

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Детский технопарк «Кванториум, г. Верхняя Пышма»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 5 от 29.05.2025 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
_____ А. Н. Слизько
Приказ № 725-д от 29.05.2025 г.

Рабочая программа
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Кванториум. Базовый» модуль «IT-квантум: Веб-сайты»
Возраст обучающихся: 12–17 лет

Авторы-составители:
Педагоги дополнительного
образования:
Нечаев М. О., Вохмина Т. С.,
Никифорова К. В., Ботников Е. В.,
Демин М.Д., Монзин Н.А.,
Сманцер В. Е., Лейхнер А. А.,
Кунгурова Д. В., Вздорнов С. И.,
Пиджаков Д. С., Зубкова М. А.,
педагог-организатор: Кузнецова
О.В.
методисты: Епанешникова Е.С.,
Галимова М. К.

Разработчик рабочей программы:
Ботников Е.В.,
педагог дополнительного
образования

1. Пояснительная записка

1.1. Особенности обучения в текущем учебном году по программе модуля

Особенности организации образовательной деятельности	<p>В 2025–2026 году на освоение программы запланировано 140 часа, с учетом праздничных дней, и дней для обучения педагогов на образовательной сессии.</p> <p>Занятия по дополнительной общеразвивающей программе проводятся со всем составом учебной группы, объединенных по возрастному признаку и индивидуально при подготовке обучающихся к фестивалям, выставкам, конкурсам.</p> <p>Количество обучающихся, одновременно находящихся в группе, составляет 10-15 человек.</p>
Режим занятий в 2025-2026 учебном году	<p>Длительность одного занятия составляет 2 академических часа по 40 минут с перерывом 10 минут; периодичность занятий – 2 раза в неделю.</p> <p>В период дистанционного обучения учебное занятие сокращается до 30 минут, с перерывом 15 минут; периодичность занятий – 2 раза в неделю.</p>
Цель модуля	<p>Целью программы является создание условий для формирования инженерных компетенций, путем вовлечения их в проектную и конструкторскую деятельность.</p> <p>В процессе освоения модуля обучающиеся получают знания в сфере информационных технологий, навыки работы с языками программирования, познакомятся с технологией создания сайтов. Изучат программы Figma, Visual Studio Code, GitHub, познакомятся с языками программирования JavaScript, SuperCSS, CSS и HTML.</p>
Задачи модуля	<p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none">– освоить основы веб-дизайна в Figma;– научиться верстать сайты с использованием HTML и CSS;– познакомить с базовыми принципами программирования на JavaScript.– изучить возможности фреймворка SuperCSS для ускоренной разработки;– приобрести навыки работы с GitHub и системой контроля версий. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none">–развивать умение планирования, координации и управления своей деятельностью в краткосрочной и долгосрочной перспективе;

	<p>–развивать коммуникативные навыки, умение индивидуальной и командной работы;</p> <p>–развивать навык публичных выступлений.</p> <p>Воспитательные:</p> <p>–формировать лояльное отношение обучающихся к определению и диагностике своей идентичности, стремление к саморазвитию;</p> <p>–формировать понимание значимости своего совершенствования компетенций в профессиональной деятельности;</p> <p>–формировать ценность здорового и безопасного образа жизни, воспитывать ответственное отношение к экологическим последствиям технологического прогресса, потенциальным угрозам технологического развития.</p>
Формы занятий	Очная. Дистанционный формат занятий в условиях неблагоприятной эпидемиологической обстановки.
Изменения, внесённые в общеразвивающую программу, необходимые для обучения	При отклонении от календарного учебного графика в течение учебного года вносятся корректировки.
Планируемые результаты	<p>Предметные результаты:</p> <p><i>знать/понимать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – базовые основы создания скриптов на JavaScript; – базовые термины и специальные понятия; – процесс верстки сайтов с HTML и CSS. <p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – работать с программой GitHub; – работать с программой VS Code, – работать с языком программирования PHP; – создавать анимации с помощью SuperCSS; – создавать анимацию объектов на сайте; – создавать прототипы сайтов в Figma. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – умение планировать процесс выполнения работы, ставить цели и достигать поставленных результатов, анализировать и осуществлять контроль своей деятельности;

	<ul style="list-style-type: none"> – умение эффективно взаимодействовать с участниками процесса; – умение выступать и презентовать продукт. <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – повышение готовности обучающихся к раскрытию своего потенциала, стремление к личностному развитию и поиск точек роста; – стратегическое видение результатов своего профессионального развития; – понимание ценности здорового и безопасного образа жизни, ответственное отношение к экологическим последствиям технологического прогресса, потенциальным угрозам технологического развития.
Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	<ul style="list-style-type: none"> – входное, текущее, промежуточное и итоговое тестирование; – защита итоговых проектов.

