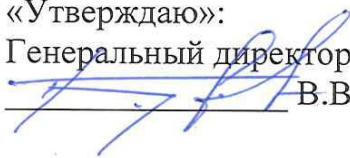


АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АГЕНТСТВО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2 от 23.08.2024 г.

«Утверждаю»:
Генеральный директор
 В.В. Павлов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«WEB – ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Направленность: техническая
Уровень: стартовый
Возраст обучающихся: 12-17 лет

Составитель программы:
Шаталов Александр Владимирович
педагог дополнительного
образования
Центра цифрового
образования детей «IT-куб»

Ульяновск,
2024 год

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Планируемые результаты освоения программы	4
1.4. Содержание программы.....	6
2 Комплекс организационно-педагогических условий	14
2.1 Календарный учебный график	14
3. Комплекс организационно-педагогических условий	18
3.1. Условия реализации программы	18
3.2. Формы аттестации	18
3.3. Оценочные материалы	20
3.4. Методические материалы	23
4. Оценочные материалы	24
5. Список литературы	27

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовое обеспечение программы.

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»)

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения дистанционных технологий:

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

Локальные акты ОО (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной аттестации обучающихся и аттестации по итогам реализации ДООП).

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 обеспечивая 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 12-17 лет*

Объём программы: *72 часа.*

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

Срок освоения программы: *6 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. 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 задачами 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.

1.4.Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.Модуль 1					
1.	Введение. Знакомство с HTML.	2	1	1	Тест
2	Служебная информация web- страницы. Данные для поисковиков. Тег HEAD.	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
3.	Тело HTML- документа. Тег BODY.	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
4.	Работа с текстом.	4	2	2	Практическая работа. Устный опрос.
5.	Списки.	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
6.	Таблицы.	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
7.	Скрипты.	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
8.	Ссылки.	2	1	1	
9.	Мультимедиа-объекты.	2	1	1	
10.	Макет страницы и навигационные карты.	2	1	1	
11.	Фреймы.	2	1	1	

12.	Формы.	2	1	1	
		26	13	13	

2.Модуль 2

1.	CSS3. Типы данных и синтаксис..	2	1	1	Практическая работа. Устный опрос.
2.	Селекторы, псевдоэлементы и псевдоклассы.	2	1	1	
3.	Правила каскадирования и аппаратно-зависимые таблицы стилей.	2	1	1	
4.	Форматирование документа средствами CSS3.	2	1	1	
5.	Форматирование текста средствами CSS3.	2	1	1	
6.	Работа с сеткой.	8	4	4	
7.	Знакомство с фреймворками.	2	1	1	Проект.
8.	Основы Bootstrap 5	16	6	10	
9.	Знакомство с графическим редактором Figma	2	1	1	

10.	<i>Верстка проекта</i>	8	4	4	
		46	21	25	
	<i>Итого</i>	72	34	38	

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. Ссылка: тег LINK. Свойства документа: тег META. Стилль 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. 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, мышь компьютерная, программное обеспечение для web-программирования(VS Code);

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

3. Правила каскадирования и аппаратно-зависимые таблицы стилей

Теория. Правила каскадирования

Практика. Создание аппаратно-зависимой таблицы стилей.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

4. 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);

5. 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);

6. Форматирование шрифта средствами CSS3.

Теория. Как подключить шрифт. Как указать стиль шрифта. Как указать размер шрифта. Как изменить жирность текста. Универсальное свойство шрифта. Как подключить удалённые шрифты

Практика. Выполнение форматирования текста.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

7. Технологии визуального представления документа. Блоковая структура документа. Понятие о контейнере.

Теория. Что такое блоковая структура документа. Нормальный поток. Позиционирование в CSS3: свойство POSITION. Абсолютное позиционирование. Относительное позиционирование. Перемещаемые блоки: свойство FLOAT. Многослойный вывод: свойство Z-INDEX.

Практика. Создание документа по заданной структуре.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

8. Переполнение и видимость.

Теория. Что такое переполнение. Свойство OVERFLOW. Как управлять видимостью блока.

Практика. Создание видимых / невидимых блоков.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

9. Отображение списков средствами языка CSS3.

Теория. Как создать список. Форма курсора: свойство CURSOR.

Практика. Создание списков средствами языка CSS3.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

10. Визуальные функции в CSS3.

Теория. Функции BLUR, OPACITY, DROP-SHADOW, GRAYSCALE, INVERT.

Практика. Использование визуальных функций.

Форма контроля. Практическая работа. Устный опрос.

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

11. 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);

12. 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);

13. 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);

14. Верстка проекта.

Теория. Правила верстки.

Практика. Реализация конечного сайта.

Форма контроля. Проект.

