

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 25 марта 2024  
протокол №3

Утверждаю:  
Директор МБУ ДО СЮТ  
\_\_\_\_\_ Н.А. Саянова  
приказ от 13 апреля 2024, №124

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ВЕБ-РАЗРАБОТКА»

**Уровень программы:** ознакомительный  
**Срок реализации программы:** 1 год, 72 часа  
**Состав группы:** от 8 человек  
**Форма обучения:** очная  
**Вид программы:** модифицированная  
**Программа реализуется:** бюджетной основе  
**ID-номер программы в Навигаторе:** 57402

Автор-составитель:  
педагог дополнительного  
образования  
Шельпякова Е.В.

п. Ахтырский, 2024 г.

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование муниципалитета	Абинский район
Наименование организации	МБУ ДО СЮТ
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	57402
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веб-разработка»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, внебюджет)	На бюджетной основе
ФИО авторов-составителей	Шельпякова Елена Викторовна
Краткое описание программы	Данная программа имеет техническо-информационную направленность, лично-ориентированная, лично-значимая, направлена на развитие навыков программирования.
Форма обучения	очная
Продолжительность освоения	72 часа
Возрастная категория	14-18 лет
Цель программы	Способствовать формированию творческой личности, обладающей информационными компетенциями, владеющей базовыми понятиями веб-разработки, HTML, CSS, умеющей реализовывать их в виде создания веб-сайтов на основе современных средств веб-разработки.
Задачи программы	<p><b>1. Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-познакомить с технологиями веб-разработки;</li> <li>-сформировать навыки выполнения технологической цепочки вёрстки одностраничного сайта</li> <li>-объяснить основные конструкции таблицы стилей CSS ; базовых технологий интерактивности, HTML-форм, анимации, трансформации и навигации CSS;</li> <li>-научить основам применения, внедрения сценариев JavaScript: переменные, динамическое формирование контента;</li> <li>-отработать на практике вёрстку сайтов, блок вычислений, обработку</li> </ul>

	<p>событий, создание desktop-приложения.</p> <p><b>2. Воспитательные:</b></p> <p>-воспитать уважительное отношение к преподавателям и сверстникам, культуру поведения во время занятий и совместной продуктивной деятельности;</p> <p>-сформировать культуру занятий, направленную на воспитание личностных и социальных качеств.</p> <p><b>3. Развивающие:</b></p> <p>-развить познавательные процессы (внимание, восприятие, логическое мышление, память);</p> <p>-развить творческие способностями;</p> <p>-развить способности к самореализации.</p>
Ожидаемые результаты:	<p>В рамках курса «Веб-разработка», обучающиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:</p> <p>-умеют сверстать одностраничный сайт;</p> <p>-умеют реализовывать алгоритмы в виде программ, написанных на языке программирования JavaScript;</p> <p>-владеют основными навыками применения, внедрения сценариев, динамического формирования контента таблиц CSS и языка JavaScript;</p> <p>-умеют производить отладку и тестирование одностраничного сайта.</p>
Особые условия:	<p>Операционная система</p> <p>Текстовый редактор Sublime Text или любой другой.</p> <p>Выход в сеть Интернет.</p>
Возможность реализации в сетевой форме:	Да
Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий:	При необходимости возможна реализация в электронном формате с применением дистанционных технологий.
Материально-техническая база:	<b>Материально-техническое оснащение:</b>

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- канцтовары.

**Информационное обеспечение:**

- персональный компьютер (на каждого участника);
- мультимедийный проектор;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- оргтехника;
- выход в сеть Internet.

**Аппаратное обеспечение:**

- Процессор не ниже Core2 Duo;
- Объём оперативной памяти не ниже 16 Гб;
- Звуковая карта;
- Дисковое пространство не менее 128 Гб;
- Монитор с диагональю не менее 19 дюймов.

**Программное обеспечение:**

- Операционная система
- Текстовый редактор Sublime Text или любой другой.
- Программа для просмотра PDF-файлов;
- Пакет офисных программ;
- Яндекс браузер или другой браузер для выхода в сеть Интернет.

# РАЗДЕЛ 1

## «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЁМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ»

### 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веб-разработка» разработана и реализуется в соответствии:

1. Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ;
2. Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 09.11.2018г. №196;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» от 9 января 2014 года № 2;
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» от 4 июля 2014 года № 41;
6. Федеральный закон Российской Федерации «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ» от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ (с изменениями от 20.07.2000 г.; 22.08; 21.12.2004г.; 26,30.06.2007г.);
7. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2021-2025 годы;
8. Устав МБУ ДО СЮТ.

Одна из задач современного дополнительного образования — содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого обучающимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками — искать необходимую информацию, анализировать её, выявлять в ней факты и проблемы, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в текстовую и мультимедийную форму; использовать её для решения учебных и жизненных задач.

Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми, — одно из условий образовательной компетентности ученика. Веб-сайт — наиболее популярное и доступное школьникам средство представления текстовой, графической и иной информации в сети Интернет.

## **Направленность (профиль) программы**

Данная программа имеет выраженную технико-информационную направленность, что позволяет осуществлять воспитание ребят через творческую активность. Программа дополняет основное образование, предоставляет школьнику свободу выбора вида деятельности, делая его досуг содержательным, даёт возможность осознать себя, свои предпочтения в любой из них.

**Актуальность программы** заключается в создании условий для развития и воспитания обучающихся через их практическую деятельность в области современных информационных технологий, а также через изучение программирования. Программа направлена на социально-экономическое развитие муниципального образования и региона в целом.