1.2. Основные характеристики образовательного процесса

1.	Количество учебных недель	35
2.	Количество учебных дней	70
3.	Количество часов в неделю	4
4.	Количество часов на учебный год	140
5.	Недель в I полугодии	15
6.	Недель во II полугодии	20
7.	Начало занятий	<i>15 сентября 2025 г.</i>
8.	Выходные дни	<i>31 декабря – 8 января</i>
9.	Окончание учебного года	<i>31 мая 2026 г.</i>
10.	Расписание:	
10.1	IT 2-1 (сайты)	ВТ. ПТ. 08.50-09.30 09.40-10.20

2. Календарный учебный график

№ п/п	Название темы, кейса	Количество часов			Дата проведения	Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.	Вводный раздел	6	3	3		
1.1	Я - Кванторианец! Беседа «Что значит быть честным?». Инструктаж по ТБ	2	1	1	Сентябрь	Устный опрос, входная диагностика (тестовые задания)
1.2	Беседа «История технических изобретений». Игра на командообразование «Снежный шар»	2	1	1	Сентябрь	Устный опрос Педагогическое наблюдение
1.3	Беседа «Достижения уральских конструкторов». Игра на командообразование «Под общей звездой»	2	1	1	Сентябрь	Устный опрос Педагогическое наблюдение
2	Основы проектной деятельности	6	3	3	Октябрь	Устный опрос Практическая работа
3	Генерация кейса. Круглый стол	6	3	3	Октябрь	Устный опрос Практическая работа
4	Базовый раздел	84	26	58		
4.1	Блок 1. «Figma. Дизайн сайтов»	16	3	13		
4.1.1	Знакомство с программой Figma	2	1	1	Октябрь	Устный опрос Практическая работа
4.1.2	Составление макета сайта	6	1	5	Октябрь	Устный опрос Практическая работа
4.1.3	Итоговый кейс блока «Дизайн сайта-портфолио web-специалиста».	8	1	7	Ноябрь	Устный опрос Практическая работа

4.2	Блок 2. «Верстка сайта»	32	11	21		
4.2.1	Верстка, оформление и функционал сайтов	2	1	1	Ноябрь	Практическая работа
4.2.2	Работа с веб-сервисом GitHub	2	1	1	Ноябрь	Практическая работа
4.2.3	Язык разметки HTML	8	4	4	Ноябрь	Практическая работа
4.2.4	Язык таблиц стилей CSS	8	4	4	Декабрь	Практическая работа
4.2.5	Итоговый кейс блока «Верстка сайта-портфолио web-специалиста»	12	1	11	Декабрь	Промежуточный контроль
4.3	Блок 3. «JavaScript»	18	6	12		
4.3.1	Знакомство с JavaScript	2	1	1	Декабрь	Практическая работа
4.3.2	Язык программирования JavaScript	8	4	4	Январь	Практическая работа
4.3.3	Итоговый кейс блока «Авторизация» Создание системы авторизации на сайте, который будет уже написан	8	1	7	Январь	Практическая работа
4.4.	Блок 4 «SuperCSS»	18	6	12		
4.4.1	Различия CSS и SCSS	2	1	1	Январь	Практическая работа
4.4.2	Фрейворк SuperCSS - готовые инструменты и структуры.	8	4	4	Февраль	Практическая работа
4.4.3	Итоговый кейс блока «Walt Disney»	8	1	7	Февраль	Практическая работа
5.	Итоговый кейс «Фриланс заказ»	36	4	32		
5.1	Этап 1. Постановка проблемы	4	1	3	Март	Практическая работа
5.1.1	Этап 2. Концептуальный	2	1	1	Март	Практическая работа
5.1.2	Этап 3. Планирование	2	1	1	Март	Практическая работа

5.1.3	Этап 4. Аналитическая часть	4	1	3	Март	Практическая работа
5.1.4	Этап 5. Техническая и технологическая проработка	24	0	24	Апрель Май	Практическая работа
6.	Итоговое занятие. Защита итогового кейса	2	0	2	Май	Итоговая аттестация
	ИТОГО	140	39	101		

