

Отдел образования Администрации Семикаракорского района
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом детского творчества Семикаракорского района

Рекомендована
педагогическим советом
МБОУДО ДДТ
от «26» августа 2026 г.
протокол № 6



Утверждаю:
Директор МБОУДО ДДТ
Чернова С.А.
Приказ
от «26» августа 2026г. № 95

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Основы цифрового мира»**

Вид программы: **модифицированная**

Уровень программы: **стартовый**

Тип программы: **модульная**

Возрастная категория: от **10 до 15 лет**

Срок реализации программы: **9 месяцев (144 ч)**

Состав группы: **до 20 человек**

Форма обучения: **очная**

Разработчик:

педагог дополнительного образования

Садчикова Анна Сергеевна

г. Семикаракорск
2026 г.

Оглавление

№п/п	Раздел	Страницы
1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ		
1.1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2.	ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	6
1.3.	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	7
	Учебный план	7
	Содержание учебного плана	8
1.4.	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	10
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ		
2.1.	КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	11
2.2.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММ	17
2.3.	МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	17
2.4.	ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	18
2.5.	ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ	20
2.6.	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ	22
	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	25

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы цифрового мира» (далее — Программа) стартового уровня разработана для подростков 10–15 лет. Программа является модифицированной, принадлежит к технической направленности

Программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы цифрового мира» (Автор: Ротанова Е.В.)

Программа составлена в соответствии с действующим законодательством РФ:

- Конституция РФ (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020).
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Национальный проект «Молодёжь и дети» от 7.05.2024 года № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»
- Стратегию реализации молодёжной политики в Российской Федерации на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 17.08.2024 № 2233-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- План мероприятий по реализации Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации до 2030 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.06.2025 № 1620-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 01.08.2023 № 718 «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ в Ростовской области».
- Приказ министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 03.08.2023 № 724 «Об утверждении Требований к

условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в Ростовской области;

- Методические рекомендации по оформлению и содержанию структурных элементов дополнительных общеразвивающих программ.

Актуальность.

В современном мире владение цифровыми технологиями является базовой компетенцией. Диапазон применения компьютерной графики и веб-разработки крайне широк: от создания мультимедийных программ и рекламы до фундаментальных научных исследований. Бурное развитие сети Интернет предъявляет высокие требования к цифровой грамотности.

Реалии сегодняшнего дня таковы, что любой желающий может создать свой сайт, однако это часто приводит к появлению в сети некачественных, шаблонных ресурсов с запутанной навигацией и низкой информативностью. Наблюдается дефицит качественной подготовки начинающих веб-дизайнеров. Данная Программа призвана восполнить этот пробел, обучая подростков основам «чистого» кода (HTML) и принципам UI/UX дизайна, что позволяет создавать логичные, эстетичные и функциональные информационные продукты.

Программа интегрирует техническое направление с социально-гуманитарным, так как создание сайта требует не только технических навыков, но и умения структурировать информацию, работать с текстом и понимать потребности пользователя.

Отличительные особенности

- **Фундаментальный подход:** акцент на изучении языка разметки HTML и логики построения сайта «с нуля» (в текстовом редакторе), а не на сборке готовых конструкторов. Это закладывает прочную базу для изучения языков программирования в будущем.
- **Междисциплинарность:** навыки верстки и структурирования данных полезны не только в IT, но и в гуманитарных науках (создание проектов по истории, литературе), биологии (создание инфографики) и других предметах.
- **Проектная деятельность:** каждое занятие направлено на создание фрагмента итогового продукта — личного сайта-портфолио или тематического ресурса.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы «Основы цифрового мира» заключается в выборе методов и форм обучения, которые соответствуют психофизиологическим особенностям подростков 10–15 лет и специфике работы с цифровыми технологиями.

Обоснование методов и приемов

- **Метод проектов (от идеи до релиза):** Подростковый возраст характеризуется стремлением к самостоятельности и самоутверждению. Создание собственного сайта (от разработки макета до публикации в сети)

позволяет обучающемуся получить осязаемый результат своего труда, который можно продемонстрировать сверстникам. Это формирует ситуацию успеха и высокую внутреннюю мотивацию, в отличие от абстрактных упражнений.

- **Проблемное обучение (Error-driven learning):** В программировании и верстке ошибка (баг) — это естественная часть процесса. Педагог не дает готовых ответов, а учит анализировать неработающий код, искать причину сбоя и исправлять его. Это развивает критическое мышление, стрессоустойчивость и навык самостоятельного поиска информации (использование документации, форумов), что является ключевым навыком для IT-специалиста.

- **Метод демонстрации и аналогии:** Сложные технические процессы объясняются через понятные жизненные аналогии (например, теги HTML — это «скелет» и «органы» сайта, CSS — это его «одежда» и «макияж»). Использование интерактивной доски для наглядной демонстрации того, как изменение одной строчки кода мгновенно меняет внешний вид страницы, удерживает внимание подростков, у которых преобладает наглядно-образное мышление.

