

Частное Учреждение  
Общеобразовательная Организация  
«Новая школа «Юна»

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО  
Пуляева Т.М.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по  
УВР Лановая Н.С.

УТВЕРЖДЕНО

Директор  
Семельская Л.В.

---

Приказ № 79/О  
от 20.08.2023

---

Приказ № 79/О  
от 20.08.2023

---

  
Приказ № 79/О  
от 20.08.2023

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

внеурочной деятельности  
**«Веб-дизайн»**  
для **9-го** класса

**на 2023-2024 учебный год**

Составитель: Шлык А.И.  
учитель информатики

## **ПРИМЕРНАЯ**

### **ПРОГРАММА КУРСА**

Практический курс «Веб-дизайн» предназначен для внеурочной деятельности, поддержки основного курса информатики, освоения основ актуальной и интересной для школьников профессии веб-разработчика.

Курс разделен на две части – два уровня сложности:

– первый уровень рассчитан на учащихся 7–9 классов и затрагивает базовые технологии HTML и CSS, позволяющие каждому учащемуся создать «с нуля» сайт с адаптивной версткой, используя самые современные технологии;

– второй уровень, предназначенный для учащихся 10–11 классов, полностью посвящен интерактивности на основе HTML, CSS, JavaScript; в созданный ранее простой сайт поэтапно добавляются технологии, вплоть до создания онлайн-игры.

Учебный курс рассчитан на 34-часовое поурочное планирование для каждого уровня обучения. Он состоит из *уроков и часов проектных работ*. Часы проектных работ распределяются внутри курса по решению преподавателя, в соответствии с образовательными потребностями учащихся и темпом освоения материала.

Освоение материала курса предполагает значительное количество самостоятельной работы учащихся. Темы для освоения предлагаются в тексте уроков, однако свободный поиск дополнительной информации приветствуется.

Каждый урок содержит:

- практические задания для отработки изученного теоретического материала;

- задание для самостоятельной работы по поиску материалов и работе над проектом;

- вопросы для размышления для проверки усвоения материала и поиска нетривиальных путей;

- ссылку на материалы урока, размещенные на сайте издательства.

## Планируемые предметные результаты

(Уровень 1, 7-9 классы)

	<b>Требование ФГОС ООО</b>	<b>Чем достигается</b>
1	Формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	Урок 1. Знакомство с технологиями веб-разработки Урок 2. Структура HTML-документа. Содержимое блока заголовков Урок 9. Основы CSS Практикум. Верстка одностраничного сайта Урок 13. Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS Урок 14. Практикум. Верстка одностраничного сайта
2	Формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель — и их свойствах.	Урок 1. Знакомство с технологиями веб-разработки Урок 2. Структура HTML-документа. Содержимое блока заголовков Урок 4. Гиперссылки Урок 9. Основы CSS Урок 10. Селекторы. Приоритеты стилей. Каскадность Урок 13. Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS
3	Развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической.	Урок 1. Знакомство с технологиями веб-разработки Урок 4. Гиперссылки Урок 9. Основы CSS Урок 10. Селекторы. Приоритеты стилей. Каскадность Урок 13. Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS Урок 14. Практикум. Верстка одностраничного сайта Урок 15. Практикум. Продолжение верстки Урок 16. Практикум. Адаптивная верстка
4	Формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы,	Урок 2. Структура HTML-документа. Содержимое блока заголовков Урок 3. Форматирование текста. Физическое и логическое форматирование. Списки. Урок 4. Гиперссылки Урок 7. Таблицы Урок 8. Цвета

	графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.	
5	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.	Урок 1. Знакомство с технологиями веб-разработки Урок 4. Гиперссылки Урок 5. Изображения Урок 6. Изображения. Видео

**(Уровень 2, 10-11 классы)**

	<b>Требование ФГОС СОО</b>	<b>Чем достигается</b>
1	Сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире.	Урок 1. Знакомство с технологиями интерактивности Уроки 3-5. HTML: формы. Урок 11. JavaScript: основные сведения. Объектная модель (DOM) Урок 19. JavaScript. Внедрение интерактивных элементов. Скрытие и отображение элементов на веб-странице
2	Владение навыками алгоритмического мышления и понимание необходимости формального описания алгоритмов.	Урок 11. JavaScript: основные сведения. Объектная модель (DOM) Урок 13. JavaScript. Переменные. Математические функции. Чередование контента Урок 20 . Практикум. Игра. Техническое задание. Верстка
3	Владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке высокого уровня; знанием основных конструкций программирования; умением анализировать алгоритмы с использованием таблиц	Урок 13. JavaScript. Переменные. Математические функции. Чередование контента Урок 14. JavaScript. Строки. Дата и время. Отображение даты на странице Урок 15. JavaScript. Условный оператор. Изменение контента по дате Урок 16. JavaScript. Функции. Форма авторизации. Калькулятор Урок 17. JavaScript. Массивы. Слайдер на веб-странице Урок 18. JavaScript. Циклы. Динамическое формирование контента. Обработка форм на устройстве пользователя Урок 21. Практикум. Игра. Блок вычислений
4	Владение стандартными приемами написания на	Урок 20 . Практикум. Игра. Техническое задание. Урок 21. Практикум. Игра. Блок вычислений

