

Департамент образования администрации Города Томска  
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования  
Центр творческого развития и гуманитарного образования  
«Томский Хобби – центр»  
Структурное подразделение ЦЦОД «IT-куб.Томск»

Принята на заседании  
методического совета  
от «28» 08 2023 г.  
Протокол № 1

Утверждаю  
Директор Томского Хобби-центра  
Л.В. Дубровина  
«28» 08 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Web-разработка»**

**(HTML5, CSS, Java Script)**

Возраст учащихся: 13-17 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель:

Абрамова Александра Олеговна,  
педагог дополнительного образования

Редакция:

Филатова Анастасия Владимировна,

методист

г. Томск, 2023.

## Оглавление

<b>1. Актуальность программы</b>	3
<b>2. Характеристики обучающихся</b>	3
<b>3. Цель программы</b>	3
<b>4. Образовательные задачи</b>	3
<b>5. Объем и срок освоения программы, режим занятий</b>	4
<b>6. Форма обучения</b>	4
<b>7. Учебный план</b>	4
<b>8. Содержание учебного плана</b>	6
<b>Модуль 1: Основы HTML и CSS (30 ч.)</b>	6
<b>Модуль 2: расширенные возможности HTML и CSS (28 ч.)</b>	8
<b>Модуль 3: работа с макетом и адаптивная вёрстка (48 ч.)</b>	10
<b>Модуль 4: основы с Javascript (26 ч.)</b>	12
<b>Модуль 5: погружение в SVG и Canvas</b>	13
<b>9. Календарный учебный график</b>	14
<b>10. Планируемые образовательные результаты</b>	15
<b>11. Формы оценивания</b>	15
11.1. Входное оценивание	16
11.2. Промежуточное и итоговое оценивание	17
<b>12. Условия реализации программы</b>	19
12.1. Материально-технические	19
12.2. Кадровые	19
<b>13. Список литературы</b>	19

## ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

**Название программы:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Web-разработка»**

**Направленность:** техническая

**Возраст учащихся:** 13-17 лет

**Срок обучения:** 1 год

**Особенности состава учащихся:** постоянный

**Форма обучения:** очная

**По уровню содержания:** базовая

### Пояснительная записка

Программа технической направленности **«Web-разработка»** направлена на привлечение учащихся к современным технологиям программирования. Срок обучения один год. По уровню содержания программа является базовой.

В ее основе лежат нормативные документы:

- Конституция РФ;
- Конвенция ООН о правах ребенка;
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ (ред. от 07.10.2022) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование». Министерство Просвещения Российской Федерации 2019 г.;
- Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» в рамках национального проекта «Образование» государственной программы «Развитие образования». Министерство Просвещения Российской Федерации 2018 г.;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации «О корректировке методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» от 07.09.2022г. № АЗ 1346/04.
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.15 года № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые));
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03. 2022 г. № 678-р)
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.15 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые));

- Приказ Министерства Просвещения России от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 28.09.2020 № 28 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав МАОУ «Томский Хобби-центр».

### **Пояснительная записка**

Программирование входит в число ключевых навыков XXI века, и, в скором времени, базовое понимание кода станет обязательным для успешного карьерного роста. Программирование как одно из самых популярных направлений в дополнительном образовании для учащихся школьного возраста появилось в России несколько лет назад и продолжает успешно развиваться.

Использование современных информационных технологий является необходимым условием успешного развития общества и соответственно государства в целом. В связи с этим актуальной задачей является подготовка специалистов сферы информационных технологий в соответствии с профессиональными требованиями динамично развивающихся отраслей. Программа служит средством внутрипрофильной специализации в области новых информационных технологий, что способствует созданию дополнительных условий для проявления индивидуальных образовательных интересов учащихся, их дальнейшей профессиональной ориентации.

#### **Направленность программы**

Программа имеет техническую направленность, т.к. содержание программы рассматривается как средство формирования образовательного потенциала, позволяющего развивать наиболее передовые на сегодняшний день технологии — информационные, интегрирующие в себе науку, технологию, инженерное дело.

