

Утверждаю: Индивидуальный предприниматель
Мамонтов Катаев М.Р.

_____ 8 ноября 2023 год

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«WEB разработка»

Автор программы: Мамонтов Катаев Максим Русланович, педагог

Новосибирск 2023

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Классификация программы
- 1.2. Цели и задачи дополнительной образовательной программы
- 1.3. Сроки 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. 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

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 – двадцать четыре недели (201 ак.ч¹).

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

Возраст обучающихся от 18 лет.

1.5. Краткая характеристика группы

Количество учащихся – до 10 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://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 неделю по 2 ак. час.

¹ Академический час составляет 45 минут

- тематический модуль в формате online-урока и закрепляющих упражнений - 1 раз в неделю по 3-5 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 приемов 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://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 учащимися 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, учебноисследовательской 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 социальнопроектных 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 вебсайте;
- использовать язык гипертекстовой разметки HTML для создания web-страниц;
- создавать динамические web-страницы с использованием JavaScript.
- 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 большой 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 50 модулей на учебной платформе Арокен ру <https://learn.aroken.ru>

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

Теоретическая часть программы (113 ак. часов) включает в себя наглядную демонстрацию материала.

Практическая часть (83 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. Вступление в IT			
1	Знакомство. Урок знакомств. Подробнее об учебном процесс. Несколько важных моментов	1	1	-
2	Github	3	1	2
3	Github Pages	2	1	
4	Редактор кода VSCode	2	2	
5	Инструменты разработчика	4	2	2

6	Браузеры	3	2	1
7	Хостинг, домен, зоны	2	2	
8	Гайд по обучению	2	2	
	Блок 2. Модуль: Верстка (HTML/CSS/S)			
9	Основы HTML/CSS	5	2	3
10	Первое практическое задание	6		6
11	Знакомство с тегами HTML	10	4	6
12	Практика для закрепления теории. Презентация ближайшего большого макета	2		2
13	Теория CSS свойств	4	4	
14	Верстка презентованного ранее макета	5	2	3
15	Углубленное знакомство с HTML/CSS. Верстка презентованного ранее макета	4	1	3
16	JavaScript	4	4	

17	Презентация макета сайта.	3	1	2
18	Верстка полноценного сайта. Самостоятельная верстка дипломного проекта	2	2	
	Блок 3. PRO Верстка			
19	Знакомство с препроцессорами	2	2	
20	Начало работы с SASS/SCSS	3	3	
21	Фрагментирование	6	2	4
22	Переменные	6	2	4
23	Шаблоны. Миксины	5	2	3
24	Математические операторы	5	2	3
25	Препроцессоры SCSS заключение	7	3	4
	Блок 4. Работа с Git и Gitdub			
26	Теория о Git. Установка и первичная настройка.	3	2	1

27	Создание репозитория и версионности	4	2	2
28	Коммит и указатель Git , навигация по версиям проектов. работа с ветками Git	6	3	3
29	Функционал Git vscode	6	3	3
30	Работа с github	6	3	3
	Блок 5. Wordpress			
31	Что такое Wordpress Структура админ панели Wordpress	6	3	3
32	Темы. Создаем лендинг на Elementor	7	2	5
33	Пост тайпы, таксономии	4	2	2
34	Создание собственного виджета для Elementor	4	2	2
35	WooCommerce	5	2	3
36	Дочерние темы	4	2	2
37	Что такое FTP и как с ним работать. Локальный хостинг и работа с ним.Резервные копии сайта	4	2	2

	Блок 6. Особенности в IT			
38	Развитие насмотренности. Темы и Плагины.	4	2	2
39	Сайт за 5 минут. Облегченные ходы Wordpress.	4	2	2
40	Разбор реальных заказов (работа с кейсами)	5	5	
	Блок 7. Кворк и Продажи			
41	Что такое фриланс и как стартовать.	3	3	
42	Биржи: виды, плюсы и минусы. Профессии на фриланс биржах	4	3	1
43	Что нельзя делать на Kwork. Секрет продающего профиля на Kwork. Вывод клиентов и выход с бирж	3	3	
	Блок 8. Ошибки в психологии фрилансера			
44	Ошибки начинающего фрилансера. Почему не существует уровня сложности.	3	3	
45	Построение клиентской базы и какой крах может произойти	3	3	
46	Перегорел, Прокрастинация и Синдром самозванца	4	3	1

47	Почему ты проиграл, когда отложил на завтра	3	2	1
48	Почему важно правильно ставить цели. Страх неудачи. Почему ошибаться – полезно. Важность времени.	2	2	
49	Как правильно решать конфликты с заказчиками	3	2	1
50	Конкуренция на фрилансе . Поиск информации - Почему нужно уметь искать	3	3	
	Итоговая аттестация: Выполнение проекта			4
Итого часов		201	113	88

