

Областная государственная автономная негосударственная образовательная организация
«Центр выявления и поддержки одарённых детей в Ульяновской области
«Алые паруса»

СОГЛАСОВАНО

Экспертным советом
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № 2 от « 12 » 09 2025

ПРИНЯТО
на заседании Педагогического совета
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № 2 от « 15 » 09 2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор «ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
_____ Т.А. Хмелевская

Приказ № 1-ИТК от « 15 » 09 2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«WEB – Программирование»

направленность: *техническая*
уровень программы: *стартовый*

Срок реализации программы: **4 месяца**
Возраст обучающихся: **13 – 17 лет**

Автор-разработчик:
педагог дополнительного образования
Шаталов Александр Владимирович

Ульяновск, 2025 г.

Структура дополнительной общеразвивающей программы

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Содержание программы.....	5
1.4. Планируемые результаты освоения программы	12
2 Комплекс организационно-педагогических условий	14
2.1 Календарный учебный график	14
2.2. Условия реализации программы	18
2.3. Формы аттестации	18
2.4. Оценочные материалы	20
2.5 . Воспитательный компонент	23
Приложение	25
Список литературы	28

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79).
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)
- Постановление Правительства Российской Федерации об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 11 октября 2023 г. n 1678.
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р».
- Устав «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».
- Локальные акты «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

Уровень программы: стартовый.

Направленность программы: техническая.

WEB – Программирование – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, активно развивающееся уже долгие годы.

Данное направление ориентирует обучающихся на рабочие специальности, воспитывают будущих инженеров – разработчиков, технарей, способных к высокопроизводительному труду, технически насыщенной производственной деятельности.

Актуальность программы: состоит также в том, что если вы хотите донести информацию максимально быстро до огромного количества людей, то лучше, чем с помощью собственного сайта сделать это не получится никак. Веб-ресурс позволяет представить информацию сжато и одновременно полноценно.

Новизна данной программы состоит в том, что занятия по WEB программированию помогают приобрести знания в области технических наук, ценные практические умения и навыки, воспитывают трудолюбие, дисциплинированность, культуру труда, умение работать в коллективе. Знания,

полученные при изучении программы, обучающиеся могут применить для подготовки мультимедийных разработок по различным школьным предметам – информатике, математике, физике, химии, биологии и др.

Отличительные особенности программы: программа предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка разметки HTML5 и CSS3, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программ.

Педагогическая целесообразность программы: заключается в создании организационных и психолого-педагогических условий для привлечения детей к занятиям техническим творчеством, обеспечивающих развитие мотивации к познанию, творчеству и труду, конструкторских и изобретательских способностей, формирование инженерно-технических компетенций, как факторов успешного самоопределения и самореализации личности в современном мире.

Адресат программы: Возраст детей 13-17 лет

Объём программы: 72 часа.

Формы обучения и виды занятий: теоретические, практические, групповые. Конкурсы, соревнования, экскурсии, выставки

Срок освоения программы: 4 мес.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческого потенциала личности средствами web-программирования, обучение основам web-дизайна.

Задачи:

Обучающие:

- обучить основам вёрстки web-сайтов.
- научить использованию каскадных таблиц стилей.
- научить основам web-дизайна.

Развивающие:

- развить внимание, память, творческие способности;
- развить конструкторские навыки, пространственное воображение, глазомер;
- развитие творческого мышления при создании дизайна сайта;
- формирование интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям;
- развитие логического, алгоритмического и системного мышления;
- Расширение области знаний о профессиях.

Воспитывающие:

- воспитать трудолюбие, аккуратность, бережливость, усидчивость;
- воспитать уважительное отношение к товарищам, к педагогу.

