

Министерство образования и науки Самарской области  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр «Южный город»  
пос. Придорожный муниципального района Волжский Самарской области  
Центр дополнительного образования

РЕКОМЕНДОВАНО  
Методическим советом  
Протокол № 2  
от «03» августа 2020 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом № 105 от «04» 08 2020 г.  
Заведующий СП «ЦДО КОЦ «Южный город»



Д. А. Петрунин

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
техническая направленность  
«Web-дизайн»**

Возраст учащихся: 12-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:  
Выскорко Александр Викторович,  
педагог дополнительного образования

п. Придорожный, 2020

## **Краткая аннотация**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Web-дизайн» (далее – Программа) включает в себя 3 тематических модуля. Программа имеет общекультурный характер и направлена на овладение начальными знаниями в области создания Web сайтов. Изучая программу, учащиеся смогут самостоятельно создать Web-сайт, дать ему доменное имя и разместить его в сети интернет.

Данная программа разработана с учётом интересов конкретной целевой аудитории, обучающихся среднего и старшего школьного возраста.

## **Пояснительная записка**

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы «Web-дизайн» техническая.

**Актуальность программы** заключается в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015 г. № 996-р г., направленных на формирование гармоничной личности учащихся. Данный курс позволяет сформировать у детей стойкий интерес к созданию Web - сайтов, которые будут отвечать всем современным требованиям сайтостроения, компетентность в области Web - дизайна и освоить всю многогранность интернет ресурсов.

В соответствии с Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденной приказом Минпросвещения России от 03.09.2019 г. № 467 программа направлена на формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов обучающихся.

**Новизна** программы состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

**Отличительной особенностью** программы является применение конвергентного подхода, позволяющего выстраивать обучение, включающее в себя элементы нескольких направленностей, которые выражаются в использовании в программе «Web-дизайн» при освоении материала таких дисциплин, как компьютерная графика, изучение HTML-кода и CMS-редакторы.

**Педагогическая целесообразность** заключается в применяемом на занятиях деятельностного подхода, который позволяет максимально

продуктивно усваивать материал путём смены способов организации работы. Тем самым педагог стимулирует познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. У детей воспитываются ответственность за порученное дело, аккуратность, взаимовыручка.

Возрастные психологические особенности старшего школьного возраста заключаются в том, что учащиеся стремятся к новой внутренней позиции обучающегося - направленности на самостоятельный познавательный поиск, постановку учебных целей, освоение и самостоятельное осуществление контрольных и оценочных действий, инициативу в организации учебного сотрудничества.

В связи с этим в программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде, которые стимулируют интеллектуальную межличностную конкуренцию. Практические занятия помогают развивать у детей воображение, внимание, творческое мышление, умение организовывать собственную деятельность, осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения учебных задач.

Визуальная информация, представленная в различной форме (видеофильм, анимация, слайды с демонстрацией создания Web - страниц), стимулирует произвольное внимание учащихся.

Информационно-коммуникационные технологии и графические редакторы позволяют увеличить поток информации по содержанию предмета и методическим вопросам.

В ходе занятий используются мультимедийные презентации.

Программа разработана с учетом разноуровневого принципа и предусматривает «стартовый» (ознакомительный) уровень освоения содержания программы, предполагающий использование общедоступных универсальных форм организации материала, среднюю сложность задач, поставленных перед обучающимися.

**Цель программы** – формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания Web-сайта и размещения его в интернете, освоение элементов основных предпрофессиональных навыков специалиста по созданию сайта.

### **Задачи программы**

#### **Обучающие:**

- сформировать способность к использованию компьютерных технологии для реализации творческого замысла;
- ознакомить учащихся с основными методами создания Web - сайтов;
- сформировать умения применять инструменты графических редакторов GIMP для редактирования изображений.

- *Развивающие:*
- развить интерес к изучению интернет ресурсов;
- развить творческое мышление учащихся;
- развить самостоятельность, наблюдательность, творческие способности учащихся.

*Воспитательные:*

- воспитать чувство эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитать чувство социальной значимости профессии дизайнера;
- воспитать способность организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения творческих задач, оценивать их эффективность и качество.

***Возраст учащихся, участвующих в реализации программы: 12-16 лет.***

В этом возрасте подросток стремится к общению и совместной деятельности со сверстниками. Он отличается особой чувствительностью к морально-этическому «кодексу товарищества», в котором заданы важнейшие нормы социального поведения взрослого мира.

