

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КУРСКОЙ ОБЛАСТИ

УТВЕРЖДАЮ

Директор Академии IT-профессий «Хейхог»

Индивидуальный предприниматель

Артемова Анастасия Олеговна

Приказ от 12.06.2026 № 7



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Разработка игр»

Направленность: техническая

Уровень: стартовый

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации: 64 часа

Разработчик:

Артемова Анастасия Олеговна

г. Курск – 2026

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Разработка игр» носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися базовыми навыками работы на компьютере, в программе для разработки игр и различных прикладных программах. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации обучающихся.

Данная программа составлена на основе собственного педагогического опыта, изученной литературы, в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологического требования к

организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» от 28.01.2021 № 2»;

– Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Приказ от Министерства образования и науки Курской области №1-1126 от 22.08.2024 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеобразовательных программ».

Направленность дополнительной общеразвивающей программы (далее – Программа): Техническая — формирование базовых IT-компетенций и навыков программирования через создание игр.

Новизна программы: Программа внедряет современные педагогические технологии геймификации и проектного обучения с использованием популярной игровой платформы Roblox Studio. В ней применяются интерактивные методы, включая событийное программирование и создание анимаций, а также дистанционные образовательные технологии. Нововведения касаются форм диагностики — комбинированное использование тестов, практических заданий и презентаций итоговых проектов.

Актуальность: В условиях цифровой трансформации общества и растущей востребованности IT-специалистов программа помогает детям 8–12 лет освоить навыки программирования и творческой проектной деятельности,

развить критическое и творческое мышление, что важно для успешной социализации и будущей профессиональной ориентации.

Отличительные особенности: Программа является модифицированной и разработана на основе лучших практик дополнительного образования в области программирования и игровых технологий. В отличие от аналогичных курсов, она делает акцент на комплексном освоении среды Roblox Studio, программировании на языке Lua, работе с визуальными и физическими эффектами, а также на развитии коммуникативных и исследовательских навыков через коллективные проекты.

Адресат программы: Дети 8–12 лет, младший и средний школьный возраст, без предварительной подготовки в программировании. Учитываются возрастные особенности — повышенная познавательная активность, склонность к игровому обучению, необходимость поддержки мотивации и развития самостоятельности.

Педагогическая целесообразность: Образовательный процесс построен на принципах деятельностного и проектного подходов, что способствует развитию у обучающихся не только технических навыков, но и личностных качеств: ответственности, умения работать в команде, творческого поиска. Используются разнообразные формы работы (индивидуальная, групповая), методы проблемного обучения и интерактивные средства.

Особенности организации образовательного процесса: Занятия проводятся в объединениях по интересам, формируемых группами детей одного возраста (8–12 лет). Возможна организация разновозрастных групп. Состав группы постоянный для формирования устойчивых коммуникативных связей. Предусмотрена возможность индивидуального сопровождения.

После освоения Программы обучающемуся выдается сертификат.

Режим занятий

Программа рассчитана на 64 академических часа в год. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного занятия — 90 минут. Возможна организация занятий с применением дистанционных технологий.

Цель и задачи Программы

Цель программы: К концу курса (64 академических часа) обучающиеся 8–12 лет овладеют базовыми навыками программирования на языке Lua в среде Roblox Studio, смогут самостоятельно создавать интерактивные игровые проекты с использованием визуальных и физических эффектов, а также разовьют творческое мышление, умение работать в команде и презентовать свои результаты.

Задачи программы

1. Личностные:

- Формировать интерес и мотивацию к изучению программирования и цифровых технологий.
- Развивать творческое и критическое мышление, самостоятельность и ответственность в учебной деятельности.
- Воспитывать навыки сотрудничества, коммуникации и уважения к мнению других в процессе коллективной работы.

2. Метапредметные:

- Формировать умения планировать и организовывать свою деятельность при реализации проектов.
- Развивать навыки решения проблем и принятия решений в процессе программирования и создания игровых сценариев.
- Осваивать основы алгоритмического мышления и логического анализа.
- Развивать навыки поиска, обработки и использования информации из различных источников.

3. Образовательные (предметные):

- Освоить базовые конструкции программирования на языке Lua (переменные, циклы, условия, функции).
- Научиться работать с инструментами Roblox Studio: создание объектов, настройка свойств, применение визуальных и физических эффектов.
- Развивать умения создавать интерактивные игровые сценарии и анимации.
- Освоить навыки тестирования и отладки игровых проектов.
- Научиться презентовать и обсуждать результаты своей работы.

Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел 1. Вводный раздел	2	0	2	
1	Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Опрос
	Раздел 2. Знакомство с Roblox Studio «Создаём компьютерные игры в Roblox без программирования»	6	4	10	
2	Тема 2.1. Интерфейс Roblox Studio.	2	0	2	Наблюдение, беседа
3	Тема 2.2. Создаём проект «Ночной паркур»	0	4	4	Практическая работа
4	Тема 2.3. Создаём проект «Пещерные зомби»	0	4	4	Практическая работа
	Раздел 3. Введение в программирование	6	6	12	
5	Тема 3.1. Lua и первые скрипты на этом языке	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая

					работа
6	Тема 3.2. Основные свойства деталей. Конструкции языка	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
7	Тема 3.3. Взаимодействие Lua и Roblox Studio	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
	Раздел 4. Погружение в программирование «Создаём Компьютерные игры в Roblox с программированием»	6	4	10	
8	Тема 4.1. Типы данных и операции с ними. Конструкции языка Lua.	0	2	2	Наблюдение, беседа,
9	Тема 4.2. Циклы.	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
10	Тема 4.3.Функции.	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
	Раздел 5. Источники света	4	4	8	
11	Тема 5.1.Освещение	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
12	Тема 5.2.Проект:«Mad Racing»	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
	Раздел 6. Физические	4	4	8	

	явления и механизмы				
13	Тема 6.1. Простые физические эффекты	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
14	Тема 6.2. Программное создание спецэффектов	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
	Раздел 7. Событийное программирование	6	4	10	
15	Тема 7.1. Событие при изменении движения, при касании	2	0	2	Наблюдение, беседа,
16	Тема 7.2. Управление персонажем и мышкой	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
17	Тема 7.3. Обработка событий мыши и клавиатуры. Создание диалогов и чат-ботов	2	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
	Итоги	0	4	4	
18	Выполнение работы	0	2	2	Творческая Практическая работа
19	Защита работы	0	2	2	Защита работы
	ИТОГО:	32	32	64	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводный раздел

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

- Теория: знакомство с программой обучения, целями и задачами курса; правила техники безопасности при работе за компьютером и в Roblox Studio.

- Практика: отсутствует.

- Форма контроля: устный опрос по технике безопасности.

- Форма проведения: лекция с элементами обсуждения.

Раздел 2. Знакомство с Roblox Studio «Создаём компьютерные игры в Roblox без программирования»

Тема 2.1. Интерфейс Roblox Studio

- Теория: изучение основных элементов интерфейса Roblox Studio (панели, инструменты, окно сцены, инспектор свойств).

- Практика: выполнение простых действий — создание и размещение объектов, навигация по сцене.

- Форма контроля: наблюдение за работой, устная беседа.

- Форма проведения: демонстрация преподавателя + практическая работа учащихся за компьютерами.

Тема 2.2. Создаём проект «Ночной паркур»

- Теория: краткое введение в структуру проекта и использование шаблонов.

- Практика: создание игры «Ночной паркур» с применением готовых шаблонов и настроек без программирования.

- Форма контроля: проверка выполненного проекта, оценка результата.

- Форма проведения: практическое занятие с индивидуальной или парной работой.

Тема 2.3. Создаём проект «Пещерные зомби»

- Теория: обзор игровых механик и настроек игрового процесса без программирования.

- Практика: создание игры «Пещерные зомби» с использованием инструментов Roblox Studio.

- Форма контроля: проверка практической работы, оценка результата.

- Форма проведения: практическое занятие, индивидуальная или групповая работа.

Раздел 3. Введение в программирование

Тема 3.1. Lua и первые скрипты на этом языке

- Теория: основы языка Lua, синтаксис, структура простых скриптов, роль Lua в Roblox.
- Практика: написание первых скриптов для управления объектами.
- Форма контроля: наблюдение, устный опрос, проверка практической работы.
- Форма проведения: лекция с демонстрацией и практическое занятие.

Тема 3.2. Основные свойства деталей. Конструкции языка

- Теория: свойства игровых объектов, методы изменения через скрипты; переменные, условные операторы в Lua.
- Практика: создание скриптов с использованием изученных конструкций.
- Форма контроля: наблюдение, устная беседа, проверка практической работы.
- Форма проведения: практическое занятие с объяснениями.

