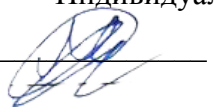
УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель



_____ / Мамонтов-Катаев М.Р.

1 сентября 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«WEB разработка»

Автор программы: Мамонтов-Катаев Максим Русланович, педагог

Новосибирск 2026

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Классификация программы

1.2. Цели и задачи дополнительной образовательной программы

1.3. Срок реализации дополнительной образовательной программы

1.4. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы

1.5. Краткая характеристика группы

1.6. Формы и режим занятий

1.7. Принципы и методические требования обучения

1.8. Нормативные правовые акты, используемые при подготовке программы

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

8. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Классификация программы

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа изучения Web-разработок для обучающихся от 18 лет.

Направленность программы – научно-техническая. Формирование алгоритмического мышления и навыков программирования (создание интерактивных сайтов, разметки, описания внешнего вида), развитие конструктивного мышления. Дополнительная образовательная программа «Web-разработка» является прикладной, носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися основных приемов.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время работы в IT сфере набирает популярность среди российских обучающихся. Web-разработка становится средством, которое активно внедряется в производственные процессы.

Для обеспечения высокого качества обучения используются современные педагогические технологии: обучение в сотрудничестве, использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), развитие критического мышления и другие. Использование данных технологий позволяет обеспечить деятельный характер обучения.

Данная программа рассчитана на проведение дополнительных практических занятий в рамках дополнительного образования взрослых от 18 лет с использованием электронного образовательного ресурса (ЭОР).

Обучение Web-разработкам по данной программе строится в рамках личностно-ориентированной парадигмы обучения, где в центре всего учебного процесса находится учащийся, являясь его активным субъектом и полноправным участником. Эффективности обучения способствует его индивидуализация: максимальный учет особенностей личностей обучающихся, что позволяет дать более глубокие знания в области данной сферы программирования.

Программа разработана в соответствии с концептуальными положениями нормативно-правовых и директивных документов Министерства образования РФ, отражающих требования к модернизации содержания обучения и методик преподавания Web-разработок на всех уровнях обучения.

Программа определяет методы и цели, методико-дидактические принципы, обеспечивающие характер обучения, функции, содержание, адекватные современные технологии организации учебно-познавательного процесса, периодичность контроля успешности продвижения в изучении программы.

1.2. Цели и задачи дополнительной образовательной программы

Цель программы: научить обучающихся основам сайто-строения в HTML/CSS, обучить программированию интерактивных страниц, а также развить навыки работы с CMS WordPress, FTP, GitHub, Kwork, а также инструментами искусственного интеллекта (нейросетями)

Задачи программы:

- воспитательная: привить культуру творческого мышления, инженерную культуру обращения с программным обеспечением, культуру творческого взаимодействия;
- надпредметная: организовать создание оригинальных творческих разработок с использованием знаний различных дисциплин, методом проектов по указанному направлению с помощью интерактивных технологий;
- личностная: приобрести социальные компетенции и способность ставить цели и строить жизненные планы;
- метапредметная: создать условия для конвергенции направлений: проекты, включающие в себя два, три, четыре направления;
- реализовать разработки в социальные и коммерческие проекты.

1.3. Срок реализации дополнительной образовательной программы

Срок реализации программы — тридцать девять недель (491 ак. ч[1]).

[1] 1 академический час составляет 45 минут.

1.4. Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы

Возраст обучающихся от 18 лет.

1.5. Краткая характеристика группы

Количество учащихся – до 900 чел. Возраст учащихся – от 18 лет.

1.6. Формы и режим занятий

Организация учебного процесса построена на совмещении нескольких типов занятий с использованием электронной образовательной платформы Арокен.ру (https://platform.aroken.ru).

Программой предусмотрены:

- занятия в формате онлайн на учебной платформе, форма проведения занятий - групповая;
- тематический модуль на учебной платформе в формате видео-урока и закрепляющих упражнений.

Режим занятий:

- онлайн-встреча — 1 раз в месяц продолжительностью от 60 минут;
- тематический модуль в формате online-урока и закрепляющих упражнений – 1-3 раза в неделю по 3-10 ак.час.

Количество часов, отводимых на изучение отдельных модулей (разделов, тем) программы, последовательность их изучения в случае необходимости можно изменять в пределах общего количества учебного времени.