Развитие сети Интернет предъявляет всё большие требования к знанию обучающихся в области Интернет-технологий. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. В настоящее время компьютерная грамотность является неотъемлемой частью профессиональной жизни человека во всех сферах деятельности. При этом от специалиста требуется уровень уверенного и даже продвинутого пользователя, владеющего приёмами программирования, умеющего работать в сети Интернет, пользоваться сетевыми и коммуникационными сервисами, эффективно обрабатывать все виды информации.

Одной из составляющих данной области является веб-разработка. Программа позволит обучающимся выявить свои способности в программировании, подготовит себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих веб-разработку.

## **Новизна программы**

В основе программы компиляция методик обучения программированию детей среднего и старшего школьного возраста, учитывающие запросы обучающихся и потребности современного общества в подготовке будущих квалифицированных инженерных кадров.

В ходе обучения обучающиеся занимают проектной деятельностью, что позволяет ему сформировать основы цифрового мышления, дает возможность решать практические задачи путем построения алгоритма их решения, разбив их на более мелкие подзадачи и выбрав оптимальные выразительные средства языка программирования. Эта программа позволяет сформировать фундамент для дальнейшего освоения веб-программирования и изучения информационных технологий.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что её техническая универсальность помогает учащимся достичь высокого уровня в овладении навыками веб-разработки и формировании навыков проектного мышления.

В результате освоения данной программы у обучающихся формируются следующие качества творческой личности: усидчивость, умственная активность, целеустремлённость, стремление добывать знания и формировать умения для выполнения практической работы, самостоятельность в решении поставленной задачи, трудолюбие, изобретательность.

### **Отличительные особенности программы:**

Основа курса — личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Для этого необходимо предоставить ученикам возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационно-коммуникационным технологиям и ресурсам, т.е. необходимо, чтобы при изучении общих для всех сетевых технологий, каждый учащийся мог создавать лично значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данном курсе является веб-сайт и его элементы.

Каждый обучающийся создаёт сначала простейшие веб-страницы, затем их отдельные элементы и целостные веб-сайты. Освоение знаний и способов веб-конструирования происходит в ходе разработки учениками сайтов на темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходит с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

Другая направленность курса – компетентностная. Информационные и коммуникационные компетенции являются ведущими при подготовке и планировании занятий. Курс ориентирован на подготовку учащихся и строится на основе информатики и технологии, с использованием методов исследовательской, проектной деятельности. Курс построен по модульному принципу и предполагает практическое выполнение индивидуальных и групповых заданий, а также выполнение и защиту проектной работы в области Интернет-технологий.

### **Практическая значимость:**

Знания и навыки, полученные учащимися, окажутся полезными при дальнейшем изучении предметов не только информационно-технологического профиля, но всех других и будут способствовать осознанному выбору профиля для дальнейшего обучения. По окончании курса ученики должны уметь эффективно использовать инструментальные программные средства с использованием языка разметки HTML, языка программирования javascript для создания динамических веб-страниц и веб-сайтов.

### **Адресат программы:**

Настоящая программа адресована учащимися 12-17 лет, не имеющим начальные навыки программирования, которые проявляют интерес к информационным технологиям. Обучающиеся объединения являются разными по возрасту и социальному статусу. Объединение комплектуется на основании заявлений законных представителей обучающихся (самих обучающихся с 14 лет). Группы формируются из школьников разного возраста на добровольной внеконкурсной основе.

Программа составлена с учётом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся. Психолого-педагогические особенности обучающихся определяют и методы индивидуальной работы педагога с каждым из них, темпы прохождения образовательного маршрута.

**Особенности организации образовательного процесса:** В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

В программе предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории (по индивидуальному учебному плану).

- Срок реализации – 9 месяцев, 72 часа.
- Режим обучение: 2 раза в неделю по 1 часу или 1 раз в неделю по 2 часа.
- Форма обучения – очная.
- Формирование групп осуществляется по желанию детей.
- Возраст обучающихся: 12-17 лет.
- Состав группы постоянный.
- Количество обучающихся в объединении: от 8 человек.

**Уровень программы:** Ознакомительный.

**Объём программы:** 72 часа.

**Режим работы в группах:**

- 2 раза в неделю или 1 раз в неделю по 2 часа, с перерывами по 10-15 минут для игр на воздухе или разминке, а также для отдыха глаз. 15 минут после занятий необходимы для приведения рабочего места в порядок.
- Форма занятий групповая с индивидуальным подходом.

**Методические принципы программы.**

- принцип развития: развитие индивидуальных способностей, общей культуры, навыков творческой продуктивной деятельности обучающихся;
- принцип демократизма: право каждого субъекта системы технического творчества на выбор своей траектории развития;
- принцип дифференциации и индивидуализации образования: выявление и развитие способностей обучающихся в области технического творчества, обеспечение их развития в соответствии с потенциалом, индивидуальными возможностями и интересами;
- принцип культуросообразности: ориентация на потребности общества и личности учащихся, единство человека и социокультурной среды, адаптация детей к современным условиям жизни общества;
- принцип единства учебного и воспитательного процесса;
- принцип систематичности и последовательности: вначале используется репродуктивный и интерактивный методы усвоения знаний с постепенным введением проблемного метода обучения, метода проекта.