3. Календарный план воспитательной работы

№	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Скажи коррупции нет» - викторина	сентябрь	Викторина «Правда-ложь», создающая условия для формирования антикоррупционного мировоззрения у обучающихся	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися
2.	«Тепло сердец» - беседа с обучающимися	октябрь	Беседа, приуроченная ко Дню пожилого человека и ко Дню учителя, раскрывающая вопросы уважения к старшему поколению, к учителю и наставнику	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися
3.	«История единства: от минувшего к будущему»	ноябрь	Викторина, посвященная Дню народного единства	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися
4.	«Своя игра: новогодний калейдоскоп»	декабрь	Интеллектуальная игра об истории возникновения праздника Новый год, об обычаях и традициях новогоднего праздника в России и других странах	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися
5.	«Открой свои горизонты»	январь	Профориентационное тестирование по методике Е.А. Климова	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися
6.	«Защитники Отечества в российской истории»	февраль	Беседа-презентация, посвященная Дню защитника Отечества	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися
7.	Видеопоздравление к Международному женскому Дню	март	Создание совместного видеопоздравления группами разных кванториумов	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися

8.	«Космонавтика: вчера, сегодня, завтра»	апрель	Интеллектуальная игра, посвященная Дню космонавтики	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися
9.	«Дети-герои Великой Отечественной Войны»	май	Беседа-презентация о маленьких героях Великой Отечественной войны	Фото- и видеоматериалы беседа с обучающимися

4. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение общеразвивающей программы

Программа реализуется на базе Детского технопарка «Кванториум г. Верхняя Пышма» в учебных аудиториях, оформленных в соответствии с профилем проводимых занятий

Учебные аудитории соответствуют санитарным нормам (СП 2.4.3648-20) с индивидуальными рабочими местами обучающихся (столы, стулья по количеству обучающихся).

Перечень оборудования, технических средств, инструментов для проведения занятий:

Оборудование:

- Акустическая система 5.1 – 1 шт.;
- Интерактивная доска – 1 шт.;
- Клавиатура – 14 шт.;
- Монитор – 14 шт.;
- МФУ А3/А4 (принтер, сканер, копир) – 1 шт.;
- Наушники – 15 шт.;
- **Расходные материалы:**
- Whiteboard маркеры;
- Бумага писчая;
- Шариковые ручки.

Информационное обеспечение:

- Офисный пакет приложений (Microsoft Office);
- Приложение GameMaker;
- Редактор исходного кода (Visual Studio).

5. Учебно-методические материалы

Литература, использованная при составлении программы:

Литература, использованная при составлении программы:

1. Кириченко А. В., Хрусталева А. А. HTML5 + CSS3. Основы современного WEB-дизайна / А. В. Кириченко, А. А. Хрусталева. – СПб: Наука и техника, 2018. - 352 с.
2. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений / Р. Костер. – Москва: ДМК-Пресс, 2018. – 288 с.

3. Молочков В. П. Создание сайтов на Tilda. Самоучитель / В. П. Молочков. – СПб: БХВ-Петербург, 2021. – 352 с.
4. Хабгуд Д., Овермарс М. Ученик гейммейкера: Разработка игр для начинающих / Д. Хабгуд, М. Овермарс. – Москва: Бомбора, 2021. – 311 с.
5. Шуман, Х. Г. Python для детей / Х. Г. Шуман. – Москва: ДМК Пресс, 2019. – 344 с.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Академия Bubble.io [электронный ресурс]. URL: <https://bubble.io/academy> (дата обращения 05.05.2025).
2. Официальная документация языка Python [электронный ресурс]. URL: <https://www.python.org/doc/> (дата обращения 05.05.2025).
3. Руководства GameMaker [электронный ресурс]. URL: <https://gamemaker.io/ru/tutorials> (дата обращения 05.05.2025).
4. Справочный центр Тильды [электронный ресурс]. URL: <https://help-ru.tilda.cc> (дата обращения 05.05.2025).

Литература для обучающихся и родителей:

1. Васильев А. Н. Программирование на Python в примерах и задачах / А. Н. Васильев. – Москва: Эксмо, 2021. – 619 с.
2. Нагаева И. А., Фролов А. Б., Кузнецов И. А., Основы web-дизайна, Методика проектирования, Учебное пособие. / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва: Директ – Медиа, 2021. – 237 с.
3. Шелл Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл. – Москва: Альпина Паблишер, 2019. – 820 с.