Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Заостровская средняя школа»

Принято решением педагогического

совета МБОУ «Заостровская СШ»

|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО «30» августа 2021 г. Протокол №\_\_Подпись\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  | УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ «Заостровская СШ»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Попов И.Л.*подпись ФИО* «01» сентября 2021г.  |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Космическая верстка»**

(техническая направленность)

Возраст обучающихся 13-16 лет

Срок реализации 1 год

 Автор-составитель программы:

 Корзина Мария Игоревна

педагог дополнительного образования

Рикасово

2021 год

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Информационная карта | 3 |
| 2. Комплекс основных характеристик образования | 5 |
| 2.1 Пояснительная записка | 5 |
| 2.2 Планируемые результаты и формы их проверки | 10 |
| 3. Учебный план, содержание программы, формы контроля | 13 |
| 4. Организационно-педагогические условия реализации программы | 15 |
| 5. Список информационных источников и литературы | 18 |
|  |  |

1. ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Наименование программы | Образовательная программа |
|  | Полное наименование образовательной программы, в рамках которой реализуется данная программа (услуга)  | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Космическая верстка»  |
| 2 | Год разработки  | 2021 |
|  | Вид деятельности по программе  | Учебно-теоретические занятия, учебно-практические занятия, проектная деятельность  |
| 3 | Направленность дополнительного образования  | Техническая  |
|  | Аннотация (краткое описание содержания и иная информация, необходимая для заказчиков и получателей образовательных услуг)  | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Космическая верстка» является общекультурной модифицированной программой технической направленности, ориентирована на развитие технических и творческих способностей и умений учащихся, организацию научно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения учащихсяВ ходе программы обучающиеся изучат язык разметки HTML, а также язык CSS. Занятия построены в форме, способствующей закреплению устойчивого интереса и желания к получению новых знаний. Применяются групповые формы работы и индивидуальные консультации.  |
| 6 | Указание на уровень сложности содержания программы (стартовый (ознакомительный), базовый, продвинутый (углублѐнный))  | Базовый уровень  |
| 7 | Место реализации программы (фактический адрес оказания услуги; при реализации программы в сетевой форме в разных местах указываются все адреса)  | Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Заостровская средняя школа» Приморский район, Рикасово, 26  |
| 8 | Возрастная категория учащихся (адресат программы)  | 13-16 лет |
| 9 | Указание на адаптированность программы для учащихся с ОВЗ (включая указание на вид ограничений)  | Без адаптации  |
| 10 | Нормативный срок освоения программы (продолжительность обучения)  | 1 год  |
| 11 | Форма обучения по программе (очная, заочная, очно-заочная)  | Очная |
| 12 | Объем программы общий и отдельно по формам обучения (очная/заочная), по использованию дистанционных технологий (с использованием/ без использования), по использованию сетевой формы (с использованием/ без использования), формам организации образовательной деятельности (групповая/ индивидуальная)  | Объём - 36 академических часов. Очная форма – 36 академических часов. Без использования дистанционных технологий (обеспечение доступного образования в условиях введения карантина, невозможности посещения занятий по причине погодных явлений). Без использования сетевой формы. Групповая форма организации деятельности -36 академических часов  |
| 13 | Минимальное максимальное число детей, учащихся в одной группе  | 5 – 8 человек |

2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ

2.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Космическая верстка» (далее программа) имеет техническую, направленность и разработана для детей 13-16 лет. Программа ориентирована на развитие технических и творческих способностей и умений учащихся, организацию научно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения учащихся.

Данная программа разработана на основе Дополнительной общеразвивающей программы «Космическая верстка» в рамках участия в проекте Благотворительного Фонда развития образования «Айкью Опшн» («Возможность Интеллекта»).

**Актуальность программы**

Сейчас уже вряд ли можно встретить человека, которому неизвестно такое слово, как интернет. Каждый день количество публикаций в социальных сетях растет. Создаются компании, магазины, проекты и соответственно странички и сайты в интернете. Сейчас веб-разработчики, тестировщики, верстальщики - самые востребованные профессии. Но далеко не каждый сможет освоить язык разметки HTML и CSS. Поэтому очень важно ещё в школе овладеть навыками разметки html. Чем раньше, тем больший запас знаний и технологий он получит к моменту выбора основного рода деятельности. 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. Это же цифровые технологии.

