

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное автономное
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»
структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум» в г. Кирове»

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол №2 от «12» марта 2024г.

УТВЕРЖДЕНО:
Приказ № 84 от «01» апреля 2024г.
Директор

Я. А. Пивоваров



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности IT-квантума
«Роблокс Студио»

Возраст детей: 11-13 лет

Составитель:

Срок реализации: 1 учебный год,
64 часа

Усатов Алексей Витальевич,
педагог дополнительного образования

Киров
2024

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное автономное
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»
структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум» в г. Кирове»

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол №2 от «12» марта 2024г.

УТВЕРЖДЕНО:
Приказ № 84 от «01» апреля 2024г.
Директор

Я. А. Пивоваров

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности IT-квантума

«Роблокс Студио»

Возраст детей: 11-13 лет

Составитель:

Срок реализации: 1 учебный год,
64 часа

Усатов Алексей Витальевич,
педагог дополнительного образования

Киров
2024

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Роблокс – это не столько игра, сколько трёхмерная социальная платформа для создания игр, которая позволяет игрокам создавать свои собственные игры, где вы и ваши друзья, например, оказываетесь в разных местах и ситуациях. Вы можете участвовать в показе мод, пойти работать в пиццерию или пытаться выжить во время торнадо. Игры кодируются в системе объектно-ориентированного программирования, использующей язык программирования Lua для управления игровой средой. На занятиях по разработке игр на Роблокс учащиеся знакомятся с платформой Роблокс, изучают основы программирования на языке Lua. Полученные знания и навыки позволяют писать различные коды и создавать собственные игры.

Предметом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Роблокс Студио» является разработка 3D игр на Роблокс Студио.

На занятиях дети учатся не только программированию, обучение разработке игр помогает развивать у учащихся логическое и творческое мышление. Дети приобретают способность анализировать и решать сложные задачи, искать закономерности, связи, творчески подходить к их решению, что может помочь им стать более креативными и изобретательными в будущем.

Обучение разработке игр на Роблокс поможет детям научиться работать в команде, взаимодействовать друг с другом, договариваться и совместно принимать решения, повысит уровень усидчивости и терпения учащихся, а также поможет в выборе будущей профессии.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Роблокс Студио**» (далее – Программа) является программой *технической направленности* Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20

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

- Распоряжение министерства образования Кировской области №1500 от 21.12.2022 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Кировской области (с изменениями и дополнениями);
- Устав, Лицензия на образовательную деятельность, нормативные документы и локальные акты Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества».

Направленность программы: техническая;

Актуальность программы обусловлена потребностями современного рынка в специалистах данной области и направлена на получение учащимися умений и навыков в области разработки компьютерных игр.

В процессе реализации программы дети учатся творчески и самостоятельно решать поставленные задачи, а полученные умения и навыки применять в жизни. Обучение по программе способствует профессиональной ориентации учащихся. Погружаясь в мир информационных технологий, дети знакомятся с различными профессиями в игровой индустрии, например, разработчик компьютерных игр, геймдизайнер, сценарист, художник по окружениям, 2D/3D артист и многие другие. Попробовать себя в роли разработчика игр можно в процессе проектной деятельности. Пройти все стадии реализации проекта: от выбора жанра игры, проработки локаций до добавления программного кода и доработки элементов карты, демонстрации и тестирования готового продукта.

Значимость программы для региона

За последние годы рынок информационных технологий растёт не по дням, а по часам. В процессе развития индустрии постоянно увеличивается потребность в новых ИТ-продуктах, как в целом в мире, так и в России в частности — в рамках активного импортозамещения. Потребность растёт, деньги на развитие выделяются, а делать проекты некому. Система образования не всегда справляется с подготовкой достаточного количества высококвалифицированных специалистов. К сожалению, образуется проблема дефицита кадров. По разным оценкам, нехватка кадров в российской ИТ-отрасли составляет от 500 тысяч до 1 миллиона человек. Растет и срок закрытия вакансий – теперь, чтобы найти айтишника в штат, у отечественных работодателей уходит до полугода!

Поэтому очень важно своевременно включать в содержание дополнительного образования учащихся ключевые технологические направления, продиктованные современными условиями информационного общества. Практика показывает, что чем раньше учащиеся определяются в выборе своей будущей профессии, тем больше вероятность, что из них вырастут высококлассные специалисты. Поэтому очень важно привлечь внимание подрастающего поколения к профессиям ИТ-сектора.