	<p>алгоритмическом языке программы для решения стандартной задачи с использованием основных конструкций программирования и отладки таких программ; использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации.</p>	<p>Урок 22. Практикум. Игра. События Урок 23. Практикум. Игра. Подсчет результатов. Урок 24. Практикум. Игра. Оптимизация программы.</p>
5	<p>Сформированность представлений о компьютерно-математических моделях и необходимости анализа соответствия модели и моделируемого объекта (процесса); о способах хранения и простейшей обработке данных; понятия о базах данных и средствах доступа к ним, умений работать с ними.</p>	<p>Урок 17. JavaScript. Массивы. Слайдер на веб-странице Урок 21. Практикум. Игра. Блок вычислений Урок 22. Практикум. Игра. События</p>
6	<p>Владение компьютерными средствами представления и анализа данных</p>	<p>Уроки 3-5. HTML: формы. Урок 16. JavaScript. Функции. Форма авторизации. Калькулятор Урок 17. JavaScript. Массивы. Слайдер на веб-странице Урок 18. JavaScript. Циклы. Динамическое формирование контента. Обработка форм на устройстве пользователя</p>
7	<p>Сформированность базовых навыков и умений соблюдения требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации; понимания основ правовых аспектов использования компьютерных программ и работы в Интернете.</p>	<p>Урок 1. Знакомство с технологиями интерактивности Урок 24. Практикум. Игра. Оптимизация программы. Внедрение на страницу. Создание desktop-приложения.</p>

## **Содержание (Уровень 1, 7-9 классы)**

### **Урок 1. Знакомство с технологиями веб-разработки**

#### **Теоретическая часть**

Обзор базовых технологий разработки. Выбор инструментов. Знакомство с HTML. Создание тестовой первой страницы.

#### **Практическая деятельность**

Подбор материалов для индивидуального проекта.

### **Урок 2. Структура HTML-документа. Содержимое блока заголовков**

#### **Теоретическая часть**

Изучение структуры веб-страницы, возможного содержимого блока <head>. Мета-теги. Комментарии.

Определение структуры и дизайна индивидуального проекта.

#### **Проектная работа**

Разработка блока заголовков индивидуального проекта. Создание индивидуальных элементов (заголовков, ключевых слов, иконок и т. д.) своих страниц.

### **Урок 3. Форматирование текста. Физическое и логическое форматирование. Списки.**

#### **Теоретическая часть**

Обзор тегов форматирования текста. Теги физического и логического форматирования текста, списков. Организация рабочего места разработчика.

#### **Практическая деятельность**

Форматирование текстового контента.

### **Урок 4. Гиперссылки**

#### **Теоретическая часть**

Изучение типов гиперссылок и вариантов их применения. Файловая структура. Внутренние и внешние ссылки. Знакомство со ссылками-якорями.

#### Проектная работа

Размещение контента в индивидуальном проекте. Создание перекрестных ссылок.

### **Урок 5. Изображения**

#### Теоретическая часть

Углубленное изучение параметров тега изображения. Единицы измерения. Изучение вариантов форматирования изображений в HTML.

#### Проектная работа

Подготовка и размещение изображений в индивидуальном проекте.

### **Урок 6. Изображения. Видео**

#### Теоретическая часть

Форматы изображений для веб-дизайна и принципы их использования. Растр и вектор. Принципы подготовки изображений для веб-дизайна. Анимированные изображения. Вставка видео на веб-страницу.

#### Практическая деятельность

Обработка изображений. Вставка видео и фрейма.

### **Урок 7. Таблицы**

#### Теоретическая часть

Изучение средств HTML для создания таблиц. Варианты применения таблиц. Объединение и форматирование ячеек.

#### Практическая деятельность

Организация табличного представления информации.

## **Урок 8. Цвета**

### Теоретическая часть

Изучение вариантов определения цветов в HTML. Обзор теории цвета. Цветовой круг, модель Иттена. Обзор принципов создания гармоничных цветовых схем.

### Практическая деятельность

Подбор цветовой схемы для индивидуального проекта.

## **Урок 9. Основы CSS**

### Теоретическая часть

Обзор назначения, синтаксиса и применения каскадных стилей. Изучение вариантов размещения стилей.

### Проектная работа

Применение стилей в индивидуальном проекте. Подключение шрифтов Google.