**Педагогическая целесообразность** данной программы заключается в развитии основных познавательных процессов, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы, опираясь на такие дисциплины, как механика, теория управления, программирование, теория информации. Кроме того создает благоприятные условия для социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся. Обеспечивает пропедевтику профессионального изучения программирования в высшей школе.

## **Актуальность программы**

В наше время уже сложно представить жизнь без использования сети интернет, при этом любой сайт сделан с использованием технологий для вёрстки сайта (HTML5, CSS), а его интерактивная часть с помощью языка программирования Javascript. Умение верстать актуально в наше время, т.к. вёрстка — основа любой страницы/рассылки в сети интернет.

Знания верстки полезны как при создании сайта (frontend, backend-разработчикам, тестировщику, аналитику, руководителю проектов, веб-дизайнеру), а также тем, кто занимается маркетингом и SEO-продвижением сайтов.

Реализация данной программы позволит учащимся получить базовые знания профессии frontend-разработчик, определиться с профориентацией.

## **Характеристики обучающихся**

Программа предназначена для учащихся 8-11 классов, при обучении с нуля и с 13 лет, если учащиеся ранее изучали другие языки программирования (например, Scratch, C++ и т.д), интересующихся созданием сайтов и ориентированных на индивидуальную и проектную работу.

## **Цель программы**

Цель программы — знакомство учащихся с профессией Frontend-разработчика и получение её основ для дальнейшего развития в сфере web-разработки.

## **Образовательные задачи**

Освоение программы предполагает достижение следующих образовательных задач обучающимися, научить:

- верстать сайты (HTML5, CSS);
- пользоваться редактором кода Visual Studio Code;
- пользоваться онлайн-справочниками в сети интернет;
- искать ответы / решения в сети интернет для решения своих задач;
- научиться тестировать сайты;
- искать ошибки и исправлять их;
- адаптировать сайт под разные устройства;
- писать скрипты на языке JavaScript;
- создавать сайт с нуля (от идеи до реализации);
- выкладывать сайт на хостинг.

### Объем и срок освоения программы, режим занятий

Срок реализации программы - 9 месяцев, 4 часа в неделю, всего 144 академических часа. Занятия проводятся по 2 часа два раза в неделю. Продолжительность занятия — 90 минут.

### Форма обучения

Форма обучения - очная (на территории IT-Cube, Ленения 46).

### Учебный план

№№	Тема раздела /занятия	Кол. часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Модуль 1: Основы HTML и CSS</b>		<b>30</b>	<b>10,5</b>	<b>19,5</b>	
1	Введение. Техника безопасности	1,5	1	0,5	смотр
2	Базовые теги HTML. Пути до файлов	4,5	1,5	3	смотр, самостоятельная работа
3	Знакомство со стилями. Управление цветом	2,5	1	1,5	смотр
4	Настройки текста. Классы в CSS	3,5	1	2,5	смотр
5	Варианты разметки текста. Дополнительные способы использования стилей	4	1	3	смотр, опрос
6	Структура страницы сайта (блоки), семантические теги	2	1	1	смотр
7	Контейнер DIV	6	2	4	викторина
8	Таблицы	3	1	2	смотр
9	Структура файлов и	3	1	2	смотр