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Тема	Содержание: теория и практика
	БЛОК 1. Вступление в IT	
1	Знакомство. Урок знакомств. Подробнее об учебном процесс. Несколько важных моментов	Теория: обсуждение организационных моментов, знакомство
2	Github	Теория: Git —распределённая система управления версиями. Знакомство с сервисом, регистрация , окно управления и работы. <i>Практика: зарегистрироваться на Github и создание тестового репозитория.</i>
3	Github Pages	Теория: Отработка основных свойств: Адаптивность. Шаблоны оформления. Поддержка плагинов. Удобный редактор кода.
4	Редактор кода VSCode	Теория: Установка, настройка кросс-платформенного редактора. Знакомство с основным функционалам. Работа в Веб-версия VS Code vscode.dev
5	Инструменты разработчика	Теория: Основные инструмента разработчика. Градация инструментов. <i>Практика: работа в инспекторе кода.</i>
6	Браузеры	Теория: Понятие браузера. Знакомство с основными видами браузеров и их функциональными отличиями. <i>Практика: Установка основных браузеров.</i>
7	Хостинг, домен, зоны	Теория. Понятие хостинга. Понятие домена. Понятие доменной зоны. Правила регистрации. Правила ведения и продления хостинга.
8	Гайд по обучению	Теория: Правила поиска информации в браузерах. Основные команды для упрощённого поиска информации.
	Блок 2. Модуль: Верстка (HTML/CSS)	

9	Основы HTML/CSS	Теория: Понятие HTML/CSS. Задачи, выполняемые с помощью HTML. <i>Практика: развертывании базовой HTML структуры в VS Code.</i>
10	Первое практическое задание	<i>Практика: Практическое задание на отработку навыков HTML структуры</i>
11	Знакомство с тегами HTML	Теория: Понятие тега. Основные теги для работы. Правила вставки тега. Правила редактуры. <i>Практика: теги для структурирования страницы. Теги заголовков/подзаголовков. Вставка изображений, вставка видео.</i>
12	Практика для закрепления теории. Презентация ближайшего большого макета	<i>Практика: работа с заданием на отработку темы HTML теги</i>
13	Теория CSS свойств	Теория: Понятие CSS свойств. Язык таблице стилей.
14	Верстка презентованного ранее макета	Теория: Правила верстки. Применение различных способов верстки. Работа над ошибками. <i>Практика: верстка сайта по заданию.</i>
15	Углубленное знакомство с HTML/CSS. Верстка презентованного ранее макета	Теория: Отработка верстки- адаптация макета под различные устройства. <i>Практика: верстка макета</i>
16	JavaScript	Теория: Понятие JavaScript, основные сферы использования. JavaScript отличие с Java.
17	Презентация макета сайта.	Теория: Как презентовать макет сайта <i>Практика: Отработка навыков презентации сайта</i>
18	Верстка полноценного сайта. Самостоятельная верстка дипломного проекта	Теория: Распределение задач при верстки сайта. Подбор необходимых инструментов.
	Блок 3. PRO Верстка	

19	Знакомство с препроцессорами	Теория: Понятие препроцессора. Преобразование кода из одного синтаксиса в другой.
20	Начало работы с SASS/SCSS	Теория: Основы работа с SASS/SCSS. Типичные ошибки их разбор.
21	Фрагментирование	Теория: Фрагментирования – основные правила. Порядок фрагментирования (алгоритм работы) <i>Практика: отработка навыка фрагментирования на задачах.</i>
22	Переменные	Теория: Понятие переменных. Виды переменных <i>Практика: работа с переменными, замена формул.</i>
23	Шаблоны. Миксины	Теория: Понятие шаблонов. Виды шаблонов. Подбор шаблона под задачу. <i>Практика: вставка шаблонов. Отладка шаблона.</i>
24	Математические операторы	Теория: Понятие оператора. Математические операторы – способы использования и интеграции. <i>Практика: интеграция математических операторов. Работы над ошибками</i>
25	Препроцессоры SCSS заключение	Теория: 5 CSS-препроцессоров: Sass, SCSS, Less, Stylus и PostCSS. <i>Практика: работа с препроцессорами по заданиям.</i>
	Блок 4. Работа с Git и Gitdub	
26	Теория о Git. Установка и первичная настройка.	Теория: Первичная настройка Git. Основной функционал <i>Практика: настройка и отладка рабочего пространства</i>
27	Создание репозитория и версионности	Теория: Понятие репозитория и версионности. Работа с репозиторием. Отладка процессов <i>Практика: Создание репозитория</i>
28	Коммит и указатель Git , навигация по версиям проектов, работа с ветками Git	Теория: Понятие ветки в Git. Алгоритм работы по навигации проектов и веток <i>Практика: создание ветки в Git. Работа над ошибками.</i>