**Формы обучения и занятий**

При изложении материала программы используется теоретические и практические занятия. Основной единицей программы является блок занятий, на котором детьми выполняется одна большая работа (при хорошем освоении материала возможно и большее количество работ). Каждый блок начинается с теории, при изложении которой педагог объясняет основные понятия данной темы и особенности использования той или иной программной среды. Даются обучающие практические упражнения, которые разработаны таким образом,



чтобы дети смогли их продолжить дальше или создать свои собственные примеры. Основная цель практических упражнений развить творческое мышление учащегося.

Практические занятия в каждом блоке занятий строятся следующим образом. Сначала выполняются упражнения по образцу, представленному, при этом происходит обучение приёмам работы. Дети повторяют все шаги. Для выполнения следующей практической работы дети сами ставят цель, задачи, составляют план работы. Продолжительность выполнения такой работы растягивается на несколько занятий, во время которых педагог оказывает индивидуальную помощь, разъясняя принципиальные моменты выполняемой работы, организовывает обучение другим приёмам работы (не представленным на первом занятии), но которые дети могут применить в своих работах, помогает детям найти нужный материал.

## 1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы** - обучение обучающихся основам разработки и создания динамического сайта с помощью языка гипертекстовой разметки документов (HTML), языка программирования javascript с дальнейшим применением полученных знаний в различных областях профессиональной деятельности.

**Задачами курса** являются:

- дать общие представления и понятия среды Интернет и веб-страниц;
- обучить основным приемам работы с основными инструментальными программами для создания веб-страниц;
- научить создавать простые веб-сайты с помощью языка гипертекстовой разметки документов (HTML);
- научить создавать динамические веб-сайты с помощью языка программирования javascript;
- дать основные понятия построения компьютерных изображений;
- научить пополнять сайт на выбранную тему.

**Обучающие задачи:**

- сформировать и углубить знания и умения по информационным технологиям;
- систематизировать подходы к изучению коммуникационных технологий;
- показать основные приёмы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- обеспечить углублённое изучение языка javascript и правил дизайна динамических веб-страниц; познакомить учащихся с традиционными программами создания и просмотра веб - страниц, их возможностями и особенностями;
- рассмотреть основы построения веб - страниц и веб -сайтов на основе языка javascript.

**Воспитывающие задачи:**

- сформировать культуру работы в сети Internet (соблюдение авторских

прав, содержание веб - страницы, согласно целям ее создания);

- сформировать культуру коллективной проектной деятельности при реализации общих информационных проектов.

**Развивающие задачи:**

- развивать познавательный интерес и познавательные способности на основе включенности в познавательную деятельность, связанную с работой в сети Internet и анализе возможностей сети, разработке своей собственной веб - страницы;

- развивать профессиональные навыки работы (веб-мастер), развивать представления учащихся о возможностях информационных технологий;

- развивать творческие способности детей в процессе проектной деятельности в процессе создания динамического сайта.

### **1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Реализация программы предполагает достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:**

**Предметные:**

- -основы информационных технологий и принципы использования языка разметки HTML,
- основные приёмы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- принципы работы с веб-редакторами;
- основные средства редактирования веб-страниц;
- правила дизайна динамических веб-страниц;
- основы построения веб - страниц и веб -сайтов на основе разметки HTML, таблиц стилей CSS, языка программирования JavaScript;
- технологию CSS (каскадных таблиц стилей);
- основы языка программирования JavaScript;
- этапы проектирования веб-сайта;
- правила размещения веб-сайта в Интернет.

**Метапредметные:**

- задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата; понимание, что в программировании длинная программа не всегда лучшая;
- умение критически оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, способность к принятию решений;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенция);
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело аналогично завершённым творческим учебным проектам;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой благодаря иллюстрированной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

В рамках программы обучающиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- оптимизировать графические изображения для веб-страниц;
- готовить, тестировать и размещать веб-сайт в Интернет;
- использовать программы для создания веб-страниц;
- создавать творческие работы в процессе проектной деятельности;
- создавать веб-страницы, содержащие все необходимые компоненты: текстовое наполнение, гиперссылки, графическое наполнение;
- создавать и внедрять на веб-страницу он-лайн игры с использованием разметки HTML, таблиц стилей CSS, языка программирования JavaScript;
- создавать Desktop-приложение простой игры.

## 1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебно-тематический план.

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие. Техника безопасности. Инструктаж.	1	1		Беседа, опрос
	<b>Раздел 1. Основы HTML</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	Опрос, решение практических задач
1.1	Структура HTML-документа. Содержимое блока заголовков.	2	0,5	1,5	
1.2	Гиперссылки	2	0,5	1,5	
1.3	Изображения. Видео.	2	0,5	1,5	
1.4	Таблицы. Цвета HTML	2	0,5	1,5	
1.5	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2	
	<b>Раздел 2. Основы CSS.</b>	<b>12</b>	<b>2,5</b>	<b>9,5</b>	Опрос, решение практических задач
2.1	Стилевые свойства текста, изображений, блоков	2	0,5	1,5	
2.2	Блоки-контейнеры. Блочная модель	2	0,5	1,5	
2.3	Практикум. Верстка одностраничного сайта. Структура	4	0,5	3,5	
2.4	Практикум. Верстка одностраничного сайта. Резиновая верстка.	2	0,5	1,5	
2.5	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2	
	<b>Раздел 3. Обзор базовых</b>	<b>12</b>	<b>2,5</b>	<b>9,5</b>	

