

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ИНГУШЕТИЯ
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2 с.п. Кантышево»

РАССМОТРЕНА на СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДЕНО
заседании педагогического совета Методист регионального модельного центра РИ Л.Х.Булгучева Директор ГБОУ «СОШ №2 с.п. Кантышево» Р.О. Дзаурова
Протокол № 1 от 30.08.2024 г. от



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Технической направленности
«Основы текстовых и графических редакторов»

Вид программы: авторская
одноуровневая,
базового уровня
Тип программы: сложно-структурированная
Срок реализации: 1 год (180 ч.)
Возраст обучающихся: 14-17 лет
Форма обучения: очная

Автор - составитель педагог дополнительного образования Дзауров А. М.

Кантышево 2024 г.

Нормативная – правовая база на основе которой разработана программа:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта

«Образование» (утвержден президиумом Порядок проектирования Условия реализации Содержание программ Организация образовательного процесса Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»

I. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Одна из задач программы обучить ребенка основам владения текстовыми и графическими редакторами и продемонстрировать разницу между ними. Научить обрабатывать текст и изображение, как для прикладных практических задач, так и творческом русле.

Чем раньше ребенок усвоит данные инструменты, тем быстрее пройдет адаптация к цифровым устройствам в целом. Им будет развиваться гибкость мышления и пытливость ума, способность к оценке, видение проблем и другие качества, характерные для человека с развитым интеллектом. Становясь старше, у ребёнка появляется больше собственных представлений о том, чем он хочет заниматься. У одних детей могут быть явные способности, другие хотят посещать кружки за компанию с друзьями.

Занятия в кружке для подростков даже могут перерасти в профессию. Все это заслуживает поддержки со стороны педагога. Работа в кружке расширяет кругозор учащихся, повышает общую культуру, позволяет выявить способности и таланты, приучает к труду.

Направленность - техническая.

Уровень – базовый

Тип программы – одноуровневый

Отличительные особенности данной общеобразовательной программы - Программа рассчитана на одно полугодие

Новизна программы

Заключается в ее технической направленности и формировании так необходимых а данный момент обществу специалистов технической сферы и сферы ИТ. Работа с графическими и текстовыми редакторами – это базовые навыки необходимые для получения все последующих углубленных знаний в работе с продвинутыми графическими редакторами.

1.2. Актуальность программы

Актуальность - Глобальная компьютерная сеть Интернет с каждым днем все сильнее влияет на общество. Организации и частные лица создают сайты не только для презентации своей деятельности, но и для работы со своей целевой аудиторией. В условиях современной реальности такие профессии, как веб-разработчики, тестировщики, верстальщики, стали особенно востребованными. Для эффективного взаимодействия с окружающей действительностью в информационном обществе важно ещё в школе

овладеть информационными и коммуникативными технологиями. Даже если в будущем карьерный путь ребенка не будет связан с веб-разработкой, умение разбираться в сложных системах и взаимодействовать с новыми технологиями ему пригодится в любой сфере. Курсы обучения языку разметки HTML помогут ребенку развить ИКТ компетенции, овладеть начальными навыками создания и вёрстки страниц в Интернете. После выполнения ряда задач и упражнений обучающийся получает возможность работать над собственным проектом. Это позволяет развивать творческие способности, проводить собственные исследования, работать в команде, и, что немаловажно, видеть результат собственной работы. Курс можно рассматривать как глубокое знакомство с профессией веб-разработчика, позволяющее сформировать у слушателей представление о своей будущей специальности.

Адресатами программы являются обучающиеся 8-10 классов, общеобразовательных организаций

Объем и срок реализации программы – Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы текстовых и графических редакторов» составляет один год. Основной учебно-тематический план составлен на 84 академических часа за полугодие.

Режим занятий: Обучающиеся по данной программе могут заниматься (в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.4.3172-14) до 4 часов в неделю для каждой возрастной группы: 2 раз в неделю по 2 часа и 1 раз по часу. Продолжительность занятия составляет 40 минут.

Наполняемость групп: Для эффективности выполнения данной программы группы может состоять из 8-10 человек, хотя по усмотрению педагога, группа может иметь любую наполняемость. Состав групп - постоянный.

Условия набора учащихся: Для обучения принимаются все желающие (не имеющие медицинских противопоказаний) без предварительного отбора.

Форма обучения – очная.

