

Областная государственная автономная нетиповая 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 программ: *базовый*

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	9
2 Комплекс организационно-педагогических условий	11
2.1 Календарный учебный график	11
2.2. Условия реализации программы	14
2.3. Формы аттестации	14
2.4. Оценочные материалы	16
2.5 . Воспитательный компонент	19
Приложение	21
Список литературы	24

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: базовый.

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

Виды занятий: лекции, практические работы. Основной формой является групповое обучение.

Объём программы: 72 часа.

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

Срок освоения программы: 4 месяца.

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	
1.	<i>Простой сайт без JavaScript</i>	2	1	1	Тест
2	<i>Основные понятия и первая программа</i>	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
3.	<i>Основы синтаксиса</i>	4	1	3	Практическая работа. Устный опрос.
4.	<i>Массивы</i>	4	1	3	Практическая работа. Устный опрос.
5.	<i>Объекты</i>	4	1	3	
6.	<i>Условия</i>	2	1	1	
7.	<i>Циклы</i>	4	1	3	
8.	<i>Делаем слайдер</i>	2	1	1	
9.	<i>Красивые подсказки для сайта</i>	2	1	1	
10.	<i>Функции</i>	6	3	3	
11.	<i>Олимпиада. Особенности олимпиады.</i>	2	1	1	
12.	<i>Разбор олимпиадных заданий.</i>	6	0	6	
13.	<i>Основы объектно-ориентированного программирования</i>	4	1	3	Проект.
14.	<i>Меню и панели</i>	2	1	1	
15.	<i>Объектная модель</i>	8	3	5	
16.	<i>Работа с формами в JavaScript</i>	8	2	6	

17.	<i>Встроенные классы и события JavaScript</i>	10	3	7	
	<i>Итого</i>	72	23	49	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1. Простой сайт без JavaScript.

Теория. Главная страница. Страница с информацией о товаре. Стили. Недостатки данного решения.

Практика. Средства управления и ориентирования в web-программировании, настройка.

Форма контроля. Тест

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

2. Основные понятия и первая программа.

Теория. Первая программа. Объектная модель JavaScript. JavaScript – не Java.

Комментарии в JavaScript. Специальные символы. Зарезервированные слова.

Практика. Диалоговые окна. Метод alert() - простое окно с сообщением и кнопкой ОК . Метод confirm() - окно с кнопками ОК и Cancel . Метод prompt() - диалоговое окно для ввода данных.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

3. Основы синтаксиса.

Теория. Переменные в JavaScript. Объявление переменной. Локальные и глобальные переменные. Выражения и операторы.

Практика. Решение задач.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

4. Массивы.

Теория. Одномерные и многомерные массивы. Введение в массивы. Инициализация массива. Изменение и добавление элементов массива. Многомерные. Пример обработки массива.

Практика. Решение задач.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

5. Объекты.

Теория. Объекты и работа с ними в JavaScript.

Практика. Решение задач.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

6. Условия.

Теория. Условия и работа с ними в JavaScript.

Практика. Решение задач.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

7. Циклы.

Теория. Циклы и работа с ними в JavaScript.

Практика. Решение задач.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

8. Делаем слайдер.

Теория. Делаем слайдер вручную.

Практика. Реализация слайдера по индивидуальному заданию.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

9. Красивые подсказки для сайта.

Теория. Делаем красивые подсказки. Самостоятельное решение

Практика. Решение задач.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

10. Функции.

Теория. Основные понятия. Расположение функций внутри сценария. Рекурсия. Базис и шаг рекурсии. Примеры рекурсивных функций. Область видимости переменной. Глобальные и локальные переменные.

Практика. Решение задач.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

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

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

13. Основы объектно-ориентированного программирования

Теория. Основные концепции. Абстракция. Инкапсуляция. Наследование. Полиморфизм. Создание пользовательских классов и объектов. Прототипы. Пространства имен.

Практика. Использование объектно-ориентированного подхода в back-end.

Форма контроля. Проект.

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

14. Меню и панели.

Теория. Делаем меню вручную. Создание меню. Настройка меню. Улучшаем меню. Эффектная полоска прокрутки. Раздвигающееся меню.

Практика. Проектирование меню и панелей для сайта.

Форма контроля. Проект.

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

15. Объектная модель.

Теория. Структура объектной модели. Структура объектной модели. Основные объекты объектной модели IE.

Практика. Работа с Cookies.

Форма контроля. Проект.

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

16. Работа с формами в JavaScript.

Теория. Коллекция FORMS Свойства, методы и события объекта формы. Получение данных из поля ввода. Проверка правильности ввода. Работа с TEXTAREA. Работа с флажками. Работа с кнопками

Практика. Создание и использование форм.

Форма контроля. Проект.

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

17. Встроенные классы и события JavaScript.

Теория. Встроенные классы. Класс Global. Класс Number. Класс String. Класс Array. Свойства и методы. Сортировка массива. Многомерные массивы. Ассоциативные массивы. Класс Math. Классы Function и Arguments. Класс Date. Класс RegExp.

Практика. Использование встроенных классов.

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.	Простой сайт без JavaScript	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
2.	Основные понятия и первая программа	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
3.	Основы синтаксиса	4	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
4.	Массивы	4	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
5.	Объекты	4	Комбинированное занятие	Практическая работа.			

6.	Условия	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
7.	Циклы	4	Комбинированное занятие	Практическая работа.			
8.	Делаем слайдер	2	Комбинированное занятие	Практическая работа.			
9.	Красивые подсказки для сайта	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
10.	Функции	6	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
11.	Олимпиада. Особенности олимпиады	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
12.	Разбор олимпиадных заданий	6	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
13.	Основы объектно-ориентированного программирования	4	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
14.	Меню и панели	2	Комбинированное	Практическая			

			занятие	ая работа. Устный опрос.			
15.	Объектная модель	8	Комбинированное занятие	Практическ ая работа. Устный опрос.			
16.	Работа с формами в JavaScript	8	Комбинированное занятие	Практическ ая работа. Устный опрос.			
17.	Встроенные классы и события JavaScript	10	Комбинированное занятие	Практическ ая работа. Устный опрос.			
	Итого	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.