1.3.Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<i>1.Модуль 1</i>					
1.	<i>Введение. Знакомство с HTML.</i>	2	1	1	Тест
2	<i>Служебная информация web-страницы. Данные для поисковиков. Тег HEAD.</i>	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
3.	<i>Тело HTML-документа. Тег BODY.</i>	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
4.	<i>Работа с текстом.</i>	4	2	2	Практическая работа. Устный опрос.
5.	<i>Списки.</i>	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
6.	<i>Таблицы.</i>	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
7.	<i>Скрипты.</i>	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
8.	<i>Ссылки.</i>	2	1	1	
9.	<i>Мультимедиа-объекты.</i>	2	1	1	
10.	<i>Макет страницы и навигационные карты.</i>	2	1	1	
11.	<i>Фреймы.</i>	2	1	1	

12.	Формы.	2	1	1	
	Итого модуль1	26	13	13	

2.Модуль 2					
1.	Олимпиада. Особенности олимпиады.	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
2.	Разбор олимпиадных заданий.	6	0	6	Практическая работа. Устный опрос.
3.	CSS3. Типы данных и синтаксис.	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
4.	Селекторы, псевдоэлементы и псевдоклассы.	2	1	1	
5.	Правила каскадирования и аппаратно-зависимые таблицы стилей.	2	1	1	
6.	Форматирование текста средствами CSS3.	2	1	1	
7.	Работа с сеткой.	6	3	3	
8.	Знакомство с фреймворками .	2	1	1	
9.	Основы Bootstrap 5	12	6	6	
10.	Знакомство с	2	1	1	

	<i>графическим редактором Figma</i>				
11.	<i>Верстка проекта</i>	8	4	4	
	<i>Итого модуль2</i>	46	20	26	
	<i>Итого</i>	72	33	39	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Модуль 1

1. Введение в HTML. .

Теория. Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с HTML. Структура документа HTML.

Практика. Средства управления и ориентирования в Blender, настройка.

Форма контроля. Тест

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

2. Служебная информация web-страницы. Данные для поисковиков. Тег HEAD.

Теория. Создание заголовка документа. Название документа: тег TITLE. URL-адрес документа: тег BASE. Сылка: тег LINK. Свойства документа: тег META. Стиль документа: тег STYLE. Скрипт: тег SCRIPT.

Практика. Создание HTML-файла с использованием тегов: HEAD, TITLE, BASE, LINK, META, STYLE, SCRIPT.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование. Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

3. Тело HTML-документа. Тег BODY.

Теория. Атрибуты тега BODY. Уникальные имена тегов: атрибуты ID и CLASS. **Практика.** Создание HTML-файла с использованием тега BODY.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

4. Работа с текстом.

Теория. Как указать язык документа. Как указать направление текста. Структурное и физическое форматирование текста документа. Теги

структурного форматирования текста. Теги физического форматирования текста. Цитаты, строки, абзацы, заголовки. Горизонтальные линии. Как скрыть текст.

Практика. Форматирование текста в HTML-документе по образцу.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

5. Списки.

Теория. Виды списков. Неупорядоченный (маркированный) список. Упорядоченный (нумерованный) список. Список определений. Список меню. Комбинирование различных видов списков.

Практика. Создание списка в HTML-документе по образцу

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

6. Таблицы.

Теория. Создание таблицы в HTML 5. Добавляем название таблицы. Строки и ячейки таблицы. Структурное форматирование таблицы. Подсчёт количества столбцов. Определение ширины таблицы. Выравнивание текста внутри ячеек. Изменение границ таблицы.

Практика. Создание HTML-документа с таблицами, выравнивание текста в ячейках таблицы.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

7. Скрипты.

Теория. Что такое скрипт. Тег NOSCRIPT. Как рисовать разные объекты: тег CANVAS

Практика. Использование скриптов.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

8. Ссылки.

Теория. Что такое ссылки. Как использовать тег A. Как использовать тег LINK. **Практика.** Встраивание ссылок в HTML-документ.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

9. Мультимедиа-объекты.

Теория. Что такое мультимедиа-объекты. Вставка изображения. Вставка аудио и видео. Вставка других мультимедиа-объектов. Группировка объектов.

Практика. Встраивание мультимедиа-объектов в HTML-документ.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

10. Макет страницы и навигационные карты.

Теория. Структура страницы. Что такое навигационные карты-изображения. Что такое серверные навигационные карты.

Практика. Создание клиентской навигационной карты.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

11. Фреймы.

Теория. Для чего использовать фреймы

Практика. Создание фреймов.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

12. Формы.

Теория. Форма как элемент, предназначенный для обмена данными между пользователем и сервером. Как при помощи клиентских скриптов можно получить доступ к любому элементу формы, изменять его и применять по своему усмотрению.