Активно развивается механизм рефлексии общих способов действий и возможностей их переноса в различные учебно-предметные области, где происходит качественное преобразование учебных действий:

- формирование моделирования учебной ситуации;
- развитие способности проектирования собственной учебной деятельности

У обучающегося формируется научный тип мышления, который ориентирует его на общекультурные образцы, нормы, эталоны и закономерности взаимодействия с окружающим миром.

Подросток овладевает коммуникативными средствами и способами организации кооперации и сотрудничества, развитием учебного сотрудничества, которое реализуется в его отношениях с учителем и сверстниками. Поэтому на занятиях акцент делается на групповую форму организации учебной работы учащихся.

Дети этого возраста очень активны, вместе с тем, достаточно долго могут концентрировать свое внимание на чем-либо, но тем не менее в процессе обучения важна смена деятельности. На занятиях по программе «Дизайн и компьютерные технологии» подача нового материала чередуется с разгадыванием кроссвордов и викторинами. Активно используются внеаудиторные виды занятий: посещение выставок дизайна различных отраслей, а также учебных заведений, где обучающиеся проходят обучение по дисциплине «Дизайн» (по отраслям).

***Срок реализации:*** программа рассчитана на 1 год, объем – 108 часов (3

1-й модуль –38 часов, 2-й модуль –20 часов; 3-й модуль –50 часа)

**Формы обучения:**

- занятие;
- лекция;
- практическая работа;
- защита проекта.

**Формы организации деятельности:** групповая.

Режим занятий: 1 раза в неделю по 2 академических часа. Одно занятие длится 40 минут.

**Наполняемость учебных групп:** составляет 10-15 человек.

**Планируемые результаты**

Личностные:

- гражданская идентичность обучающихся;
- чувство эстетического восприятия окружающего мира;
- чувство социальной значимости профессии Web - дизайнера;
- положительное отношение к процессу учения, к приобретению знаний и умений, стремление преодолевать возникающие затруднения;
- наличие мотивации к творческому труду и бережному отношению к материальным и духовным ценностям, формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- начальные навыки саморегуляции;
- осознанность в отношении к себе как к индивидуальности и, одновременно, как к члену общества с ориентацией на проявление доброго отношения к людям, уважения к их труду, на участие в совместных делах, на помощь людям, в том числе сверстникам.

Метапредметные:

Познавательные:

- анализировать информацию;
- преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;

- прогнозировать результат.

*Регулятивные:*

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- конструктивно действовать даже в ситуациях не успеха;
- самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;
- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- адекватно воспринимать предложения и оценку педагогов, товарищей и родителей;
- готовность оценивать свой труд, принимать оценки одноклассников, педагогов, родителей.

*Коммуникативные:*

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций

*Предметные результаты.*

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

## Учебный план

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Основы Web-страниц (HTML, CSS)	38	21	18
2.	Графические редакторы	20	10	10
3.	CMS конструкторы	50	21	29
	<b>ИТОГО</b>	108	45	63

### Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в конкурсах, викторинах.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством викторины, интеллектуальной игры или интерактивного занятия.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 4-х модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе

образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет анализировать литературные источники, применять полученную информацию на практике.

***Формы контроля качества образовательного процесса:***

- собеседование,
- наблюдение,
- интерактивное занятие;
- анкетирование,
- выполнение творческих заданий,
- тестирование,
- выполнение итогового проекта,
- участие в конкурсах, викторинах в течение года.

**Модуль «Основы Web-страниц (HTML, CSS)»**

Реализация этого модуля направлена на знакомство с принципами и структурой устройства сети интернет, формами представления и управления информацией в сети Интернет, первоначальным навыкам создания Web-страниц в текстовом редакторе с применением CSS-стилей.

***Цель:*** формирование основных навыков создания Web-страниц.

***Задачи:***

***Обучающие:***

- положительное отношение к этапам создания Web-сайта;
- изучение HTML кода;
- обрабатывать текстовую и графическую информацию;
- написания HTML кода;
- применения CSS стилей.



Развивающие:

- развить интерес к изучению интернет ресурсов;
- развить творческое мышление учащихся;
- развить самостоятельность, наблюдательность, творческие способности учащихся.