Курсы по овладению языком разметки html помогут ребенку в построении сайтов, в начальных знаниях создания и вёрстки страниц в интернете. Помимо того, что ребёнок изучает язык html, также затрагиваются другие научные области: логика, вычислительная математика, теория вероятности, а также и другие научные области: география, биология, физика, литература - в зависимости от интересов ребенка и выбора области развития собственного проекта.

 Когда у ребенка сформирован необходимый набор знаний и умений, выполнен ряд задач и упражнений по разным темам, он может, используя их, работать над собственным проектом. Это позволяет развивать творческие способности, проводить собственные исследования, работать в команде, и, что немаловажно, видеть результат собственной работы, вносить в неё коррективы и развивать её.

Каждый выпускник будет иметь по окончании готовый проект, который он сможет показывать друзьям и семье, а может сразу найти заказчика для вёрстки сайта.

**Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:**

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р),

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196),

Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467).

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242),

Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме (утв. министерством просвещения РФ 28 июня 2019 года № МР-81/02вн)

 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» СанПиН 2.4.4. 3172-14 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москвы),

Устав Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Заостровская средняя школа»;

и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, обучающихся на занятиях художественной направленности и спецификой работы учреждения.

**Возможность использования программы в других образовательных системах**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Космическая верстка» реализуется на базе МБОУ «Заостровская средняя школа», также может быть использована как педагогами учреждений дополнительного образования, так и в качестве факультативных занятий и кружковой работы в общеобразовательных учреждениях города Архангельска.

Педагогическая целесообразность программы

В связи с активным внедрением новых технологий в жизнь общества постоянно увеличивается потребность в высококвалифицированных специалистах. В ряде ВУЗов присутствуют специальности, связанные с программированием, но в большинстве случаев не происходит предварительной ориентации учащихся старшей школы на программирование. Многие абитуриенты стремятся попасть на специальности, связанные с информационными технологиями, не предполагая о всех возможностях этой области. Между тем, создание сайтов, мультиков, анимаций интересны подавляющему большинству современных детей.

 Программа «Космическая верстка» имеет возможность изменить картину восприятия обучающимися технических дисциплин, переводя их из разряда умозрительных в разряд прикладных. Применение детьми на практике теоретических знаний, полученных на математике, информатике ведет к более глубокому пониманию основ, закрепляет полученные навыки, формируя образование в его наилучшем смысле.

На занятиях предполагается использование языка разметки HTML как инструмента для обучения обучающихся проектированию, программированию, моделированию. Работа с интерактивной средой позволит обучающимся в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей знания – что является вполне естественным.

Занятия по программе формируют специальные технические умения, развивают аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат. Позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций умению исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, расширить технический и математический словари обучающихся.

**Цель и задачи программы.**

**Цель программы** – формирование у обучающихся компетенции применения знаний языков HTML и CSS для успешного решения практических задач программирования.

**Задачи программы**

*Предметные/обучающие:*

1. Обучить верстке web-страниц с использованием технологий HTML и CSS.
2. Сложить для обучающегося целостное представление о технологической цепочке создания web-сайтов и сформировать понимание актуальных тенденций развития web-технологий.
3. Научить обучающегося выбирать наиболее подходящий способ для создания web-страниц.
4. Научить тестировать и проверять код web-страниц.

*Метапредметные/развивающие:*

- Через игровые и тренинговые упражнения помочь получить навыки: работа в команде, презентации собственных проектов, планирование своей работы;

- развитие логического мышления;

- развитие пространственного воображения.

*Личностные/воспитательные:*

● нацеленность на результат,

● чувство командной работы,

● коммуникабельность,

● дисциплинированность,

● организаторские способности,

● умение преподнести и обосновать свою мысль,

● художественный вкус,

● трудолюбие,

● активность.

