создание квеста. Часть 2

Теория

- Подготовка аксессуара для награды квеста – Создание спецэффектов для аксессуара;
- Создание скриптов для завершения квеста.

Практика

Добавление и настройка аксессуара, написание скриптов для завершения квеста.

29. Основы левел-дизайна. Часть 1. Открытые локации

Теория

- Знакомство с левел-дизайном. Принципы построения уровней. Блокаут;
- Ключевые локации: укрытия, арены, точки обороны, фланги;
- Перепады высот;
- Баланс сложности локаций.

Практика

Создание игрового уровня из примитивов (блокаут), построение игрового маршрута, распределение противников на уровне.

30. Левел-дизайн. Часть 2. Здания и окружение

Теория

- Модульный подход к моделированию. Планирование уровня – Создание модульного здания с учетом перемещений игроков;
- Проработка окружения.

Практика

Создание собственной модели здания.

31. Денежная система Roblox. Часть 1. Внутриигровая валюта

Теория

- Принципы работы с внутриигровой валютой;
- Скрипт для вывода денег игрока в интерфейс;
- Создание противника при помощи Toolbox;
- Система тегов и отслеживание выстрелов игроков;
- Выдача вознаграждения.

Практика

Добавить интерфейс для отображения денег игрока, настроить выдачу вознаграждения за победу.

32. Денежная система Roblox. Часть 2. Внутриигровая валюта

Теория

- Программирование управления интерфейсом магазина. Создание кнопок;
- Покупка усилителя прыжка;
- Скрипт покупки игрового оружия.

Практика

Написать скрипты для покупки усилителей и игрового оружия.

33. Начало работы над дипломным проектом – Структура работы гейм-студии

Теория

- Распределение по отделам. Роли в команде;
- Определение концепции дипломного проекта;
- Принципы командной работы в учебной gamedev-студии.

Практика

Разделиться на команды по 2-3 человека, определиться с ролью в проекте, утверждение концепции игры.

34. Дипломный проект. Часть 2. Базовая структура игры

Теория

- Создание общего вида карты и элементов ландшафта;
- Продвинутое инструменты работы с ландшафтом;

- Моделирование зданий и игровых объектов;
- Подбор скриптов, создание и оформление команд персонажей.

Практика

Выполнение задач по отделам – левел-дизайнеры, художники по окружению, программисты, 3D-художники.

35. Дипломный проект. Часть 3. Проработка деталей игры

Теория

- Добавление сложных механик перемещения игроков;
- Тестирование игрового уровня;
- Улучшение визуальной части игры при помощи плагина Brushtool;
- Оружие и баланс в игре. Принципы нанесения и отслеживания урона.

Практика

Выполнение задач по отделам – левел-дизайнеры, художники по окружению, программисты, 3D-художники.

36. Завершение дипломного проекта

Теория

- Подготовка презентации созданного проекта;
- Презентация дипломного проекта;
- Перспективы развития и дальнейшего обучения по направлению gamedev.

Практика

Доработать проект, подготовиться к выступлению и поучаствовать в презентации.

2.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

Обучающийся будет:

- пользоваться различными методами управления разработки и просмотра трехмерной игры;

- придумывать, создавать, сохранять и открывать творческие миры в Roblox;
- оформлять персонажей, объекты и исполнителей;
- использовать программную среду Roblox для создания простых алгоритмов;
- способах программирования исполнителей в Roblox;
- простых алгоритмических структурах;
- видах блоков и ресурсов для исполнителей.

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы:

- устойчивый интерес к правилам здоровьесберегающего и безопасного поведения;
- умения проявлять в самостоятельной деятельности логическую культуру и компетентность;
- аналитическое, практическое и логическое мышление;
- самостоятельность и самоорганизацию;
- умение работать в команде, развить коммуникативные навыки;
- умение вести себя сдержанно и спокойно.

Метапредметные результаты

Обучающийся научится:

- устанавливать Roblox;
- программировать на базовом уровне на Lua;
- создавать сюжет, дизайн и механику игры в Roblox Studio;
- добавлять новые скрипты и ассеты;
- создавать 3D- модели в Roblox;
- применять плагины;
- создавать и запускать скрипты;
- настраивать и анимировать базовые аватары Roblox Studio;
- работать с диалоговой системой Roblox.