Воспитательные:

- воспитать чувство эстетического восприятия окружающего мира;
  - воспитать чувство социальной значимости профессии Web - дизайнера;
- воспитать способность организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения творческих задач, оценивать их эффективность и качество.

***Предметные ожидаемые результаты***

Обучающийся должен знать:

- виды сайтов;
- размещение Web – сайтов в сети интернет;
- методы создания Web – сайтов;
- применение вспомогательного ПО для создания веб сайтов.

Обучающийся должен уметь:

- создавать Web-страницы;
- форматировать текст на Web-страницах и создавать гиперссылки;
- использовать в оформлении Web-страницы фреймы и таблицы;
- оформлять Web-страницы с помощью графики;
- оформлять Web-страницы с помощью CSS-стилей

Обучающийся должен приобрести навык:

- написания HTML кода;
- работать в текстовых редакторах;
- использовать справочные материалы при создании Web – страниц
- применять CSS-стили.

### Учебно-тематический план

№п/ п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/кон троля
		Всего	Теория	Практика	
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	1	0	Входящая диагностика, педагогическое наблюдение,
2	Введение в web-дизайн	1	1	0	педагогическое наблюдение, беседа
3	Язык HTML и CSS	1	1	0	педагогическое наблюдение, опрос
4	Работа с HTML тегами и атрибутами	4	2	2	педагогическое наблюдение, опрос
5	Оптимизация работы за компьютером	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
6	Работа с HTML таблицами	4	2	2	педагогическое наблюдение, опрос
7	Основы работы с языком CSS	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
8	Основные CSS свойства	4	2	2	педагогическое наблюдение, опрос
9	Основы работы с селекторами CSS	4 23	2	2	педагогическое наблюдение, опрос

10	Введение в язык JavaScript	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
11	Переменные в JavaScript	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
12	Работа с консолью в JavaScript	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
13	Создание и вызов функций	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
14	Основы работы с объектом Event	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
15	Тег canvas	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
16	Подведение итогов (создание страницы с обработчиком событий)	4	0	4	Презентация страницы.
	<b>Итого</b>	<b>39</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	

### Содержание программы модуля

**Тема 1.** Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Теория: Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе.

**Тема 2.** Введение в web-дизайн.

Теория: Как работает интернет? Из чего состоят Web-страницы. Что будем изучать. Языки HTML и CSS предназначены для верстки сайтов (верстка - это размещение элементов сайта по нужным местам). Язык JavaScript нужен для того, чтобы 'оживить' сайт: к примеру, сделать

### **Тема 3. Язык HTML и CSS.**

Теория: Язык HTML - это основа web сайтов, с его помощью создается каркас страницы, которую вы видите в браузере. Язык HTML - это основа web сайтов, с его помощью создается каркас страницы, которую вы видите в браузере.

Что такое HTML теги? Атрибуты.

### **Тема 4. Работа с HTML тегами и атрибутами.**

Теория: Структура простейшей страницы. Страница сайта - это обычный текстовый файл с расширением .html. Внутри этого файла и хранится текст HTML страницы вместе с тегами. Знакомство с основными тегами страницы.

Практика: Создание первой Web-страницы, добавление на созданную страницу основных элементов с использованием тегов:

- абзацы;
- заголовки;
- работа с текстом (жирный, курсив);
- создание списков (неупорядоченные, упорядоченные);
- ссылки, картинки и т.д.

### **Тема 5. Оптимизация работы за компьютером.**

Теория: Использование большого экрана или нескольких, Быстрый ввод текста, Используйте сочетания клавиш, Используйте правильное ПО - всё это может гораздо повысить время создание Web-сайта.

Практика: Закрепление «сочетания горячих клавиш». Установка и настройка microsoft visio studio code.

### **Тема 6. Работа с HTML таблицами.**

Теория: Структура простейшей таблицы. Сама таблица имеет жесткую структуру: главным является тег `<table>`, внутри которого должны лежать теги `<tr>`, которые создают ряды (строки) таблицы, а внутри них - теги `<td>`, которые создают ячейки. Способы форматирования свойств ячеек, объединения ячеек.

Практика: Создание таблицы с расписанием. Создание таблицы с оценками по предметам.

### **Тема 7.** Основы работы с языком CSS.

Теория: Как работать с CSS. Способы подключения CSS к HTML коду. Комментарии в CSS.

Практика: Применение CSS свойств к созданным страницам.