Преобладающие формы организации учебного процесса при реализации программы «Творческая мастерская»: беседы, экскурсии, выполнение творческих проектов и практические работы, мастер - классы для сверстников и взрослых

Условия реализации программы

Курс состоит из 84 урока длительностью 45 минут. Урок длительностью 45 минут делится на 2 части. В каждой из частей 25 минут занимает работа с группой и изложение общего теоретического материала и 20 минут занимает индивидуальная работа учащихся за компьютером.

Через каждые четыре темы, будет проводится проверка усвоения материала, на которую отводится по 4 час

1.3. Цели и задачи программы

Цель программы - формирование у обучающихся ИКТ компетенции применения знаний языков HTML и CSS для проектной деятельности по созданию сайтов.

Задачи реализации программы

Образовательные:

- обучить верстке web-страниц с использованием технологий HTML и CSS;
- сложить для обучающегося целостное представление о технологической цепочке создания web-сайтов и сформировать понимание актуальных тенденций развития web-технологий;
- научить обучающегося выбирать наиболее подходящий способ для создания web-страниц;
- научить тестировать и проверять код web-страниц.

Развивающие:

- Развитие навыкой работы с ЭВМ
- Получение основ работы с графикой и цветами
- Развитие логического мышление и критического анализа

Воспитательные:

- Развитие усидчивости и внимательности а так же понимаю значимости коллективной работы.

1.4. Содержание программы

Учебный план

№	Название темы	Количество учебных часов			Форма контроля
		часы	по теме	по плану	
1.	Основы работы интернета	2	1	1	Лекционное занятие. Конспектирование
2.	Первый код. Работа с HTML	2	1	1	Работа за компьютером. Создание первого кода.
3.	Форматирование текста	2	1	1	Обучение азам кодирования.
4.	Управление цветами	2	1	1	Управление цветами
5.	Списки	2	1	1	Создание и редактирование списков
6.	Таблицы	2	1	1	Создание и редактирование таблиц.
7.	Вставка графических изображений	2	1	1	Работа с граф. изображениями
8.	Гипертекстовые ссылки	2	1	1	Создание ссылок на источники.
9.	Формы	2	1	1	Создание и редактирование форм
10.	Фреймы	2	1	1	Фреймы.
11.	Знакомство с CSS.	2	1	1	Первые шаги по освоению CSS

12.	Флексбоксы	2	1	1	Флексбоксы
13.	Повторение и закрепление изученного	2	1	1	Повторение и закрепление изученного
14.	Макет в графическом редакторе	2	1	1	Создание кода и графики.
15.	Конструируем сайт. Готовим разметку	2	1	1	Создание кода и графики.
16.	Конструируем сайт. Блоки и сетка	2	1	1	Работа с Блоками и сетками
17.	Создаем сетку проекта	2	1	1	Работа с Блоками и сетками
18.	Повторение и закрепление изученного	2	1	1	Повторение и закрепление изученного
19.	Стилизация элементов	2	1	1	Стилизация элементов
20.	Последние приготовления перед созданием сайта	2	1	1	Создание сайта. Кодинг.
21.	Запуск сайта в Интернете	2	1	1	Работа с сетевыми службами
22.	Презентация вёрстки	2	1	1	Работа с презентацией.
23.	Повторение и закрепление изученного	2	1	1	Повторение и закрепление изученного
24.	Web-профессии и где могут пригодиться знания, полученные на курсе	2	1	1	Лекция. конспектирование.
25.	11 правил UI\UX. Создание лучшего макета для своего сайта	2	1	1	Лекция. конспектирование.
26.	Верстаем сайт по собственному макету. Встраивание медиа и анимаций	2	1	1	Лекция. конспектирование.
27.	Алфавит языка Pascal.	2	1	1	Лекция. конспектирование.

28.	Структура программы.	2	1	1	Кодирнг.
29.	Константы и Переменные.	2	1	1	Лекция. конспектирование.
30.	Арифметические выражения	2	1	1	Вычисление и решение примеров.
31.	Операторы вывода. Модификаторы формата.	2	1	1	Лекция. конспектирование.
32.	Операторы ввода.	2	1	1	Лекция. конспектирование.
33.	Числовые типы переменных. Оператор присваивания	2	1	1	Кодинг
34.	Операторы ввода.	2	1	1	Кодинг
35.	Примеры простейших программ.	2	1	1	Кодинг
36.	Защита финальной работы	2	1	1	Презентация
37.	Что такое текстовые редакторы. вводный урок	2	1	1	Лекция. конспектирование
38.	Блокнот - как стандартный текстовый редактор Windows.	2	1	1	Лекция. конспектирование
39.	Возможности блокнота.	2	1	1	Лекция. конспектирование
40.	Преимущества и недостатки блокнота.	2	1	1	Лекция. конспектирование
41.	WordPad Замена стандартному редактору от Microsoft.	2	1	1	Лекция. конспектирование
42.	Установка и настройка WordPad.	2	1	1	Работа с установкой ПО
43.	Возможности WordPad редактора.	2	1	1	Лекция. конспектирование
44.	Преимущества и недостатки WordPad.	2	1	1	Лекция. конспектирование
45.	Создание документации на WordPad.	2	1	1	Работа с текстовым редактором.
46.	Правила и госты создания документов на WordPad	2	1	1	Лекция. конспектирование
47.	Версии WordPad	2	1	1	Лекция. конспектирование
48.	Microsoft Word продвинутая версия WordPad	2	1	1	Лекция. конспектирование