Тема 3.3. Взаимодействие Lua и Roblox Studio

- Теория: обработка событий, взаимодействие скриптов с интерфейсом и объектами.
- Практика: написание скриптов, реагирующих на игровые события.
- Форма контроля: наблюдение, устный опрос, проверка практической работы.
- Форма проведения: практическое занятие с демонстрацией.

Раздел 4. Погружение в программирование «Создаём компьютерные игры в Roblox с программированием»

Тема 4.1. Типы данных и операции с ними. Конструкции языка Lua

- Теория: типы данных Lua (числа, строки, таблицы), операции и выражения.
- Практика: написание скриптов с использованием различных типов данных.
- Форма контроля: наблюдение, устный опрос.
- Форма проведения: лекция с практикой.

Тема 4.2. Циклы

- Теория: циклы for, while и их применение.
- Практика: создание скриптов с циклами для автоматизации действий.
- Форма контроля: наблюдение, устная беседа, проверка практической работы.
- Форма проведения: практическое занятие.

Тема 4.3. Функции

- Теория: определение и вызов функций, структурирование кода.
- Практика: написание функций для игровых задач.
- Форма контроля: наблюдение, устная беседа, проверка практической работы.
- Форма проведения: практическое занятие.

Раздел 5. Источники света

Тема 5.1. Освещение

- Теория: типы источников света в Roblox, их свойства и влияние на атмосферу игры.
- Практика: настройка освещения в игровых проектах.
- Форма контроля: наблюдение, устный опрос, проверка практической работы.
- Форма проведения: практическое занятие.

Тема 5.2. Проект: «Mad Racing»

- Теория: обзор игровых эффектов освещения и базового программирования для гоночной игры.
- Практика: создание проекта с использованием освещения и скриптов.

- Форма контроля: наблюдение, устная беседа, проверка практической работы.

- Форма проведения: практическое занятие.

Раздел 6. Физические явления и механизмы

Тема 6.1. Простые физические эффекты

- Теория: физические свойства объектов (гравитация, столкновения) в Roblox.

- Практика: настройка физических параметров объектов.

- Форма контроля: наблюдение, устный опрос, проверка практической работы.

- Форма проведения: практическое занятие.

Тема 6.2. Программное создание спецэффектов

- Теория: создание визуальных и звуковых эффектов через скрипты.

- Практика: реализация эффектов в проекте.

- Форма контроля: наблюдение, устный опрос, проверка практической работы.

- Форма проведения: практическое занятие.

Раздел 7. Событийное программирование

Тема 7.1. Событие при изменении движения, при касании

- Теория: события и их обработка в Roblox.

- Практика: написание скриптов, реагирующих на движение и касание.

- Форма контроля: наблюдение, устная беседа.

- Форма проведения: практическое занятие.

Тема 7.2. Управление персонажем и мышкой

- Теория: методы управления персонажем и вводом с мыши.

- Практика: создание скриптов для управления и взаимодействия.

- Форма контроля: наблюдение, устная беседа, проверка практической работы.

- Форма проведения: практическое занятие.

Тема 7.3. Обработка событий мыши и клавиатуры. Создание диалогов и чат-ботов

- Теория: расширенные возможности обработки ввода, создание интерактивных элементов.
- Практика: разработка диалогов и чат-ботов.
- Форма контроля: наблюдение, устная беседа, проверка практической работы.
- Форма проведения: практическое занятие.

Итоги.

Выполнение работы.

- Теория: повторение и систематизация изученного материала.
- Практика: выполнение итогового проекта с применением всех знаний и навыков.
- Форма контроля: творческая практическая работа.
- Форма проведения: индивидуальная или групповая проектная работа.

Защита работы

- Теория: подготовка презентации проекта.
- Практика: презентация и защита итогового проекта.
- Форма контроля: защита работы, оценка преподавателем.
- Форма проведения: устная презентация с демонстрацией проекта.

Планируемые результаты

1. Требования к знаниям и умениям обучающегося:

- Знать основы работы в Roblox Studio: интерфейс, инструменты создания и редактирования объектов.
- Понимать базовые принципы программирования на языке Lua: синтаксис, типы данных, конструкции языка (условия, циклы, функции).
- Уметь создавать и настраивать игровые проекты с использованием готовых шаблонов и собственных скриптов.