### **Тема 8.** Основные CSS свойства.

Теория: Изучение различных CSS свойств (color, width и height, text-align, left, justify и т.д.).

Практика: Форматирование текста на Web – странице с использованием CSS свойств.

### **Тема 9.** Основы работы с селекторами CSS.

Теория: Тег div. Тег span. Вложенность тегов друг в друга. Выбор элемента по уникальному id. Определенный тег с заданным классом.

Практика: Выбор определённого элемента на Web – странице по селектору и задание ему CSS свойств.

### **Тема 10.** Введение в язык JavaScript.

Теория: Язык JavaScript предназначен для выполнения в браузере наряду с HTML и CSS. Но, если эти языки предназначены для верстки структуры сайта, то JavaScript позволяет "оживлять" web-страницы - делать их реагирующими на действия пользователя или демонстрировать некоторую динамичность (к примеру, смена картинок в блоке или красивые плавно выпадающие менюшки).

Практика: научимся как запустить JavaScript, напишем первую программу, разберем код программы.

### **Тема 11.** Переменные в JavaScript.

Теория: Основным понятием любого языка программирования является переменная. Переменная представляет собой контейнер, в котором мы можем хранить какие-либо данные, например, строки или числа..

Практика: создание и использование переменных, объявление нескольких переменных, использование значений переменных

## **Тема 12.** Работа с консолью в JavaScript.

Теория: как работать с отладчиком, который показывает ошибки JavaScript.

Практика: как открыть окно отладчика, вывести значение переменных.

## **Тема 13.** Создание и вызов функций.

Теория: Функция создается с помощью команды function. Далее через пробел следует имя функции и круглые скобки, в которых пишется какой-то код.

Практика: Создание собственной функции и её вызов.

## **Тема 14.** Основы работы с объектом Event.

Теория: основы работы с объектом Event. Данный объект содержит в себе информацию о произошедшем событии. К примеру, если по элементу был сделан клик, мы можем узнать координаты этого клика, была ли нажата клавиша Ctrl, Alt или Shift в момент клика и так далее..

Практика: Обработка событий нажатия клавиш (вверх, вниз, влево, вправо).

## **Тема 15.** Тег canvas.

Теория: Тег <canvas> создает область, в которой при помощи JavaScript можно рисовать разные объекты, выводить изображения, трансформировать их и менять свойства. При помощи тега <canvas> можно создавать рисунки, анимацию, игры и др..

Практика: Создание графического объекта при помощи тега <canvas>.

**Тема 16.** Подведение итогов (создание страницы с обработчиком событий).

Практика: Создать Web – страницу, с обработчиком событий нажатия клавиш, и изменением координат графического объекта полученного при помощи тега <canvas>.

Реализация этого модуля направлена на знакомство с видами компьютерной графики и основными приёмами создания и обработки изображений в графическом редакторе.

**Цель модуля:** формирование основных навыков создания и обработки изображений в графическом редакторе.

**Задачи модуля:**

Обучающие:

- познакомить с видами графических изображений;
- познакомить с графическими редакторами;
- научить работать в графическом редакторе GIMP;
- научить использовать основные инструменты редактора GIMP;
- научить оптимизировать изображения для публикации в интернете.

Развивающие:

- развить интерес к изучению компьютерной графики;
- развить творческое мышление учащихся;
- развить самостоятельность, наблюдательность, творческие способности учащихся.

Воспитательные:

- воспитать чувство эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитать чувство социальной значимости профессии Web - дизайнера;

воспитать способность организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения творческих задач, оценивать их эффективность и качество.

***Предметные ожидаемые результаты***

Обучающийся должен знать:

- виды компьютерной графики;
- виды графических редакторов;
- методы обработки изображений;

- обрабатывать изображения графическом редакторе GIMP;
- форматировать текст изображениях;
- подготовить изображение для размещения на Web – странице;

Обучающийся должен приобрести навык:

- обработки изображений;
- работать в графических редакторах;
- использовать справочные материалы при знакомстве с графическим редактором.