49.	Установка и настройка Microsoft Word.	2	1	1	Работа с установкой ПО
50.	Возможности Microsoft word редактора.	2	1	1	Лекция. конспектирование
51.	Преимущества и недостатки Microsoft word.	2	1	1	Лекция. конспектирование
52.	Создание документации на Microsoft word	2	1	1	Работа с текстовым редактором.
53.	Правила и ГОСТы создания документов на Microsoft word	2	1	1	Лекция. конспектирование
54.	Версия Microsoft Word	2	1	1	Лекция. конспектирование
55.	Excel - редактор электронных таблиц.	2	1	1	Лекция. конспектирование
56.	Установка и настройка Excel.	2	1	1	Работа с установкой ПО
57.	Возможности Excel.	2	1	1	Лекция. конспектирование
58.	Преимущества и недостатки Excel.	2	1	1	Лекция. конспектирование
59.	Правила и ГОСТы создания таблиц в Excel	2	1	1	Лекция. конспектирование
60.	Версии Excel	2	1	1	Лекция. конспектирование
61.	Иные текстовые редакторы.	2	1	1	Лекция. конспектирование
62.	Проверка знаний и повторение изученного	2	1	1	Ответы на уроке
63.	Что такое графические редакторы\ вводный урок Paint	2	1	1	Ответы на уроке
64.	Стандартный графический редактор в Windows.	2	1	1	Ответы на уроке
65.	Возможности Paint	2	1	1	Ответы на уроке
66.	Преимущества и недостатки Paint.	2	1	1	Лекция. конспектирование
67.	Paint.net как продвинутая версия предыдущей программы от стороннего разработчика.	2	1	1	Лекция. конспектирование
68.	Установка и настройка. Paint.net	2	1	1	Работа с установкой ПО

69.	Замена стандарту в Windows.	2	1	1	Лекция. конспектирование
70.	Возможности Paint.net	2	1	1	Лекция. конспектирование
71.	Преимущества и недостатки Paint.net.	2	1	1	Лекция. конспектирование
72.	Версии Paint.net	2	1	1	Лекция. конспектирование
73.	Лекция. Конспектирование как профессиональный графический редактор.	2	1	1	Работа с Photoshop
74.	Установка и настройка. Photoshop	2	1	1	Работа с установкой ПО
75.	Возможности Photoshop	2	1	1	Лекция. конспектирование
76.	Графические редакторы высокого уровня	2	1	1	Лекция. конспектирование
77.	Установка и настройка ПО.	2	1	1	Работа с установкой ПО
78.	Профессиональные редакторы в сфере графики.	2	1	1	Работа с установкой ПО
79.	Blender	2	1	1	Лекция. конспектирование
80.	Возможности Blender	2	1	1	Лекция. конспектирование
81.	Преимущества и недостатки Blender.	2	1	1	Лекция. конспектирование
82.	3dmax	2	1	1	Работа с установкой ПО
83.	Возможности 3dmax	2	1	1	Лекция. конспектирование
84.	Преимущества и недостатки 3dmax	2	1	1	Лекция. конспектирование
85.	Cinema 4D	2	1	1	Работа с установкой ПО
86.	Возможности Cinema 4D	2	1	1	лекция. конспектирование
87.	Преимущества и недостатки Cinema 4D.	2	1	1	лекция. конспектирование
88.	Алфавит языка Pascal.	2	1	1	лекция. конспектирование
89.	Структура программы.	2	1	1	лекция. конспектирование
90.	Константы и Переменные.	2	1	1	лекция. конспектирование