Обоснование форм организации деятельности

- **Индивидуально-групповая форма:** Занятия строятся по принципу «общая теория — индивидуальная практика — общий разбор». Это позволяет учитывать разный темп усвоения материала: быстрые ученики получают дополнительные задания (усложнение дизайна), а тем, кто отстает, педагог оказывает точечную помощь. При этом обсуждение общих принципов верстки в группе развивает навыки коммуникации.

- **Геймификация:** Использование элементов игры (например, «найди ошибку в коде соседа», получение бейджей за верстку определенного блока, соревнование на самую чистую структуру HTML) превращает рутинный процесс написания кода в увлекательный квест, снижая утомляемость.

Обоснование используемых средств

- **Текстовые редакторы (Блокнот/VS Code) вместо конструкторов:** Целенаправленный отказ от визуальных конструкторов (Wix, Tilda) на стартовом уровне педагогически оправдан. Набор кода вручную позволяет подростку понять *логику* работы интернета, а не просто научиться нажимать кнопки. Это формирует фундамент, на который позже легко лягут сложные языки программирования.

- **Использование реальных кейсов:** Анализ существующих сайтов (почему меню удобное или неудобное, почему этот сайт грузится долго) учит подростков применять полученные знания для оценки окружающего цифрового мира, развивая эстетический вкус и насмотренность.

Адресат программы: обучающиеся 10–15 лет (средний и старший школьный возраст).

Уровень, объем и сроки реализации

- **Уровень:** стартовый.
- **Объем:** 144 часа.

- **Срок реализации:** 9 месяцев.
- Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 академических часа (40 минут занятие + 10 минут перемена).
- Форма обучения:** очная.
- Формы организации:** групповая, индивидуальная.
- Формы подведения итогов:** защита итогового проекта (сайта), тестирование, участие в конкурсах цифровых проектов.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы

Цель программы Создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования цифровой культуры и организации содержательного досуга посредством освоения технологий проектирования и конструирования сайтов.

Задачи программы

Предметные (Образовательные):

- Сформировать навыки поиска, анализа и структурирования информации в цифровой среде.
- Обучить основам языка разметки HTML и каскадных таблиц стилей CSS для создания веб-страниц.
- Научить использовать средства ИКТ для решения творческих и коммуникативных задач (создание графических баннеров, обработка изображений).
- Сформировать умение синтезировать информацию: составлять целое из частей, самостоятельно восполняя недостающие компоненты кода.

Метапредметные (Развивающие):

- Развить умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в сфере IT.
- Сформировать навыки планирования: от идеи сайта до составления технического задания и календарного плана верстки.
- Развить навыки самоконтроля и отладки (дебаггинга): умение находить ошибки в коде и исправлять их в соответствии с поставленной задачей.
- Развить критическое мышление: оценивать правильность выполнения задачи и собственные возможности её решения.
- Сформировать компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий (цифровая грамотность).

Личностные (Воспитательные):

- Формировать ответственное отношение к информационной безопасности и этике поведения в сети.
- Формировать коммуникативную компетентность и навыки командной работы при выполнении совместных веб-проектов.

- Способствовать осознанному профессиональному самоопределению в сфере IT через знакомство с профессиями (верстальщик, фронтенд-разработчик, UX-дизайнер).
- Воспитывать уважение к авторскому праву при использовании графических и текстовых материалов.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Таблица 1

Учебный план ДОП Основы цифрового мира

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля, аттестации
		всег о	теор ия	практика	
1	Модуль 1 «Введение в курс» (2 часа)				
1.1	Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерную графику и Web-дизайн.	2	2	-	Лекция
2	Модуль 2 «Введение в компьютерную графику» (4 часа)				
2.1	Введение в компьютерную графику	4	2	2	Лекция, практика
3	Модуль 3 «Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop» (54 часа)				
3.1	Инструменты рисования и выделения	12	4	8	Лекция, практика
3.2	Основы работы со слоями	10	2	8	Лекция, практика
3.3	Работа с текстом	4	2	2	Лекция, практика
3.4	Работа с фильтрами	14	2	12	Лекция, практика
3.5	Обработка изображений	8	2	6	Лекция, практика
3.6	Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Новогодняя открытка	6	-	6	Итоговая работа Практика
4	Модуль 4 «Основы создания Flash-фильмов» (46 часов)				

4.1	Создание рисунков в MacromediaFlash	20	6	14	Лекция, тест, практика
4.2	Основы создания анимации в MacromediaFlash 8	20	6	14	Лекция, практика
4.3	Разработка Flash-фильма	6	2	4	Лекция, практика
5	Модуль 5 «Трехмерное моделирование интерьера» (14 часов)				
5.1	Трехмерное моделирование интерьера	14	4	10	Лекция, практика
6	Модуль 6 «Основы сайтостроения и web-дизайна» (20 часов)				
6.1	HTML – кодирование	12	6	6	Лекция, практика
6.2	Дизайн сайта	8	2	6	Лекция, практика
7	Модуль 7 «Подведение итогов за год» (4 часов)				
7.1	Подведение итогов за год	2	2	2	Итоговый тест
Итого часов		144	44	100	

Содержание учебного плана

1. Введение в Web-дизайн.