### Учебно-тематический план

№п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Виды компьютерной графики.	1	1	0	Входящая диагностика, педагогическое наблюдение,
2	Интерфейс графического редактора GIMP	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
3	Инструменты GIMP (слои)	4	1	3	педагогическое наблюдение, опрос
4	Инструменты GIMP (выделение)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
5	Инструменты GIMP (быстрая маска)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
6	Инструменты GIMP (плоская	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос



	заливка, градиент)				
7	Инструменты GIMP (Штамп. Лечебная кисть. Штамп по перспективе.)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
8	Инструменты GIMP (Перемещение. Выравнивание. Кадрирование)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
9	Подведение итогов	2	1	2	Защита созданных изображений
	Итого	20	9	11	

### Содержание программы модуля

#### Тема 1. Виды компьютерной графики.

Теория: Существует четыре вида компьютерной графики, которые отличаются принципами хранения и формирования изображения: растровая; векторная; фрактальная; трехмерная. Рассмотрим их особенности.

#### Тема 2. Интерфейс графического редактора GIMP.

Теория: GIMP — программа для работы над изображениями.

GIMP означает GNU Image Manipulation Program.

Редактор GIMP пригоден для решения задач по изменению изображений, включая ретушь фотографий, объединение и создание изображений. Программа GIMP многофункциональна. Её используют как простой графический редактор, как профессиональное приложение по ретуши фотографий, для пакетной обработки изображений, как программу для рендеринга изображений, как преобразователь форматов изображения и т.д..

Практика: установка графического редактора GIMP.

Теория: Профессиональная обработка изображений в любом продвинутом редакторе, в том числе GIMP, строится на работе со слоями.

Практика: работа со слоями (расположение, свойства).

**Тема 4.** Инструменты GIMP (выделение).

Теория: Для изменения определённой части изображения или слоя, необходимо эту часть выделить. Выделенная область на изображении отмечается пунктирной линией.

Практика: выделение части изображения.

**Тема 5.** Инструменты GIMP (быстрая маска).

Теория: Инструмент Быстрая маска нужен для сложных выделений. В GIMP обычное выделение отображается пунктирной линией по контуру. В действительности выделение это полноценный канал в градациях серого, покрывающий изображение.

Практика: работа с инструментом быстрая маска.

**Тема 6.** Инструменты GIMP (плоская заливка, градиент).

Теория: Если нужно закрасить большую площадь на изображении, то не обязательно мазать кистью. Для такой задачи есть особый инструмент - **Плоская заливка**.

Практика: применение инструмента плоская заливка.

**Тема 7.** Инструменты GIMP (Штамп. Лечебная кисть. Штамп по перспективе).

Теория: Ретушь – это обработка фотографий для улучшения их качества, а также восстановление старых снимков.

Практика: применение инструментов штамп, лечебная кисть.

**Тема 8.** Инструменты GIMP (Перемещение. Выравнивание. Кадрирование).

Теория: Инструменты преобразования нужны для геометрической правки изображения: выравнивания, обрезки (кадрирования), изменения положения и т.д. Это одни из тех инструментов, применение которых лучше изучать на практике.

Практика: применение инструментов перемещение, выравнивание, кадрирование.

### **Тема 9. Подведение итогов**

Практика: творческая работа.

## **Модуль «CMS конструкторы»**

Реализация этого модуля направлена на знакомство с основными этапами размещения Web -сайта в сети интернет, принципами работы с CMS-конструкторами, применение готовых шаблонов.

**Цель модуля:** формирование основных навыков работы с CMS-редакторами.

### **Задачи модуля:**

#### Обучающие:

- работать с хостингом, доменом;
- устанавливать CMS-редакторы;
- использовать в оформлении Web-страницы готовый шаблоны;
- устанавливать дополнительные компоненты и модули;
- наполнять Web-страницы разнообразным контентом.

#### Развивающие:

- развить интерес к изучению сети Internet;
- развить творческое мышление учащихся;
- развить самостоятельность, наблюдательность, творческие способности учащихся.

#### Воспитательные:

- воспитать чувство эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитать чувство социальной значимости профессии Web -дизайнера;

воспитать способность организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения творческих задач, оценивать их эффективность и качество.

### ***Предметные ожидаемые результаты***

#### **Обучающийся должен знать:**

- виды сайтов;
- как создать доменное имя;
- как разместить сайт в сети Internet.