91.	Арифметические выражения	2	1	1	Работа с арифметическими данными
92.	Операторы вывода. Модификаторы формата.	2	1	1	Лекция. Конспектирование
93.	Операторы ввода.	2	1	1	Лекция. Конспектирование
94.	Числовые типы переменных. Оператор присваивания	2	1	1	Работа с арифметическими данными
95.	Операторы ввода.	2	1	1	Лекция. Конспектирование
96.	Логический тип	2	1	1	Лекция. Конспектирование
97.	Условный оператор переменных.	2	1	1	Работа с арифметическими данными
98.	Логические выражения.	2	1	1	Лекция. Конспектирование
99.	Разбор случаев.	2	1	1	Работа с арифметическими данными
100.	Примеры простейших программ.	2	1	1	Лекция. Конспектирование
101.	Примеры сложный программ	2	1	1	Работа с арифметическими данными
102.	Проверка знаний и повторение изученного	2	1	1	Лекция. конспектирование

Календарно тематический план

№	Название темы	Кол-во	Урок	Урок по	Урок по
		часов	по теме	Плану	Факту
1.	Основы работы интернета	2	1 урок 2урок	01.09.24 02.09.24	
2.	Первый код. Работа с HTML	2	1 урок 2урок	04.09.24 05.09.24	
3.	Форматирование текста	2	1 урок 2урок	06.09.24 08.09.24	

4.	Управление цветами	2	1 урок 2урок	08.09.24 12.09.24	
5.	Списки	2	1 урок 2урок	12.09.24 13.09.24	
6.	Таблицы	2	1 урок 2урок	15.09.24 18.09.24	
7.	Встава графических изображений	2	1 урок 2урок	19.09.24 24.09.24	
8.	Гипертекстовые ссылки	2	1 урок 2урок	23.09.24 26.09.24	
9.	Формы	2	1 урок 2урок	26.09.24 28.09.24	
10.	Фреймы	2	1 урок 2урок	28.09.24 02.10.24	
11.	Знакомство с CSS.	2	1 урок 2урок	02.10.24 04.10.24	
12.	Флексбоксы	2	1 урок 2урок	05.10.24 06.10.24	
13.	Повторение и закрепление изученного	2	1 урок 2урок	09.10.24 10.10.24	
14.	Макет в графическом редакторе	2	1 урок 2урок	11.10.24 13.10.24	
15.	Конструируем сайт. Готовим разметку	2	1 урок 2урок	13.10.24 17.10.24	
16.	Конструируем сайт. Блоки и сетка	2	1 урок 2урок	17.10.24 19.10.24	

17.	Создаем сетку проекта	2	1 урок 2урок	20.10.24 23.10.24	
18.	Повторение и закрепление изученного	2	1 урок 2урок	24.10.24 26.10.24	
19.	Стилизация элементов	2	1 урок 2урок	26.10.24 30.10.24	
20.	Последние приготовления перед создание сайта	2	1 урок 2урок	30.10.24 07.11.24	
21.	Запуск сайта в Интернете	2	1 урок 2урок	07.11.24 09.11.24	
22.	Презентация вёрстки	2	1 урок 2урок	09.11.24 11.11.24	
23.	Повторение и закрепление изученного	2	1 урок 2урок	13.11.24 14.11.24	
24.	Web-профессии и где могут пригодится знания, полученные на курсе	2	1 урок 2урок	15.11.24 17.11.24	
25.	11 правил UI\UX. Создание лучшего макета для своего сайта	2	1 урок 2урок	17.11.24 21.11.24	
26.	Верстаем сайт по собственному макету. Встраивание медиа и анимаций	2	1 урок 2урок	21.11.24 24.12.24	
27.	Алфавит языка Pascal.	2	1 урок 2урок	24.11.24 24.11.24	
28.	Структура программы.	2	1 урок 2урок	05.12.24 07.12.24	
29.	Константы и Переменные.	2	1 урок 2урок	07.12.24 11.12.24	
30.	Арифметические выражения	2	1 урок 2урок	11.12.24 12.12.24	
31.	Операторы вывода. Модификаторы формата.	2	1 урок 2урок	13.12.24 15.12.24	
32.	Операторы ввода.	2	1 урок 2урок	18.12.24 19.12.24	
33.	Числовые типы переменных. Оператор присваивания	2	1 урок 2урок	20.12.24 24.12.24	