1.7. Принципы и методические требования обучения

Для процесса изучения данного предмета характерно разнообразие методов и приёмов работы с материалом, достигаемое за счет разнообразия в подаче материала и видов его проработки.

При реализации программы предлагаются к использованию различные передовые методики обучения и организации взаимодействия между учениками и группами учеников, такие как: коллаборация в проектах на принципах социального партнерства; менторство и наставничество со стороны как педагога, так и учеников, более опытных в данной области; итеративный метод проектов; сквозная диджитализация процесса обучения (интерактивная среда управления обучением на платформе https://platform.aroken.ru).

Принципы обучения:

- воспитание и обучение в совместной деятельности преподавателя и обучающегося;
- последовательность и системность обучения;
- принцип перехода от репродуктивных видов мыслительной деятельности через поэтапное освоение элементов творческого блока к творческой конструкторской деятельности;
- принцип доступности;
- принцип свободы выбора обучающимися видов деятельности;
- принцип создания условий для самореализации личности обучающегося; принцип динамичности; принцип результативности и стимулирования.

1.8. Нормативные правовые акты, используемые при подготовке программы

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 04.05.2011 № 99-ФЗ «О лицензировании отдельных видов деятельности»;
- Постановление Правительства РФ от 18.09.2020 № 1490 (ред. от 12.09.2022) «О лицензировании образовательной деятельности» (вместе с «Положением о лицензировании образовательной деятельности»);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- <Письмо> Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Данная программа ставит целью изучение Web-разработок и его методов.

Приводимые ниже планируемые результаты направлены на освоение учащихся следующих компетенций:

Личностные результаты:

готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, системы значимых социальных и межличностных отношений, способность ставить цели и строить жизненные планы.

Метапредметные результаты:

- умение эффективно общаться в процессе совместной деятельности со всеми её участниками, не допускать конфликтов;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- умение критически оценивать и интерпретировать информацию;
- умение правильно построить алгоритм и создавать программы разных типов и применимости с учётом языков программирования и их особенностей;
- умение определять цели деятельности и планировать её, контролировать и корректировать деятельность;
- умение оценивать свою и чужую работу с эстетических и нравственных позиций.

Предметные результаты:

- освоение обучающимися специфических умений, видов деятельности по получению нового знания в рамках учебного курса, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях;
- формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами;
- умение безопасной работы на компьютере, соблюдение основных требований законодательства Российской Федерации в области обеспечения информационной безопасности и лицензионной политики использования программного обеспечения и базовых правил обеспечения информационной безопасности на компьютере;
- владение алгоритмическим мышлением, понимание необходимости формального описания алгоритмов;
- владение стандартными приемами написания программы для решения стандартной задачи с использованием основных конструкций программирования; отладки таких программ;
- использование готовых прикладных компьютерных программ;
- сформированность навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами

информатизации; понимание основ правовых аспектов использования компьютерных программ и работы в сети Интернет.

Уметь:

- применять навыки Web разработок в своей практике;
- использовать графические программы для создания чертежей информационной архитектуры web-сайта;
- использовать графические редакторы для обработки изображений, размещаемых на web-сайте;
- использовать язык гипертекстовой разметки HTML для создания web-страниц;
- создавать динамические web-страницы с использованием JavaScript;
- использовать инструменты искусственного интеллекта (нейросети) в процессе разработки;
- составлять грамотное резюме и представлять себя на рынке труда.

Результаты освоения программы

В процессе занятий на основе организованного общения в группе и видео-уроков, с использованием разнообразных видов деятельности, учащиеся получают больший стимул для изучения основ Web-разработки и внедрения в свою практику полученных навыков. Развивается их коммуникативная культура, формируются ценностные ориентиры.

В результате освоения программы обучающиеся смогут перевести готовый дизайн-макет в работающий под поставленные задачи код, узнают главные отличия от работы в разных системах языка программирования (например JavaScript (JS) — полноценный язык программирования, который дает динамичность сайту), собирать данные и разметку, создавать правила для минимизации ошибок в аннотациях), создавать полноценный сервис (оборачивать инференс моделей в web-сервис. Настраивать под различные запросы итоговую рабочую модель сайта, например на базе WordPress, с пониманием всех Backend процессов.

Универсальная методическая направленность, разнообразие и содержательная привлекательность упражнений обеспечивают развитие общего кругозора в обучаемой сфере. Практика тренировочных тестов способствует формированию механизмов самоконтроля, развитию познавательной сфер учащихся.