- Владеть навыками обработки игровых событий и взаимодействия с персонажами и объектами.
- Знать правила техники безопасности при работе с компьютером и программным обеспечением.
- Уметь применять знания для создания простых игровых механик, визуальных и звуковых эффектов.
- Владеть навыками тестирования и отладки собственных игровых проектов.

2. Компетенции и личностные качества, формируемые в процессе обучения:

- Развитие логического и алгоритмического мышления через программирование.
- Формирование творческого подхода и навыков проектной деятельности.
- Умение работать в команде, коммуникативные навыки при совместном создании игр.
- Ответственность и аккуратность при работе с кодом и проектами.
- Навыки самостоятельного поиска информации и решения нестандартных задач.
- Усидчивость и внимательность при выполнении практических заданий.
- Интерес к информационным технологиям и программированию как сфере деятельности.

3. Личностные, метапредметные и предметные результаты:

Личностные:

- Формирование мотивации к обучению и развитию в области IT и программирования;
- Развитие саморегуляции, умения ставить цели и планировать свою деятельность;

- Повышение уверенности в собственных силах через успешное создание проектов.

Метапредметные:

- Развитие критического мышления и умения анализировать задачи.
- Навыки работы с информацией, её поиска, оценки и применения.
- Способность к сотрудничеству и взаимодействию в группе.
- Формирование навыков презентации и защиты собственных работ.

Предметные:

- Знание основ работы в Roblox Studio и языка Lua.
- Умение создавать игровые объекты и управлять ими через скрипты.
- Владение методами программирования событий и обработки пользовательского ввода.
- Навыки создания и настройки освещения, физических эффектов и спецэффектов в играх.
- Способность разрабатывать и реализовывать собственные игровые проекты.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество часов	Режим занятий	Сроки проведения итоговой аттестации
1	01.09.26	31.05.27	32	64	64	2 академических часа по 40 минут с 10-минутным перерывом	01-31.05.27

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Учебный кабинет. Для занятий используется просторное светлое помещение, отвечающее санитарно-техническим нормам. Помещение сухое, с естественным доступом воздуха, легко проветриваемое, с достаточным дневным и искусственным освещением. Кабинет эстетически оформлен, правильно организованы учебные места для детей.

Оборудование и материалы:

- Стол для педагога – 1 шт.
- Столы для обучающихся – 10 шт.
- Кресло для педагога – 1 шт.
- Кресла для обучающихся – 10 шт.
- Кулер – 1 шт.
- Телевизор – 1 шт.
- Компьютеры – 10 шт.

Информационное обеспечение.

- Методические материалы и учебные пособия по работе с Roblox Studio, включая основы Lua-программирования;
- Программа Roblox Studio;
- Доступ к официальной документации и обучающим ресурсам Roblox Developer Hub (<https://developer.roblox.com>).
- Примеры готовых проектов и шаблонов для изучения и вдохновения.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования с высшим (средним профессиональным) педагогическим и/или техническим образованием или педагог дополнительного образования с высшим (средне-профессиональным) педагогическим образованием, прошедший переподготовку по соответствующему профилю.

Контроль результатов обучения осуществляется через оценочные материалы и педагогическое наблюдение на основе критериев оценки теоретических знаний, практических умений и общеучебных навыков (умение пользоваться инструментами, соблюдение правил техники безопасности, степень самостоятельности в работе, время, затраченное на выполнение работы, творческий подход в работе, умение слушать и слышать педагога, умение организовывать свое рабочее место, умение аккуратно выполнять работу).

Вид контроля	Цель проведения	Время проведения	Форма проведения
Итоговый контроль	Определение результатов обучения по итогам реализации образовательной программы	В конце курса обучения (в конце года обучения; май)	анкетирование фотоотчёт защита творческого проекта

Перечень диагностических методик:

1. Анкетирование

- Выявление уровня мотивации, интересов и базовых знаний обучающихся.

- Определение самооценки и удовлетворённости процессом обучения.

2. Беседа (индивидуальная и групповая)

- Обсуждение целей, ожиданий и трудностей.

- Уточнение понимания ключевых понятий и навыков.

3. Наблюдение

- Анализ активности и вовлечённости учащихся на занятиях.

- Оценка практических умений в процессе работы.

4. Тестирование (тесты и контрольные задания)

- Проверка усвоения теоретического материала.
- Оценка логического мышления и навыков программирования.

5. Анализ творческих работ и проектов

- Оценка оригинальности, технического исполнения и качества игровых проектов.