Практика. Создание и использование форм.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

Модуль 2

1. Олимпиада. Особенности олимпиады.

Теория. Олимпиада. Особенности олимпиады. Что дает участие учащемуся в олимпиаде.

Практика. Разбор вопросов отдельных олимпиад.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышшь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

2. Разбор олимпиадных заданий.

Практика. Разбор примерных заданий, которые могут встретиться на олимпиаде. Рассмотрение заданий олимпиад прошлого года. Проработка типичных ошибок. Правильность оформления заданий.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышшь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

3. Типы данных и синтаксис CSS3.

Теория. Что такое CSS. Как подключить каскадные таблицы стилей к HTML-документам. Синтаксические правила, присутствующие в CSS3. Как обрабатываются синтаксические ошибки. Допустимые значения величин, используемых в CSS3.

Практика. Работа с типами данных и синтаксисом CSS3.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышшь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

4. Селекторы, псевдоэлементы и псевдоклассы.

Теория. Простой селектор. Универсальный селектор. Селектор классов. Селектор ID-имён. Селекторы контекстного окружения. Псевдоэлементы и псевдоклассы.

Практика. Создание различных селекторов.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышшь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

5. Правила каскадирования и аппаратно-зависимые таблицы стилей

Теория. Правила каскадирования

Практика. Создание аппаратно-зависимой таблицы стилей.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышшь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

6. Форматирование документа средствами CSS3.

Теория. Блочная модель визуального представления документа. Как задать свойства полей. Как задать свойства отступов. Как задать свойства границ. Как задать тип линии границ. Как задать цвет текста и фона.

Практика. Форматирование документа средствами CSS3 по образцу.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

7. *Форматирование текста средствами CSS3.*

Теория. Как задать отступы текста. Как задать выравнивание текста. Как визуально оформить текст. Как установить внутри текстовые интервалы. Как изменить регистр букв. Как создать многоколоночный текст.

Практика. Выполнение форматирования текста.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

8. *Работа с сеткой в CSS3.*

Теория. Сетка сайта. Тэги row, col.

Практика. Создание сетки и расположение в ней элементов.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

9. *Основы Bootstrap 5.*

Теория. Ознакомление и изучение фреймворка CSS Bootstrap 5.

Практика. Преобразование собственного сайта под фреймворк.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

10. *Знакомство с графическим редактором Figma.*

Теория. Ознакомление и изучение граф. Редактора Figma.

Практика. Сделать макет сайта.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

11. *Верстка проекта.*

Теория. Правила верстки.

Практика. Реализация конечного сайта.

Форма контроля. Проект.

Оборудование: Ноутбуки, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования (VS Code);

1.4. Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение ставить учебные цели;
- умение использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;
- умение сличать результат действий с эталоном (целью);
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью;
- умение оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса.

Предметные результаты:

- умение использовать терминологию WEB-программирования;
- умение работать в среде графических и текстовых редакторов;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников;

Программа может корректироваться в ходе деятельности самого ученика, который оказывается субъектом, конструктором своего образования,

полноправным источником и организатором своих знаний.

2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Место проведения: ЦЦОД "IT-Куб"

Время проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведения занятия		Причина изменения даты
					планируемая	фактическая	
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Знакомство с HTML.	2	Лекция	Устный опрос			
2.	Служебная информация web-страницы. Данные для поисковиков. Тег HEAD.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
3.	Тело HTML-документа. Тег BODY.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
4.	Работа с текстом.	4	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
5.	Списки.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.			

6.	Таблицы.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
7.	Скрипты.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.			
8.	Ссылки.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.			
9.	Мультимедиа-объекты.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
10.	Макет страницы и навигационные карты.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
11.	Фреймы.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
12.	Формы.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
	Итого	26 часов					

Календарный учебный график модуль 2 - 46 часов

Место проведения: ЦЦОД "IT-Куб", Севастопольская, 14

Время проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

№п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведения занятия		Причина изменения даты
					планируемая	фактическая	
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Олимпиада. Особенности олимпиады.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
2.	Разбор олимпиадных заданий	6	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
3.	CSS3. Типы данных и синтаксис.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
4.	Селекторы, псевдоэлементы и псевдоклассы.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
5.	Правила каскадирования и аппаратно-зависимые таблицы стилей.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
6.	Форматирование текста средствами CSS3	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			

