

Администрация городского округа «Город Калининград»
комитет по образованию
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
города Калининграда лицей №18

Принята на заседании методического(педагогического) совета от «18» <u>августа</u> 20 <u>25</u> г. Протокол №1	Утверждаю: Директор МАОУ лицей № 18 _____ Баканова А.А. «__» _____ 2025 г.
--	---

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Веб-дизайн»**

Возраст обучающихся: 13-18 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:
Хаванская Юлия Вячеславовна,
педагог дополнительного образования
г. Калининград

г. Калининград, 2025.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Программа «Веб-дизайн» посвящена изучению основ проектирования пользовательских интерфейсов для веб-сайтов и мобильных приложений с использованием современного инструмента Figma. Она охватывает принципы визуального дизайна, работу с цветом, типографикой, сетками и макетами, а также изучение пользовательского опыта (UX) и взаимодействия (UI). Данная программа объединяет в себе элементы информатики, дизайна, формируя у обучающихся целостное представление о том, как работает современный интернет.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веб-дизайн» по содержанию является технической, что даст обучающимся возможность проектировать прототипы и дизайны веб-страниц.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

1. Визуальное мышление и проектирование интерфейсов

Дизайн сайтов и приложений строится на способности структурировать информацию визуально, создавать удобные и понятные интерфейсы с помощью макетов, сеток, цвета и типографики.

2. UX/UI как основа функциональности

Удобство и эстетика интерфейса — ключ к успешному веб-дизайну. Программа ориентирована на изучение поведения пользователей, навигации и принципов эргономики интерфейсов.

3. Инструментальная компетентность через Figma

Figma используется как основной инструмент для создания макетов, прототипов и визуальных решений, интегрируя дизайн с процессом разработки и повышая качество проектов.

4. Практико-ориентированное обучение

Обучение строится на создании реальных макетов и прототипов, что позволяет учащимся применять знания на практике и видеть результаты своей работы.

5. Командная работа и презентация проектов

Дизайн — это совместная деятельность. Программа развивает навыки

работы в команде, совместного редактирования макетов и презентации своих идей, как в профессиональной среде.

Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы

- **Веб-дизайн**

Процесс проектирования внешнего вида и структуры веб-сайтов и приложений с учетом удобства пользователей, эстетики и функциональности интерфейса.

- **UX (User Experience)**

Пользовательский опыт — совокупность ощущений, удобства и эффективности взаимодействия человека с веб-сайтом или приложением.

- **UI (User Interface)**

Пользовательский интерфейс — визуальная и интерактивная часть продукта, включая макеты страниц, кнопки, шрифты, цветовые схемы и элементы навигации.

- **Прототипирование**

Создание предварительных макетов и моделей интерфейсов для проверки структуры, функциональности и удобства использования до этапа разработки.

- **Figma**

Современный онлайн-инструмент для проектирования интерфейсов, прототипирования и совместной работы дизайнеров над проектами.

- **Типографика**

Искусство и техника оформления текста: выбор шрифтов, размера, интервалов и стиля для улучшения читабельности и визуального восприятия.

- **Сетка (Grid)**

Структурная основа макета, позволяющая выравнивать элементы дизайна, обеспечивать визуальную гармонию и упрощать восприятие информации.

- **Цветовая палитра**

Набор цветов, используемых в дизайне, который влияет на эмоциональное восприятие, читаемость и визуальную идентичность проекта.

- **Иконография**

Использование графических символов (иконок) для упрощения навигации и передачи информации в интерфейсе.

- **Командная работа в дизайне**

Совместное проектирование, обсуждение и редактирование макетов в рамках одной команды с целью создания качественного продукта.

Направленность программы

Программа «Веб-дизайн» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей, имеет техническую направленность и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы базовый.

В группу принимаются дети, обучающиеся 7-11 классов образовательной организации.

Актуальность программы

Актуальность программы в первую очередь обусловлена высоким интересом подростков к IT-сфере. Важнейшей характеристикой подрастающего поколения является активность в информационном пространстве, интернет-коммуникации. В настоящее время развития цифровой среды, любой желающий может создать свой собственный web-сайт.

К сожалению, эта возможность не всегда способствует появлению в сети качественно разработанных и информационно насыщенных сайтов. Зачастую сайты, построены по шаблонам, с запутанной навигацией и режущей глаза расцветкой. Поэтому программа является актуальной и необходимой основой в целостном развитии обучающегося.