#### **Обучающийся должен уметь:**

- устанавливать CMS - редактор;
- регистрироваться на хостинге;
- создавать доменное имя;
- работать в CMS - редакторе;
- оформлять Web-страницы с помощью CSS-стилей

### **Учебно-тематический план**

№п/ п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/кон троля
		Всего	Теория	Практика	
1	Хостинг, доменное имя	2	2	0	Входящая диагностика, наблюдение,
2	Доменное имя.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
3	Введение в WordPress, подготовка к установке.	2	2	0	педагогическое наблюдение, опрос
4	Установка CMS- конструктора WordPress.	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос

5	Главная страница сайта после установки WordPress	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
6	Работа с конструктором WordPress (Записи)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
7	Внешний вид. (темы)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
8	Внешний вид. (меню)	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
9	Установка плагинов	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
10	Установка плагина конструктора страниц Elementor	4	2	2	педагогическое наблюдение, опрос
11	Свойства плагина Elementor	8	4	4	педагогическое наблюдение, опрос
12	Выбор и установка темы	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
13	Подборка цветовой схемы сайта	2	1	1	педагогическое наблюдение, опрос
14	Создание проекта	12	2	10	педагогическое наблюдение, опрос

15	Подведение итогов	4	0	4	Защита созданных проектов
16	Итого	50	21	29	

### Содержание программы модуля

#### **Тема 1.** Хостинг, доменное имя.

Теория: Хостинг - услуга по предоставлению ресурсов для размещения информации на сервере, постоянно находящемся в сети (обычно Интернет).

#### **Тема 2.** Выбор темы проекта. Доменное имя.

Теория: Домен - это уникальное имя сайта в интернете. Действительно уникальное, одно и единственное во всем мире. Говоря простыми словами — адрес сайта в интернет сети.

Практика: творческая работа выбора темы будущего сайта и подбора доменного имени для своего сайта.

#### **Тема 3.** Введение в WordPress, подготовка к установке.

Теория: Wordpress является одной из популярных CMS. CMS (или движок сайта) - это программа, написанная на PHP, которая позволяет хозяину сайту управлять этим сайтом, не зная ни HTML, ни CSS, ни PHP.

#### **Тема 4.** Установка CMS-конструктора WordPress.

Теория: Для того, чтобы установка началась, в адресной строке браузера наберите `http://wordpress.local` - вас автоматически перебросит на начало установки.

Практика: Самостоятельно установить WordPress на своём домене подключив базу данных.

#### **Тема 5.** Главная страница сайта после установки WordPress.

Теория: после установки вы попадёте в админку сайта. Чтоб зайти на сам сайт для этого в адресной строке необходимо набрать имя вашего домена.

Практика: знакомство с административной панелью сайта.

**Тема 6.** Работа с конструктором WordPress (Записи).

Теория: Это публикация с типом post, который существует в WordPress сразу после установки. Он прикрепляется к рубрикам или меткам. Таким «записям» можно противопоставить «страницы» (публикация записи с типом page).

Практика: научимся создавать, удалять, редактировать записи.

**Тема 7.** Внешний вид. (темы).

Теория: Темой WordPress называют папку с HTML, CSS, PHP файлами, задающими дизайн вашего сайта. Сейчас ваш сайт уже имеет некоторый дизайн - его задает тема по умолчанию.

Практика: обзор существующих тем.

**Тема 8.** Внешний вид. (меню).

Теория: Главная составляющая сайта меню.

Практика: создание меню, ссылки пунктов меню.

**Тема 9.** Установка плагинов.

Теория: Плагин WordPress — это программное дополнение, призванное внести дополнительную функциональность в работу сайта. С технической стороны плагин, как и тема для WordPress, состоит из набора файлов .php, внутри которых содержится программный код, добавляющий новые возможности.

Практика: установка плагина и настройка плагина текстового редактора TinyMCE Advanced

**Тема 10.** Установка плагина конструктора страниц Elementor.

Теория: Elementor это многофункциональный конструктор страниц. Используется для верстки лендингов, лонгридов. Верстка происходит с помощью готовых элементов, которые вы выбираете простым перетаскиванием и задаете необходимые настройки через удобную админ-панель.

Практика: установка плагина Elementor

Теория: У плагина есть две версии, бесплатная и платная, которая называется Elementor Pro. Какую именно использовать каждый для себя решает сам, это зависит от того какой функционал вам нужен.

Практика: знакомство с возможностями плагина Elementor

**Тема 12.** Выбор и установка темы.

Теория: Любая тема может быть, как удалена, так и добавлена на блог, без нарушения кода ядра. Сменить тему блога очень просто и сделать это можно двумя способами.