7.	Работа с сеткой.	6	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
8.	Знакомство с фреймворками.	2	Комбинированное занятие	Проект.			
9.	Основы Bootstrap 5	12	Комбинированное занятие	Проект.			
10.	Знакомство с графическим редактором Figma	2	Комбинированное занятие	Проект.			
11.	Верстка проекта	8	Комбинированное занятие	Проект.			
	Итого:	46 часов					
	Итого 2 модуля	72 часа					

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, skype – общение, e-mail, облачные сервисы и т.д.)

Объединение располагается в учебном кабинете. Кабинет обеспечен соответствующей мебелью: рабочими столами, стульями, компьютерами, программным обеспечением, выходом в интернет, мультимедийной доской, столом для руководителя.

Группа учеников состоит из 10-12 человек.

Рабочее место оснащено столом, стульями, персональным компьютером или ноутбуком, компьютерной мышью, программным обеспечением.

К работе в объединении дети приступают после проведения руководителем соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы, объявлением темы занятия, плана работы. Новую тему руководитель объясняет с применением технологий мультимедиа.

Технические средства обучения:

- 1) Кабинет (35 кв. м.)
- 2) Персональный компьютер с процессором не ниже 1,2 ГГц и 256 Мб оперативной памяти с установленной операционной системой Linux или Windows (11 шт.)
- 3) Цифровой фотоаппарат (1 шт.)
- 4) МФУ (1 шт.)
- 5) Выход в Интернет
- 6) Графические редакторы Gimp, Inkscape, Open Office.org Draw
- 7) Проектор (1 шт.)
- 8) Интерактивная доска (1 шт.)
- 9) Цветной принтер (1 шт.)

2.3. Формы аттестации

Формы проведения аттестации: защита проекта, соревнования различного уровня.

Формы подведения итогов:

- защита проекта,
- соревнования различного уровня.

Способы определения результативности.

В образовательном процессе для диагностики успешности освоения

учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося;

Создание «правильных» моделей, т.е. моделей в которых соблюдены принципы параметричности, ассоциативности и для которых выполним различного рода анализ.

Оценка формирования команды по следующим критериям:

- сплоченность команды;
- согласованность индивидуальных целей членов команды;
- эффективности работы в команде в сравнении с эффективностью работы над индивидуальными проектами;
- выделение лидера команды.

Виды контроля.

- предварительный: анкетирование, опрос;
 - практическая работа над созданием сборочной единицы в определенной тематике;
 - текущий: конкурсы внутри объединения, дискуссии;
- итоговый: защита проектов.

Формы диагностики:

1. Промежуточная диагностика, проводится по завершении полугодия или года обучения (при переводе на следующий учебный год).

2. Итоговая диагностика, проводится после завершения всей учебной программы.

Предметом оценки служат умения и знания, направлены на формирование

Общих и профессиональных компетенций.

Оперативный контроль учебных достижений осуществляется на протяжении всех занятий и имеет своей целью оценку систематичности учебной работы обучающихся по формированию знаний и умений в рамках освоения данного материала. Проводится в процессе устного опроса, проведения практических работ, выполнения индивидуальных заданий и т.п.

Задачи текущего контроля:

- повышение мотивации обучающихся к регулярной учебной работе;
- развитие навыков самостоятельной работы;
- обеспечение обратной связи между обучающимися и преподавателем, на основании которой устанавливается, как обучающиеся воспринимают и усваивают учебный материал;
- дифференциация итоговой оценки знаний.

2.4. Оценочные материалы

Формы подведения итогов:

- защита проекта,
- соревнования различного уровня.

Способы определения результативности.

В образовательном процессе для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод анализа продуктов образовательной деятельности обучающегося;

Создание «правильных» моделей, т.е. моделей в которых соблюдены принципы параметричности, ассоциативности и для которых выполним различного рода анализ.

Оценка формирования команды по следующим критериям:

- сплоченность команды;
- согласованность индивидуальных целей членов команды;
- эффективности работы в команде в сравнении с эффективностью работы над индивидуальными проектами;
- выделение лидера команды.