	<b>технологий интерактивности. Юзабилити. UI/UX.</b>				
3.1	HTML-формы. Общая структура. Типы полей	2	0,5	1,5	Опрос, решение практических задач
3.2	HTML-формы. Типы полей. Реакция страницы на изменение значения поля	2	0,5	1,5	
3.3	CSS: навигация. Псевдоклассы	2	0,5	1,5	
3.4	CSS: трансформации	2	0,5	1,5	
3.5	CSS: анимация	2	0,5	1,5	
3.6	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2	
	<b>Раздел 4 JavaScript: основы применения.</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	
4.1	JavaScript: основы применения. Объектная модель (DOM)	2	0,5	1,5	Опрос, решение практических задач
4.2	Внедрение сценариев в документ. Изменение текста объекта	2	0,5	1,5	
4.3	Переменные. Математические функции. Чередование контента.	2	0,5	1,5	
4.4	Строки. Дата и время. Отображение даты на странице	2	0,5	1,5	
4.5	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2	

4.6	Условный оператор. Изменение контента по дате	2	0,5	1,5	
4.7	Функции. Форма авторизации. Калькулятор	2	0,5	1,5	
4.8	Массивы. Слайдер на веб-странице	2	0,5	1,5	
4.9	Циклы. Динамическое формирование контента	2	0,5	1,5	
4.10	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2	
5.1	<b>Раздел 5. Практикум: игра.</b>	<b>19</b>	<b>2,5</b>	<b>16,5</b>	Опрос, решение практических задач
5.2	Практикум: игра. Техническое задание. Верстка	3	0,5	2,5	
5.3	Практикум: игра. Блок вычислений	4	0,5	3,5	
5.4	Практикум: игра. Обработка событий	4	0,5	3,5	
5.5	Практикум: игра. Подсчет и отображение результатов	4	0,5	3,5	
5.6	Практикум: игра. Оптимизация. Внедрение на страницу. Создание desktop-приложения	4	0,5	3,5	

## 1.5 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

### Содержание программы

#### **Вводное занятие (1 час).**

Теория: Техника безопасности при работе за ПК. Электрическая безопасность. Эргономика работы за ПК.

#### **Раздел 1. Основы HTML**

*Теория:* Базовые технологии, инструменты разработки, организация рабочего места разработчика. Теги форматирования текста, теги физического и логического форматирования текста, списков. Структура веб-страницы и

содержимого блока заголовков. Комментарии в HTML. Типы гиперссылок и варианты их применения. Файловая структура, внешние и внутренние ссылки, ссылки якоря. Параметры тега изображения, единицы измерения. Варианты форматирования изображений в HTML. Форматы изображений для веб и принципы их использования. Растр и вектор. Принципы подготовки изображений для веб. Анимированные изображения. Изучение средств HTML для создания таблиц. Варианты применения таблиц. Объединение и форматирование ячеек. Изучение вариантов определения цветов в HTML. Обзор теории цвета. Цветовой круг, модель Иттена. Обзор принципов создания гармоничных цветовых схем.

*Практическая работа:* Создание тестовой первой веб-страницы. Создание мета-тегов, разработка фавикона. Создание гиперссылок, ссылок-якорей. Вставка на веб-страницу изображений, видео. Организация табличного представления информации. Подбор цветовой схемы для индивидуального проекта.

*Обучающиеся должны знать/понимать:*

- понятия веб-страницы, тега, гиперссылки, файла, растр, вектор, анимация;
- синтаксис HTML;
- отличие внешней гиперссылки от внутренней;
- структуру веб-страницы;
- принцип размещения блоков веб-страницы.

*Обучающиеся должны уметь:*

- применять навыки разработки в двухоконном режиме;
- создавать веб-страницу, используя принципы работы тегов HTML, вставки и форматирования текста, изображений, гиперссылок;
- создавать комментарии;
- правильно применять принципы организации метатегов HTML, элементы семантического ядра, добавлять титул и иконку сайта;
- вставлять и форматировать текст, изображения, видео на веб-страницу;
- структурировать информацию на веб-странице;
- создавать на веб-странице списки, внешние и внутренние ссылки, гипертекст с помощью ссылок-якорей.

## **Раздел 2. Основы CSS.**

*Теория:* Обзор назначения, синтаксиса и применения каскадных стилей. Изучение вариантов размещения стилей. Виды селекторов CSS: селекторы тегов, классов, идентификаторов, групп. Понятие класса. Селекторы дочерних и сестринских элементов, потомков. Понятие наследования. Каскадность стилей. Расчёт и определение приоритетов стилей. Обзор применения CSS стилей для текста и списков. Цвет, шрифт, размер, начертание, трансформация, декорирование текста. Интервалы, выравнивание. Фоновые изображения: повтор, позиция, размер. Цвет и градиент. Рамки, отступы, тени. Изучение применения блоков-контейнеров и их видов при взаимном

расположении элементов. Внешние и внутренние отступы. Блочные, строчные, гибридные элементы. Понятие потока документа.

*Практическая работа:* Применение стилей в индивидуальном проекте. Подключение шрифтов Google. Создание стилевых правил для текстов и изображений в индивидуальном проекте. Практика применения отступов, обтекания. Подготовка материалов к вёрстке одностраничного сайта.

*Обучающиеся должны знать/понимать:*

- основы колористики;
- понятие потока документа;

*Обучающиеся должны уметь:*

- декорировать текст;
- создавать каскадные таблицы стилей.
- применять стилевые свойства блочных элементов для вёрстки страниц сайта;
- создавать гибридные блочно-строчные элементы (на примере кнопки);
- уметь верстать адаптивный дизайн сайта.