Что касается значимости для региона, программа позволяет быть в тренде современных достижений научно-технического прогресса, а именно в разработке игр, развивать инновационную деятельность; укрепляет дополнительную инвестиционную привлекательность региона за счёт повышения уровня человеческого капитала; повышает конкурентоспособность учащихся образовательных учреждений, помогает создать новые рабочие места и привлечь в регион новые инвестиции, сбросить и развить его социокультурный потенциал. Это стимулирует экономический рост региона, который, в свою очередь, может принести пользу всему обществу.

Новизна программы заключается в том, что учащиеся смогут погрузиться в разработку игр без написания кода и сложных вычислений. Это позволит им попробовать себя в роли разработчиков игр и как можно раньше сделать для себя выбор будущей профессии.

Обучение по программе рассчитано на следующие этапы:

- ✓ Знакомство с разработкой игр;
- ✓ Освоение методов разработки игр;
- ✓ Освоение базовых принципов разработки, алгоритмики и владения конструкторами игр;
- ✓ Практика создания игр по примерам и собственным идеям учащихся при помощи наставника.

В результате обучения по программе у учащихся формируются компетенции, которые позволят им создавать собственные игры. Программа направлена на развитие у детей логического и проектного мышления, совершенствование первичных навыков алгоритмики, представлений о профессиях, связанных с разработкой игр.

Программа нацелена на учащихся, как не имеющих навыков и знаний в программировании, алгоритмике, разработке игр, так и на тех, кто имеет начальные знания или навыки в этих областях.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что учащиеся смогут научиться работать в простых графических редакторах и освоят базовые навыки программирования, что в дальнейшем облегчит освоение подобных. Форма занятий, которая включает в себя теорию, подкрепленную практикой, делает освоение программы более простым. Также запоминание алгоритма создания какого-либо компонента приложения улучшит память и позволит быстро приобрести практические навыки работы с персональным компьютером.

Программа ориентирована на применение широкого комплекса теоретических и практических упражнений, направленных на расширение навыков учащихся.

Категория учащихся

Программа рассчитана на группу учащихся до 14 человек, возраст учащихся 11-13 лет.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 64 академических часа в рамках 1 учебного года.

Уровень освоения программы: вводный

Формы организации образовательной деятельности: индивидуальная, групповая.

Форма обучения: очная

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа (академический час – 40 минут) с перерывом 10 мин. Общее количество часов на осуществление программы за 1 учебный год - 64 часа.

Цель программы: формирование у учащихся интереса к процессу разработки компьютерных игр посредством редактора Роблокс Студии. Привлечение внимания подростков к профессиям ИТ-сектора.

Для реализации этой цели важно решить следующие **задачи:**

обучающие:

- формировать базовые знания по программированию и разработке игр на Роблокс Студии;
- обучить базовым основам языка программирования Lua;
- обучить разработке простых игровых механик на языке Lua;
- формировать навыки создания скриптов для управления объектами в Роблокс;

развивающие:

- создавать условия для развития у учащихся проектного и творческого мышления;
- развивать познавательные способности учащихся, память, внимание, пространственное мышление, аккуратность и изобретательность при выполнении учебных проектов;

- учить составлять план решения проблемы (*выполнения проекта, проведения исследования*).
- формировать навыки социального общения и умения работать в команде.

воспитательные:

- способствовать у учащихся развитию гибких компетенций: лидерских, коммуникативных, креативных навыков;
- содействовать воспитанию личностных качеств: терпению, усидчивости, инициативности, доброжелательности;
- способствовать формированию у учащихся ответственного отношения к обучению, саморазвитию и самообразованию.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате освоения программы учащиеся должны обладать следующими компетенциями:

Предметные:

- сформированы базовые знания по программированию и разработке игр на Роблокс Студио;
- сформированы базовые основы языка программирования Lua;
- приобретены навыки создания скриптов для управления объектами в Роблокс;
- приобретены умения в разработке простых игровых механик на языке Lua;

Метапредметные:

- сформированы навыки проектного и творческого мышления;
- сформированы способности к запоминанию информации, концентрации внимания;
- сформировано умение составлять план решения проблемы (*выполнение проекта, проведение исследования*);
- сформированы навыки социального общения и умения работать в команде;

Личностные:

- повышен уровень мотивации к учёбе;
- сформировано ответственное отношение к обучению, готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию
- сформированы личностные качества: доброжелательность, коммуникабельность, инициативность, целеустремленность, любознательность.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№ п/ п	Наименование раздела	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в образовательную программу	2	2	4	Тестирование, беседа
2.	Разработка игрового контента	4	6	10	Самостоятельная работа, наблюдение
3.	Разработка 3D игр в Роблокс Студио	20	20	40	Практические работы
4.	Проектная деятельность	2	8	10	Защита проекта
	ИТОГО:	28	36	64	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение в образовательную программу

Теория

Знакомство. Презентация курса. Техника безопасности при работе с необходимым оборудованием. Обзор средств разработки и проектирования.