	папок.Фоны. Управление изображением				
<b>Модуль 2: расширенные возможности HTML и CSS</b>		<b>28</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	
11	Позиционирование	6	1	5	смотри
12	Флексбокс-верстка	8	2	6	смотри, опрос
13	Формы	6	1	5	смотри, опрос
14	Анимация элементов	4	1	3	смотри, викторина
15	Вставляем видео, iframe, Подключение API	4	2	2	смотри, опрос
<b>Модуль 3: работа с макетом и адаптивная вёрстка</b>		<b>48</b>	<b>5,5</b>	<b>42,5</b>	
16	Работа с макетом, знакомство с Figma	6	1	5	смотри, опрос
17	Адаптация под мобильные устройства	8	2	6	смотри, опрос
18	Grid Layout	4	1	3	смотри, опрос, викторина
19	Индивидуальный проект	28	0,5	27,5	смотри
20	Хостинг. Выкладываем свой сайт	2	1	1	смотри, опрос
<b>Модуль 4: основы с Javascript</b>		<b>26</b>	<b>5</b>	<b>21</b>	
21	Введение в JavaScript. Работа с содержимым элементов и формой	4	1	3	смотри, викторина
22	Создание новых элементов через JavaScript	4	1	3	смотри, опрос
23	Коллекции и свойства элементов	4	1	3	смотри, опрос
24	Прокрутка и операторы	4	1	3	смотри, опрос
25	Динамические стили элементов	4	1	3	смотри, опрос

26	Индивидуальный проект	6	0	6	смотри
<b>Модуль 5: погружение в SVG и Canvas</b>		<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	
27	SVG	6	1	5	смотри, опрос
28	Canvas	6	1	5	смотри, опрос
<b>Итого по всем модулям</b>		<b>144</b>			

## Содержание учебного плана

### Модуль 1: Основы HTML и CSS (30 ч.)

#### **Занятие 1. Введение. Техника безопасности.**

**Теория.** Инструкции по технике безопасности. Как работают сайты. Процесс создания, роли в команде (специалисты).

**Практика.** Подготовка к созданию сайта. Первый код: HTML, CSS, JavaScript.

#### **Занятие 2. Базовые теги HTML.**

**Теория.** Структура HTML-документа, парные/одиночные/атрибуты, заголовки, параграф, ссылка, изображения, вложенные теги.

**Практика.** Создаём первую страницу.

#### **Занятие 3. Базовые теги HTML. Пути до файлов.**

**Теория.** Структура файлов и папок. Абсолютные и относительные ссылки/пути. Закрепляем полученные знания на практике.

**Практика.** Создаём дополнительные страницы и делаем перелинковку. Самостоятельная верстка страницы “О себе”.

#### **Занятие 4. Знакомство со стилями.**

**Теория.** Правила CSS, CSS-файл. Управление цветом.

**Практика.** Применяем правила на практике.

#### **Занятие 5. Настройки текста. Классы в CSS.**

**Теория.** Выравнивание, размер, декорация, подключение из google fonts, тени для текста.

**Практика.** Применение новых свойств на практике.

#### **Занятие 6. Варианты разметки текста.**



**Теория.** Варианты использования стилей (<style>, атрибут style). Теги для разметки текста.

- Списки ul, ol и атрибуты start, reversed;
- Список описаний: dl, dt, dd;
- Преформатированный текст: pre;
- Фрагмент кода: code;
- Цитаты: q, blockquote;
- Подстрочный и надстрочный индексы: sub, sup.

**Практика.** Создаём блог.

### **Занятие 7. Варианты разметки текста. Продолжение.**

**Теория.** Теги для разметки текста.

- time - обозначение времени для человека и скриптов;
- em, i - акцентирования внимания;
- span - тег без специального значения;
- strong, b - выделение с важностью и без;
- del, ins - удаленный и добавленный в версии.

**Практика.** Продолжаем создавать блог.

### **Занятие 8. Структура страницы сайта (блоки). Семантические теги.**

**Теория.** Разбиваем сайт на блоки. Изучаем семантические теги.

**Практика.** Верстаем структуру сайта из семантических блоков.

### **Занятие 9. Контейнер DIV.**

**Теория.** Знакомство с тегом <div>. Типы элементов (блочный, строчный, строчно-блочный). Используем Консоль разработчика.