2.5. Контроль и оценка результатов обучения

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входной контроль (определение начального уровня знаний, умений и навыков);
- промежуточный контроль (промежуточная аттестация);
- итоговый контроль (итоговая аттестация).

Входной контроль по программе «Основы программирования (Roblox)» проводится с целью выявления у обучающихся начальных представлений в области пользования компьютерной техникой и программным обеспечением, представлений о правилах безопасного взаимодействия с другими пользователями Интернета. Осуществляется по следующим параметрам:

- техника безопасности (навыки безопасного поведения, понимание инструкций по технике безопасности);
- мотивированность;
- зрелость (знание простейших понятий в области кибергигиены, умение выстраивать взаимодействие со сверстниками);
- умелость (элементарные навыки пользования ПК);
- владение терминологией (понимание сути и различий явлений в сети).

Входной контроль осуществляется самим педагогом в сентябре месяце на первых занятиях в свободной форме.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия в декабре месяце. На усмотрении педагога промежуточный контроль может осуществляться в любой форме, например, в форме презентации работ, на которой обучающиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом или в виде интерактивного тестирования, где обучающиеся соревнуюсь между собой отвечают на вопросы по теме (учитывается правильность и скорость ответов) и т.д.

Итоговая аттестация во втором полугодии (в конце каждого года обучения) - обязательно, в любой выбранной педагогом и обучающимся форме (прописанной в образовательной программе Центра). Как правило, итоговый контроль проходит в виде защиты индивидуальных/групповых проектов.

Критерии оценивания результативности определяются самим педагогом таким образом, чтобы можно было определить отнесенность обучающегося к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Согласно Положению «О форме, порядке и периодичности промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в ГАУ ДО «Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района», критерии оценки не должны противоречить следующим показателям:

- высокий уровень – успешное освоение обучающимися более 70% содержания Программы, подлежащей аттестации;
- средний уровень – успешное освоение обучающимися от 50% до 70% содержания Программы, подлежащей аттестации;
- низкий уровень - успешное освоение обучающимися менее 50% содержания Программы, подлежащей аттестации.

Все результаты промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в протоколах результатов аттестации обучающихся.

3. ВОСПИТАНИЕ

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку,

человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по Программе являются:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало Российское общество;
- формирование интереса к техническому творчеству;
- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;
- создание, поддержка и развитие среды воспитания воспитанников, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания Программы.

Основные целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

- понятия о своей российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;
- российского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;
- готовности к защите Отечества, способности отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду;
- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым,

религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;

- этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;
- принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;
- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;
- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;
- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений.

Основные целевые ориентиры воспитания в Программе определяются также в соответствии с предметными направленностями разрабатываемых программ и приоритетами, заданными «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям Российской и мировой технической мысли;
- понимания значения техники в жизни Российского общества;
- интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- навыков определения достоверности и этики технических идей;
- отношения к влиянию технических процессов на природу;
- ценностей технической безопасности и контроля;
- отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

3.2. Формы и методы воспитания

Программа имеет практико-ориентированный характер и ориентирована на такие виды и формы воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у обучающихся индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основной формой воспитания и обучения воспитанников по Программе является учебное занятие.

В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием Программы обучающиеся:

- усваивают информацию, имеющую воспитательное значение;
- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и подтверждаются ценностные, нравственные ориентации;
- осознают себя способными к нравственному выбору;

- участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях, связанных с информационными технологиями; изучение биографий деятелей Российской и мировой науки, героев и защитников Отечества и т. д. — это источник формирования у обучающихся сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы воспитанники не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

В ходе изучения Программы на практических занятиях у воспитанников усваиваются и применяются правила поведения и коммуникации, формируются позитивные и конструктивные отношения к событиям, в которых они участвуют.

Участвуя в различных проектах, у воспитанников формируется умение в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляется внутренняя дисциплина, приобретается опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования, презентации проектов — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Воспитательное значение активностей обучающихся при реализации Программы наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

Также в воспитательной деятельности с обучающимися по Программе используются такие методы воспитания как:

- метод формирования сознания личности – беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение и др.;
- метод организации деятельности и формирования опыта поведения – задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.;
- метод мотивации деятельности и поведения - одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально- нравственных переживаний, соревнование и др.