- Использование критериев оценивания (портфолио, оценочные листы).

6. Самоанализ и рефлексия

- Ведение личных дневников, отчётов о проделанной работе.
- Оценка собственного прогресса и постановка новых целей.

7. Защита проектов

- Презентация и объяснение разработанных игр перед педагогами и сверстниками.

- Получение обратной связи и рекомендаций.

8. Участие в конкурсах и выставках

- Оценка результатов в сравнении с работами других участников.
- Формирование навыков публичного выступления и критического мышления.

Методические материалы

Методы обучения.

В процессе реализации Программы применяется ряд методов и приёмов:

- наглядный метод (наглядные пособия, обучающие и сюжетные иллюстрации, видеоматериалы, демонстрация педагога);
- словесный метод (рассказ, объяснение, беседа);
- практический метод (выполнение упражнений, развивающих заданий);
- метод формирования интереса к учению (создание ситуаций успеха, занимательные материалы);
- метод контроля и самоконтроля;
- методы убеждения, поощрения, поручения, стимулирования, мотивации;

- исследовательский метод;
- эвристический метод (разнообразные конкурсы, деловые игры, соревнования, исследования);
- метод развития критического мышления;
- проблемное обучение;
- метод наблюдения.

На занятиях могут использоваться элементы и различные комбинации методов и приемов обучения по выбору педагога.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный этап;
2. Постановка цели и задач занятия. Формирование мотивации учебной деятельности обучающихся;
3. Актуализация знаний и умений;
4. Первичное усвоения новых знаний;
5. Перерыв (отдых);
6. Первичная проверка понимания полученных знаний;
7. Первичное закрепление;
8. Рефлексия.

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
Введение в Roblox Studio	Лекции, практические занятия	Объяснительно-иллюстративный метод, демонстрация, практическая работа в парах	Методические пособия, презентации	Компьютеры с установленной Roblox Studio	Тестирование, обсуждение результатов практических заданий
Основы программирования на Lua	Практические занятия, мастер-классы	Проблемное обучение, поэтапное объяснение, коллективное решение задач	Учебные материалы по Lua, примеры кода	Компьютеры, программное обеспечение Roblox Studio	Проверка кода, защита мини-проектов
Создание игрового мира	Проектные занятия, групповые работы	Проектный метод, групповая работа, обмен опытом,	Инструкции по созданию игровых объектов	Компьютеры, интернет, Roblox Studio	Демонстрация проектов, взаимная

		коучинг			оценка
Тестирование и отладка игр	Практические занятия	Репродуктивный метод, индивидуальная работа, анализ ошибок	Руководства по тестированию, чек-листы	Компьютеры, Roblox Studio	Анализ ошибок, отчёты по тестированию
Презентация и защита проектов	Защита проектов, конференции	Публичные выступления, дискуссии, обратная связь	Презентационные материалы, шаблоны докладов	Компьютеры, проектор, интернет	Оценка проектов педагогами и сверстниками, рефлексия

Список литературы

Для учителя:

1. Баракина Т.В. Основы моделирования в начальном курсе информатики. // Информатика и образование. № 3, 2007. С. 83-91.
2. Богомолова Е.В. Психолого-педагогические аспекты обучения информатике в начальной школе: Учебно-методическое пособие. Рязань, 2005.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. 4-е издание, исправленное и дополненное. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
4. Бычков А.В. Метод проектов в современной школе. – М., 2000.
5. Васильев В. Проектно-исследовательская технология: развитие мотивации. // Народное образование. – М., 2000, № 9, с. 177-180.
6. Землянская Е.Н. Учебные проекты младших школьников. // Начальная школа. 2005. № 9.
7. Иванова Н.В. Возможности и специфика применения проектного метода в начальной школе. // Начальная школа. – 2004. - № 2.

Для ученика:

1. Хаскинс Х. Руководство по созданию игровых миров Roblox. Исчерпывающий гайд. – 202 стр., 2019.
2. Корягин А.В. Roblox: играй, программируй и создавай свои миры. – 244 стр., 2021.

Интернет-ресурсы:

1. [Как создать игру в Roblox: инструкция для начинающих](#)
2. [Книга «Roblox: играй, программируй и создавай свои миры» на Habr](#)
3. [Язык программирования Roblox Студия](#)
4. [Создать в Роблоксе: изучите документацию и ресурсы для всех авторов](#)