Необходимая для системы дополнительного образования практическая деятельность обеспечивается выполнением разнообразных заданий и упражнений. Возможность организации значительной части работы учащихся в малых группах, способствует формированию самостоятельности и партнерских отношений.

Использование компьютерной техники при выполнении заданий, интернет-сайта как компонента основных учебных пособий, может в значительной мере повысить эффективность самостоятельной работы учащихся с материалом.

Занятия нацелены на формирование у обучающихся устойчивого интереса к дальнейшему овладению различных методов Web разработки, потребности в систематической самооценке и оценке достижений в изучении этой области. Они обеспечивают развитие самостоятельной творческой деятельности.

На каждом занятии должны решаться коммуникативные и познавательные задачи с опорой на расширение и уточнение круга представлений о сферах Web разработки.

Среди практических упражнений приобретают большое значение упражнения, направленные на написание программного кода, что способствует большей эффективности усвоения теоретических знаний.

3. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Теоретическая часть программы включает в себя 9 модулей на учебной платформе Арокен.ру https://platform.aroken.ru

Каждый модуль состоит из видео-урока, наглядных и дидактических материалов и теста для промежуточного контроля полученных знаний.

Теоретическая часть программы (165 ак. часов) включает в себя наглядную демонстрацию материала.

Практическая часть (326 ак. часов) включает в себя повторение и отработку продемонстрированного материала, его закрепление и вариации на его тему в учебных ситуациях и состоит из упражнений на учебной платформе и онлайн-встреч.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов (академических)		
		Всего	**Теория**	**Практика**
Блок 1. Вводный модуль		**6**	**3**	**3**
1	Знакомство. Урок знакомств. Подробнее об учебном процессе. Несколько важных моментов.	2	1	1
2	Как браузер видит сайт, шаблон для домашних заданий.	2	1	1
3	Тест, сдача первого домашнего задания, промежуточные итоги.	2	1	1
Блок 2. Модуль: Нейросети для разработчиков		**10**	**4**	**6**
4	Нейросети в работе разработчика: как устроены нейросети, как формулировать запросы, как использовать ИИ без самообмана.	4	2	2
5	Инструменты ИИ для разработки: Cursor, GPTunnel, Perplexity.	6	2	4
Блок 3. Модуль: HTML и CSS		**174**	**51**	**123**
6	Основы HTML	7	4	3
7	Основы CSS	7	7	
8	Углубленное изучение HTML и CSS	16	8	8
9	Продвинутое изучение HTML и CSS. Верстка сайта по макету.	27	15	12
10	Практика для закрепления теории. Домашние задания по пройденным урокам, вёрстка макета.	8		8
11	Презентация макета сайта, подготовка и вёрстка полноценного сложного сайта.	49	17	32

№	Тема	Количество часов (академических)		
		Всего	Теория	Практика
12	Верстка полноценного сайта. Самостоятельная верстка дипломного проекта	60		60
Блок 4. Модуль: JavaScript		**55**	**23**	**32**
13	Знакомство с процессами, базовые понятия.	9	4	5
14	Циклы, функции, объекты.	15	7	8
15	Строгий режим, callback-функции, массивы.	14	7	7
16	Практическое задание. Начало работы над написанием задачника.	4		4
17	Web API, манипуляции со страницей.	9	4	5
18	Разбор дополнительных вопросов и завершение работы над задачником.	4	1	3
Блок 5. Модуль: WordPress		**93**	**23**	**70**
19	Знакомство с WordPress.	2	1	1
20	Знакомство с языком программирования PHP.	7	3	4
21	Подготовка к адаптации вёрстки на WordPress.	7	3	4
22	Адаптация большого макета вёрстки на WordPress.	17	8	9
23	Практическое задание. Самостоятельная адаптация вёрстки.	17		17
24	Знакомство и работа с плагином визуального конструктора сайтов Elementor.	8	4	4
25	Практическое задание. Самостоятельное создание сайта-визитки при помощи Elementor.	13		13
26	Создание интернет-магазина при помощи плагина WooCommerce.	1	1	
27	Практическое задание. Реализация интернет-магазина по техническому заданию.	13		13
28	Дополнительные инструменты для эффективной работы на фрилансе.	8	3	5
Блок 6. Модуль: Старт на фрилансе		**39**	**10**	**29**
29	Что такое фриланс и как стартовать.	1	1	
30	Продажи и взаимодействие с заказчиком.	3	3	
31	Аккаунт на KWORK и отклики.	3	3	
32	Мастер-класс по откликам.	9	2	7
33	Работа на бирже Профи.ру.	3	1	2
34	Практическое задание. Оформление аккаунта на KWORK и написание тестовых откликов.	20		20
Блок 7. Модуль: Софтскиллы в IT		**28**	**25**	**3**
35	Ошибки начинающего фрилансера. Почему не существует уровня сложности.	4	4	
36	Построение клиентской базы и какой крах может произойти	4	4	