**Практика.** Создаем карточки с использованием контейнера.

### **Занятие 10. Блоки. Продолжение.**

**Теория.** Рамка, тени, отступы, выравнивание.

**Практика.** Улучшаем карточки на странице.

### **Занятие 11. Блоки. Продолжение.**

**Теория.** Размеры и размещение блоков.

**Практика.** Завершаем отображение карточек.

### **Занятие 12. Таблицы.**

**Теория.** Таблицы. Использование двух классов CSS, переопределение стилей.

**Практика.** создаем таблицы на практике и стилизуем.

### **Занятие 13. Структура файлов и папок. Фоны. Применение в таблицах.**

**Теория.** Структура файлов и папок. Создание фона для таблицы с помощью изображения.

**Практика.** Загружаем изображения. Стилизуем таблицу.

### **Занятие 14. Фоны. Продолжение**

**Теория.** Градиенты. Использование для секции сайта.

**Практика.** Применяем градиенты на практике.

### **Занятие 15. Управление изображением.**

**Теория.** Свойства для управления изображением/картинкой (тег `img`).

**Практика.** Применяем свойства на практике.

## **Модуль 2: расширенные возможности HTML и CSS (28 ч.)**

### **Занятие 16. Позиционирование.**

**Теория.** Позиционирование элементов Static, Relative, Absolute.

**Практика.** Применяем позиционирование на практике.

### **Занятие 17. Позиционирование. Продолжение.**

**Теория.** Позиционирование Fixed и Sticky.

**Практика.** Применяем позиционирование на практике.

### **Занятие 18. Позиционирование. Продолжение.**

**Теория.** Закрепляем полученные знания.

**Практика.** Верстаем страницу с использованием всех видов позиционирования.

### **Занятие 19. Флексбокс-верстка. Введение.**

**Теория.** Введение во Флексбокс. Оси flex-модели. Строки и столбцы. Перенос строк. Гибкое изменение размеров.

**Практика.** Смотрим на практике как работает флексбокс.

### **Занятие 20. Флексбокс-верстка. Продолжение.**

**Теория.** Выравнивание и вложенные блоки. Порядок элементов.

**Практика.** Проходим игру <https://flexboxfroggy.com/#ru>

### **Занятие 21. Флексбокс-верстка. Продолжение.**

**Теория.** Закрепляем знания.

**Практика.** Верстаем страницу с использованием флексбокс. Начало.

### **Занятие 22. Флексбокс-верстка. Продолжение.**

**Теория.** Закрепляем знания.

**Практика.** Верстаем страницу с использованием флексбокс. Завершение.

### **Занятие 23. Формы.**

**Теория.** Введение в создание форм, тег Form, Input (text, checkbox, radio, button), Button.

**Практика.** Создаем форму на практике.

### **Занятие 24. Формы.**

**Теория.** Теги Select, Textarea, Input (password, email, tel, number, date, time, month, week).

**Практика.** Применяем теги на практике, верстаем форму регистрации.

### **Занятие 25. Формы.**

**Теория.** Тег Input (file, image, url, reset). Стилизации формы.

**Практика.** Додельываем форму регистрации и стилизуем форму.

### **Занятие 26. Анимация элементов**

**Теория.** Знакомимся с псевдоклассом hover и анимацией с помощью @keyframes.

**Практика.** Добавляем анимацию на страницу.

### **Занятие 27. Анимация элементов Практика.**

Добавляем анимацию на страницу.

### **Занятие 28. Подключение контента с других сайтов.**

**Теория.** Подключаем видео, знакомимся iframe.

**Практика.** Применяем знания на практике

### **Занятие 29. Подключение API. Теория.**

Знакомимся с API карт Яндекс.

**Практика.** Подключаем карту на свою страницу сайта.

### **Модуль 3: работа с макетом и адаптивная вёрстка (48 ч.)**

**Занятие 30. Работа с макетом от дизайнера.**

**Теория.** Знакомство с графическим редактором Figma. Правила использования параметров элементов при верстке.

**Практика.** Верстаем макет.

**Занятие 31. Работа с макетом от дизайнера.**

**Практика.** Верстаем макет.

**Занятие 32. Работа с макетом от дизайнера.**

**Практика.** Верстаем макет.

**Занятие 33. Адаптация под мобильные устройства.**

**Теория.** Как верстать под мобильные устройства. Работа в консоли разработчика, свойства CSS.

**Практика.** Применяем на практике.

**Занятие 34. Адаптация под мобильные устройства.**

**Теория.** Знакомимся @media для адаптации.

**Практика.** Применяем на практике.

**Занятие 35. Адаптация под мобильные устройства. Практика.**

Адаптируем страницу под разные разрешения экрана.