34.	Операторы ввода.	2	1 урок 2урок	22.12.24 25.12.24	
35.	Примеры простейших программ.	2	1 урок 2урок	26.12.24 27.12.24	
36.	Защита финальной работы	2	1 урок 2урок	28.12.24 29.12.24	
37.	Что такое текстовые редакторы. вводный урок	1	1 урок	09.01.24	
38.	Блокнот - как стандартный текстовый редактор Windows.	1	1 урок	10.01.25	
39.	Возможности блокнота.	1	1 урок	11.01.25	
40.	Преимущества и недостатки блокнота.	1	1 урок	12.01.25	
41.	WordPad Замена стандартному редактору от Microsoft.	1	1 урок	15.01.25	
42.	Установка и настройка WordPad.	1	1 урок	16.01.25	
43.	Возможности WordPad редактора.	1	1 урок	17.01.25	
44.	Преимущества и недостатки WordPad.	1	1 урок	18.01.25	
45.	Создание документации на WordPad.	1	1 урок	19.01.25	
46.	Правила и гости создания документов на WordPad	1	1 урок	12.01.25	
47.	Версии WordPad	1	1 урок	23.01.25	
48.	Microsoft Word продвинутая версия WordPad	1	1 урок	15.01.25	
49.	Установка и настройка Microsoft Word.	1	1 урок	26.01.25	
50.	Возможности Microsoft word редактора.	1	1 урок	29.01.25	
51.	Преимущества и недостатки Microsoft word.	1	1 урок	30.01.25	
52.	Создание документации на Microsoft word	1	1 урок	01.02.25	
53.	Правила и гости создания документов на Microsoft word	1	1 урок	01.02.25	

54.	Версия Microsoft Word	1	1 урок	03.02.25	
55.	Excel - редактор электронных таблиц.	1	1 урок	06.02.25	
56.	Установка и настройка Excel.	1	1 урок	07.02.25	
57.	Возможности Excel.	1	1 урок	08.02.25	
58.	Преимущества и недостатки Excel.	1	1 урок	09.02.25 12.02.25	
59.	Правила и основы создания таблиц в Excel	1	1 урок 1 урок	13.02.25	
60.	Версии Excel	1	1 урок	14.02.25	
61.	Иные текстовые редакторы.	1	1 урок	15.02.25	
62.	Проверка знаний и повторение изученного	1	1 урок	16.02.25	
63.	Что такое графические редакторы\ вводный урок Paint	1	1 урок	19.02.25	
64.	Стандартный графический редактор в Windows.	1	1 урок	10.02.25	
65.	Возможности Paint	1	1 урок	21.02.25	
66.	Преимущества и недостатки Paint.	1	1 урок	22.02.25	
67.	Paint.net как продвинутая версия предыдущей программы от стороннего разработчика.	1	1 урок	26.02.25	
68.	Установка и настройка. Paint.net	1	1 урок	27.02.25	
69.	Замена стандарту в Windows.	1	1 урок	28.02.25	
70.	Возможности Paint.net	1	1 урок	29.02.25	
71.	Преимущества и недостатки Paint.net.	1	1 урок	01.03.25	
72.	Версии Paint.net	1	1 урок	04.03.25	

73.	Photoshop как профессиональный графический редактор.	1	1 урок	03.03.25	
74.	Установка и настройка. Photoshop	1	1 урок	07.03.25	
75.	Возможности Photoshop	1	1 урок	09.03.25	
76.	Графические редакторы высокого уровня	1	1 урок	11.03.25	
77.	Установка и настройка ПО.	1	1 урок	12.03.25	
78.	Профессиональные редакторы в сфере графики.	1	1 урок	13.03.25	
79.	Blender	1	1 урок	14.03.25	
80.	Возможности Blender	1	1 урок	15.03.25	
81.	Преимущества и недостатки Blender.	1	1 урок	18.03.25	
82.	3dmax	1	1 урок	19.03.25	
83.	Возможности 3dmax	1	1 урок	21.03.25	
84.	Преимущества и недостатки 3dmax	1	1 урок	21.03.25	
85.	Cinema 4D	1	1 урок	22.03.25	
86.	Возможности Cinema 4D	1	1 урок	25.03.25	
87.	Преимущества и недостатки Cinema 4D.	1	1 урок	26.03.25	
88.	Алфавит языка Pascal.	2	1 урок 1 урок	29.03.25 01.04.25	
89.	Структура программы.	2	1 урок 1 урок	02.04.25 03.04.25	
90.	Константы и Переменные.	2	1 урок 1 урок	04.04.25 05.04.25	
91.	Арифметические выражения	2	1 урок 1 урок	15.04.25 16.04.25	
92.	Операторы вывода. Модификаторы формата.	2	1 урок 1 урок	17.04.25 19.04.25	
93.	Операторы ввода.	2	1 урок 1 урок	22.04.25 23.04.25	