### **Раздел 3. Обзор базовых технологий интерактивности. Юзабилити. UI/UX.**

*Теория:* Определение и принципы интерактивности; обзор базовых технологий интерактивности; взаимодействие, реакция, юзабилити, выбор инструментов, границы применения технологий. Формы HTML, общая структура, типы полей, реакция страницы на изменение значений формы, обработка форм на стороне клиента.

*Обучающиеся должны знать/понимать:*

- понимать границы применения технологий интерактивности;
- понимать варианты применения форм на веб-странице.

*Обучающиеся должны уметь:*

- создавать интерактивность на сайте;
- верстать адаптивный сайт с интерактивными элементами;
- создавать формы в стандарте HTML5 различными способами;
- создавать релевантные контенту проекта формы данных типов;
- создавать реакцию на заполнение формы;
- освоить применение полей HTML.

### **Раздел 4 JavaScript: основы применения.**

*Теория:* CSS: знакомство с псевдоклассами для навигации, применение псевдоклассов к элементам текстовой страницы: ссылкам, кнопкам, меню. Состояние ссылки, реакция на действия пользователя. Возможности трансформации, масштабирование интерактивных элементов веб-страницы. Функции поворота, наклона и перемещения, связанные функции, анимация эффектов. Способы применения анимации, список стилей для анимации, длительность, скорость, задержка. Эффекты для кнопок, меню и комплексной фотогалереи. Слои, вопросы наложения элементов.



Характеристики и основы применения языка программирования JavaScript, объектная модель. Концепция DHTML, структура документа, понятие объекта и узла, родственные отношения элементов. Способы обращения к объектам, чтение и изменение объектов. Внедрение сценариев в документ. Изменения текста объекта.

Переменные в сценариях JavaScript, объявления переменных и операции присваивания. Типы данных. Числовой тип данных и операции с ним. Методы класса Math. Сокращённая запись арифметических операций. Случайные величины. Динамическое формирование и изменение контента.

Строки. Дата и время. Отображение на странице. Конкатенация и способ её применения для динамического изменения контента веб-страницы.

Условный оператор, простые и составные логические выражения. Полное и неполное ветвление, операции сравнения, тернарный оператор.

Функции, синтаксис и применение. Параметры и аргументы. Функции-обработчики событий. Применение функций для динамической обработки форм на веб-странице. Технология скрытия/отображения части информации на веб-странице.

Массивы, методы класса Array в JavaScript, задача обработки данных. Объявление, заполнение, обработка массива. Стековые операции. Создание слайдера.

Циклы, динамическое формирование контента. Циклы с условием, циклы со счётчиком. Прерывание циклов.

*Обучающиеся должны знать/понимать:*

- понятие CSS, псевдоклассы, трансформация страниц;
- понимать применение вариантов и сочетаний transform на веб-странице;
- понимать структуру документа;
- понимать применение языка JavaScript и его взаимодействия с HTML-документом;
- знать виды подключения сценариев JavaScript к HTML- документу;
- понимать DOM;
- принципы внедрения сценариев языка JavaScript и обработки разных событий;
- понимать работу интерпретатора;
- знать методы классов String и Date в JavaScript;
- понимать идею ветвления;
- понимать применение функций;
- понимать применение разных видов циклов.

*Обучающиеся должны уметь:*

- применять на практике псевдоклассы CSS;
- освоить параметры анимации для плавных трансформаций интерактивных элементов веб-страницы;

- освоить варианты анимации переходов;
- написать код программы на языке программирования JavaScript
- внедрять сценарии JavaScript на веб-страницу;
- применять арифметические операции и математические функции;
- формировать текст веб-страницы с помощью document.write;
- применять ветвления для динамического формирования текстов на веб-странице;
- писать код для пользовательских функций;
- писать код для объектов Array;
- применять циклы при обработке массивов и для динамического формирования текстов на веб-странице.

## **Раздел 5. Практикум: игра.**

*Теория:* Повторение полученных знаний в курсе. Объединение HTML, разметки CSS и сценариев JavaScript. Форматирование контента и применение стилей. Изучение технического задания и создание вёрстки поля игры. Составление и чтение технического задания. Разработка макета игры на клетчатом поле. Разработка математической и логической модели игры. Первичная расстановка в игре. Применение массивов для описания объектов и их свойств. Понятие события и состояния. Моделирование состояний и переходов. Разработка классов CSS. Разработка алгоритмов обработки событий и основного цикла игры. Динамический вывод рассчитанных значений на веб-страницу. Разработка вариантов окончания игры. Генерация случайного призового промокода. Выделение сценариев во внешний файл. Вопросы оптимизации кода программ. Внедрение веб-страницы в другую страницу в виде фрейма. Создание отдельного приложения из HTML-проекта. Освоение пакета pw.js.

*Обучающиеся должны знать/понимать:*

- все основные понятия курса.

*Обучающиеся должны уметь:*

- составлять, читать техническое задание;
- разработать дизайн и цветовую схему проекта игры;
- разработать стилевые правила игры;
- сверстать макет игры на клетчатом поле, содержащий только HTML, CSS и JavaScript;
- конструировать математическую модель обработки данных проекта;
- разработать движок игры - реакции программы на действия игрока;
- разработать алгоритмы обработки событий и основного цикла игры.
- разработать и написать код для игры на клетчатом поле, обработав все события и создав логическую структуру;
- выделять сценарий во внешний файл;
- внедрять веб-страницу в другую страницу в виде фрейма;
- создавать отдельное приложение из HTML-проекта.