**Занятие 36. Адаптация под мобильные устройства. Практика.**

Адаптируем страницу под разные разрешения экрана.

**Занятие 37. Grid Layout.**

**Теория.** Знакомимся с Grid Layout.

**Практика.** Применяем на практике.

**Занятие 38. Grid Layout.**

**Теория.** Применение в различных ситуациях.

**Практика.** Применяем на практике.

**Занятие 39. Индивидуальный проект. Планирование. Сбор материалов.**

**Теория.** Краткий обзор этапов работ.

**Практика.** Планируем и собираем материалы для создания сайта.

**Занятие 40. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Набросок макета сайта.

**Занятие 41. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 42. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 43. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 44. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 45. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 46. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 47. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 48. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Верстаем сайт.

**Занятие 49. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Тестируем и вносим правки.

**Занятие 50. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Тестируем и вносим правки.

**Занятие 51. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Тестируем и вносим правки.

**Занятие 52. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Смотр. Защита проекта.

**Занятие 53. Хостинг. Выкладываем свой сайт.**

**Теория.** Домен. Хостинг. Как выложить свой сайт и что для этого нужно.

**Практика.** Выкладываем сайт на хостинг.

#### **Модуль 4: основы с Javascript (26 ч.)**

**Занятие 54. Введение в JavaScript.**

**Теория.** Примеры работы на JavaScript. Подключение JS в HTML. Поиск элементов. Вывод в консоль. Изменение классов для элемента. Комментарии в JS.

**Практика.** Применяем знания на практике.

**Занятие 55. JavaScript. Работа с содержимым элементов и формой. Теория.**

Переменные. События. Изменение содержимого и классов. Получение значений из формы. Конкатенация строк.

**Практика.** Применяем знания на практике.

**Занятие 56. Создание новых элементов через JavaScript.**

**Теория.** Методы создания элементов в скрипте и размещение их на странице.

**Практика.** Применяем знания на практике. Создаем элементы для своей страницы.

**Занятие 57. Создание новых элементов через JavaScript.**

**Практика.** Создаем элементы для своей страницы.

**Занятие 58. Коллекции и свойства элементов.**

**Теория.** Циклы, получение и управление данными. Всплывающие подсказки.

**Практика.** Применяем знания на практике.

**Занятие 59. Коллекции и свойства элементов.**

**Практика.** Реализуем всплывающие подсказки, окна.

**Занятие 60. Прокрутка и операторы.**

**Теория.** Операторы равенства, И, ИЛИ, фильтр.

**Практика.** Применяем на практике.

**Занятие 61. Прокрутка и операторы. Практика.**

Реализуем на своей странице.

**Занятие 62. Динамические стили элементов.**

**Теория.** Создаем стили динамически.

**Практика.** Применяем на практике.

**Занятие 63. Динамические стили элементов.**

**Практика.** Создаем стили на своей странице.

**Занятие 64. Индивидуальный проект. Теория.**

Этапы создания функционала для сайта.