Теория. Техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере. Введение в компьютерную графику, дизайн, Web-дизайн.

2. Введение в компьютерную графику.

Теория. Типы файлов. Представление цвета в компьютерной графике. Векторная и растровая графика.

Практика. Определение типов файлов. Кодирование цвета. Работа с векторными и растровыми изображениями. Контрольная работа.

3. Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop.

3.1 Инструменты рисования и выделения.

Теория. Графический редактор Photoshop: функции, возможности, назначение, интерфейс, работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты рисования. Инструменты выделения. Инструменты заливки. Кадрирование. Перемещение, копирование, вставка, трансформация фрагмента.

Практика. Рисование изображений. Выделение фрагмента изображения с помощью инструментов выделения, копирование, вставка фрагментов в новый документ. Трансформирование выделенного фрагмента.

3.2. Основы работы со слоями.

Теория. Слой. Панель слоев. Работа с многослойными изображениями. Эффекты слоя.

Практика. Работа со слоями. Применение эффектов слоя. Создание фотоколлажа.

3.3. Работа с текстом.

Теория. Инструменты группы Текст. Способы трансформации текста.

Практика. Ввод и редактирование текста. Трансформирование текста. Применение эффектов слоя к тексту.

3.4. Работа с фильтрами.

Теория. Фильтры. Обзор фильтров.

Практика. Применение фильтров для создания изображений, текстур. Применение фильтров к тексту. Имитация 3D. Имитация 3D в тексте.

3.5. Обработка изображений.

Теория. Инструменты коррекции изображения. Способы ретуширования и коррекции фотографий.

Практика. Ретушь фотографий.

3.6 Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Рекламный проект.

Практика. Создание рекламного проекта.

4. Основы создания Flash фильмов.

4.1 Создание рисунков в MacromediaFlash.

Теория. Функции, назначение, возможности MacromediaFlash. Интерфейс программы. Работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения. Инструменты: выделения, рисования, заливки, трансформации. Градиентная заливка, ее трансформация. Текст. Свойства инструментов.

Практика. Создание изображений используя инструменты рисования, заливки, выделения и трансформации. Ввод и редактирование текста. Применение фильтров.

4.2 Основы создания анимации в MacromediaFlash.

Теория. Символы и экземпляры. Виды анимации: покадровая, анимация движения, анимация с помощью направляющего слоя, анимация формы. Слои. Направляющий слой. Узловые точки.

Практика. Создание flash-роликов используя покадровую анимации, анимацию движения, анимацию с помощью направляющего слоя, анимацию формы.

4.3 Разработка Flash-фильма.

Практика. Разработка и защита проекта «Мой первый мультфильм».

5. Трехмерное моделирование интерьера

Теория. Понятие трехмерного моделирования. Виды трехмерного моделирования. Программы для трехмерного моделирования. Моделирование интерьера. Программы для моделирования интерьера. Текстуры, объекты.

Практика. Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.

6. Основы web-дизайна.

6.1 HTML-кодирование.

Теория. Понятие Web-пространства и сайта. Понятие HTML. Гипертекст. Теги и атрибуты. Форматирование текста. Цветовая схема. Вставка графики. Списки: нумерованные, маркированные, списки определений. Вставка таблиц.

Практика. Набор, редактирование и форматирование HTML – документа в простейшем текстовом редакторе. Вставка изображений как иллюстраций и фонового изображения. Создание списков. Вставка и редактирование таблиц. Создание Web-страницы с использованием табличного дизайна. Создание навигационной панели. Экскурсии в в IT-компании города.

6.2 Дизайн сайта.

Теория. Дизайн сайта.

Практика. Разработка и моделирование проекта сайта. Создание кнопок в Photoshop и Flash. Создание Web-сайта на заданную тему. Экскурсии в IT-компании города.

7. Подведение итогов за год.

Практика. Беседа о пройденном за год. Подведение итогов обучения. Защита творческих работ и проектов.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные (Что узнает и чему научиться):

- **Знать:** основы HTML (теги заголовков, текстов, ссылок, картинок) и CSS (как менять цвет, шрифт и размер).
- **Уметь:** создавать простые сайты в текстовом редакторе, добавлять на них картинки и ссылки, исправлять простые ошибки в коде и публиковать сайт в интернете.

Метапредметные (Какие навыки разовьет):

- **Искать информацию:** быстро находить ответы на технические вопросы в справочниках и интернете.
- **Планировать:** разбивать большую задачу (сделать сайт) на маленькие шаги.
- **Доводить дело до конца:** не бросать работу при возникновении ошибок в коде, а искать и исправлять их.
- **Работать в команде:** создавать совместные проекты и договариваться с партнерами.