94.	Числовые типы переменных. Оператор присваивания	2	1 урок 1 урок	25.04.25 25.04.25	
95.	Операторы ввода.	2	1 урок 1 урок	26.04.25 02.05.25	
96.	Логический тип	2	1 урок 1 урок	13.05.25 14.05.25	
97.	Условный оператор переменных.	2	1 урок 1 урок	15.05.25 17.05.25	
98.	Логические выражения.	2	1 урок 1 урок	20.05.25 21.05.25	
99.	Разбор случаев.	2	1 урок 1 урок	23.05.25 25.05.25	
100.	Примеры простейших программ.	2	1 урок 1 урок	27.05.25 28.05.25	
101.	Примеры сложной программ	1	1 урок 2 урок	28.05.25	
102.	Проверка знаний и повторение изученного	2	1 урок 1 урок	29.05.25 30.03.25	

Содержание программы

Тема «Основы работы Интернета?»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с принципами работы сети Интернет. Знакомство с языками HTML и CSS и их структурой.

Работа за компьютером (практика)

Изучение инструментов разработки веб-браузера. Регистрация на платформе «HTML Academy» и выполнение практической работы

Тема «Работа с HTML»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с основными служебными тегами.

Работа за компьютером (практика)

Попытки написать первый код в HTML. Практическая работа с кодом.

Тема «Знакомство с CSS. Украшаем HTML-код»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство со стилями CSS и применение их на практике.

Работа за компьютером (практика)

Стилизация сайта стилями CSS. Знакомство с контейнерами div. Практические упражнения на стилизацию.

Тема «Космическое пространство. Флексбоксы»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с флексбоксами и их применение на практике. Интерактивные упражнения в классе и на платформе.

Работа за компьютером (практика)

Продолжение написания кода, применение флексбоксов. Упражнения на закрепление флексбоксов

Тема «Космический макет в графическом редакторе»

Интерактивные занятия (теория)

Изучение основных инструментов программы. Работа с макетом и подготовка этого макета для верстки сайта.

Работа за компьютером (практика)

Установка и знакомство с программой Gimp.

Тема «Конструируем сайт. Готовим разметку»

Интерактивные занятия (теория)

Повторение изученных ранее тегов, знакомство с новыми базовыми тегами.

Работа за компьютером (практика)

Верстка сайта по готовому макету.

Тема «Конструируем сайт. Блоки и сетка»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с понятиями “поток” и “блочные модели”. Изучение размеров объектов на странице и величин отступов.

Работа за компьютером (практика)

Выполнение практической работы с изменением параметров объектов
Тема «Готовимся к полёту. Создаём сетку проекта» *Интерактивные занятия (теория)*

Верстка сетки с макета. Формирование стиля строчных и блочных элементов.

Работа за компьютером (практика)

Перенос свойства из макета GIMP в код. Продолжение верстки своего сайта

с макетом и его стилизация.

Тема «Готовимся к полёту. Стилизация элементов»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с псевдоклассами. Знакомство с добавлением форм и таблиц на страницу и их стилизация.

Работа за компьютером (практика)

Тема «Последние приготовления перед запуском»

Интерактивные занятия (теория)

Правки в соответствии с подготовленным чек-листом. Подготовка проекта к публикации.

Работа за компьютером (практика)

Добавление интерактивных элементов на страницу. Проверка страницы на соответствие и ошибки

Тема «Запуск сайта в интернете»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с процедурой размещения сайта в интернете. Знакомство с крупнейшим веб-ресурсом для хостинга GitHub.

Работа за компьютером (практика)

Публикация проекта на GitHub

Тема «Презентация космической вёрстки»

Интерактивные занятия (теория)

Повторение всего, что изучали в рамках курса. Презентация своих работ.

Работа за компьютером (практика)

Проведение небольшого турнира по скоростной верстке. Последние изменения макета
Тема «Web-профессии и где могут пригодиться знания, полученные на курсе» *Интерактивные занятия (теория)*

Популярные профессии 13 века, и какими навыками стоит обладать. Просмотр

видео. Обсуждение области применения полученных на курсе знаний.

Тема «11 правил UI\UX. Создание лучшего макета для своего сайта»

Интерактивные занятия (теория)

Чек-лист идеального макета. Обзоры худших и лучших работ веб-верстальщиков.

Работа за компьютером (практика)

Создание собственного макета по правилам хорошего оформления.