**Практика.** Проектируем функционал для своего проекта

**Занятие 65. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Программируем скрипт и отлаживаем.

**Занятие 66. Индивидуальный проект.**

**Практика.** Программируем и отлаживаем скрипт. Смотр работ.

## **Модуль 5: погружение в SVG и Canvas**

**Занятие 67. SVG.**

**Теория.** Что такое SVG. Теги line и rect.

**Практика.** Применяем на практике. Нарисовать плюс, эффект зеркала.

**Занятие 68. SVG.**

**Теория.** Теги circle, ellipse, polyline, polygon

**Практика.** Рисуем домик, машинку, смайлик.

**Занятие 69. SVG.**

**Теория.** Тег image. Связка SVG и JavaScript.

**Практика.** Делаем заставку с движением картинки.

**Занятие 70. Canvas.**

**Теория.** Что такое Canvas. Работа с прямоугольниками. Функция path.

**Практика.** Применяем на практике.

#### **Занятие 71. Canvas.**

**Теория.** Анимация. RequestAnimationFrame.

**Практика.** Применяем на практике.

#### **Занятие 72. Canvas.**

**Практика.** Применяем на практике.

### **Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год**

Учебный период	Количество учебных недель	Дата начала учебного периода	Каникулы	
			Продолжительность	Организация деятельности по отдельному расписанию и плану
1 полугодие	17 недель	01 сентября	С 30.12 по 09.01	С 30.12.2023г. по 09.01.2024 г. участие в организации новогодних мероприятий
2 полугодие	19 недель	9 января	С 24 мая по 31 августа	27.05.2023 – 14.06.2024 – работа лагеря с дневным пребыванием детей с Работа загородных детских оздоровительно-образовательных лагерей «Лукоморье» и «Солнечная республика». Подготовка и участие в турнирах, соревнованиях.

Продолжительность учебного года – с 01.09.2023 по 23.05.2024 – 36 учебных недель

### **Планируемые образовательные результаты**

В результате обучения по программе учащиеся научатся:

- верстать сайты (HTML5, CSS);
- пользоваться редактором кода Visual Studio Code;
- пользоваться онлайн-справочниками в сети интернет;
- искать ответы / решения в сети интернет для решения своих задач;
- научиться тестировать сайты;
- искать ошибки и исправлять их;
- адаптировать сайт под разные устройства;
- писать скрипты на языке JavaScript;
- создавать сайт с нуля (от идеи до реализации);



- выкладывать сайт на хостинг.

### **Формы оценивания**

Вначале в процессе обучения предусмотрены различные формы оценивания:

1. Входное оценивание - перед началом обучения, для зачисления в группу;
2. В процессе обучения проводятся опросы, смотр работ, самостоятельные работы.
3. Промежуточное оценивание - в конце первого полугодия;
4. Итоговое оценивание - в конце второго полугодия.

### **Входное оценивание**

Форма оценивания на усмотрение педагога.

Уверенная работа с файлами и папками на ПК - минимальные требования для обучения на курсе. А именно, понимание и умения:

1. что такое папка и файл, в каком случае что создаём.
2. создать папку;
3. создать файл нужного типа (расширение). Например, создать текстовый файл txt;
4. переименовать файл/папку;
5. перенести файл из одной папки в другую. В том числе на другой диск компьютера. Например, с диска "С" на диск "D";
6. копировать/вставить текст из любого места на ПК или сети Интернет (название файла, текст, картинку);
7. найти картинку в интернете и сохранить на ПК в нужную папку;
8. найти текст и сохранить на ПК (вставить в текстовый файл);
9. посмотреть свойства файла;
10. редактирование в текстовом файле:
  - a. выделить текст;
  - b. копировать / вставить;
  - c. перенести часть текста в другое место. Например, вырезать нужный текст и вставить в другое место, либо выделить и перетащить в нужное место;
  - d. удалить текст;
  - e. сохранить изменения;
  - f. отменить изменения;

## 11.1.

## Промежуточная аттестация учащихся на начало, середину, конец года

Результаты промежуточной аттестации фиксируются в диагностической карте.

Объединение																								
Группа №	Год обучения				Педагог																			
Фамилия имя обучающегося	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12	
Сроки диагностики (полугодия) Показатели	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
Работа в редакторе VS Code																								
Использование справочников																								
Самостоятельный поиск решений																								
Тестирование работы и исправление ошибок																								
Базовые знания HTML и CSS																								

Расширенные знания HTML и CSS																							
Верстка по макету																							
Адаптация сайта																							
Скрипты на JavaScript																							
Создание сайта с нуля																							
Работа с хостингом																							
<b>Итого, средний балл</b>																							

Уровень освоения программы:

низкий уровень: от 0 до 1,4 балла; средний уровень: от 1,5 до 2,4

балла; высокий уровень: от 2,5 до 3 баллов.