Виды контроля.

- предварительный: анкетирование, опрос;
 - практическая работа над созданием сборочной единицы в определенной тематике;
 - текущий: конкурсы внутри объединения, дискуссии;
- итоговый: защита проектов.

Формы диагностики:

1. Промежуточная диагностика, проводится по завершении полугодия или года обучения (при переводе на следующий учебный год).

2. Итоговая диагностика, проводится после завершения всей учебной программы.

Предметом оценки служат умения и знания, направлены на формирование

Общих и профессиональных компетенций.

Оперативный контроль учебных достижений осуществляется на протяжении всех занятий и имеет своей целью оценку систематичности учебной работы обучающихся по формированию знаний и умений в рамках освоения данного материала. Проводится в процессе устного опроса, проведения практических работ, выполнения индивидуальных заданий и т.п.

Задачи текущего контроля:

- повышение мотивации обучающихся к регулярной учебной работе;
- развитие навыков самостоятельной работы;
- обеспечение обратной связи между обучающимися и преподавателем, на основании которой устанавливается, как обучающиеся воспринимают и усваивают учебный материал;
- дифференциация итоговой оценки знаний.

Оценка проектной деятельности обучающихся

- 1) Процесс 1) Работа над проектом
- 2) Результат проекта 2) Продукт проекта (что получилось в итоге)
- 3) Оформление проекта 3) Оформление проектной папки, видеоряда
- 4) Защита проекта 4) Презентация своего продукта: уровень презентации,

Критерии оценивания работы над проектом

- **Актуальность проекта** (обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий);

- **самостоятельность** (уровень самостоятельной работы, планирование и выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемые действиями координатора проекта без его непосредственного участия);

- **проблемность** (наличие и характер проблемы в проектной деятельности, умение формулировать проблему, проблемную ситуацию);

- **содержательность** (уровень информативности, смысловой емкости проекта);

- **научность** (соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими)

- **работа с информацией** (уровень работы с информацией, способа поиска новой информации, способа подачи информации - от воспроизведения до анализа);

- **системность** (способность рассматривать все явления, процессы в совокупности, выделять обобщенный способ действия и применять его при решении задач в работе);

- **интегративность** (связь различных областей знаний);

-

Критерии оценивания «продукта» проектной деятельности

- **Полнота реализации проектного замысла** (уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены);

- **соответствие контексту проектирования** (важно оценить, насколько полученный результат экологичен, т. е. не ухудшит ли он состояние природной среды, здоровье людей, не внесет ли напряжение в систему деловых

(межличностных) отношений, не начнет ли разрушать традиции воспитания, складывавшиеся годами);

- **соответствие культурному аналогу, степень новизны** (проект как «бросок в будущее» всегда соотносится с внесением неких преобразований в окружающую действительность, с ее улучшением. Для того чтобы оценить сделанный в этом направлении вклад, необходимо иметь представление о соответствующем культурном опыте.);

- **социальная (практическая, теоретическая) значимость;**
- **эстетичность;**
- **потребность дальнейшего развития проектного опыта** (некий предметный результат, если он оказался социально значимым, требует продолжения и развития. Выполненный по одному предмету учебный проект обычно порождает множество новых вопросов, которые лежат уже на стыке нескольких дисциплин).

Критерии оценивания оформления проектной работы

- **Правильность и грамотность оформления** (наличие титульного листа, оглавления, нумерации страниц, введения, заключения, словаря терминов, библиографии);

- **композиционная стройность, логичность изложения** (единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение текста и видеоряда, Отражение в тексте причинно-следственных связей, наличие рассуждений и выводов);

- **качество оформления** (рубрицирование и структура текста, качество эскизов, схем, рисунков);

- **наглядность** (видеоряд: графики, схемы, макеты и т.п., четкость, доступность для восприятия);

самостоятельность.