Личностные (Какие качества сформируются):

- **Ответственность:** за созданный продукт и безопасность своих данных в сети.
- **Эстетика:** чувство вкуса, умение отличать красивый и удобный сайт от плохого.
- **Уверенность:** гордость за свою работу и отсутствие страха перед технологиями.
- **Интерес к IT:** понимание, кем можно работать в сфере цифровых технологий.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Таблица 2

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ДОП Основы цифрового мира

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол -во часо в	Время проведен ия занятия	Форма занятий	Место проведе ния
Модуль 1 «Введение в Основы цифрового мира» (2ч)						
1		Вводный инструктаж по технике безопасности. Введение в компьютерную графику и Web-дизайн.	2		Лекция	Каб. № 41
Модуль 2 «Введение в компьютерную графику» (4 часа)						
2		Типы файлов. Представление цвета в компьютерной графике. Векторная и растровая графика.	2		Лекция	Каб. № 41
3		Определение типов файлов. Кодирование цвета. Работа с векторными и растровыми изображениями. Контрольная работа.	2		Лекция, практика	Каб. № 41
Модуль 3 «Обработка и создание изображений в графическом редакторе Photoshop» (54 часа)						
4		Графический редактор Photoshop: функции, возможности, назначение, интерфейс, работа с документами.	2		Лекция, практика	Каб. № 41
5		Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения.	2		Практика	Каб. № 41

6		Инструменты рисования. Инструменты выделения. Инструменты заливки. Кадрирование. Перемещение, копирование, вставка, трансформация фрагмента.	2		Лекция	Каб. № 41
7		Рисование изображений.	2		Практик а	Каб. № 41
8		Выделение фрагмента изображения с помощью инструментов выделения, копирование, вставка фрагментов в новый документ.	2		Практик а	Каб. № 41
9		Трансформирование выделенного фрагмента.	2		Лекция, Практик а	Каб. № 41
10		Слой. Панель слоев. Работа с многослойными изображениями.	2		Лекция, Практик а	Каб. № 41
11		Работа со слоями.	2		Лекция	Каб. № 41
12		Эффекты слоя. Применение эффектов слоя.	2		Лекция, Практик а	Каб. № 41
13		Создание фотоколлажа.	2		Практик а	Каб. № 41
14		Создание фотоколлажа.	2		Практик а	Каб. № 41
15		Инструменты группы Текст. Ввод и редактирование текста.	2		Лекция. Практик а	Каб. № 41
16		Способы трансформации текста. Трансформирование текста. Применение эффектов слоя к тексту.	2		Лекция. Практик а	Каб. № 41
17		Фильтры. Обзор фильтров.	2		Лекция.	Каб. № 41

18		Применение фильтров для создания изображений.	4		Практик а	Каб. № 41
19		Применение фильтров для создания изображений.			Практик а	Каб. № 41
20		Применение фильтров для создания текстур.	2		Практик а	Каб. № 41
21		Применение фильтров к тексту.	2		Практик а	Каб. № 41
22		Имитация 3D.	2		Практик а	Каб. № 41
23		Имитация 3D в тексте	2		Практик а	Каб. № 41
24		Инструменты коррекции изображения. Способы ретуширования и коррекции фотографий.	2		Лекция.	Каб. № 41
25		Ретушь фотографий.	6		Практик а	Каб. № 41
26					Лекция	Каб. № 41
27					Практик а	Каб. № 41
28		Итоговая работа по обработке и созданию изображений. Новогодняя открытка	6		Практик а	Каб. № 41
29					Практик а	Каб. № 41
30					Практик а	Каб. № 41
Модуль 4 «Основы создания Flash-фильмов» (46 часов)						
31		Функции, назначение, возможности MacromediaFlash. Интерфейс программы.	2		Лекция	
32		Работа с документами. Панель инструментов: назначение инструментов и способы применения.	2		Лекция	
33		Инструменты: выделения, рисования, заливки, трансформации. Градиентная заливка, ее трансформация. Текст. Свойства инструментов.	2		Лекция	Каб. № 41

34		Создание изображений используя инструменты рисования, заливки, выделения и трансформации.	10		Практика	Каб. № 41
35						
36						
37						
38						
39		Ввод и редактирование текста.	4		Практика	Каб. № 41
40					Практика	Каб. № 41
41		Применение фильтров.	2		Практика	Каб. № 41
42		Символы и экземпляры. Виды анимации: покадровая, анимация движения, анимация с помощью направляющего слоя, анимация формы.	2		Лекция	Каб. № 41
43		Слои. Направляющий слой. Узловые точки.	2		Лекция	Каб. № 41
44		Создание flash-роликов используя покадровую анимацию.	2		Практика	Каб. № 41
45		Создание flash-роликов используя анимацию движения.	4		Практика	Каб. № 41
46					Практика	Каб. № 41
47		Создание flash-роликов используя анимацию с помощью направляющего слоя.	4		Практика	Каб. № 41
48					Практика	Каб. № 41
49		Создание flash-роликов используя анимацию формы.	4		Практика	Каб. № 41
50					Практика	Каб. № 41
51		Этапы разработки проекта	2		Лекция.	Каб. № 41
52		Разработка и защита проекта «Мой первый мультфильм».	4		Практика	Каб. № 41