29	Функционал Git vscode	Теория: Основной функционал пространства. Работа с различными задачами – настройка окна. <i>Практика: Работа с тегами и структурированием проекта. Использование описанного функционала</i>
30	Работа с Github	Теория: Fork, branch – разбор основных понятий. Создание своего Pull Request – правила, основная методология <i>Практика: Создание своего Pull Request</i>
	Блок 5. Wordpress	
31	Что такое Wordpress. Структура админ панели Wordpress.	Теория: Понятие Wordpress. Структура панели – знакомство с интерфейсом. <i>Практика: Регистрация сайте reg.ru, оформление пробного периода на хостинг и установите на него WordPress.</i>
32	Темы. Создаем лендинг на Elementor	Теория: Понятие лендинга – основные задачи, которые решает лендинг. <i>Практика: Создание сайта, используя конструктор Elementor.</i>
33	Пост тайпы, таксономии	Теория: Понятие пост-тайпа и таксономии <i>Практика: Установка себе на сайт плагина ACF, создание пост-тайпа и работа с группами полей</i>
34	Создание собственного виджета для Elementor	Теория: Работа с плагином <i>Практика: Создание собственного виджета, используя плагин Unlimited Elements.</i>
35	WooCommerce	Теория: Настраиваемая платформа электронной коммерции с открытым исходным кодом, построенная на WordPress <i>Практика: установка плагина и проверка работоспособности.</i>
36	Дочерние темы	Теория: Понятие дочерних тем. <i>Практика: плагин Child Theme Configurator – установка и работа.</i>
37	Что такое FTP и как с ним работать. Локальный хостинг и работа с ним. Резервные копии сайта	Теория: File Transfer Protocol — «протокол передачи данных». Основные задачи и функционал. Отличие FTP от HTTP <i>Практика: Отладка резервных копий сайта.</i>

	Блок 6. Особенности в IT	
38	Развитие насмотренности. Темы и Плагины.	Теория: Понятие насмотренности. Как формировать эстетический взгляд на задачу. Темы и плагины для работы. <i>Практика: поиск тем и плагинов под различные запросы.</i>
39	Сайт за 5 минут. Облегченные ходы Wordpress.	Теория: Структура работы на готовых решениях Wordpress. Адаптация лендинга под запрос клиента Практика: разбор
40	Разбор реальных заказов (работа с кейсами)	Теория: Знакомство и разбор кейсов по созданию сайта.
	Блок 7. Кворк и Продажи	
41	Что такое фриланс и как стартовать.	Теория: Понятие фриланса. Развитие фриланса в РФ.
42	Биржи: виды, плюсы и минусы. Профессии на фриланс биржах	Теория: Понятие «биржа». Основные биржи на рынке в РФ. Сегментация заказов. <i>Практика: обзор и регистрация на популярных биржах РФ.</i>
43	Что нельзя делать на Kwork. Секрет продающего профиля на Kwork. Вывод клиентов и выход с бирж	Теория: Оформление профиля на Kwork. Правила заполнения информации о себе. Презентация кейсов. Вывод клиентов с биржи и формирование клиентской базы.
	Блок 8. Ошибки в психологии фрилансера	
44	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.
45	Построение клиентской базы и какой крах может произойти	Теория: Понятие клиентской базы. Как формировать теплую базу клиентов. Работа с базой и обновление клиентского потока.

46	Перегорел, Прокрастинация и Синдром самозванца	Теория: Психологические трудности в работе фрилансера. Понятия прокрастинации и синдрома самозванца. <i>Практика: Отработка упражнений, способствующих снятию психологических барьеров в работе.</i>
47	Почему ты проиграл, когда отложил на завтра	Теория: Работа с временем. Обеспечение продуктивного рабочего дня. Распределение времени над задачами. <i>Практика: техники тайм-менеджмента.</i>
48	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.
49	Как правильно решать конфликты с заказчиками	Теория: Понятие конфликта. Виды конфликтов. Способы разрешения конфликтной ситуации. Правила ведения переговоров при разрешении конфликта. <i>Практика: отработка техники Win/Win</i>
50	Конкуренция на фрилансе . Поиск информации - Почему нужно уметь искать	Теория: Правила сегментации конкурентного рынка. Выявление УТП конкурентов. Сопоставление услуг. Отработка и фильтрация информации.

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 всебя 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 – более 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 `<p align = "right "> ... </p>` ?
- 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 центру 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/>`
 - + `<br/>`
 - `<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"/>
 - <p> 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:
- <img ref="flower" format=.jpg
high=300 px
width=750 px />
 - <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>
- тест 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., Кадури А., Архангельская Е. Глубокое обучение. Погружение в мир нейронных сетей. Изд-во Питер . 2018. 476 с.

8. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК*

* - календарный учебный график разрабатывается отдельно на каждую учебную группу

Наименование цикла/модуля/дисциплины/раздела	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	
БЛОК 1. Вступление в IT	*	*																							19
Блок 2. Модуль: Верстка (HTML/CSS)			*	*	*	*																			45
Блок 3. PRO Верстка							*	*	*	*															34
Блок 4. Работа с Git и Gitdub											*	*	*	*											25
Блок 5. Wordpress															*	*	*	*	*						34
Блок 6. Особенности в IT																				*	*	*			13
Блок 7. Кворк и Продажи																							*		10
Блок 8. Ошибки в психологии фрилансера																								*	21
ИТОГО 201																									