Практика

Повторение правил работы с необходимым оборудованием. Командообразование. Знакомство с программами по разработке игр и компьютерной графики.

2. Разработка игрового контента

Теория

Изучение инструментов для создания 3D моделей и игровых объектов. Особенности разработки игрового контента.

Практика

Создание различных 3D моделей для будущих игровых проектов. Применение изученных инструментов моделирования на практике. Экспорт моделей в Роблокс Студио.

3. Разработка 3D игр в Роблокс Студио

Теория

Дизайн игр. Создание игровых локаций. Изучение среды разработки Роблокс Студио и принципов программирования на языке программирования Lua. Теория кейсов популярных 3D игр. Изучение принципов разработки компьютерных игр.

Практика

Создание 3D проектов в среде Роблокс Студио. Практическое применение приобретённых навыков программирования. Выполнение кейсов популярных 3D игр. Практика разработки игровых проектов. Тимбилдинг.

4. Проектная деятельность

Теория

Теория проектной деятельности. Проблематика. Генерация идей, методы креативного мышления. Методы целеполагания и постановки задач.

Практика

Реализация командных проектов технической направленности. Подготовка к защите проектов. Презентация и защита проектов. Анализ и оценка проектов.

**ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
Календарный учебный график**

№п /п	№ темы	Тема занятия	Всего часов	Теория	Прак- тика	Сроки проведения		Формы контроля
						План	Факт	
1	№1	Техника безопасности. Знакомство с Роблокс. Основы создания игр. Базовый интерфейс Роблокс Студии, добавление шаблона карты.	2	2	-			Беседа Анкетирование
2		Продвинутые инструменты редактирования местности. Запуск готовой карты с помощью инструментов Роблокс Студии и перестройка её под собственный проект	2	-	2			Практическое задание, наблюдение

*Примечание: календарно-тематический план не приводится в полном объеме, т.к. ежегодно обновляется, формируясь автоматически в электронном журнале.

Методическое обеспечение

Методы обучения-это совместная упорядоченная деятельность педагога и учащегося, направленная на достижение заданной цели обучения.

Особенностями организации учебного процесса является комбинированные формы занятия, в ходе которых учащиеся будут погружены в учебный материал на протяжении всего занятия.

В ходе реализации программы используются следующие методы:

- объяснительно-иллюстративные (рассказ, лекция, демонстрация и т.д.);
- репродуктивные (решение задач, повторение приемов и т.д.);
- проблемные (проблемные задачи, метод-кейсов, поисковые – эвристические (мозговой штурм));
- исследовательские.

Формы организации образовательного процесса делятся на индивидуальную и групповую. Групповая работа позволяет учащимся развить социальные навыки и повысить качество итогового результата.

Формы организации учебного занятия:

1. Изучение нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;
2. Практическая деятельность – повторение, техническое задание.
3. Подведение итогов – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

Способы изложения и закрепления материала строятся с учетом индивидуальных особенностей учащихся, чтобы повысить индивидуальную продуктивность.

В ходе организации учебного процесса будут использованы следующие педагогические технологии:

- Кейсовый метод решения задач;
- Технология проектной деятельности;
- Здоровьесберегающие технологии.

Алгоритм учебного занятия:

1. Повторение пройденного материала
2. Новый теоретический материал
3. Практическое задание
4. Рефлексия и подведение итогов

Дидактические материалы, которые будут использоваться на учебном занятии: презентации, методические пособия, видео материалы.

Особенности проведения занятий:

- теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;
- для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные и интерактивные упражнения;
- практические задания могут включать в себя работу с готовым проектом на редактирование кода программы, на дополнение кода командами, на сборку кода программы самостоятельно;
- работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под данный возраст школьников.

Занятия строятся с учётом индивидуальных особенностей учащихся, что позволяет заинтересовать, увлечь каждого ребёнка, раскрыть его творческие способности.

Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому учащемуся за компьютером. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по

результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание игры.

Педагогические технологии, используемые в образовательном процессе:

- *Проектные технологии* - в ходе образовательного процесса учащиеся создают и защищают собственные проекты, учатся методам поиска информации, самопрезентации, которые необходимы им в дальнейшей жизни и профессиональной карьере. На занятиях создаются и реализуются учебные мини-проекты, в которых учащиеся решают учебные задачи на основе построения последовательности этапов от цели к конкретному результату.
- *Информационно-коммуникационные технологии* – учащиеся знакомятся с достижениями науки техники в области инженерной мысли, способствуют повышению эффективности образовательного процесса.
- *Технология развития критического мышления* помогает учащимся определять приоритеты, анализировать, оценивать, выявлять ошибки, повысить мотивацию. Осуществляется при совместной работе в группах, при взаимодействии во время выполнения заданий, при диалоге учащихся между собой и с педагогом.
- *Технология проблемного обучения* способствует развитию проблемного мышления учащихся. Проблемный вопрос-это входящий в состав проблемной задачи или отдельно взятый учебный вопрос (вопрос-проблема), требующий ответа на него посредством мышления. Вопрос же, требующий воспроизведения по памяти, не является проблемным. Вопросы, стимулирующие мышление, начинаются с таких вопросительных слов и словосочетаний, как «почему», «отчего», «как (чем) это объяснить», «как это понимать», «как доказать (обосновать)», «что из этого следует (какой вывод)» и т.п. А вопросительные слова «кто», «что», «когда», «где», «сколько», «какой» всегда требуют ответа на основе памяти. Проблемная ситуация – это ситуация познавательного затруднения, вовлекающая учащихся в самостоятельное познание элементов новой темы.

Формы и виды контроля/аттестации

Виды контроля:

- *Входной контроль*. Проводится для определения первоначального уровня учащихся, их сильных и слабых сторон.
Формы: индивидуальные задания, собеседование, игра.
- *Текущий контроль*. Проводится в конце изучения каждого раздела программы. Нацелен на изучение динамики освоения предметного содержания программы

учащимися, метапредметных результатов, личностного развития и взаимоотношений в коллективе.

Формы: собеседование, тестирование, практические задания, наблюдение.

- *Промежуточная аттестация.* Проводится один раз в год по итогам освоения программы, нацелена на проверку ее освоения учащимися, учет изменений качеств личности каждого учащегося.

Основными формами промежуточной аттестации является защита творческих работ и проектов, контрольные тестовые задания.

По итогам полного изучения программы проводится диагностика результативности освоения программы учащимися с целью определения степени освоения программы каждым ребёнком. В основе диагностики лежат оцениваемые параметры, результативность освоения программы делится на 3 уровня, выражающимися определённым количеством баллов: низкий - 1 балл, средний - 3 балла, высокий - 5 баллов (*Приложение 1*).

Для проведения педагогического мониторинга по окончании освоения учащимися содержания программы разработаны оценочные и методические материалы: *промежуточное и итоговое тестирование, серия практических заданий, презентация и защита проектных работ, наблюдение.*

Оценочные материалы

Оценивание тестирования:

В качестве нижней границы успешности выполнения проверочного тестирования, соответствующей отметке зачет, можно принять уровень 50% правильных ответов из общего количества.

Оценивание практических работ:

Оценивается по результатам освоения программы, практического применения знаний и умений в различных ситуациях:

- работа считается выполненной: учащийся самостоятельно выполняет работу, быстро и без ошибок, может, самостоятельно исправляя ошибки в среднем темпе выполнить работу, может выполнять работу по образцу в медленном темпе,

- работа считается невыполненной – учащийся не может самостоятельно без помощи педагога выполнить работу, полное отсутствие умения применить знания на практике.

Оценивание проектной работы:

Оценивание выполнения проектных работ производится исходя из критериев, которые оцениваются определенным баллом. Успешная результативность определяется конкретной суммой баллов. В качестве нижней границы успешности выполнения проектной работы, соответствующей отметке «зачет», можно принять уровень 50% соответствия проектной работы заявленным критериям.

Материально-техническое обеспечение

Рекомендуемое учебное оборудование, рассчитанное на группу из 14 учащихся:

Презентационное оборудование

- Интерактивная панель ICL infoRay 65" 1 шт.

Компьютерное оборудование

- Персональный компьютер с доступом в сеть Интернет – 15 шт.