- Скачать тему «на стороне» и установить её через консоль;
- Найти нужную тему через консоль и сразу установить ее.

Практика: просмотр и установка тем от Elementor.

**Тема 13.** Подборка цветовой схемы сайта.

Теория: Цветовая схема сайта — это набор нескольких оттенков, которые будут использоваться в дизайне. Она поможет создать более продуманный и целостный дизайн, а еще — упростит и ускорит работу. Чаще всего дизайнеры используют уже готовую палитру, опираясь на фирменный стиль, но, если такового нет, нужно сделать схему самому.

Практика: творческая работа «Подбор цветовой схемы сайта»

**Тема 14.** Создание проекта.

Теория: Веб-разработка — процесс создания веб-сайта или веб-приложения. Основными этапами процесса являются веб-дизайн, вёрстка страниц, программирование на стороне клиента и сервера, а также конфигурирование веб-сервера.

Практика: творческая работа создание своего Web – сайта.

**Тема 15.** Подведение итогов.

Практика: Защита своего Web – сайта.



## Обеспечение программы

### *Методическое обеспечение*

#### Основные принципы, положенные в основу программы:

- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество педагога и обучающегося;
- принцип системности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, учащиеся могут применять их на практике.

#### Методы работы:

- *словесные методы:* рассказ, беседа, сообщения – эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;
- *наглядные методы:* презентации, демонстрации рисунков, плакатов, коллекций, иллюстраций. Наглядные методы дают возможность более детального обследования объектов, дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;
- *практические методы:* создание Web – страница в ходе объяснения. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умений учащихся. Большое значение приобретает выполнение правил культуры труда, экономного расходования материалов, бережного отношения к оборудованию, приспособлениям и материалам.

Сочетание словесного и наглядного методов учебно-воспитательной деятельности, воплощённых в форме рассказа, беседы, творческого задания, позволяют психологически адаптировать учащегося к восприятию материала, направить его потенциал на познание создания Web - страниц.

#### Занятие состоит из следующих структурных компонентов:

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой учащихся к занятию;
2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;
3. Постановка цели занятия перед учащимися;

4. Изложение нового материала;
5. Практическая работа;
6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;
7. Подведение итогов;
8. Уборка рабочего места.

Материально-техническое оснащение программы

Для проведения теоретических занятий необходимы:

- учебный кабинет;
- компьютер;
- мультимедийный проектор;
- звуковое оборудование (колонки).

Для практических занятий необходимы:

- компьютеры по количеству обучающихся;
- установленный на компьютере графический редактор GIMP.
- Доступ в Интернет.

## Список литературы.

1. Берд Джейсон «Веб-дизайн: Руководство разработчика»/ Ред.; Питер, 2012 - 224 с. .
2. Итан М., «Отзывчивый веб-дизайн»/ Ред.; Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 172 с. .
3. Квинт И.- HTML XHTML и CSS на 100 ПроцентоB, 2013.
4. Круг С. «Веб-дизайн: 2-е издание» / Ред.: Символ-Плюс, 2008 .
5. Лазаро Исси Коэн, Джозеф Исси Коэн «Полный справочник по HTML, CSS и JavaScript»/ Ред.: ЭКОМ Паблишерз, 2007 .
6. Леонтьев В., «Новейший самоучитель. Компьютер + Интернет 2011»/ Ред.: ОлмаМедиаГрупп, 2011 .
7. Макфарланд Д. Большая книга CSS3. 3-е изд. – СПб.: Питер, 2015.
8. Патрик Макнейл - Веб-дизайн. Идеи, секреты, советы, 2012.
9. Прохоренок Н.А. HTML, JavaScript, PHP и MySQL. Джентельменский набор Web-мастера. – 4-е изд. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015.
10. Робсон Э., Фримен Э. Изучаем HTML, XHTML и CSS. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2014.
11. Сырых Ю.А. «Современный веб-дизайн. Эпоха Веб 3.0»/ Ред.; Вильямс, 2013 - 368 с. .
12. Уолтэр А. «Эмоциональный Веб-дизайн»/ Ред.; Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 144 с. .
13. Фельке-Моррис Терри «Большая книга веб-дизайна»/ Ред.; Эксмо, 2012 - 608 с.

## Интернет ресурсы.

2. <https://praktikum.yandex.ru>
3. <http://htmlbook.ru>
4. <https://uroki-gimp.ru/articles>