53					Практик а	Каб. № 41
Модуль 5 «Трехмерное моделирование интерьера» (14 часов)						
54		Понятие трехмерного моделирования. Виды трехмерного моделирования. Моделирование интерьера.	2		Лекция.	Каб. № 41
55		Программы для трехмерного моделирования. Программы для моделирования интерьера. Текстуры, объекты.	2		Лекция.	Каб. № 41
56		Моделирование интерьера жилого помещения, своей квартиры/дома.	10		Практик а	Каб. № 41
57					Практик а	Каб. № 41
58					Практик а	Каб. № 41
59					Практик а	Каб. № 41
60					Практик а	Каб. № 41
Модуль 6 «Основы сайтостроения и web-дизайна» (20 часов)						
61		Понятие Web-пространства и сайта.	2		Лекция.	Каб. № 41
62		Понятие HTML. Гипертекст. Теги и атрибуты. Форматирование текста. Цветовая схема.	2		Лекция.	Каб. № 41
63		Вставка графики. Списки: нумерованные, маркированные, списки определений. Вставка таблиц.	2		Лекция.	Каб. № 41
64		Набор, редактирование и форматирование HTML – документа в простейшем текстовом редакторе.	2		Практик а	Каб. № 41

65		Вставка изображений как иллюстраций и фоновое изображения. Создание списков. Вставка и редактирование таблиц.	2		Практика	Каб. № 41
66		Создание Web-страницы с использованием табличного дизайна. Создание навигационной панели.	2		Практика	Каб. № 41
67		Дизайн сайта.	2		Лекция.	Каб. № 41
68		Разработка и моделирование проекта сайта.	2		Практика	Каб. № 41
69		Создание кнопок в Photoshop и Flash.	2		Практика	Каб. № 41
70		Создание Web-сайта на заданную тему.	2		Практика	
Модуль 7 «Подведение итогов за год» (4 часов)						
71		Беседа о пройденном за год.	2		Беседа	Каб. № 41
72		Подведение итогов обучения Защита творческих работ и проектов.	2		Практика	Каб. № 41
73		Подведение итогов обучения Защита творческих работ и проектов.	2		Практика	Каб. № 41
74		Подведение итогов обучения Защита творческих работ и проектов.	2		Практика	Каб. № 41

2.2. Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Образовательный процесс по данной программе обеспечивается педагогическими кадрами, соответствующими требованиями профессионального стандарта, имеющими опыт организации деятельности обучающихся, направленной на освоение дополнительных общеразвивающих программ.

В случае отсутствия основного педагога по причине болезни или по иной причине, то его нагрузка может быть передана другим работникам в порядке, установленном трудовым законодательством для исполнения обязанностей временно отсутствующего сотрудника.

Материально-техническое обеспечение

Учреждение оснащено необходимым оборудованием и инвентарем, созданы условия для реализации дополнительных общеобразовательных программ, учитывающие законодательство Российской Федерации в области обеспечения санитарно-эпидемиологического благополучия населения.

- Персональные компьютеры (по численности группы);
- мультимедийный проектор;
- Internet.

Программное обеспечение

- операционная система Windows XP/7/10;
- браузеры InternetExplorer, Opera;
- текстовый редактор Блокнот;

2.3. Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение программы представляет собой комплекс условий, обеспечивающих достижение планируемых результатов через сочетание традиционных и современных педагогических подходов.

1. Педагогические технологии

Для реализации программы используются следующие технологии:

• **Здоровьесберегающие:** чередование активной работы с отдыхом, контроль за осанкой при работе за столом, соблюдение режима освещения и проветривания.

• **Игровые технологии:** использование игровых ситуаций для объяснения сложных техник (например, «Путешествие ниточки», «Строим забор из лозы»), что снижает утомляемость и повышает мотивацию.

• **Технология сотрудничества:** работа в парах и малых группах при создании коллективных панно или крупных изделий.

• **Индивидуальный подход:** подбор уровня сложности изделия (замена материала, упрощение/усложнение узора) в зависимости от психофизиологических особенностей ребенка.

• **Информационные технологии (ИКТ):** использование мультимедийных презентаций для знакомства с историей ремесел, видео-мастер-классов и электронных каталогов работ.

2. Методы обучения

- **Репродуктивный:** точное воспроизведение образца педагога (копирование базовых узлов, элементов орнамента).

- **Иллюстративный:** демонстрация наглядных пособий, схем плетения, готовых изделий народных мастеров и репродукций.

- **Проблемный:** педагог ставит задачу (например, «Как сплести прочное дно корзины?»), а обучающиеся через сравнение образцов ищут оптимальный способ плетения.

- **Эвристический (Творческий):**

- Метод проектов:** обучающиеся самостоятельно разрабатывают эскиз изделия (цвет, форма, декор) и реализуют его.