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности учебной группы в соответствии с нормами и правилами работы Центра, а также на площадках других организаций с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся, их общением, отношениями друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по Программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по Программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации Программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по Программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а предполагает получение общего представления о воспитательных результатах реализации Программы, продвижения в достижении определённых целевых ориентиров воспитания,

влияния реализации Программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем.

Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

3.4. Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Приоритетные направления воспитательной работы	Цель мероприятия
1	День знаний	Сентябрь 2026	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека
2	Мероприятия посвященные «Дню отца»: - "Открытка папе" - мастер-класс по созданию открыток. - Фото - выставка «Мой папа и я – большие друзья». - Интерактивная викторина ко Дню отца.	Октябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций уважительного отношения к мужчине
3	День учителя	Октябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека
4	Мероприятия, посвященные Дню народного единства: - Квест-игра «"Единство в нас!"». - Познавательная лекция-беседа «В единстве – сила»	Ноябрь 2026	Гражданско-патриотическое воспитание	Формирование интереса и уважение к истории страны
5	Мероприятия, посвященные Дню матери: -Мастер-класс «Спасибо нашим мамам». -Мастер-класс по созданию интерактивной открытки «Ты прекрасней всех на свете».	Ноябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине
6	«С историей не спорят, с историей живут» - тематическое занятие, посвященное Дню	Декабрь 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких

	Конституции РФ			качеств, как долг, ответственность, честь.
7	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады	Январь 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
8	Мероприятия посвященные «Дню защитника отечества»: -Викторина посвященная «Дню защитника отечества».	Февраль 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
9	Мероприятия посвященные «Международному женскому дню»: -Оформление портретов «Моя любимая мама». -Создание интерактивных открыток «Дарите женщинам цветы».	Март 2027	Нравственное и эстетическое воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине.
10	День воссоединения Крыма с Россией	Март 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование патриотических чувств.
11	Мероприятия посвященные «Дню Космонавтики»: -Воркшоп «Полетели». -«Космос далекий и близкий» - интеллектуальная викторина.	Апрель 2027	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности
12	Мероприятия посвященные «Дню Победы» -«Они героями останутся на век» - акция памяти ко Дню Победы. -Час патриотизма «Они героями останутся на век».	Май 2027	Нравственное воспитание. Гражданско-патриотическое воспитание.	Формирование моральных качеств: долг, ответственность, честь, любовь к Родине, к истории своей страны

4. Организационно-методические условия реализации Программы

4.1. Требования к помещению

Для обеспечения занятий необходимо:

- помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям: просторное, с хорошим дневным освещением, хорошо налаженной вентиляцией;
- помещение должно быть оборудовано необходимой мебелью (столы, стулья, шкафы, доска, стеллажи);
- освещение может быть электрическое, лучи света должны падать на изображаемый объект под углом 45°;
- окна должны быть защищены от воздействия прямых солнечных лучей (занавес, жалюзи).

4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение

Материально-техническое обеспечение

- ноутбук тип 1 (13 шт.);
- веб-камера (1 шт.);
- наушники с микрофоном (13 шт.);
- мышь (13 шт.);
- многофункциональное устройство (1 шт.);
- моноблочное интерактивное устройство (1 шт.);
- мобильная напольная стойка (1 шт.);
- флипчарт (1 шт.);
- стол ученический 2-местный (с экраном между столов) (6 шт.);
- стул ученический (12 шт.);
- стол преподавателя (1 шт.);
- шкаф (2 шт.);
- стул преподавателя (1 шт.).

Информационное обеспечение:

- операционная система (желательно Windows);
- поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
4. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изменениями и дополнениями, действующими в 2026 году);
5. Стратегия развития образования в Российской Федерации до 2036 года с перспективой до 2040 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 18.05.2026 №1106-р);
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 № 996 р, с изменениями);
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями, внесенными приказом Минпросвещения России от 30.01.2024 №55);
8. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2024 №05-545 «О направлении информации» (с обновленными методическими рекомендациями);
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26

Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

10. Конвенция ООН о правах ребёнка.

Учебная литература:

1. Корягин, А.В. Roblox: играй, программируй и создавай свои миры / А.В. Корягин. - СПб.: Питер, 2022. - 484 с.