№	Тема	Количество часов (академических)		
		Всего	Теория	Практика
37	Перегорел, Прокрастинация и Синдром самозванца	5	4	1
38	Почему ты проиграл, когда отложил на завтра	4	3	1
39	Почему важно правильно ставить цели. Страх неудачи. Почему ошибаться – полезно. Важность времени.	3	3	
40	Как правильно решать конфликты с заказчиками	4	3	1
41	Конкуренция на фрилансе. Поиск информации — почему нужно уметь искать	4	4	
Блок 8. Модуль: Git и GitHub		**34**	**18**	**16**
42	Теория о Git. Установка и первичная настройка.	4	3	1
43	Создание репозитория и версионности.	6	3	3
44	Коммит и указатель Git, навигация по версиям проектов. Работа с ветками Git.	8	4	4
45	Функционал Git в VS Code	8	4	4
46	Работа с GitHub	8	4	4
Блок 9. Модуль: Продвинутая вёрстка		**52**	**8**	**44**
47	Введение, знакомство со сборщиком Vite и инструментами.	6	3	3
48	Практическое задание. Подготовка к вёрстке многостраничного макета.	4		4
49	Вёрстка многостраничного макета с богатым JavaScript функционалом.	28	5	23
50	Практическое задание. Сборка и деплой проекта.	1		1
51	Дипломная работа.	13		13
Итого часов		**491**	**165**	**326**

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Тема	Содержание: теория и практика
Блок 1. Вводный модуль		
1	Знакомство. Урок знакомств. Подробнее об учебном процессе. Несколько важных моментов.	Теория: обсуждение организационных моментов, знакомство. Практика: Установка редактора кода, создание первого простейшего сайта.
2	Как браузер видит сайт, шаблон для домашних заданий.	Теория: Понятие браузера. Знакомство с основными видами браузеров и их функциональными отличиями, шаблон для домашних заданий, github и github pages. Практика: Знакомство с шаблоном для домашних заданий, редактирование шаблона, добавление домашнего задания.
3	Тест, сдача первого домашнего задания, промежуточные итоги.	Теория: Подведение итогов, обсуждение пути дальнейшего обучения. Практика: Тест на закрепление пройденного материала, отправка домашнего задания.
Блок 2. Модуль: Нейросети для разработчиков		

№	Тема	Содержание: теория и практика
4	Нейросети в работе разработчика: как устроены нейросети, как формулировать запросы, как использовать ИИ без самообмана.	Теория: Что такое нейросети и как они работают на базовом уровне. Как правильно формулировать запросы к нейросети. Как использовать ИИ без самообмана и ложного ощущения продуктивности. Практика: Составление запросов к нейросети по учебным задачам, сравнение ответов, проверка ответов ИИ на ошибки перед использованием.
5	Инструменты ИИ для разработки: Cursor, GPTunnel, Perplexity.	Теория: Начало работы с ИИ-редактором кода Cursor. Агрегатор нейросетей GPTunnel. Поиск и исследование информации с помощью Perplexity. Практика: Установка Cursor, перенос учебного проекта в Cursor и внесение правок с помощью ИИ. Регистрация в GPTunnel, настройка оплаты и выбор нейросети. Поиск информации для проекта с помощью Perplexity.
Блок 3. Модуль: HTML и CSS		
6	Основы HTML	Теория: Изучение основ HTML. Задачи, выполняемые с помощью HTML. Основные HTML теги. Семантика и валидность. Практика: Разметка для страницы статьи блога.
7	Основы CSS	Теория: Изучение основ CSS. Способы стилизации элементов. Блочная модель.
8	Углубленное изучение HTML и CSS	Теория: Изучение таблиц, форм и их стилизация. Практика: Самостоятельные работы по таблицам и формам.
9	Продвинутое изучение HTML и CSS. Верстка сайта по макету.	Теория: Изучение новых CSS свойств и новых тегов, позиционирование, анимации, формы, трансформации, адаптивная верстка. Практика: Домашние задания по пройденным урокам, вёрстка макета.
10	Практика для закрепления теории. Домашние задания по пройденным урокам, вёрстка макета.	Практика: Домашние задания по пройденным урокам, вёрстка макета.
11	Презентация макета сайта, подготовка и вёрстка полноценного сложного сайта.	Теория: Распределение задач при вёрстке сайта, подбор необходимых инструментов. Практика: Подготовка и вёрстка полноценного сложного сайта.
12	Верстка полноценного сайта. Самостоятельная верстка дипломного проекта	Практика: Самостоятельный подбор инструментов для создания сайта по дизайн-макету, самостоятельное создание сайта и его адаптация под любые устройства.
Блок 4. Модуль: JavaScript		
13	Знакомство с процессами, базовые понятия.	Теория: Что такое JavaScript, изучение переменных, типов данных, операторов. Практика: Повторение за преподавателем, выполнение домашних заданий и решение тестов по пройденным темам.