- Модельный метод:** дети сами формулируют проблему (например, «Хочу сплести браслет, которого ни у кого нет») и предлагают способы её решения.

3. Организационно-методические особенности

- **Принцип «от простого к сложному»:** освоение программы идет от изучения базовых элементов (узлов, техник наложения) к созданию сложных многоэтапных композиций.

- **Вариативность тематического плана:** порядок изучения разделов может изменяться в зависимости от социального заказа (подготовка к выставкам, конкурсам «Новогодняя игрушка», «Масленица») и интересов группы.

- **Корректирующая педагогика:** при возникновении массовых затруднений в усвоении темы (например, сложная технология плетения), занятие дублируется. Вносятся методические дополнения: разрабатываются дополнительные схемы, меняются материалы на более податливые или, наоборот, жесткие для лучшего тактильного восприятия.

4. Принципы освоения программы

1. **Принцип доступности и последовательности:** материал подается небольшими логическими блоками, где каждый новый шаг опирается на уже пройденный.

2. **Принцип единства восприятия и созидания:** знакомство с шедеврами народного искусства (через презентации, музейные экспонаты) обязательно должно завершаться попыткой воспроизвести технику или стилизацию своими руками.

3. **Принцип связи с жизнью:** темы занятий привязаны к быту и традициям. Обучающиеся обсуждают, как и где можно использовать изделие (утилитарное значение), что повышает ценность ручного труда.

4. **Принцип единства формы и содержания:** форма изделия (техника плетения) должна соответствовать его назначению (содержание). Например, ажурное плетение для декора, плотное — для утилитарных корзин.

2.4. Формы аттестации

1. **Текущий контроль** Осуществляется на каждом занятии.

- **Формы:** экспресс-опрос (терминология HTML/CSS), проверка выполнения практического задания в режиме реального времени

(демонстрация экрана), анализ фрагмента кода на наличие ошибок, мини-тесты в онлайн-форматах.

- **Цель:** контроль усвоения синтаксиса, правильности написания кода и соблюдения техники безопасности при работе с оборудованием.

2. Промежуточная аттестация. Проводится **1 раз в год (в декабре)**.

- **Форма проведения:** практический зачет. Создание статической веб-страницы по готовому техническому заданию (макету) в текстовом редакторе.

- **Содержание:**

Верстка структуры страницы с использованием HTML (заголовки, текст, списки, изображения).

Применение базовых стилей CSS (цвета, шрифты, отступы).

- **Порядок проведения:** результаты фиксируются в **Протоколе результатов промежуточной аттестации (Таблица 3)**.

3. Итоговая аттестация Проводится **1 раз в год (в мае)**. (Таблица 3).

- **Форма проведения:** защита итогового индивидуального или группового проекта (сайта).

- **Содержание:**

1. **Демонстрация продукта:** работающий сайт, размещенный в сети Интернет.

2. **Презентация:** обоснование выбора дизайна, структуры и технологий.

3. **Ответы на вопросы:** умение объяснить, как работает написанный код.

Таблица 3

**Протокол результатов промежуточной/итоговой аттестации
обучающихся
детского объединения «Основы цифрового мира».**

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ

Промежуточной/итоговой аттестации воспитанников детского объединения
20__ - 20__ учебный год

Название детского объединения «Основы цифрового мира»

Фамилия, имя, отчество педагога _____

№ группы _____ **Дата проведения** _____

Форма проведения _____ **см. работа** _____

Форма оценки результатов _____ **в баллах** _____

Результаты итоговой/промежуточной аттестации

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Год обуче ния	Содержание аттестации	Итог овая оцен ка
1.				
2.				

В промежуточной/итоговой аттестации приняли участие _____ обучающихся _____ года обучения

Высокий уровень _____ чел. _____ %

Средний уровень _____ чел. _____ %

Низкий уровень _____ чел. _____ %

По результатам итоговой аттестации _____ обучающихся переведены на следующий год обучения, _____ оставлены для продолжения обучения на том же году.

Подпись педагога _____

Рост уровня обученности составил: _____ % (_____ чел)

Характеристика уровней освоения программы

Высокий уровень освоения: Обучающийся самостоятельно создает работающие веб-страницы с валидным (чистым) кодом. Свободно владеет профессиональной терминологией (тег, атрибут, селектор, класс) и осознанно применяет её при объяснении своих действий. Код структурирован и прокомментирован. Дизайн сайта аккуратный, соблюдены правила юзабилити (UX) и читабельности текста. Обучающийся не просто выполняет задание по образцу, но предлагает собственные дизайнерские решения, умеет находить и исправлять ошибки (дебажить) в своем и чужом коде без посторонней помощи. Отношение к занятиям инициативное, проявляется интерес к изучению смежных технологий.