В соответствии с тенденциями Калининградской области в сфере развития информационных технологий из наиболее значимых факторов, оказывающих влияние на развитие отрасли радиоэлектроники и электроники станут автоматизация и цифровизация производственной области, а необходимость создавать компетенции в сфере ИТ решений и вести собственные разработки в области промышленного интернета, искусственного интеллекта, автоматизированного транспорта и телемедицины являются актуальными задачами развития отрасли в Калининградской области.

Научившись создавать и разрабатывать дизайн сайтов, баннеров и презентаций, обучающиеся получают мощный и удобный инструмент для решения как учебных, так и прикладных задач.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии.

Практическая значимость образовательной программы

- **Создание реальных проектов**

Обучающиеся получают навыки разработки макетов и прототипов веб-сайтов и мобильных приложений, которые могут быть использованы в профессиональной деятельности или для личных проектов.

- **Подготовка к профессиональной деятельности**

Освоение Figma и принципов UX/UI позволяет выпускникам быть готовыми к работе в студиях веб-дизайна, digital-агентствах, IT-компаниях и фрилансе.

- **Развитие творческих и технических навыков**

Программа формирует умение сочетать визуальную эстетику с функциональностью, разрабатывать удобные интерфейсы и грамотно использовать инструменты цифрового дизайна.

- **Командная работа и проектная практика**

Учебный процесс включает совместное создание проектов, что развивает

навыки коммуникации, презентации идей и работы в команде — ключевые компетенции в профессиональной среде.

- **Актуальность и востребованность**

Навыки веб-дизайна и прототипирования востребованы на рынке труда, что повышает конкурентоспособность учащихся и открывает возможности для дальнейшего профессионального роста.

Принципы отбора содержания образовательной программы

Содержание программы «Веб-разработка для начинающих» сформировано с учётом возрастных особенностей обучающихся 13–18 лет, современных образовательных стандартов и практических запросов. Основными принципами отбора содержания являются:

1. **Актуальность и соответствие современным требованиям**

Содержание программы формируется с учетом современных стандартов веб-дизайна, востребованных инструментов (например, Figma) и требований рынка труда.

2. **Практическая направленность**

В основу включены темы и задания, обеспечивающие приобретение реальных навыков проектирования интерфейсов, создания макетов и прототипов веб-сайтов и приложений.

3. **Поэтапное усложнение материала**

Программа строится от простых понятий и инструментов к более сложным проектам, что обеспечивает плавное освоение дисциплины и закрепление практических навыков.

4. **Комплексность и системность**

Отбор содержания учитывает взаимосвязь между теорией (UX/UI, типографика, цвет) и практическими навыками (макетирование, прототипирование, работа в команде).

5. Развитие творческих и технических компетенций

Содержание программы включает задания, стимулирующие творческое мышление, дизайн-мышление и способность применять технические инструменты для решения реальных задач.

6. Ориентация на индивидуальные и командные проекты

Материал программы подбирается так, чтобы учащиеся могли как самостоятельно, так и в команде создавать полноценные дизайн-проекты, отражающие реальную профессиональную практику.

Отличительной особенностью программы

Отличительная особенность программы «Веб-дизайн» в том, что процесс обучения направлен на развитие разносторонних компетенций у обучающихся: творческих и практико-технических навыков. Обучение работе в Figma начинается с самых азов, то есть со знакомства с основными инструментами редактора и построена на последовательной подготовке обучающихся к созданию дизайн-макета сайта.

Figma новый развивающийся онлайн редактор, который в отличие от редакторов компании Adobe, имеет более адаптированный и удобный для пользователя интерфейс. Программа основана на критериях, отвечающих современным профессиональным тенденциям на рынке труда, что помогает профессиональному самоопределению учащихся.

Цель образовательной программы

Формирование у обучающихся системных знаний и практических навыков в области веб-дизайна, включая проектирование интерфейсов, создание макетов и прототипов сайтов и мобильных приложений с использованием Figma, а также развитие творческих, технических и командных компетенций, необходимых для успешной профессиональной деятельности в сфере цифрового дизайна.

Задачи образовательной программы

Образовательные задачи:

1. Освоение инструментов веб-дизайна и прототипирования в Figma.

2. Формирование знаний и навыков UX/UI-дизайна, типографики, работы с цветом и сетками.
3. Обучение созданию макетов, прототипов и визуальных концепций сайтов и мобильных приложений.