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

2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

72 часа: 1 модуль – 26 часов, 2 модуль - 46 часов

Год обучения: 2024-2025гг.

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – с 09.09.2024 по 31.12.2024гг.;

2 полугодие – с 09.01.2025 по 30.05.2025гг.

п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведения занятия		Причина изменени я даты
					планируе мая	фактичес кая	
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	Практическ ая работа. Устный опрос.			
3.	Тело HTML-документа. Тег BODY.	2	Комбинированное занятие	Практическ ая работа. Устный опрос.			
4.	Работа с текстом.	4	Комбинированное занятие	Практическ ая 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

Год обучения: 2023-2024гг.

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – с 11.09.2024 по 31.12.2024гг.;

2 полугодие – с 10.01.2025 по 31.05.2025гг.

№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.	CSS3. Типы данных и синтаксис..	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
2.	Селекторы, псевдоэлементы и псевдоклассы.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
3.	Правила каскадирования и аппаратно-зависимые таблицы стилей.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
4.	Форматирование документа средствами CSS3.	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
5.	Форматирование текста средствами CSS3	2	Комбинированное занятие	Практическая работа. Устный опрос.			
6.	Работа с сеткой.	8	Комбинированное	Практическая работа.			

			занятие	Устный опрос.			
7.	Знакомство с фреймворками.	2	Комбинированное занятие	Проект.			
8.	Основы Bootstrap 5	16	Комбинированное занятие	Проект.			
9.	Знакомство с графическим редактором Figma	2	Комбинированное занятие	Проект.			
10.	Верстка проекта	8	Комбинированное занятие	Проект.			
	Итого:	46 часов					

3. Комплекс организационно-педагогических условий

3.1. 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.)

3.2. 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.

3.3. 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**

3.4. Методические материалы

Учебно-наглядные пособия: - стенды со справочным материалом,
- презентации к лекционному материалу
- учебные и методические пособия (учебники, учебно-методические пособия, пособия для самостоятельной работы, сборники упражнений и др.).

4. Оценочные материалы

Тест по технике безопасности

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Выберите один вариант ответа:

Общие правила поведения и ТБ в кабинете

1. Перед началом работы в кабинете информатики необходимо
 - 1) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 2) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 3) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.
2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?
 - 1) нет;
 - 2) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
 - 3) да.
3. Что **можно** делать обучающемуся в компьютерном классе **только с разрешения педагога**?
 - 1) сдвигать с места монитор и/или системный блок;
 - 2) устанавливать или удалять программы на компьютер;
 - 3) отключать и подключать устройства к компьютеру.
4. При появлении запаха гари или странного звука обучающимся необходимо
 - 1) продолжить работу за компьютером;
 - 2) сообщить об этом учителю;
 - 3) немедленно покинуть класс.
5. В случае пожара необходимо
 - 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
 - 2) немедленно покинуть компьютерный класс;
 - 3) выключить компьютер и покинуть здание.
6. Какие из перечисленных действий **не запрещаются** в кабинете?
 - 1) отключать и подключать устройства к компьютеру;
 - 2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
 - 3) работать двум обучающимся за одним компьютером.
7. Сколько обучающихся допускаются одновременно к работе за одним компьютером?
 - 1) двое;
 - 2) трое;

- 3) один;
- 4) четыре.
8. Какие действия **не запрещены** правилами поведения в кабинете?
 - 1) пройти в кабинет без обуви;
 - 2) работать с влажными или грязными руками;
 - 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы

проводов.

II. Правила работы за компьютером

9. Можно ли перезагружать ПК во время работы на уроке
 - 1) да, если это необходимо;
 - 2) можно, но только с разрешения учителя;
 - 3) нет.
10. Если персональный компьютер не включается, необходимо:
 - 1) проверить питание;
 - 2) проверить переключатели;
 - 3) сообщить учителю.
11. Можно ли выключать ПК по окончании работы на занятии?
 - 1) да, при необходимости;
 - 2) да;
 - 3) нет.
12. Какие компьютерные программы можно запускать обучающимся во время урока?
 - 1) любые;
 - 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
 - 3) только те, которые изучали раньше.
13. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
 - 1) проверить, подключено ли устройство к ПК;
 - 2) перезагрузить ПК;
 - 3) сообщить учителю.
14. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?
 - 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;
 - 2) покинуть кабинет;
 - 3) выключить компьютер.

III. Сохранение здоровья при работе за компьютером

16. Можно ли работать за компьютером при плохом самочувствии?
 - 1) нет;
 - 2) да, если разрешил учитель;
 - 3) да.

Правильные ответы:

вопроса											0	1	2	3	4	5	6
---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---	---	---

[illegible]

5. 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.