№	Тема	Содержание: теория и практика
14	Циклы, функции, объекты.	Теория: Изучение особенностей работы циклов, функций, объектов, деструктуризации. Практика: Повторение за преподавателем, выполнение домашних заданий и решение тестов по пройденным темам.
15	Строгий режим, callback-функции, массивы.	Теория: Изучение особенностей работы строгого режима, callback-функций, массивов и методов работы с ними. Практика: Повторение за преподавателем, выполнение домашних заданий и решение тестов по пройденным темам.
16	Практическое задание. Начало работы над написанием задачника.	Практика: Совместная с преподавателем и самостоятельная работа над задачником при помощи языка JavaScript.
17	Web API, манипуляции со страницей.	Теория: Особенности работы с DOM, событиями, классами, HTML разметкой. Практика: Повторение за преподавателем, выполнение домашних заданий и решение тестов по пройденным темам, продолжение разработки задачника.
18	Разбор дополнительных вопросов и завершение работы над задачником.	Теория: Особенности работы с JSON, LocalStorage, модулями. Практика: Повторение за преподавателем, выполнение домашнего задания и решение теста по пройденным темам, завершение разработки задачника.
Блок 5. Модуль: WordPress		
19	Знакомство с WordPress.	Теория: Что такое WordPress, структура админ-панели, знакомство с адаптацией вёрстки на WordPress, знакомство с темами WordPress. Практика: Установка локального сервера и установка WordPress на локальный сервер.
20	Знакомство с языком программирования PHP.	Теория: Изучение основ PHP. Практика: Настройка редактора кода для работы с PHP, отработка полученных знаний, выполнение домашнего задания, прохождение тестов.
21	Подготовка к адаптации вёрстки на WordPress.	Теория: Изучение необходимых для адаптации вёрстки на WordPress инструментов, изучение работы темы, работа с плагинами, знакомство с онлайн-хостингом reg.ru. Практика: Установка темы, редактирование темы, работа с плагином ACF, перенос сайта на WordPress на онлайн-хостинг.
22	Адаптация большого макета вёрстки на WordPress.	Теория: Знакомство с множеством принципов и инструментов адаптации вёрстки на WordPress, в том числе работа с формой обратной связи, картами, капчей, записями, и с кастомными типами записей. Практика: Работа с множеством инструментов для адаптации вёрстки на WordPress, в том числе адаптация форм обратной связи, адаптация меню навигации, создание и вывод записей WordPress и кастомных записей, работа с плагином ACF.
23	Практическое задание. Самостоятельная адаптация вёрстки.	Практика: Самостоятельная адаптация вёрстки на WordPress. Самостоятельное создание и редактирование темы WordPress, работа с плагинами.