**РАЗДЕЛ 2**  
**«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ,**  
**ВКЛЮЧАЮЩИХ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ»**

**2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ - УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Вводное занятие. Техника безопасности. Инструктаж.	1	1	
	<b>Раздел 1. Основы HTML</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>
1.1	Структура HTML-документа. Содержимое блока заголовков.	2	0,5	1,5
1.2	Гиперссылки	2	0,5	1,5
1.3	Изображения. Видео.	2	0,5	1,5
1.4	Таблицы. Цвета HTML	2	0,5	1,5
1.5	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2
	<b>Раздел 2. Основы CSS.</b>	<b>12</b>	<b>2,5</b>	<b>9,5</b>
2.1	Стилевые свойства текста, изображений, блоков	2	0,5	1,5
2.2	Блоки-контейнеры. Блочная модель	2	0,5	1,5
2.3	Практикум. Верстка одностраничного сайта. Структура	4	0,5	3,5
2.4	Практикум. Верстка одностраничного сайта. Резиновая верстка.	2	0,5	1,5
2.5	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2
	<b>Раздел 3. Обзор базовых технологий интерактивности. Юзабилити. UI/UX.</b>	<b>12</b>	<b>2,5</b>	<b>9,5</b>
3.1	HTML-формы. Общая структура. Типы полей	2	0,5	1,5
3.2	HTML-формы. Типы полей. Реакция страницы на изменение значения поля	2	0,5	1,5
3.3	CSS: навигация. Псевдоклассы	2	0,5	1,5

3.4	CSS: трансформации	2	0,5	1,5
3.5	CSS: анимация	2	0,5	1,5
3.6	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2
	<b>Раздел 4 JavaScript: основы применения.</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>
4.1	JavaScript: основы применения. Объектная модель (DOM)	2	0,5	1,5
4.2	Внедрение сценариев в документ. Изменение текста объекта	2	0,5	1,5
4.3	Переменные. Математические функции. Чередование контента.	2	0,5	1,5
4.4	Строки. Дата и время. Отображение даты на странице	2	0,5	1,5
4.5	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2
4.6	Условный оператор. Изменение контента по дате	2	0,5	1,5
4.7	Функции. Форма авторизации. Калькулятор	2	0,5	1,5
4.8	Массивы. Слайдер на веб-странице	2	0,5	1,5
4.9	Циклы. Динамическое формирование контента	2	0,5	1,5
4.10	Отработка практических задач по созданию сайта.	2	0	2
5.1	<b>Раздел 5. Практикум: игра.</b>	<b>19</b>	<b>2,5</b>	<b>16,5</b>
5.2	Практикум: игра. Техническое задание. Верстка	3	0,5	2,5
5.3	Практикум: игра. Блок вычислений	4	0,5	3,5
5.4	Практикум: игра. Обработка событий	4	0,5	3,5
5.5	Практикум: игра. Подсчет и отображение результатов	4	0,5	3,5
5.6	Практикум: игра. Оптимизация. Внедрение на страницу. Создание desktop-приложения	4	0,5	3,5

## 2.2 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Входящий контроль осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года. Цель – определить исходный уровень знаний обучающихся, определить формы и методы работы с обучающимися.

Форма контроля: опрос.

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога (решение практических задач средствами языка программирования); взаимоконтроля, самоконтроля и др. Они активизируют, стимулируют работу обучающихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

### **Приоритетные виды и формы контроля**

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий;
- взаимооценка учащимися работ друг друга, или работ, выполненных в группах;
- публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных и групповых);
- текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
- итоговая оценка деятельности и образовательной продукции ученика в соответствии с его индивидуальной образовательной программой по курсу;
- итоговая оценка индивидуальной деятельности учащихся учителем, выполняемая в форме образовательной характеристики.

### **Способы оценивания уровня достижений обучающихся.**

Основой оценивания деятельности каждого ученика являются результаты анализа его образовательной продукции и деятельности по её созданию.

Предметом диагностики, контроля являются:

- внешние образовательные продукты учеников: созданные ими веб-страницы, их элементы, сайты и т.п.;
- внутренние личностные качества учеников: освоенные ими способы деятельности, знания, умения, которые относятся к содержанию курса.

Качество образовательной продукции учеников оценивается по устанавливаемым в каждом случае критериям. Например, созданный

учеником веб-сайт (веб-страница) может быть оценен по следующим критериям:

- идея сайта,
- соответствие структуры и содержания сайта его назначению;
- степень оригинальности, количество творческих элементов сайта;
- дизайн сайта, использованные графические возможности;
- уровень технического исполнения сайта;
- интерактивность сайта;
- пользовательские возможности сайта, удобство его использования.

Для диагностики освоенных учеником умений и способов деятельности применяются рефлексивные задания. Ученик устно или письменно описывает этапы своей деятельности, возникающие проблемы, применяемые способы их решения. Рефлексивные материалы учеников служат предметом оценки уровня развития их личностных качеств – знаний, умений, способностей.

Учитель оценивает уровень развития личностных качеств учеников по параметрам, сгруппированным в определенные блоки: технические качества, дизайнерские, коммуникативные, креативные, когнитивные, орг.деятельностные, рефлексивные.