**Отличительные особенности программы**

Особенностью данной программы является ориентация на техническое творчество — мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, инженерное творчество и лабораторные исследования — многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого обучающегося.

Доступ к платформе HTML Academy с теоретическим и практическим материалом языка html. Интерактивные задания в приложениях, таких как Kahoot и Learning Apps. Также подвижные игры на уроках на закрепление знаний, полученных на занятии.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества.

Программа предполагает:

* Индивидуальный подход (ориентация на личностный потенциал ребенка и его самореализацию);
* Возможность индивидуального образовательного маршрута;
* Тесная связь с практикой, ориентация на создание конкретного персонального продукта;
* Возможность проектной и/или исследовательской деятельности.

**Условия набора учащихся**

Программа рассчитана на воспитанников, которые не занимались программированием ранее. Прием производится на условиях личного желания ребенка, его добровольного выбора без вступительных испытаний, а также согласия родителей. Зачисление в группу производится по заявлению родителей (законных представителей). При наличии свободных мест возможно зачисление в течение учебного года.

**Характеристика обучающихся по программе**

Обучающиеся 13 - 16 лет - это дети младшего школьного и начало переходного возраста, поэтому в этот период необходимо быть максимально внимательным и толерантным. Такой возраст объединяет части характеров, присущие детям периода начала перехода подросткового возраста (интеллектуальное развитие, нормы морали, противоречивость и т.п.) При нарушении правил поведения, как правило, идут на этот шаг осознанно, зная, что можно, а что нет. Часто дети захотят поделиться своими секретами, доверить какую-либо информацию, попросить помощи. Выслушать ребенка, дать совет очень важно. Важно выделить лидера в коллективе, сплотить их. Дети стремятся подражать старшим и пример педагога очень важен. Дети активно проявляют самостоятельность, стараются стать как можно более независимыми. Все эти качества педагог должен разумно использовать в работе с детьми. Организация работы базируется на принципе практического обучения. Обучающиеся сначала обдумывают, а затем создают различные модели. При этом активизация усвоения учебного материала достигается благодаря тому, что мозг и руки «работают вместе». При изучении языка разметки HTML обучающиеся не только выступают в качестве юных исследователей и инженеров. Они ещё и вовлечены в игровую деятельность. Играя с роботом, школьники с лёгкостью усваивают знания из естественных наук, технологии, математики, не боясь совершать ошибки и исправлять их.

Обучающая среда позволяет обучающимся использовать и развивать навыки конкретного познания, строить новые знания на привычном фундаменте. В ходе занятий повышается коммуникативная активность каждого ребенка, происходит развитие его творческих способностей. Повышается мотивация к учению. Занятия помогают в усвоении математических и логических задач.

**Срок реализации программы** – 1 год обучения.

**Объём программы** – 36 академических часов (36 учебных недель)

**Режим занятий** – Занятия продолжительностью 1 академический час проводятся 1 раз в неделю. 1 академический час – 45 минут.

Основными **формами** организации образовательного процесса являются:

* урок-консультация;
* практикум;
* урок-проект;
* урок проверки и коррекции знаний и умений.
* выставка;
* смотр.

Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения конструирования и программирования модели робота для решения предложенной задачи. Предпочтение отдается групповой работе, когда учащиеся разного уровня подготовки и избранных специализаций объединяются работой над общим проектом.

Структура занятия:

**I этап. Организационная часть.** Ознакомление с правилами поведения на занятии, организацией рабочего места, техникой безопасности при работе с инструментами и оборудованием.

**II этап. Основная часть.**

Постановка цели и задач занятия.

Создание мотивации предстоящей деятельности.

Получение и закрепление новых знаний.

Физкультминутка.

Практическая работа группой, малой группой, индивидуально.

**III этап. Заключительная часть.**

Анализ работы. Подведение итогов занятия. Рефлексия.

**2.2 Планируемые результаты и форма их проверки**

Предметные/обучающие:

* 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.