№	Тема	Содержание: теория и практика
24	Знакомство и работа с плагином визуального конструктора сайтов Elementor.	Теория: Знакомство с плагином Elementor, изучение особенностей создания сайта при его использовании. Практика: Создание сайта при помощи плагина Elementor вместе с преподавателем, выполнение домашнего задания.
25	Практическое задание. Самостоятельное создание сайта-визитки при помощи Elementor.	Практика: Создание сайта-визитки при помощи Elementor презентующего ученика как веб-разработчика.
26	Создание интернет-магазина при помощи плагина WooCommerce.	Теория: Знакомство с дочерними темами, изучение плагина WooCommerce и его работы с Elementor.
27	Практическое задание. Реализация интернет-магазина по техническому заданию.	Практика: Создание интернет-магазина при помощи плагинов WooCommerce и Elementor по техническому заданию "заказчика".
28	Дополнительные инструменты для эффективной работы на фрилансе.	Теория: Продолжение знакомства с плагином WooCommerce, демо-импорт сайта, работа с плагинами для таблиц, слайдеров, квизов, правильное проведение аудита сайта. Практика: Выполнение демо-импорта сайта, практика работы с плагинами для таблиц, слайдеров, квизов, проведение тестового аудита сайта.
Блок 6. Модуль: Старт на фрилансе		
29	Что такое фриланс и как стартовать.	Теория: Понятие фриланса. Развитие фриланса в РФ. Обзор фриланс-бирж и KWORK.
30	Продажи и взаимодействие с заказчиком.	Теория: 7 этапов продаж, как не получить негативный отзыв, что значит красивый сайт на языке клиента.
31	Аккаунт на KWORK и отклики.	Теория: Как сделать продающий аккаунт и как сделать продающий отклик, как и когда выводить клиентов с биржи.
32	Мастер-класс по откликам.	Теория: Разбор откликов на заказы на фриланс-бирже, структура продающего отклика, типичные ошибки. Практика: Выбор заказов на фриланс-бирже, написание и отправка откликов вслед за преподавателем — не менее 30 откликов.
33	Работа на бирже Профи.ру.	Теория: Регистрация и оформление профиля, поиск заказов и работа с клиентами на Профи.ру. Практика: Регистрация на Профи.ру, оформление профиля, настройка оплаты откликов, отправка первых откликов.
34	Практическое задание. Оформление аккаунта на KWORK и написание тестовых откликов.	Практика: Оформление собственного профиля и кворков на KWORK и написание тестовых откликов для проверки кураторами.
Блок 7. Модуль: Софтскиллы в IT		
35	Ошибки начинающего фрилансера. Почему не существует уровня сложности.	Теория: Понятие фриланс деятельности. Что отличает хорошего фрилансера от конкурентов. Необходимые навыки и цели для построения деятельности.
36	Построение клиентской базы и какой крах может произойти	Теория: Понятие клиентской базы. Как формировать теплую базу клиентов. Работа с базой и обновление клиентского потока.

№	Тема	Содержание: теория и практика
37	Перегорел, Прокрастинация и Синдром самозванца	Теория: Психологические трудности в работе фрилансера. Понятия прокрастинации и синдрома самозванца. Практика: Отработка упражнений, способствующих снятию психологических барьеров в работе.
38	Почему ты проиграл, когда отложил на завтра	Теория: Работа с временем. Обеспечение продуктивного рабочего дня. Распределение времени над задачей. Практика: техники тайм-менеджмента.
39	Почему важно правильно ставить цели. Страх неудачи. Почему ошибаться – полезно. Важность времени.	Теория: Правила постановки цели. Разбитие цели на шаги действий. Правило ошибок – адаптация выявленных ошибок. Правила Парето 80/20.
40	Как правильно решать конфликты с заказчиками	Теория: Понятие конфликта. Виды конфликтов. Способы разрешения конфликтной ситуации. Правила ведения переговоров при разрешении конфликта. Практика: отработка техники Win/Win
41	Конкуренция на фрилансе. Поиск информации — почему нужно уметь искать	Теория: Правила сегментации конкурентного рынка. Выявление УТП конкурентов. Сопоставление услуг. Отработка и фильтрация информации.
Блок 8. Модуль: Git и GitHub		
42	Теория о Git. Установка и первичная настройка.	Теория: Первичная настройка Git. Основной функционал Практика: настройка и отладка рабочего пространства
43	Создание репозитория и версионности.	Теория: Понятие репозитория и версионности. Работа с репозиторием. Отладка процессов Практика: Создание репозитория
44	Коммит и указатель Git, навигация по версиям проектов. Работа с ветками Git.	Теория: Понятие ветки в Git. Алгоритм работы по навигации проектов и веток Практика: создание ветки в Git. Работа над ошибками
45	Функционал Git в VS Code	Теория: Основной функционал пространства. Работа с различными задачами – настройка окна. Практика: Работа с тегами и структурированием проекта. Использование описанного функционала
46	Работа с GitHub	Теория: Fork, branch – разбор основных понятий. Создание своего Pull Request – правила, основная методология Практика: Создание своего Pull Request
Блок 9. Модуль: Продвинутая вёрстка		
47	Введение, знакомство со сборщиком Vite и инструментами.	Теория: Знакомство с Vite, разбор инструментов контроля качества кода и изучение SCSS. Практика: Создание проекта со сборщиком Vite, настройка инструментов контроля качества кода и настройка SCSS.
48	Практическое задание. Подготовка к вёрстке многостраничного макета.	Практика: Подготовка окружения к вёрстке, создание миксинов, UI-Kit, работа с изображениями.
49	Вёрстка многостраничного макета с богатым JavaScript функционалом.	Теория: Правильное разделение проекта на модули и использование библиотек, работа со средой разработки. Практика: Модульная вёрстка по макету совместно с преподавателем. Выполнение домашних заданий по вёрстке и написанию JavaScript функционала.
50	Практическое задание. Сборка и деплой проекта.	Практика: Деплой проекта на GitHub при помощи GitHub Actions.