Программное обеспечение

- Операционная система Windows 10 – 15 шт.
- Офисный пакет программ для обработки текстовой, табличной, презентационной информации – 15 шт.
- ПО Roblox Studio - 15 шт
- ПО Roblox - 15 шт
- Браузер для выхода в сеть Интернет – 15 шт.

Дополнительное оборудование: наушники

Расходные материалы: Бумага формата А4, 80 г/м², 500 л., набор ручек, маркеров и карандашей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

Литература для педагога

1. Зандер Брамбо «Программирование в Roblox. Сделать игру – проще простого»: создание игр с помощью Roblox Studio и языка программирования Lua от «А» до «Я» / пер. с англ. М. А. Райтмана. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 198 с.: ил.
2. Рубочкин, Вербиченко: Азбука программирования игр в Roblox Studio 10+
3. Сайт: <https://create.roblox.com/docs/tutorials>

Литература для детей

1. Давид Жаньо: Большая книга Roblox. Как создавать свои миры и делать игру незабываемой Автор: Давид Жаньо. Переводчик: Райтман М.А. Редактор: Обручев В. Издательство: Бомбора, 2020г.

Диагностика результативности освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Роблокс Студио»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Предметные результаты				
Навыки создания игрового контента в программах	Уровень владения инструментами 3D моделирования в редакторах	Учащийся использует только базовые инструменты для работы с 3D графикой	1	Система практических работ, наблюдение
		Учащийся знает, но затрудняется самостоятельно использовать продвинутые инструменты для 3D моделирования	3	
		Учащийся знает продвинутые инструменты для 3D моделирования и использует их самостоятельно	5	
Освоение методов работы с программой Роблокс Студио	Знание инструментов	У учащегося возникают трудности при использовании изученных инструментов в Роблокс Студио.	1	

	работы с программой	Учащийся знаком с инструментами разработки в Роблокс Студии, но не всегда может правильно использовать их на практике	3	Система практических работ, наблюдение
		Знает важные инструменты программы, уверенно использует их на практике	5	
Владение базовыми навыками программирования в рамках разработки игр в Роблокс Студии	Применение навыков программирования на практике	Учащийся освоил теоретический материал, но не может его применить на практике	1	Опрос
		Учащийся освоил материал, но применяет знания на практике при помощи педагога	3	
		Учащийся освоил материал и успешно применяет знания на практике самостоятельно	5	
Метапредметные результаты				
Навык проектного и творческого мышления	Способность придумывать новые идеи на	Не обладает навыком творческого мышления, не проявляет заинтересованности в придумывании новых идей	1	Проектные работы

	основе ранее полученного опыта	Имеет сложности в нахождении идей, часто нужна помощь педагога	3	
		Обладает высоким уровнем творческого мышления, способен легко находить новые идеи и воплощать их в виде приложения.	5	
Способность запоминать информацию и сохранять концентрацию внимания	Уровень запоминания и воспроизведения изученной информации и сохранения концентрации внимания на занятиях	Плохо усваивает материал, есть необходимость повторять информацию	1	Опрос
		Запоминает и воспроизводит изученный материал частично, требуется помощь педагога	3	
		Хорошо запоминает и воспроизводит изученный материал	5	
Навыки общения и работы в команде	Умение общаться со сверстниками и педагогом, и продуктивно	Есть трудности в общении со сверстниками и педагогом, трудности при работе в команде	1	Собеседование
		Свободно общается со сверстниками и педагогом, трудности в командной работе не возникают	3	

	работать в команде	Не испытывает трудностей в общении, в командной работе занимает активную позицию и помогает решать конфликты	5	
Личностные результаты				
Формирование мотивации к обучению	Уровень мотивации к обучению	Низкий уровень мотивации учащегося.	1	Авторская анкета Кудряшовой Н.Л. для определения мотивации учащегося.
		Мотивация побуждается извне	3	
		Мотивация учащегося исходит из самого ребенка	5	
Формирование ответственного отношения к обучению и самообразованию	Уровень ответственного отношения к обучению и самообразованию	Ученик проявляет безответственное отношение к учёбе и не проявляет интереса к самообразованию	1	Защита проектов
		Ученик проявляет ответственное отношение к обучению и самообразованию с напоминанием от педагога	3	
		Ученик самостоятельно проявляет ответственное отношение к обучению и самообразованию	5	

Результативность освоения программы:

Низкий уровень: 8-20 баллов

Средний уровень: 21-30 баллов

Высокий уровень: 31-40 баллов