Средний уровень освоения: Обучающийся создает работающие веб-страницы, но код может содержать незначительные синтаксические ошибки или быть неоптимизированным. Технические задачи выполняет верно, ориентируясь на образец или пошаговую инструкцию педагога. Теоретические знания присутствуют, но не всегда систематизированы; может путать названия специфических тегов или свойств CSS. Дизайн сайта в целом аккуратный, но выглядит шаблонно или имеет недочеты в верстке (элементы «плывут» на разных экранах). Испытывает затруднения при поиске ошибок в коде, требует наводящих вопросов педагога. Отношение к занятиям положительное, но работоспособность зависит от сложности задачи.

Низкий уровень освоения: Обучающийся испытывает серьезные технические затруднения. Созданные страницы отображаются некорректно, код содержит критические ошибки, из-за которых ломается структура сайта. Специальная терминология не усвоена, обучающийся не может объяснить, за что отвечает та или иная строчка кода. Дизайн небрежный: нечитаемые шрифты, агрессивные цвета, отсутствие отступов. Требуется постоянного пошагового контроля и индивидуальной помощи («рука в руке»). Практические навыки сформированы фрагментарно, самостоятельная работа невозможна. Отношение к занятиям пассивное, быстро теряется интерес при возникновении первых трудностей.

2.5. Оценочные материалы

Оценочными материалами являются: защита итогового проекта (сайта), тестирование, участие в конкурсах цифровых проектов. **Критериями результативности зачетных работ являются:**

1. Для защиты итогового проекта (сайта)

- **Техническая реализация (Код):** отсутствие критических ошибок в HTML-разметке и CSS-стилях, работоспособность всех ссылок и интерактивных элементов, валидность (чистота) кода.
- **Веб-дизайн и юзабилити (UI/UX):** визуальная эстетика, читабельность шрифтов, грамотная цветовая схема, удобство навигации по сайту, адаптивность (корректное отображение на разных устройствах).
- **Информационное наполнение:** структурированность и логичность подачи контента, отсутствие грамматических ошибок, уникальность текстов и соблюдение авторских прав на изображения.
- **Презентация и защита:** умение объяснить логику построения сайта, обосновать выбор дизайнерских решений, грамотно ответить на вопросы по использованным технологиям.

2. Для тестирования (теоретический зачет)

- **Знание терминологии:** точность определений (HTML, CSS, тег, атрибут, селектор, хостинг, домен).
- **Понимание синтаксиса:** знание структуры HTML-документа, базовых тегов и свойств CSS для оформления текста и блоков.
- **Цифровая грамотность:** понимание основ авторского права в интернете, принципов поиска информации и правил кибербезопасности.

3. Для участия в конкурсах цифровых проектов

- **Оригинальность идеи:** нестандартный подход к теме, инновационность предложенного решения.
- **Техническая сложность:** уровень использованных технологий, выходящий за рамки базовой программы (при наличии).
- **Социальная значимость:** актуальность решаемой проблемы для целевой аудитории сайта.
- **Результативность:** наличие призового места, диплома лауреата или сертификата участника, подтверждающего конкурентоспособность работы.

Шкала оценки:

- **Высокий уровень (5 баллов):** работа выполнена полностью, без ошибок, демонстрирует глубину понимания материала и творческий подход.
- **Средний уровень (3–4 балла):** работа выполнена, но содержит незначительные недочеты (1–2 ошибки в коде, мелкие дизайнерские огрехи), требующие небольшой корректировки.
- **Низкий уровень (1–2 балла):** работа выполнена частично, содержит грубые ошибки (сайт не открывается, навигация не работает), демонстрируя слабое усвоение материала.

На начало и на конец учебного года выявляется уровень воспитанности.

Уровень воспитанности обучающихся определяется по итогам педагогического наблюдения по следующим критериям:

1. Соблюдение норм поведения:

-на занятиях;

-в семье;

2. Взаимоотношения:

-со сверстниками»

-со взрослыми.

3. Я-концепция

-умение аргументировать свою позицию;

-самокритичность;

-уверенность в себе;

-лидерские качества.

2.6. Рабочая программа воспитания. Календарный план воспитательной работы.

Календарный план воспитательной работы объединения соотносится с годовым планом воспитательной работы ДДТ.

Реализация программы осуществляется в едином воспитательном пространстве Дома детского творчества. В течение учебного года обучающиеся принимают активное участие в традиционных мероприятиях ДДТ (акциях, выставках, конкурсах), а также во внеплановых событиях по запросу администрации учреждения. Данное участие направлено на формирование общности обучающихся ДДТ и является частью системы социального воспитания. Проведение таких мероприятий учитывается в рамках воспитательного модуля программы за счет вариативной (резервной) части плана и не требует пересмотра основных тем календарного плана воспитательной работы.

Цель воспитательного процесса: Создание условий для формирования культуры цифрового гражданства, информационной безопасности и навыков командного взаимодействия в проектной деятельности.