Тема «Верстаем сайт по собственному макету. Встраивание медиа и анимаций»

Интерактивные занятия (теория)

Вспомнить основы хорошей вёрстки. Основные требования и правила. Виды и форматы медиа, которые можно без проблем встраивать на сайт.

Работа за компьютером (практика)

Тема «Как сделать красивую презентацию для своего проекта. Доработка и оптимизация»

Интерактивные занятия (теория)

Основные правила хорошей презентации. Как грамотно представить свой проект, не используя при этом сотню слайдов и не загромождая их информацией

Работа за компьютером (практика)

Доработка сайта

Тема «Защита проекта»

Работа за компьютером (практика)

Защита проекта

1.5. Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- Два финальных проекта, выполненных каждым учеником: сайт, сверстанный по предложенному макету и сайт, сверстанный по собственному макету.

- Изучения теоретического материала. После успешного завершения обучения по программе обучающиеся получают знания в области проектирования и создания сайтов, научатся самостоятельно реализовывать проекты, связанные с версткой динамических сайтов при помощи технологий html и css.

Личностные результаты:

- формирование устойчивого интереса, мотивации к изучению технических профессий

- воспитание морально-этических и волевых качеств;

- дисциплинированность и трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;

- умение управлять эмоциями в различных ситуациях;

- готовность к обучению

- умение выполнять различные технические задачи;

- формирование мировоззрения, убеждения, нравственных принципов, система ценностных отношений учащихся к себе и другим людям

Метапредметные результаты:

- определять наиболее эффективные способы достижения результата;

- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;

- уметь организовать самостоятельное решение прикладных задач, а также, с группой товарищей;

- умение рационально распределять свое время.

По окончании курса слушатель будет:

знать и уметь применять HTML-теги, атрибуты и способы структурирования содержимого web-страниц для создания форматированных документов;

знать и уметь применять основы CSS: значения, списки, цвета, шрифты и другие метрики форматирования;

владеть навыками проверки и отладки кода web-документов;

владеть навыками быстрого и качественного форматирования сложных web-документов

Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной программы «Творческая мастерская»

Год обучения	Дата начало обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	1 сентября	31 мая	36	180	5 часа в неделю

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы:

Материально-техническое обеспечение программы: №	Названия средств обучения	Кол-во
<i>Технические средства обучения</i>		
1.	Компьютер	15
	Устройства ввода(мышь и клавиатура)	15
2.	Проектор с интерактивной доской и кронштейном	1

2.3. Методическое и дидактическое обеспечение

Для лучшего восприятия и развития навыков творческой работы обучающихся программой предусмотрены основные **формы и методы обучения и воспитания** с учетом возрастных особенностей.

Формы организации занятий.

Исходя из психофизиологических особенностей воспитанников при реализации программы используются следующие формы работы:

- обучающие занятия;
- беседа;
- консультации;
- мастер-классы;

Методические материалы:

- Специальная и методическая литература (см. список литературы)
- Методические разработки;
- Конспекты занятий;
- Презентации занятий;
- Мониторинг обучающихся.

Дидактические материалы:

- Инструкционные карты выполнения изделий;
- Образцы кода и программ
- Презентации готовых работ;

2.4. Формы аттестации (контроля)

Для оценки результативности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Творческая мастерская» применяются входящий, текущий, промежуточный и итоговый виды контроля.

Входящая диагностика осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года.

Цель - определить исходный уровень знаний учащихся, определить формы и методы работы с учащимися. Формы оценки – анкетирование, собеседование.

Текущая диагностика осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы.

В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических - творческих работ. Анализируются отрицательные и положительные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога дополнительного образования (творческая работа, проект); взаимоконтроль, самоконтроль и др. Они стимулируют работу учащихся.

Промежуточный контроль осуществляется в конце I полугодия учебного года. Формы оценки: тестирование, выставка, участие в конкурсах.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Формы оценки: конкурс-выставка работ.

Мониторинг личностного развития учащегося в процессе освоения им дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы тактовых и графических редакторов» будет осуществляться по 4 направлениям.