Критерии оценивания презентации проектной работы (продукта):

- **Качество доклада** (композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность и убежденность);

- **объем и глубина знаний по теме (или предмету)** (эрудиция, наличие межпредметных (междисциплинарных) связей);

- **полнота раскрытия выбранной тематики исследования при защите;**

- **представление проекта** (культура речи, манера, использование наглядных средств, чувство времени, импровизационное начало, держание внимания аудитории);

- **ответы на вопросы** (полнота, аргументированность, логичность, убежденность, дружелюбие);

- **деловые и волевые качества докладчика** (умение принять ответственное решение, готовность к дискуссии, доброжелательность, контактность);

- **правильно оформленная презентация**

2.5. Воспитательный компонент

Цель воспитательной работы:

Создать условия для формирования у обучающихся положительных личностных качеств, цифровой культуры, творческого мышления и навыков совместной деятельности через процесс создания собственных программ и проектов в доступной и мотивирующей форме.

Задачи воспитательной работы:

1. Формирование интереса к познанию и техническому творчеству.

Создание проектов позволяет обучающимся реализовывать собственные идеи в виде презентаций, докладов — это способствует пробуждению исследовательского интереса.

2. Воспитание трудолюбия и усидчивости.

Проектная деятельность требует усилий, проверки и доработки — дети учатся доводить дело до конца.

3. Развитие коммуникативных и кооперативных навыков.

Работа в парах и группах над проектами способствует воспитанию уважения к чужому мнению и умению работать в команде.

4. Формирование навыков самоорганизации.

Для создания проекта ученику необходимо планировать свои действия, распределять время и ресурсы.

5. Развитие ответственности и самостоятельности.

Индивидуальные задания формируют чувство личной ответственности за результат.

6. Формирование цифровой этики и культуры.

Ученики учатся вести себя корректно в цифровой среде, уважать авторские права и соблюдать правила общения.

Приоритетные направления воспитательной деятельности:

1. Гражданско-патриотическое воспитание

Формирование у обучающихся чувства гражданственности, любви к Родине, уважения к её истории, культуре, государственным символам. Можно создавать проекты на темы истории, культурного наследия, государственных праздников.

2. Духовно-нравственное воспитание

Формирование у обучающихся нравственных ориентиров, культуры поведения, доброжелательности, ответственности, уважения к другим людям. Создание сюжетов, иллюстрирующих моральные выборы, добро и зло, честность, дружбу и т. д.

3. Социальное воспитание

Формирование навыков конструктивного общения, коллективной работы, умения сотрудничать, решать конфликты мирным путём. Работа в командах, обмен проектами, участие в школьных конкурсах программирования.

4. Трудовое и профессиональное воспитание

Формирование уважения к труду, развитие интереса к профессиям, в том числе в сфере информационных технологий. Моделирование деятельности различных профессий (аниматор, программист, инженер).

5. Экологическое воспитание

Воспитание бережного отношения к природе, развитие экологического сознания. Создание интерактивных проектов на тему экологии, защиты окружающей среды.

6. Эстетическое воспитание

Развитие художественного вкуса, эстетического восприятия, творческих способностей. Оформление проектов с использованием анимации, дизайна, музыки.

7. Физическое воспитание и формирование культуры здоровья и безопасности. Формирование здорового образа жизни, безопасности в реальной и цифровой среде. Создание обучающих проектов о ЗОЖ, правилах дорожного движения, цифровой гигиене.

Формы воспитательной работы:

– беседа, дискуссия, проектная деятельность, тематические мероприятия, экскурсии и встречи.

Методы воспитательной работы:

– беседа, дискуссия, создание воспитывающих ситуаций, соревнование, игра, выставки, анализ результатов деятельности.

Планируемые результаты воспитательной работы:

1. Личностные результаты:

- Формирование устойчивого познавательного интереса к информационным технологиям.
- Развитие ответственности, самостоятельности и настойчивости при выполнении заданий.
- Проявление инициативности и творческого подхода в решении задач.
- Формирование доброжелательного отношения к другим, готовности к сотрудничеству.

2. Социальные результаты:

- Опыт работы в команде, умение распределять роли и сотрудничать.
- Уважительное и корректное общение в цифровой среде (цифровая этика).
- Участие в коллективных и общественно значимых делах (проекты, конкурсы).
- Умение конструктивно воспринимать критику и учитывать мнение других.