№	Тема	Содержание: теория и практика
51	Дипломная работа.	Практика: Самостоятельная вёрстка нескольких страниц по макету с использованием сборщика Vite и инструментов разработки.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочих программ и регламентируется расписанием занятий.

Материальное обеспечение программы

Для реализации настоящей дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используется электронная информационно-образовательная среда, включающая в себя электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий и соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися независимо от их местонахождения образовательных программ в полном объеме.

Все занятия проходят на платформе Арокен.ру. Платформа позволяет размещать необходимые актуальные материалы: видео-уроки, записи прошедших онлайн-встреч, тесты для промежуточного и итогового контроля, наглядные и дидактические материалы (текстовые и аудио) и др. Во время обучения учащийся получает доступ ко всем материалам курса.

На платформе предусмотрено техническое решение для прикрепления решенных задач в целях проверки и оценивания, а также возможности задать вопрос у преподавателя и получить обратную связь.

Комплект преподавателя состоит из руководства, содержащего подробные поурочные планы и наглядные демонстрационные материалы.

Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами в соответствии с Приказом Минтруда России от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых" (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403).

Учебно-методическое обеспечение

На учебном портале размещены задания по каждому изучаемому модулю, необходимые наглядные и дидактические материалы.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Мониторинг образовательных результатов, диагностика качественных и количественных показателей проводится через тестирования, домашние задания, отмечается на листах наблюдения и т.п.

Проведение промежуточной аттестации проходит согласно календарному плану.

Проверочный материал промежуточной аттестации

Для определения уровня освоения программы используется тестирование с автоматической проверкой результатов, а также выполнение домашнего задания.

Оценивание результатов предусматривает три уровня освоения программы:

- низкий уровень – 50-60% правильно выполненных заданий;
- средний уровень – 61-80% правильно выполненных заданий;
- высокий уровень – 80% правильно выполненных заданий.

Алгоритм проведения части тестирования:

- предусмотрена автоматизированная проверка результатов тестирования.

Примеры промежуточного тестирования

Тест №1

Правильный вариант ответа отмечен знаком +.

1. О чем говорит тэг … ?

– Текст, заключенный в тэг, будет расположен по центру страницы
– Текст, заключенный в тэг, будет расположен по левому краю страницы
+ Текст, заключенный в тэг, будет расположен по правому краю страницы

2. Какие единицы измерения могут использоваться для атрибута ширины?

+ Пиксели и %
– Миллиметры и сантиметры
– Пиксели и миллиметры

3. Использование тэга … позволяет добавлять одну строку текста без начала нового абзаца.

– <line/>
**+
**
– <td/>

4. Объясните смысл кода, представленного ниже:

```
<table>
  <tr>
    <td></td>
    <td></td>
    <td></td>
  </tr>
</table>
```

+ Будет создана таблица, состоящая из 1 ряда и 3 колонок
– Будет создана таблица, состоящая из 3 рядов и 1 колонки
– Будет создана таблица, состоящая из 2 рядов и 3 колонок

5. Напишите код HTML, который бы создавал кнопку отправки заполненной формы. Имя кнопки – ОК.