1. Шелл Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл. - М.: Альпина Паблишер, 2022. - 640 с.

2. Серов, Н.Е. Программирование игр в Roblox Studio. Книга 2 Школа завтрашнего дня / Н.Е. Серов. - М.: Солон-Пресс, 2021. - 304 с.

3. Хаскинс, Х. Руководство по созданию игровых миров Roblox. Исчерпывающий гайд / Х. Хаскинс. - М.: Бомбора, 2022. - 500 с.

4. Битно Л.Г. IT-тренажер для детей: Первые шаги в программировании / Л.Г. Битно. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2023. - 31 с.

5. Пархоменко, С.В. Рабочая тетрадь РЕШИ-ПИШИ "Логика и программирование, 9-10 лет" / С.В. Пархоменко - СПб.: Банда умников, 2022. - 44 с.

6. Зандер, Б. Программирование в ROBLOX / Б. Занер - М.: ДМК Пресс, 2022. - 198 с.

7. Грэнберг Х., Клеметти К. Мастера геймдизайна: Как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры / Х. Грэнберг, К. Клеметти - М.: Альпина Паблишер, 2022. - 120 с.

8. Williams, A. History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction. / A. Williams - USA: CRC Press, 2017. - 271 с.

9. Фадеева, К. Н. Метод проектов как средство развития творческого потенциала студентов в информационной образовательной среде / К. Н. Фадеева // Тенденции развития науки и образования. - 2018. - № 42-1. - с. 47-48

10. Третьяков К.Р. Механизм реализации объектно-ориентированного программирования проектов на языке Lua. // В сборнике: Инженерные

технологии: традиции, инновации, векторы развития. Сборник материалов VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. - Абакан, 2020. - с. 37-39.

Интернет-ресурсы:

1. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"
2. Рекомендованных для освоения программы
3. <https://en.help.roblox.com/hc/ru> - официальный помощник от Roblox Studio
4. https://lua.org.ru/contents_ru.html - Lua 5.3 Руководство
5. <https://dzen.ru/media/id/602fae794a032156c1569ae0/6-prichin-zanimatsiaprogrammirovaniem-v-roblox-esli-tebe-10-let-602fbecc756eeb31f06bd91d> - статья “6 причин заниматься программированием в Roblox, если тебе 10 лет”
6. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85%D0%B8%D0%B3%D1%80> -
8. https://gb.ru/posts/about_lua - статья “Хочу всё знать. Язык Lua”

Календарно-тематическое планирование

Группа – ОП1

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
1	Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль. Знакомство с Roblox.	2	1	1	02.09	
2	Родительско-дочерние отношения и Explorer. Группы объектов	2	1	1	09.09.	
3	Настройка свойств объектов и параметров игры	2	1	1	16.09	
4	Настройка эффектов в игре. Типы источников освещения	2	1	1	23.09	
5	Моделирование 3D объектов	2	1	1	30.09	
6	Твердотельное моделирование	2	1	1	07.10	
7	Работа с декалями и текстурами	2	1	1	14.10	
8	Знакомство и практика работы с плагинами	2	1	1	21.10	
9	Работа с ландшафтом	2	1	1	28.10	
10	Проработка дизайна окружения	2	1	1	11.11	
11	Проработка деталей ландшафта и окружения	2	1	1	18.11	
12	Создание общего проекта	2	1	1	25.11	
13	Язык программирования Lua. Начало работы со	2	1	1	02.12	

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
	скриптами					
14	Язык программирования Lua. Циклы for и while	2	1	1	09.12	
15	Язык программирования Lua. Условные конструкции, оператор If	2	1	1	16.12	
16	Язык программирования Lua. Функции	2	1	1	23.12	
17	Промежуточная аттестация	2	1	1	30.12	
18	Повторный инструктаж по ТБ. Язык программирования Lua. События, часть 1	2	1	1	13.01	
19	Язык программирования Lua. События, часть 2	2	1	1	20.01	
20	Основы работы с интерфейсами	2	1	1	27.01	
21	Язык программирования Lua. Серверные и локальные скрипты	2	1	1	03.02	
22	Основы анимации. Работа с гуманоидными персонажами	2	1	1	10.02	
23	ИК-анимация	2	1	1	17.02	
24	Анимация и скриптинг	2	1	1	24.02	
25	Создание анимированных сцен	2	1	1	03.03	
26	Кастомизация персонажей	2	1	1	10.03	
27	Диалоговая система Roblox	2	1	1	17.03	
28	Создание квеста. Часть 1	2	1	1	24.03	
29	Создание квеста. Часть 2	2	1	1	31.03	
30	Основы левел-дизайна. Часть 1. Открытые локации	2	1	1	07.04	