Метапредметные/развивающие:

- умение принимать и удерживать цель деятельности на занятии;

- умение оценивать результаты своей работы по заданному алгоритму;

- умение контролировать свою деятельность по выполнению заданий и вносить коррективы с учетом обнаруженных ошибок;

- умение взаимодействовать со взрослым и сверстником при выполнении задания;

- умение высказывать суждение о качестве своей работы.

- довести решение задачи до работающей программы.

Личностные/воспитательные:

- любознательность и активность на занятиях;

- культура общения и поведения в социуме;

- умение излагать мысли в четкой логической последовательности;

- умение отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и

самостоятельно;

- умение находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

- умение работать над проектом в команде, эффективно распределять

обязанности.

.В результате освоения данной общеразвивающей программы ожидается, что у обучающихся будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

Обучающиеся будут знать:

● Понятие Алгоритма, Цикла

● Знать основы HTML и CSS

● Понятие тега, стиля, флексбокса, псевдокласса

Обучающиеся будут уметь:

● Писать код HTML и применять стили CSS

● Использовать контейнеры div

● Использовать флексбоксы

● Использовать программу Gimp для подготовки макета к верстке

● Верстать сайт по готовому макету

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

● Добавлять формы и таблицы на страницу и стилизовать их.

● Публиковать проекта на GitHub

владеть навыками проверки и отладки кода web-документов;

владеть навыками быстрого и качественного форматирования сложных web-документов;

**Способ (форма) оценки результатов освоения программы**

Для оценки результатов работы детей в кружке на предметном уровне используются следующие методы:

– наблюдение за процессом работы;

– оценка выполненных проектов педагогом и детьми по их трудоемкости, качеству исполнения, оригиналь­ности замысла, самостоятельности;

– творческий конкурс;

– выставка детского творчества.

Диагностика результатов обучения по программе проводится 3 раза за период обучения: входная диагностика – в начале учебного года, промежуточная диагностика - в конце первого полугодия (раздела/модуля), итоговая диагностика - в конце обучения по программе.

Диагностика умений проводится по 3-х балльной шкале.

Входная диагностика:

*1 балл*

• Практически не обладает соответствующими умениями и навыками.

• Или/и имеет трудности в использовании инструмента (при выполнении задания)

• Или/и затрудняется в применении простых приемов работы, доступных данному возрасту.

*2 балла*

• Обладает соответствующими умениями и навыками в начальной степени.

• Обладает навыками правильного использования инструментов/материалов начальной степени.

• Правильно использует простые приемы работы, доступные в данном возрасте.

*3 балла*

• Обладает соответствующими умениями и навыками в отличной степени.

• Обладает навыками правильного и быстрого использования инструментов/материалов.

• Правильно использует простые и сложные приемы работы, доступные в данном возрасте.

**Диагностическая карта**

В каждом столбце выставляется от 1 до 3-х баллов.

В конце года все баллы суммируются.

Высокий/(продвинутый) уровень освоения программы – от 8 до 9 баллов.

Средний/(базовый) уровень освоения программы – от 4 до 6 баллов.

Низкий/(стартовый) уровень освоения программы – от 1 до 3 баллов.

**Группа №\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  |  **Фамилия Имя**  |  **Входная диагностика**  |  **Промежуточная** **диагностика**  |  **Итоговая диагностика**  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Итоговая аттестация по программе проводится в форме разработки собственного проекта.

Участие в соревнованиях и олимпиадах по программированию и выставках.