## **Урок 10. Селекторы. Приоритеты стилей. Каскадность**

### Теоретическая часть

Виды селекторов CSS: селекторы тегов, классов, идентификаторов, групп. Понятие класса. Селекторы дочерних и сестринских элементов, потомков. Понятие наследования. Каскадность стилей. Расчет и определение приоритетов стилей.

### Практическая деятельность

Применение стилевых правил к основному контенту индивидуального проекта.

## **Урок 11. Стиливые свойства текста**

### Теоретическая часть



Обзор применения CSS стилей для текста и списков. Цвет, шрифт, размер, начертание, трансформация, декорирование текста. Интервалы, выравнивание.

#### Проектная работа

Создание стилевых правил для текстов в индивидуальном проекте.

### **Урок 12. Силевые свойства графики**

#### Теоретическая часть

Обзор применения CSS стилей для графических элементов. Фоновые изображения: повтор, позиция, размер. Цвет и градиент. Рамки, отступы, тени. Примеры применения различных эффектов к изображениям.

#### Проектная работа

Применение стилей к изображениям в индивидуальном проекте.

### **Урок 13. Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS**

#### Теоретическая часть

Изучение применения блоков-контейнеров и их видов при взаимном расположении элементов. Внешние и внутренние отступы. Блочные, строчные, гибридные элементы. Подготовка к блочной верстке веб-страницы. Практика применения отступов, обтекания. Понятие потока документа.

#### Практическая деятельность

Подготовка материалов к верстке одностраничного сайта.

### **Урок 14. Практикум. Верстка одностраничного сайта**

#### Теоретическая часть

Объединение содержимого HTML и разметки CSS. Создание базовых стилей веб-страницы. Вопросы адаптивности. Размещение блоков контента на страницах индивидуального проекта. Форматирование контента и применение стилей.

### Проектная работа

Верстка одностраничного сайта в индивидуальном проекте.

## **Урок 15. Практикум. Продолжение верстки**

### Теоретическая часть

Объединение содержимого HTML и разметки CSS. Разработка шапки и навигационных панелей. Разработка стилей блоков основного контента. Обтекание, вычисление ширины блоков. Резиновая верстка. Разработка подвала. Форматирование контента и применение стилей.

### Проектная работа

Верстка одностраничного сайта в индивидуальном проекте.

## **Урок 16. Практикум. Адаптивная верстка**

### Теоретическая часть

Типы верстки. Изучение принципов адаптивной верстки. Наборы стилей. Медиа-запросы. Ограничения по ширине и другим параметрам экрана. Брейк-пойнты. Создание полностью адаптивной веб-страницы.

### Проектная работа

Верстка адаптивного сайта в индивидуальном проекте.

## Тематическое планирование

### Веб-дизайн. Уровень 1. 7-9 классы

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Основы языка разметки HTML</b>				
	Знакомство с технологиями веб-разработки. Структура HTML-документа	3	2	1
	Физическое и логическое форматирование. Списки.	2	1	1
	Гиперссылки	2	1	1
	Изображения и видео	2	1	1
	Таблицы	2	1	1
	Цвета	1	1	
	<b>Итого:</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>5</b>
<b>Основы таблиц стилей CSS</b>				
	Принципы	1	1	
	Селекторы. Приоритеты стилей. Каскадность	2	1	1
	Стилевые свойства текста	2	1	1
	Стилевые свойства графики	2	1	1
	Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS	1	1	
	<b>Итого:</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
<b>Практикум</b>				
	Верстка одностраничного сайта	10	3	7
	Адаптивность верстки	2	1	1
	<b>Итого:</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
	<i>Резерв:</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
	<b>Итого по всем разделам:</b>	<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

## **Система оценки достижения результатов**

Результаты освоения курса оцениваются и контролируются на основе индивидуальных проектов обучающихся.

В начале курса учитель организует сохранение индивидуальных проектов учащихся на доступном дисковом пространстве: на школьном сервере или в облачном хранилище. Если есть возможность, предоставляется дисковое пространство на каком-либо хостинге.

Контроль осуществляется путем просмотра разработанных обучающимися веб-страниц и оценки полноты и правильности применения изученных технологий. Контроль может осуществляться после окончания освоения каждого раздела (см. тематический план) и после каждого урока практикумов в обеих частях пособия.

Обязательные контрольные точки для оценивания индивидуальных проектов:

Уровень 1:

- 1) После урока 8
- 2) После урока 13
- 3) После каждого из уроков практикума (14 - 16)

Уровень 2:

- 1) После урока 5
- 2) После урока 10
- 3) После урока 15
- 4) После каждого из уроков практикума (20 - 24)

По завершении освоения каждого из уровней пособия следует предусмотреть презентацию проекта каждым из обучающихся, обсуждение этих проектов в группах. Возможно применение формата защиты проекта.