ОЦЕНКА И КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы

- Оценка овладения обучающимися всем необходимым ПО
- Проведение презентаций работ
- Участие в республиканских, районных и городских выставках, интернет-конкурсах
- Тестирование

Каждое направление – это соответствующий блок личностных качеств.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное количество баллов	Методы диагностики
1. Организационно-волевые качества 1.1. Терпение	Способность переносить нагрузки в течение определённого времени	- терпения хватает меньше чем на половину занятия - терпения хватает больше чем на половину занятия - терпения хватает на все занятие	1 2 3	Наблюдение
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	- волевые усилия побуждаются извне - иногда самим ребёнком	1 2 3	

1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки	- всегда самим ребёнком	1	
			2	
		- постоянно находится под воздействием контроля извне - периодически контролирует себя сам - постоянно контролирует себя сам	3	
2.Ориентационные качества 2.1.Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	- завышенная - заниженная - нормальная (адекватная)	1 2 3	Тестирование
2.2.Интерес к занятиям	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы	- интерес к занятиям продиктован извне - интерес периодически поддерживается самим ребёнком - интерес постоянно поддерживается самим ребёнком	1 2 3	Анкетирование
3.Поведенческие качества 3.1.Тип сотрудничест. Отношение к общим делам Т/О	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	- избегает участия в общих делах - участвует при побуждении извне - инициативен в общих делах	1 2 3	Наблюдение
4.Творческие способности	Креативность в выполнении творческих работ	- начальный уровень -репродуктивный уровень - творческий уровень	1 2 3	Анкетирование

Критерии оценки личностного развития:

10 – 12 баллов – низкий уровень развития;

13 – 21 балл – средний уровень развития;

22 – 30 баллов – высокий уровень развития

Список литературы

Для педагога:

1. . Акимова Е.Н. Параллельные вычисления на суперкомпьютерах с помощью технологии OPEN MP: учебное пособие для студентов бакалавриата и магистратуры, обучающихся по направлениям подготовки 09.03.01, 09.04.01 – Информатика и вычислительная техника. Екатеринбург, 2023.
2. Акопов А.С. Имитационное моделирование. Учебник и практикум. Сер. 76 Высшее образование. Москва, 2022.
3. Александрова Н.А., Тимонин А.Н. Развитие аналитического мышления обучающихся на уроках информатики средствами имитационного моделирования // Информатика в школе. 2022. № 2 (175). С. 18-27.
4. Алексеева Е.Е., Бартфельд Е.М. Средство технического обучения для реализации интеграции математики и информатики в средней школе // International Journal of Advanced Studies in Education and Sociology. 2023. № 1. С. 47-52.
5. Алтухова С.В., Крутиков М.А. Практика формирования 4к-компетенций учащихся с применением цифровой образовательной платформы "яндекс.учебник" // Вопросы педагогики. 2022. № 3-2. С. 22-27.
6. Апалеева А.М., Репринцева Ю.С. Комплекс заданий для подготовки будущего учителя информатики к осуществлению педагогического сопровождения командной работы обучающихся // Школа будущего. 2022. № 4. С. 68-79.
7. Арбузова Е.Н. Методика обучения биологии. Сер. 76 Высшее образование. Москва, 2023.
8. Артищева Л.М. Теория графов в школьной информатике согласно ФГОС ООО 2021 // Научный аспект. 2023. Т. 12. № 5. С. 1501-1512.
9. Бачанцев И.В., Стариченко Б.Е. Изучение современных цифровых технологий в профильном курсе «информатика в экономике» учащимися 10-х классов // Актуальные вопросы преподавания математики, информатики и информационных технологий. Межвузовский сборник научных работ. Научный редактор Л.В. Сардак. Екатеринбург, 2022. С. 145-151.
10. Береснев Е.М., Беспалова П.А. Анализ методов быстрой обработки данных // Экономика и предпринимательство. 2022. № 5 (142). С. 307-310.
11. Бобровникова А.Д., Храмова М.В. Адаптация содержания обучения информатики для слепых и слабовидящих обучающихся на уровне начального образования // Информационные технологии в образовании. 2022. № 5. С. 38-44.
12. Богданова А.Н. Повышение уровня осознанности знаний по искусственному интеллекту у бакалавров физико-математического профиля // Ratio et Natura. 2022. № 1 (5).
13. Бородина Е.А., Даценко Н.В., Никитин Б.Е., Мачтаков С.Г., Хромых Е.А. Проектирование баз данных. Учебное пособие для подготовки обучающихся по направлениям 09.03.02 - «Информационные системы и технологии», 09.03.03 «Прикладная информатика». Воронеж, 2023.

Литература для учащихся и родителей

1. Набиуллина С.Н. Информатика и ИКТ. Курс лекций. М.: Лань, 2019. 72 с;
2. Филимонова Е. В. Информатика и информационные технологии в профессиональной деятельности. Учебник. М.: Юстиция, 2019. 216