Задачи воспитательного процесса:

- Формировать основы цифровой этики, уважение к авторскому праву и правилам безопасного поведения в сети Интернет.
- Развивать навыки командной работы, культуру общения в IT-среде и умение распределять роли при создании коллективных веб-проектов.
- Воспитывать гражданскую позицию и патриотизм через создание цифрового контента, посвященного истории родного края, культуре и достижениям России.
- Развивать волевые качества: целеустремленность, алгоритмическое мышление, терпение при отладке (дебаггинге) кода и доведение проекта до финального результата.

- Прививать культуру безопасного труда: сохранение зрения, правильную осанку при работе за компьютером и гигиену информационного пространства.

Планируемые результаты:

- Осознание ценности командной разработки: умение работать с системами контроля версий (на базовом уровне), распределять задачи и радоваться общему успеху.
- Сформированность чувства гордости за достижения отечественной IT-сферы и истории российской науки.
- Проявление ответственности за публикуемый контент и соблюдение законодательства РФ в сети Интернет.
- Развитая адекватная самооценка, уверенность при защите (питчинге) своих цифровых проектов перед аудиторией.
- Владение основами цифровой гигиены и культурой безопасного поведения в социальных сетях.

Приоритетные направления воспитания:

1. **Гражданско-патриотическое:** создание сайтов-визиток о героях родного края, участие в онлайн-проектах, посвященных памятным датам РФ.
2. **Художественно-эстетическое:** развитие чувства вкуса в веб-дизайне, понимание принципов UI/UX, создание визуально привлекательных и удобных интерфейсов.
3. **Духовно-нравственное:** воспитание честности (отсутствие плагиата кода), ответственности за свои слова в сети и доброжелательности в профессиональном общении.
4. **Здоровьесберегающее:** профилактика компьютерной зависимости, гимнастика для глаз, соблюдение режима работы и отдыха.

Формы воспитательной работы: хакатоны, IT-баттлы, командные спринты, тематические беседы о цифровой безопасности, конкурсы сайтов.

Таблица 4.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия / события	Цель	Краткое содержание	Форма проведения	Сроки	Ответственные
1	Беседа «IT-краеведение: цифровые герои Дона»	Приобщение к истории региона.	Знакомство с учеными и программистами Ростовской области. Роль региона в развитии связи.	Беседа + Презентация	Сентябрь	Педагог д/о
2	Акция «Электронная открытка ветерану»	Воспитание уважения.	Создание анимированных открыток ко Дню пожилого человека с	Практикум / Акция	Октябрь	Педагог д/о

№ п/ п	Название мероприятия / события	Цель	Краткое содержание	Форма проведени я	Сроки	Ответственн ые
			использование м HTML/CSS.			
3	Мастерская «Цифровая гигиена»	Здоровьесбережен ие.	Беседа о защите персональных данных, кибербуллинге и авторском праве. Гимнастика для глаз.	Беседа / Практикум	Ноябрь	Педагог д/о
4	Проект «Интерактивн ая новогодняя открытка»	Духовно- нравственное воспитание.	Создание веб- открытки с поздравлениям и для близких с использование м базовых скриптов.	Творческая мастерская	Декабрь	Педагог д/о
5	Участие в акции «Цифровой Масленица»	Сохранение традиций.	Создание GIF- анимации или простого сайта о традициях праздника.	Творческая лаборатори я	Февраль	Педагог д/о
6	Мастер-класс «Донской сувенир»	Эстетическое воспитание.	Изготовление простых поделок в стиле донской росписи или работа с глиной.	Творческая мастерская	Март	Педагог д/о
7	Участие в акции «Георгиевская ленточка»	Гражданско- патриотическое.	Раздача лент обучающимся школы	Акция	Апрель	Педагог д/о
8	Резерв (Внеплановые мероприятия)	Социализация.	Участие в конкурсах и событиях по запросу администраци и ДДТ.		В течение года	Педагог д/о

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Информационные источники для педагога

1. Будилов В.А. Основы программирования для Интернета. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 736 с.: ил.
2. Гончаров А. Самоучитель HTML. — СПб.: Питер, 2022. — 240 с.: ил.
3. Давыдова Е.В. Создание Web - страниц с помощью языка HTML. - Информатика и образование, 2019.
4. Калиновский А. И. Ваша домашняя страничка в Интернете. Номерpage, "хомяк". - СПб.: БХВ-Петербург, 2019. — 224 с : ил.
5. Кришнамурти Б., Рексфорд Дж. Web-протоколы. Теория и практика. — М.: ЗАО «Издательство БИНОМ», 2022 г. - 592 с : ил.

Информационные источники для детей и родителей

1. Монахов М.Ю. Создаем школьный сайт в Интернете. Элективный курс: Учебное пособие/ М.Ю. Монахов, А.А.Воронин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.-128с.
2. Полонская Е.Л. Язык HTML. Самоучитель. : — М. : Издательский дом "Вильяме", 2019.— 320 с. : ил.
3. Смирнова И.Е. Начала Web-дизайна. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 256 с.: ил.
4. Соломенчук В. Интернет: краткий курс, 2-е изд. С-Пб,: Издательство ПИТЕР, 2020.