Оценка имеет различные способы выражения – устные суждения педагога, письменные качественные характеристики, систематизированные по заданным параметрам аналитические данные, в том числе и рейтинги.

Оценке подлежит, в первую очередь, уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в программе курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога – обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта – создаваемого сайта.

Итоговый контроль проводится в конце всего курса. Он состоит из оценки веб-сайта и игры, выполненными учащимся на последнем этапе курса.

## **2.3 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **Диагностика результативности и качества освоения программы**

Во время образовательного процесса используются следующие методы отслеживания результативности и качества освоения программы:

1. Педагогическое наблюдение (с какими знаниями ребенок пришел на занятия и как эти знания развиваются и совершенствуются в течении образовательного процесса).

2. Педагогический анализ проводится по степени активности и результатам участия детей в выставках разного уровня, в тематических мероприятиях.

3. Педагогический мониторинг. Для успешной реализации программы предлагается непрерывное и систематическое отслеживание результатов деятельности ребенка. Цель мониторинга – изучить процесс достижения детьми планируемых результатов освоения данной программы на основе выявления динамики формирования у воспитанников интегративных качеств, а также определенных умений и навыков.

## **2.4 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

Программа разработана на основе концептуальных положений Стратегии инновационного развития Российской Федерации на период до 2025 года.

### **Методы обучения:**

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.

2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, презентаций по теме.

3. Практический: индивидуальная и совместная продуктивная деятельность, выполнение учащимися определенных заданий, решение задач.

4. Интерактивный: создание специальных заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

### **Технологии:**

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.

5. Проектная технология предлагает практические творческие задания, требующие от учащихся их применение для решения проблемных заданий, знания материала на данный исторический этап. Овладевая культурой проектирования, школьник приучается творчески мыслить, прогнозировать возможные варианты решения стоящих перед ним задач.

6. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал обучающихся; способствует развитию логики, внимания, речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться

информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации, программным обеспечением, специальными программами и т.д.

## 2.5 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### *Материально-техническое обеспечение:*

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и обучающихся;
- канцтовары;

### *Информационное обеспечение:*

- персональный компьютер (на каждого участника);
- мультимедийный проектор;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- оргтехника;
- выход в сеть Internet;

### *Аппаратное обеспечение:*

- Процессор не ниже Core2 Duo;
- Объем оперативной памяти не ниже 4 ГбDDR3;
- Дисковое пространство не менее 128 Гб;
- Монитор диагональю не менее 19”;

### *Программное обеспечение:*

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- Интерпретатор Python версии 3.7 и выше;
- IDE JetBrainsPyCharm;
- FoxitReader или другой просмотрщик PDF файлов;
- WinRAR;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Photoshop или другой растровый графический редактор;
- Любой браузер для интернет серфинга.

## 2.6 ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ

В центре воспитательного процесса МБУ ДО Станция юных техников находится личностное развитие обучающихся, формирование духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Профессионализм педагога способствует обеспечению позитивной динамики развития личности ребенка. Сотрудничество, партнерские отношения педагога и обучающегося, сочетание усилий педагога по развитию



личности ребенка и усилий самого ребенка по своему саморазвитию - являются важным фактором успеха в достижении поставленной цели.

**Цель** воспитательной работы в рамках реализации программы «Программирование на языке Python» формирование общей культуры как составляющей личности ребёнка через воспитание в творческом коллективе, приобщение к техническому творчеству, развитие творческого созидательного мировоззрения.

**Задачи:**

- ✓ воспитание патриотизма, гражданского сознания;
- ✓ развитие лидерских качеств через самоуправление и организацию коллективно-творческой деятельности;
- ✓ построение системы взаимодействия с семьёй и местным социумом, реализация творческого потенциала обучающихся.

Приоритеты воспитательной деятельности:

- ✓ создание условий для воспитания здоровой, счастливой, свободной, ориентированной на труд личности;
- ✓ формирование внутренней позиции личности по отношению к окружающей социальной действительности;

**Особенности организуемого воспитательного процесса**

План воспитательной работы составлен в соответствии со Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года.

Настоящий План имеет следующую структуру:

Основные направления воспитательной работы:

- гражданское воспитание;
- развитие социальных институтов воспитания (семья, консультирование родителей и т.д.);
- духовно-нравственное воспитание; приобщение детей к культурному наследию; популяризация научных знаний. Приоритеты воспитательной деятельности:

1. создание условий для воспитания здоровой, духовной, самостоятельной личности, обогащенной научными знаниями, готовой к сознательной творческой деятельности, нравственному поведению;

2. формирование внутренней позиции личности по отношению к окружающей социальной действительности.

**Особенности организуемого воспитательного процесса.**

Содержание воспитательной работы в учреждении планируется по направлениям в соответствии с ФГОС, Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025г.:

1. Духовно-нравственное воспитание.
2. Социальное воспитание.
3. Спортивно-оздоровительное воспитание
4. Общеинтеллектуальное воспитание.
5. Общекультурное воспитание.

**Виды, формы и содержание деятельности:** комбинированное занятие; беседа; игра; викторина, творческая встреча, соревнование, экскурсия и др.

Воспитательное значение игры, ее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку - знающим, неумелого - умельцем. Игра помогает сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Основными формами работы с детьми в объединениях являются фронтальная, групповая, индивидуальная.

#### **Планируемые результаты.**

- будет сформирована общественная активность личности, сформирована гражданская позиция;
- будет выстроена система взаимодействия с семьёй и местным социумом; сформирована потребность в реализации творческого потенциала обучающихся.