Средний балл учащегося рассчитывается по формуле:  $\text{средний балл} = \Sigma \text{баллов} / 11$ .

## **Условия реализации программы**

### **1. Материально-технические**

Для эффективности реализации программы необходимо оборудование и материалы:

1. Хорошо проветриваемое светлое помещение с естественным и искусственным освещением.
2. Компьютеры.
3. Доступ в интернет.
4. Интерактивная доска с проектором.
5. Наличие ПО (NotePad++ или Visual Studio Code, браузер Google Chrome или MS Edge).
6. Разработки педагога: презентации, шаблоны и макеты сайтов.

### **2. Кадровые**

Для реализации представленной программы необходимо участие следующих специалистов:

- педагог дополнительного образования по направлению “IT” (является куратором образовательного процесса).

### **3. Организационные**

**В своей работе педагог руководствуется следующими принципами:**

- 1) Принцип сознательности и активности. Этот принцип отражает необходимость развития мотивации к обучению и стимулирования учебной деятельности. В основе этого принципа лежит понимание того, что без усилий со стороны обучаемых процесс обучения не будет иметь результатов. Обучение должно быть осознанным, осмысленным, целенаправленным с точки зрения обучаемого. Со стороны педагога должны быть созданы для этого условия, то есть материал должен излагаться в понятной и доступной всей группе учащихся в форме, необходимо объяснить учащимся важность и практическую ценность изучаемого предмета, должны учитываться индивидуальные способности и особенности мышления учащихся, создаваться возможности коллективной работы и всевозможно поощряться творческое мышление.
- 2) Принцип наглядности. Пользуясь, где это возможно, наглядным материалом учитель открывает для учащихся еще один канал восприятия – зрительный, что значительно повышает эффективность усвоения новой информации и способствует интенсивности обучения, так как позволяет в короткие сроки преподнести максимум нового материала. Учитывая этот принцип в разработке педагогического процесса, не стоит забывать, что избыточное количество всевозможных иллюстраций и схем рассеивает внимание и может привести к обратному эффекту.
- 3) Принцип систематичности и последовательности придает системный характер процессу

обучения, что является необходимым условием эффективности любого воздействия. В результате обучения у человека должна сформироваться четкая, ясная и понятная в целом картина мира с присущей ей системой взаимосвязанных закономерностей и понятий. Система знаний должна создаваться в логической последовательности и в той же последовательности предлагаться к восприятию учащимися. Навыки и умения, уже приобретенные человеком в процессе обучения должны систематически применяться в реальных или искусственно созданных условиях, иначе они начинают ослабевать. К способностям самообучения относится умение логически мыслить и делать логически обоснованные выводы и умозаключения. Незрелость логического мышления у человека создает проблемы в его мыслительной деятельности, что отнюдь не способствует формированию систематизированных знаний и делает человека неспособным к их самостоятельному пополнению.

- 4) Принцип доступности. Важным условием доступности является правильная последовательность преподнесения учебного материала. Чтобы усвоить новую информацию, учащийся должен иметь соответствующие базовые знания. Необходимо соотносить сложность и объем новых знаний с возрастом учащихся и их индивидуальными особенностями, такими как состояние здоровья, способность к обучению, психофизическое состояние. Педагог должен приучить учащихся к преодолению трудностей в процессе понимания и усвоения новых знаний, а так же построить элементы учебного материала в порядке возрастания его сложности.