**3 Учебный план, содержание, формы контроля**

| ***№ п/п*** | ***Раздел, тема*** | ***Количество часов*** |  | ***Формы контроля*** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *всего* | *теория* | *практика* |  |
|  | ***Вводное занятие****Цели и задачи программы* | **2** | **1** | **1** | Цели и задачи программы. Вводный инструктаж.Входная диагностика. | опрос |
| 1 | Как работает интернет? | **2** | 1 | 1 | Знакомство с принципами работы сети интернет. Знакомство с языками HTML и CSS и их структурой. Изучение инструментов разработки веб-браузера. Регистрация на платформе HTML Academy и выполнение практической работы |  |
| 2 | Первый код. Работа с HTML | **2** | 1 | 1 | Знакомство с программой Brackets. Знакомство с основными служебными тегами. Установка программы Brackets. Попытки написать первый код в HTML Практическая работа с кодом и создание Дневника Белки Стрелки и практические задания в HTML Academy |
| 3 | Знакомство с CSS. Украшаем HTML-код  | **2** | 1 | 1 | Знакомство со стилями CSS и применение их на практике. Стилизация Дневника Белки Стрелки со стилями CSS. Знакомство с контейнерами div. Практические упражнения на стилизацию |
| 4 | Пространство HTML. Флексбоксы | **2** | 1 | 1 | Знакомство с флексбоксами и их применение на практике. Интерактивные упражнения в классе и на платформе. Продолжение написания кода, применение флексбоксов. Упражнения на закрепление флексбоксов |
| 5 | Макет в графическом редакторе. | **2** | 1 | 1 | Изучение основных инструментов программы. Работа с макетом и подготовка этого макета для верстки сайта. Установка и знакомство с программой Gimp. |
| 6 | Конструируем сайт. Готовим разметку внешность спрайту. | **2** | 1 | 1 | Повторение изученных ранее тегов, знакомство с новыми базовыми тегами. Верстка сайта по готовому макету. |
| 7 | Конструируем сайт. Блоки и сетка | 2 | 0 | 2 | Знакомство с понятиями “поток” и “блочные модели”. Изучение размеров объектов на странице и величин отступов. Создание сетки на Flexbox. Выполнение практической работы с изменением параметров объектов |
| 8 | Стилизация элементов | 2 | 0 | 2 | Верстка сетки с макета. Формирование стиля строчных и блочных элементов. Перенос свойства из макета GIMP в код. Продолжение верстки своего сайта с макетом и его стилизация |
| 9 | Последние приготовления перед запуском | 2 | 0 | 2 | Знакомство с псевдоклассами. Знакомство с добавлением форм и таблиц на страницу и их стилизация. Завершение вёрстки страницы по стилю и наполнению. |
| 10 | Запуск сайта в интернете | 2 | 0 | 2 | Правки в соответствии с подготовленным чек-листом.. Подготовка проекта к публикации.Добавление интерактивных элементов на страницу. Проверка страницы на соответствие и ошибки |
| 11 | Презентация проекта | 2 | 1 | 1 | Знакомство с процедурой размещения сайта в интернете. Знакомство с крупнейшим веб-ресурсом для хостинга GitHub. Публикация проекта на GitHub |
| 12 | Web профессии и где могут пригодится знания, полученные на курсе | 2 | 1 | 1 | Повторение всего, что изучали в рамках курса. Презентация своих работ. Проведение небольшого турнира по скоростной верстке. Последние изменения макета |
| 13 | 12 правил UI\UX. Создание лучшего макета для своего сайта  | 2 | 0 | 2 | Популярные профессии 21 века и какими навыками надо обладать. Просмотр видео. Область применения полученных знаний на курсе. Выполнение упражнений по ТЗ от заказчика |
| 14 | Верстаем сайт по собственному макету | 2 | 0 | 2 | Чек-лист идеального макета. Обзоры худших и лучших работ веб-верстальщиков. Создание собственного макета по правилам хорошего оформления |
| 15 | Продолжение вёрстки и встраивание медиа и анимаций  | 2 | 0 | 2 | Вспомнить основы хорошей вёрстки. Основные требования и правила. Вёрстка сайта |
| 16 | Презентация для своего проекта. Доработка и оптимизация  | 2 | 0 | 2 | Виды и форматы медиа, которые можно без проблем встраивать на сайт. Добавление медиа на сайт |
|  | ***Итого*** | **34** | **9** | **25** |  |  |
|  | ***Итоговое занятие*** | ***2*** | ***-*** | **2** | Демонстрация учащимися собственного итогового проекта |  |
|  | **Итого часов:** | **36** | ***9*** | ***27*** |  |  |

4**. Организационно-педагогические условия реализации программы**

*Методическое обеспечение*

Основные формы занятий

Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется малыми группами (2-3 человека).