#### **Календарный план воспитательной работы**

Мероприятия	Сроки проведения	Цель
<b>Духовно-нравственное воспитание</b>		
День Конституции РФ	декабрь	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование у обучающихся понимания значения Конституции и государственных символов Российской Федерации</li> <li>• воспитание чувства уважения, гордости, патриотизма</li> <li>• расширение кругозора и повышение общей культуры учащихся</li> </ul>
<b>Социальное воспитание</b>		
Беседа «Мои цели в жизни»	Февраль - март	<p>Формирование у детей ценного отношения к своему здоровью и здоровому образу жизни, профилактика алкоголизма и наркомании.</p> <p>Социально-нравственное оздоровление молодежной среды.</p>
<b>Спортивно-оздоровительное</b>		

Групповые выходы на оздоровительные и спортивно-массовые мероприятия.	Сентябрь - октябрь	Создание атмосферы доброжелательности, дружеского состязания и коллективного общения
<b>Общеинтеллектуальное</b>		
мероприятие по информатике "И в шутку, и всерьез"	март	воспитывать самостоятельность, целеустремленность,, умение работать в команде, ответственность в достижении цели.
<b>Общекультурное</b>		
Совместные выходы учебной группы в музей.	Апрель-май	Развивать интерес детей к истокам русской национальной культуры

### **План-график воспитательной работы в объединении «Веб разработка»**

Дата	Тема
сентябрь	Игра-приветствие
	Беседа: «Техника безопасности при работе в Компьютерном классе»
октябрь	Беседа: «Как вести себя на занятиях в объединении»
	Беседа: «Бережное отношение к имуществу СЮТ»
ноябрь	Беседа: «Правила перехода улиц и дорог»
	Беседа: «Поддержание чистоты и порядка в объединении»
декабрь	Беседа: «Главные правила вежливости в общении»
	Инсценировка детей на тему: «Самый вежливый у нас...».
	Беседа: «Подарок–символ уважения».
январь	«Золотые руки»-почему так говорят.
	Беседа: «Чаще улыбайся, если хочешь нравиться людям».
	Беседа: «Что такое справедливость».
февраль	Беседа-викторина «История Олимпийских игр»
	Беседа: «История авиации, флота ,бронетанковой техники».
	Беседа: «Закаляйся, если хочешь быть здоров».
март	Беседа: «Масленица–древний славянский праздник»
	Беседа: «Урок вежливости»
апрель	Игровая минутка «1апреля - день смеха»
	Беседа-викторина «Шагает эра программирования вперед»

май		Беседа: «Патриотизм и любовь к Родине».
		Беседа-размышление: «Мой лучший друг».
		Беседа: «Не пробовать, не начинать» (о вреде алкоголя и пагубных привычек).

### 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

#### *Нормативно-правовые акты и документы*

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Письмо Министерства образования Российской Федерации от 18 июня 2003 №28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»,
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4.07.2014 г. «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
5. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года. Распоряжение правительства Российской Федерации от 08.12.2011 № 2227-р.
6. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р.
7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года». Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р.

#### *Литература для педагога:*

1. Васильев, А.Н. JavaScript в примерах и задачах. – М.: Эксмо, 2017 –720 с.
2. Дронов В.А. – JavaScript: 20 уроков для начинающих. – СПб.: БВХ-Петербург, 2021 – 352 с.
3. Дронов В.А. – HTML и CSS: 25 уроков для начинающих. - СПб.:БВХ-Петербург, 2020 - 400 с.
4. Макфарланд Д. JavaScript и jQuery: исчерпывающее руководство. –М.: Эксмо, – 880 с.
5. Хавербеке М. Основы Выразительный JavaScript. - СПб.: Питер, 2019 - 480 с.
6. Никольский А.П. JavaScript на примерах. Практика, практика и только практика. – СПб.: Наука и техника, 2018 – 272 с.
7. Никсон Р. Создаем динамические сайты с помощью PHP, MySQL, JavaScript, CSS и HTML5. – СПб.: Питер, 2019 – 816 с.: ил.
8. Роббинс, Дж. HTML5, CSS3 и JavaScript. – М.: Эксмо, 2014 – 528 с.
9. Сэмми Пьюривал. Основы разработки веб-приложений. – СПб.:Питер, 2015, – 272 с.
10. Фарелл Б. – Веб-компоненты в действии. – М.: ДМК Пресс, 2020 – 462 с.

### ***Литература для обучающихся:***

1. Уитни Д. Учимся Программирование для детей. – СПб.: «Питер», 2018 – 208 с.: ил.
2. Мориц Джереми. – Учимся кодить на JavaScript. — СПб.: Питер, 2019 — 256 с.: ил.
3. Купер Н. Как создать сайт. Комикс-путеводитель по HTML, CSS и WordPress. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019 — 266 с.: ил.
4. Морган Н. JavaScript для детей. Самоучитель по программированию. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016 — 288 с.

### ***Цифровые образовательные ресурсы:***

1. <http://old.code.mu/books/css> Учебник по HTML и CSS от Трепачева Дмитрия
2. <https://webdesign-master.ru/blog/html-css/4.html> Основы HTML для начинающих
3. <https://html5book.ru/> HTML5BOOK.RU сайт для тех, кто изучает веб-технологии и делает сайты.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 10485556620218183357344113440560018432977890985

Владелец Саянова Наталья Андреевна

Действителен с 21.05.2024 по 21.05.2025