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
31	Левел-дизайн. Часть 2. Здания и окружение	2	1	1	14.04	
32	Денежная система Roblox. Часть 1. Внутриигровая валюта	2	1	1	21.04	
33	Денежная система Roblox. Часть 1. Создание магазина	2	1	1	28.04	
34	Аттестационный проект. Часть 1. Начало работы над аттестационным проектом.	2	1	1	05.05	
35	Аттестационный проект. Часть 2. Базовая структура игры	2	1	1	12.05	
36	Аттестационный проект. Часть 3. Защита проекта	2	0	2	19.05	
Итого:		72	35	37		

Приложение 2

Календарно-тематическое планирование

Группа – ОП2

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
1	Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль. Знакомство с Roblox.	2	1	1	04.09	
2	Родительско-дочерние отношения и Explorer. Группы объектов	2	1	1	11.09	
3	Настройка свойств объектов и параметров игры	2	1	1	18.09	
4	Настройка эффектов в игре. Типы источников освещения	2	1	1	25.09	
5	Моделирование 3D объектов	2	1	1	02.10	
6	Твердотельное моделирование	2	1	1	09.10	
7	Работа с декалями и текстурами	2	1	1	16.10	
8	Знакомство и практика работы с плагинами	2	1	1	23.10	
9	Работа с ландшафтом	2	1	1	30.10	
10	Проработка дизайна окружения	2	1	1	06.11	
11	Проработка деталей ландшафта и окружения	2	1	1	13.11	
12	Создание общего проекта	2	1	1	20.11	
13	Язык программирования Lua. Начало работы со скриптами	2	1	1	27.11	
14	Язык программирования Lua. Циклы for и while	2	1	1	04.12	
15	Язык программирования Lua. Условные конструкции, оператор If	2	1	1	11.12	

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
16	Язык программирования Lua. Функции	2	1	1	18.12	
17	Промежуточная аттестация	2	1	1	25.12	
18	Повторный инструктаж по ТБ. Язык программирования Lua. События, часть 1	2	1	1	15.01	
19	Язык программирования Lua. События, часть 2	2	1	1	22.01	
20	Основы работы с интерфейсами	2	1	1	29.01	
21	Язык программирования Lua. Серверные и локальные скрипты	2	1	1	05.02	
22	Основы анимации. Работа с гуманоидными персонажами	2	1	1	12.02	
23	ИК-анимация	2	1	1	19.02	
24	Анимация и скриптинг	2	1	1	26.02	
25	Создание анимированных сцен	2	1	1	05.03	
26	Кастомизация персонажей	2	1	1	12.03	
27	Диалоговая система Roblox	2	1	1	19.03	
28	Создание квеста. Часть 1	2	1	1	26.03	
29	Создание квеста. Часть 2	2	1	1	02.04	
30	Основы левел-дизайна. Часть 1. Открытые локации	2	1	1	09.04	
31	Левел-дизайн. Часть 2. Здания и окружение	2	1	1	16.04	
32	Денежная система Roblox. Часть 1. Внутриигровая валюта	2	1	1	23.04	
33	Денежная система Roblox. Часть 1. Создание магазина	2	1	1	30.04	
34	Аттестационный проект. Часть 1. Начало работы над	2	1	1	07.05	

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
	аттестационным проектом.					
35	Аттестационный проект. Часть 2. Базовая структура игры	2	1	1	14.05	
36	Аттестационный проект. Часть 3. Защита проекта	2	0	2	21.05	
Итого:		72	35	37		

Приложение 3

Лист корректировки программы

Количество часов по программе (на начало учебного года) – 72 ч.

Количество часов по программе (на конец учебного года) –

№ занятия	Раздел	Планируемое кол-во часов	Фактическое кол-во часов	Причина корректировки	Способ корректировки	Согласованно