- Практическая работа. Выполняя мини-проекты, учащиеся знакомятся с основами конструирования и программирования;

- Проекты. На основании полученных знаний учащиеся решают задачи по разработке более сложных электронных устройств и робототехнических систем. Возможно выполнение как индивидуальных, так и групповых (команда 2-3 человека) проектов.

*Приемы и методы организации занятий*

1. Перцептивный акцент:

а) словесные методы (*рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы*);

б) наглядные методы (*демонстрации мультимедийных презентаций, фотографии*);

в) практические методы (*упражнения, задачи).*

2. Гностический аспект:

а) иллюстративно - объяснительные методы;

б) репродуктивные методы;

в) проблемные методы (методы проблемного изложения) дается часть готового знания;

г) эвристические (частично-поисковые) большая возможность выбора вариантов;

д) исследовательские – обучающиеся сами открывают и исследуют знания.

3. Логический аспект:

а) индуктивные методы, дедуктивные методы, продуктивный;

б) конкретные и абстрактные методы, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т.е. методы как мыслительные операции.

4. Управленческий аспект:

а) методы учебной работы под руководством педагога;

б) методы самостоятельной учебной работы обучающихся.

**Материально-техническое обеспечение**

1. Кабинет для занятий соответствует требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
2. Оборудование:
* ноутбуки;
* ПО Gimp, Brackets, GoogleChrome;
* компьютер с доступом в Интернет;
* проектор.
1. Инструменты и расходные материалы:
* цветная бумага.
* бумага в клетку;
* цветные карандаши и фломастеры.

Для успешной организации занятий и проектной деятельности также необходимо использование Интернет-ресурсов:

Купер Нейт Как создать сайт. Комикс-путеводитель по HTML, CSS и WordPress. — Манн, Иванов, Фербер, 2019.

Особенности организации учебных занятий Материал каждого занятия рассчитан на 90 минут. Во время занятий у обучающихся происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания, упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т.д., что привлекательно для младших школьников. На каждом занятии проводится коллективное обсуждение выполненного задания. На этом этапе у обучающихся формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при выполнении любых заданий. Обучающихся на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Методы стимулирования и мотивации деятельности

1. Методы стимулирования мотива интереса к занятиям: познавательные задачи, учебные дискуссии, опора на неожиданность, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха и т.д.

2. Методы стимулирования мотивов долга, сознательности, ответственности, настойчивости: убеждение, требование, приучение, упражнение, поощрение.

Кадровое обеспечение:

Педагог доп. образования Корзина Мария Игоревна

Имеет опыт работы в сфере технического образования с 2005 года.

Обладает следующими профессиональными навыками:

– знание специализированных компьютерных программ;

– использование собственных методик проведения занятий

– умение заинтересовать учеников;

– осуществление самостоятельных исследований, написание научных работ.

Формы реализации: Очная, без использования дистанционных технологий

**5. Список информационных источников и литературы**

**Список литературы для педагогов:**

# Дакетт Джон HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. — Эксмо, 2017.

# Макфарланд Дэвид Сойер Новая большая книга CSS. — Питер, 2018

**Список литературы для детей и родителей**

# Роботы. Большая энциклопедия / [пер. с англ. М.А.Райтмана].- P-58 Москва: Издательство «Эксмо», 2017.

# Мейер Эрик А. CSS. Карманный справочник. — Вильямс, 2017.

1. Купер Нейт Как создать сайт. Комикс-путеводитель по HTML, CSS и WordPress. — Манн, Иванов, Фербер, 2019.
2. Веру Лиа Секреты CSS. Идеальные решения ежедневных задач. — Питер, 2016

**Интернет-ресурсы**

1. <http://htmlbook.ru/>
2. <https://web-standards.ru/>
3. <https://css-live.ru/>
4. <https://css-tricks.com/>
5. <https://alistapart.com/>
6. <https://www.smashingmagazine.com>