



УТВЕРЖДАЮ  
Директор по персоналу ООО «Рубиус»  
(по Доверенности №02 от 01.01.2023)  
Ольга Сергеевна Мальцева  
«22» января 2024 г.

**Учебно-тематическое планирование  
к программе обучения «Курс по разработке игр на Roblox. Intensive»**

**Количество часов**

Всего – 63 академ. часа (42 аудиторных часов и 21 час самостоятельной работы);

в неделю – 2 занятия

Длительность занятий – 60 минут

Итоговый контроль – 2 часа.

**Пояснительная записка**

**Направленность программы:** данная программа направлена на развитие интеллектуальных способностей детей, на формирование навыков программирования, 3D моделирования.

**Актуальность программы:** тематические блоки программы подобраны в соответствии с актуальными потребностями учащихся. Благодаря индивидуальному подходу, удастся в наибольшей степени раскрыть их возможности и пробудить живой интерес к программированию. Программа обеспечивает психическое и нравственное развитие обучающихся. Программа актуальна в связи с возросшей популярностью программирования и 3D моделирования в нашей стране. Данный навык необходим как для личных целей, так и для смежных областей – конструирование, моделирование, робототехника и программирование.

**Педагогическая целесообразность программы:** обусловлена предоставлением возможности обучающимся создать собственный проект, реализуя свои идеи и замыслы, что благоприятно сказывается на развитии абстрактного мышления и воображения. Образовательная деятельность по данной программе стимулирует обучающихся к дальнейшему совершенствованию технической и интеллектуальной сферы.

**Цель данной программы:** личностное и интеллектуальное развитие детей посредством повышения уровня технических навыков – программирования и 3D моделирования.

**Задачи:**

1. Образовательные:

- обеспечить успешное овладение детьми основными компьютерными программами и приложениями;

- обеспечить усвоение знаний, умений и навыков по моделированию и программированию.
2. Развивающие:
- личностное и интеллектуальное развитие детей дошкольного, начального, школьного возрастов;
  - прививать интерес к развитию личности в технологическом направлении;
  - способствовать активизации мыслительной деятельности ребенка.
3. Воспитывающие:
- воспитывать организованность, реакцию, самостоятельность в принятии решений.

**Возраст обучающихся:** 10-13 лет. Программа рассчитана на 8 месяцев обучения.

**Результаты:** по окончании курса учащиеся смогут:

- использовать основные термины в моделировании и программировании;
- пополнить словарный запас иностранных слов;
- применять полученные знания моделирования и программирования;
- использовать технологии создания и публикации своей игры;
- работать с мультимедиа.

**Формы подведения итогов:** способом определения результативности является успешное выполнение практических заданий. Итоговый контроль осуществляется посредством проверки усвоенной информации.

**Формы деятельности:**

- беседа с объяснением материала;
- игры;
- задания;
- практические упражнения.

В учебном процессе используются следующие **средства обучения:**

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий;
- компьютеры и ноутбуки.

### **Текущий и итоговый контроль (аттестация)**

**В течение учебного периода** – педагогическое наблюдение, опрос, проверочные задания и упражнения на изученную тему.

**По окончании изучения темы или раздела** – опрос, контрольное занятие.

**В конце курса обучения** – опрос, контрольное занятие.

## Учебно-тематическое планирование

Разделы программы и темы занятий	Всего часов
<p><b>Модуль 1. Основы разработки игр в Roblox Studio.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Введение в Roblox Studio.</li> <li>2. Создание аккаунта и начало работы с программой.</li> <li>3. Описание интерфейса и инструментов.</li> <li>4. Создание первой игровой карты (жанр платформер - Obby).</li> <li>5. Разработка игровой механики и элементов управления.</li> </ol>	15 часов
<p><b>Модуль 2. Игра в жанре “Выживание”.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка сюжета и персонажей.</li> <li>2. Создание игрового мира и ландшафта.</li> <li>3. Реализация механики выживания и опасностей.</li> <li>4. Реализация механики квестов и поиска сокровищ.</li> <li>5. Игровые механики победы и поражения.</li> </ol>	15 часов
<p><b>Модуль 3. Игра в жанре “Городской Экшен”.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проектирование и создание города.</li> <li>2. Реализация движения авто и препятствий.</li> <li>3. Создание режима мультиплеера.</li> <li>4. Создание событий в открытом мире.</li> <li>5. Реализация механики подсчета денег.</li> <li>6. Создание внутриигрового магазина.</li> </ol>	16 часов
<p><b>Модуль 4. Командная разработка и детективный жанр.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Организация командной разработки</li> <li>2. Работа с Roblox Team Create</li> <li>3. Создание локаций и персонажей в детективном жанре</li> </ol>	15 часов

4. Создание сюжета и головоломок	
5. Создание интерфейса и звуковых эффектов	
<b>Итоговое занятие</b> Защита командного проекта. Подведение итогов.	2 часа
<b>Итого</b>	<b>63 часа</b>

### Содержание обучения

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Основы разработки игр в Roblox Studio	15	5	10
2	Игра в жанре “Выживание”	15	5	10
3	Игра в жанре “Городской Экшен”	16	6	10
4	Командная разработка и детективный жанр	15	5	10
5	Итоговое занятие	2	-	2
	<b>ВСЕГО</b>	<b>63 часа</b>	<b>21</b>	<b>42</b>

### Учебная литература:

1. Веру Л., Секреты CSS. Идеальные решения ежедневных задач. — СПб.: Питер, 2016. — 336 с.: ил. — (Серия «Бестселлеры O'Reilly»).
2. Вордерман Кэрол, Вудкок Джон, Макаманус Шон Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python. / Вордерман Кэрол; пер. с англ. С. Ломакин - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 224 с.
3. Голицына О.Л., Попов И.И. Основы алгоритмизации и программирования. Учеб. Пособие. – М.: Форум: ИНФРА-М, 2005.
4. Гоше Х. Д., HTML5. Для профессионалов. — СПб.: Питер, 2013. — 496 с.: ил.
5. Мажед Маржи Scratch для детей. Самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 288 с.
6. Морган Ник Java Script для детей. Самоучитель по программированию. / Морган Ник; пер. с англ. С. Ломакин - М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 288 с.
7. Никсон Р., Создаем динамические веб-сайты с помощью PHP, MySQL, JavaScript, CSS и HTML5. 4-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 768 с.: ил. — (Серия «Бестселлеры O'Reilly»).
8. Хокинг Д., Unity в действии : мультиплатформенная разработка на C# / Джозеф Хокинг ; [пер. с англ. И. Рузмайкина]. – Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2018. – 334 с. : ил. – (Для профессионалов).
9. Programming in LUA – 5.0 (1 издание). Роберту Иеразулимски., 2016 г.
10. Roblox. Лучшие игры-приключения. Килтшер А., Джелли К., 2019 г.
11. Roblox. Лучшие ролевые игры. Уилтшер А., Кокс А., 2019 г.
12. Roblox. Путешествие по играм. Кокс А., 2019 г.
13. Roblox. Энциклопедия персонажей. Кокс А., 2019 г.
14. Большая книга Roblox. Как создавать миры и делать игру незабываемой. Давид Жаньо, 2020 г.
15. Программирование на языке Lua. Джесси Расел, Роналд Кон., 2015 г.
16. Программирование на языке Lua. Третье издание. Роберту Иеразулимски., 2018 г.