3. Нравственные результаты:

- Осознание важности честности, справедливости и уважения к труду.
- Формирование ценностного отношения к результатам своего и чужого труда.
- Развитие чувства гордости за свои достижения и достижения одноклассников.

4. Цифрово-культурные результаты:

- Формирование культуры безопасного поведения в цифровой среде.

- Умение использовать цифровые инструменты для творческого самовыражения.
- Осознание ответственности при публикации и использовании цифрового контента (авторское право и лицензии).

Эти результаты помогут учащимся не только углубить знания в области IT-технологий, но также развить навыки, которые будут полезны им в учебе, повседневной жизни и будущей профессиональной деятельности.

Приложение

Примерные тестовые задания и задачи для прохождения входного тестирования

Вам предлагаются 15 тестовых заданий, требующих выбора только одного правильного ответа. За каждый правильный выбор 1 бал. Максимальное количество баллов, которое можно набрать – 15.

Задание 1 Для чего используется тег `<div>` в HTML?

1. Для создания таблицы
2. Для создания блочного контейнера
3. Для вставки изображения
4. Для добавления комментария

Задание 2 Какой тег используется для создания гиперссылки в HTML?

1. `<link>`
2. `<a>`
3. `<href>`
4. `<url>`

Задание 3 Что из перечисленного отвечает за стилизацию веб-страницы?

1. JavaScript
2. HTML
3. CSS
4. SQL

Задание 4 Какой язык программирования чаще всего применяется для взаимодействия с пользователем на стороне клиента в веб-браузере?

1. PHP
2. JavaScript
3. Python
4. C++

Продолжение приложения

Задание 5 Для чего используется тег `<div>` в HTML?

1. Для создания таблицы
2. Для создания блочного контейнера
3. Для вставки изображения
4. Для добавления комментария

Задание 6 Какой из атрибутов у тега `` отвечает за адрес изображения?

1. source
2. href
3. src
4. link

Задание 7 Какой из вариантов обозначает корректный CSS-селектор для всех элементов с классом "menu"?

1. #menu
2. .menu
3. Menu
4. *menu

Задание 8 Каким символом начинается комментарий в языке JavaScript?

1. `<!--`
2. `//`
3. `#`
4. `/*`

Задание 9 Что такое DOM?

1. Документ Объектная Модель
2. Динамическая Отладка Модулей
3. Дата и Время
4. Язык разметки

Задание 10 Какое из утверждений о HTTP является правильным?

1. Это язык программирования
2. Это протокол передачи данных между клиентом и сервером
3. Это база данных
4. Это веб-сервер

Задание 11 Какой атрибут у тега `<form>` задаёт метод отправки данных на сервер?

1. method
2. action
3. send
4. type

Продолжение приложения

Задание 12 Что такое cookie в веб-разработке?

1. Небольшой файл, сохраняемый браузером на компьютере пользователя
2. Язык программирования
3. Веб-сервер
4. Инструмент дизайна

Задание 13 Что из следующего используется для проверки условий и выполнения кода в JavaScript?

1. функция
2. массив
3. условный оператор (if)
4. переменная

Задание 14 Какой тег HTML предназначен для создания заголовков?

1. <head>
2. <header>
3. <h1> ... <h6>
4. <title>

Задание 15 Что означает аббревиатура API?

1. Application Programming Interface
2. Automatic Programming Interface
3. Advanced Programming Internet
4. Application Program Internet

Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Введение в HTML5. - М.: Национальный открытый университет "ИНТУИТ", 2016.
2. Кириченко А.В., Хрусталёв А.А. HTML5+CSS3. Основы современного вебдизайна. - СПб.: "Наука и техника", 2018. - 352 с.: ил.

Список литературы для обучающихся:

1. Введение в HTML5. - М.: Национальный открытый университет "ИНТУИТ", 2016.
2. Кириченко А.В., Хрусталёв А.А. HTML5+CSS3. Основы современного вебдизайна. - СПб.: "Наука и техника", 2018. - 352 с.: ил.

Список литературы для родителей

1. Введение в HTML5. - М.: Национальный открытый университет "ИНТУИТ", 2016.
2. Кириченко А.В., Хрусталёв А.А. HTML5+CSS3. Основы современного вебдизайна. - СПб.: "Наука и техника", 2018. - 352 с.: ил.