– <input type="OK" value="Submit"/>
– input type="submit" value="OK"< /p>
+ <input type="submit" value="OK"/>

6. Какой тэг при создании страницы добавляет имя страницы, которое будет отображаться в строке заголовка в браузере пользователя?

+ <title> … </title>

– <header> … </header>

– <body> … </body>

7. Заполните поля, чтобы отобразить картинку “flower.jpg” с высотой 300 пикселей и шириной 750 пикселей:

–

– <src img=”flower.jpg” height=”300%” width=”750%”/>

**+ **

8. Что содержит в себе атрибут href?

+ URL страницы, на которую произойдет перенаправление

– Имя страницы, на которую произойдет перенаправление

– Указание на то, где будет открываться новая страница: в том же или новом окне

9. Какие из перечисленных тэгов относятся к созданию таблицы?

– <header> <body> <footer>

+ <table> <tr> <td>

–   <tr> <td>

10. Укажите тэг, который соответствует элементу списка:

**+ **

–

–

11. О чем говорит следующая запись: <form action="url" method="POST">?

– Создается форма, при заполнении которой вводимые данные будут отображаться

+ Создается форма, при заполнении которой вводимые данные не будут отображаться

– Создается форма, которая будет служить для внесения информации, представленной в виде ссылки (URL)

12. Какое значение следует задать атрибуту type, чтобы оно превращало входной тэг в форму отправки?

+ Submit

– Checkbox

– Radiobutton

13. Для задания размеров тэгу <frameset> требуются следующие атрибуты:

– Высота и ширина

– Площадь и толщина границ

+ Строки и столбцы

14. Выберите верное утверждение.

+ В HTML цвета задаются комбинацией значений шестнадцатеричной системы исчисления: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F

– В HTML цвета задаются комбинацией значений двоичной системы исчисления: 0 или 1

– В HTML цвета задаются комбинацией значений восьмеричной системы исчисления: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Солем Ян Эрик. Программирование компьютерного зрения на языке Python. - Москва : ДМК Пресс, 2016. - 312 с. - ISBN 978-5-97060-200-3_int.
2. Гудфеллоу, Я. Глубокое обучение / Я. Гудфеллоу, И. Бенджио, А. Курвилль ; перевод с английского А. А. Слинкина. — 2-е изд. — Москва : ДМК Пресс, 2018. — 652 с. — ISBN 978-5- 97060-618-6.
3. Шапиро, Л. Компьютерное зрение : учебное пособие / Л. Шапиро, Д. Стокман ; под редакцией С. М. Соколова ; перевод с английского А. А. Богуславского. — 4-е изд. — Москва : Лаборатория знаний, 2020. — 763 с. — ISBN 978-5-00101-696-0.
4. Крейман, Г. Биологическое и компьютерное зрение / Г. Крейман ; под редакцией Т. Б. Киселевой, Т. И. Люско ; перевод с английского И. Л. Люско. — Москва : ДМК Пресс, 2022. — 314 с. — ISBN 978-5-93700-100-9.
5. Клетте, Р. Компьютерное зрение. Теория и алгоритмы : учебник / Р. Клетте ; перевод с английского А. А. Слинкина. — Москва : ДМК Пресс, 2019. — 506 с. — ISBN 978-5-97060-702-2.
6. Саттон, Р. С. Обучение с подкреплением: введение : руководство / Р. С. Саттон, Э. Д. Барто ; перевод с английского А. А. Слинкина. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 552 с. — ISBN 978-5-97060-097-9.
7. Николенко С., Кадурин А., Архангельская Е. Глубокое обучение. Погружение в мир нейронных сетей. Изд-во Питер . 2018. 476 с.

8. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК*

Наименование блока	Неделя																																						Всего часов
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
Блок 1. Вводный модуль																																								6
Блок 2. Нейросети для разработчиков																																								10
Блок 3. HTML и CSS																																								174
Блок 4. JavaScript																																								55
Блок 5. WordPress																																								93
Блок 6. Старт на фрилансе																																								39
Блок 7. Софтскиллы в IT																																								28
Блок 8. Git и GitHub																																								34
Блок 9. Продвинутая вёрстка																																								39
Дипломная работа (Блок 9)																																								13
ИТОГО																																								**491**

* Календарный учебный график разрабатывается отдельно на каждую учебную группу.