5)

#### **Направления воспитательной работы, реализуемые на Программе:**

1. **Гражданско-патриотическое воспитание** осуществляется во время работы с учащимися над проектами. Программой предусмотрены занятия, на которых учащиеся рассуждают на тему «Патриот своей страны».
2. **Нравственное и духовное воспитание** так же реализуется в процессе обучения. На занятиях педагог прививает чувство уважения и любви к Родине, природе, культуре, этике.
3. **Воспитание положительного отношения к труду и творчеству** – это очень важное направление воспитательной работы. В начале занятия учащиеся готовят сами свое рабочее место. После занятий учащиеся сами убирают свое рабочее место: сортируют конструктор по форме и виду деталей, при загрязнении рабочего места, протирают свой стол. Таким образом, учащиеся приучаются к труду;
4. **Интеллектуальное воспитание** – происходит благодаря расширению кругозора учащихся;

5. **Здоровьесберегающее воспитание** – дети на переменах выходят из кабинета, и аудитория проветривается, на перемене педагог предлагает учащимся подвижные и настольные игры. Кроме того педагог контролирует санитарно-гигиенический режим в кабинете, проводит профилактические беседы о том, что за столом необходимо сидеть ровно и нельзя качаться на стуле, пропагандирует здоровый образ жизни. Во время урока проводятся физкультминутки;
6. **Социокультурное и медиакультурное воспитание** – необходимо для формирования ключевых компетенций личности. С этой целью проводятся мероприятия вне занятий: участие в мастер-классах, конкурсах, фестивалях.
7. **Правовое воспитание и культура безопасности** - формирование у учащихся правовой культуры, представлений об основных правах и обязанностях, об уважении к взрослым, о правилах безопасного поведения на улице и в Хобби-центре;
8. **Воспитание семейных ценностей** – это, прежде всего, формирование у учащихся знаний в сфере этики и психологии семейных отношений. Педагог, проводит родительские собрания, анкетировает и консультирует родителей по различным вопросам, касающимся воспитания и т.д.;
9. **Экологическое воспитание** - воспитание у учащихся бережного отношения к природе. Создание проектов, которые не могут навредить урон природе и экологии.

### **Работа по созданию и развитию коллектива**

Наиболее успешно решаются проблемы обучения и воспитания в коллективе, в котором сложились какие – либо традиции.

- 1) Одна из традиций – это совместное обсуждение тех мероприятий, выступлений, в которых принимали участие воспитанники. Это необходимо, для того чтобы оценить достоинства каждого учащегося и осветить те проблемы, которые необходимо еще решать.
- 2) Проведение традиционных тематических мероприятий в коллективе, которые помогают определить, какое место в коллективе занимает каждый воспитанник; помочь им правильно строить взаимоотношения друг с другом на основе совместной деятельности и принципов партнерства и толерантности.
- 3) Создание в коллективе атмосферы доброжелательности и заинтересованности со стороны как педагога, так и учащихся.
- 4) Сотрудничество как стиль жизни коллектива.
- 5)

### **Работа с родителями**

Форм работы с родителями множество и выбор их зависит от желания педагога и

потребностей родительского коллектива.

1. Родительские собрания проводятся:
  - для того чтобы познакомить с предлагаемой программой;
  - для обсуждения подготовки и проведения традиционных мероприятий;
  - для обсуждения проблем и успеха дальнейшего развития детского коллектива.
2. Индивидуальные консультации необходимы для того, чтобы помочь родителям найти индивидуальный подход к своему ребенку, помочь выстроить траекторию дальнейшего развития и обучения, исходя из потребностей и возможностей самого учащегося.
3. Совместные мероприятия учащихся и родителей проводятся с целью приобщить родителей к интересам учащихся, с целью проведения полезного и содержательного досуга.

## Список литературы

### Литература, рекомендуемая для обучающихся

1. Дэвид Уитни: Программирование для детей. Учимся создавать сайты, приложения и игры. HTML, CSS и JavaScript.
2. Нейт Купер: Как создать сайт. Комикс-путеводитель по HTML, CSS и WordPress.

### Рекомендуемые онлайн-справочники:

1. <https://developer.mozilla.org/ru> по веб-технологиям;
2. <http://htmlbook.ru/>;
3. <https://doka.guide/>.