Воспитательные задачи:

1. Воспитание ответственности за качество своей работы и результат команды.
2. Формирование умения работать в команде, договариваться и учитывать мнение других участников проекта.
3. Развитие уважительного отношения к чужим идеям и способность конструктивно принимать критику.

Развивающие задачи:

1. Развитие творческого мышления и способности создавать оригинальные дизайн-концепции.
2. Формирование аналитических навыков при проектировании интерфейсов и оценке пользовательского опыта.
3. Развитие визуального восприятия, эстетического вкуса и навыков презентации собственных идей.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 13-18 лет.

Особенности организации образовательного процесса

Набор осуществляется только из числа детей, посещающих общеобразовательную организацию, разместившую программу. Зачисление осуществляется в зависимости от возраста и способностей обучающихся. Программа предусматривает групповые, фронтальные и индивидуальные формы работы с детьми. Состав групп: 10-12 человек.

Формы обучения по образовательной программе

Форма обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут, между занятиями установлены 5-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Объем и срок освоения образовательной программы

Срок освоения программы – 9 месяцев. На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации и проведение соревнований.

Основные методы обучения

Участие в образовательных событиях позволяет обучающимся попробовать себя в конкурсных режимах и продемонстрировать успехи и достижения. При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и групповые формы деятельности и творчества, разновозрастное сотрудничество, возможность «командного зачета», рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха, неформального общения и релаксации. У обучающихся повышается познавательная активность, раскрывается их потенциал, вырабатывается умение конструктивно взаимодействовать друг с другом.

Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению этого материала. Благодаря такому подходу у обучающихся вырабатываются такие качества, как решение практических задач, умение ставить цель, планировать достижение этой цели.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого обучающегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа обучающихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем

педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности;

3 часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе. Широко используется форма творческих занятий, которая придает смысл обучению, мотивирует обучающихся на дальнейшее развитие. Это позволяет в увлекательной и доступной форме пробудить интерес обучающихся к изучению материала.

Методы, в основе которых располагается уровень деятельности учащихся:

- конструктивный (последовательное знакомство с построением модели);
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся;
- репродуктивный - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- объяснительно-иллюстративный - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решении поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным чертежам, схемам и др.);
- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.).

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях. При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);

- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный - рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (соревнования, выставки, поощрения).

Планируемые результаты

Личностные:

- Развитие ответственности за качество собственной работы и уважительного отношения к труду других.
- Формирование творческого подхода и инициативности при решении задач дизайна.
- Воспитание умения конструктивно воспринимать критику и использовать её для совершенствования своих проектов.

Метапредметные:

- Умение работать в команде, совместно планировать и реализовывать проекты, обсуждать и аргументировать свои решения.
- Развитие навыков самостоятельного анализа, оценки и корректировки дизайнерских решений.
- Формирование способности организовывать процесс работы, распределять задачи и управлять временем.

3. Предметные:

- Владение основными инструментами Figma для создания макетов и интерактивных прототипов.
- Знание и применение принципов UX/UI, типографики, цветовой гармонии и сеточной структуры макетов.
- Умение проектировать интерфейсы сайтов и приложений с учетом удобства пользователей и визуальной эстетики.

Механизм оценивания образовательных результатов

Основным способом проверки результатов учащихся является результат практической работы. Для определения теоретических знаний также используется тестовая форма, мини-опросы во время занятий, практикумов, игровые формы контроля, участие в конкурсах и выставках различного уровня.

Важным инструментом контроля результативности образовательной программы является рейтинг участия учащихся в различных конкурсах и соревнованиях.

Диагностика проводится педагогом два раза в год. Результаты заносятся в сводную таблицу.

Оценивание результатов диагностики условно производится по 5-ти бальной системе:

Отличное усвоение – 5: успешное освоение воспитанником более 70 процентов содержания образовательной программы;

Хорошее – 4: успешное освоение воспитанником от 60 до 70% содержания образовательной программы

Удовлетворительное – 3: успешное освоение воспитанником от 50 до 40% содержания образовательной программы

Слабое – 2: освоение воспитанником менее 40 % содержания образовательной программы.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременного внесения коррекции в образовательный процесс, проводится текущий контроль в виде контрольного среза знаний освоения программы в конце освоения модуля. Итоговый контроль проводится в виде итоговой аттестации (по окончанию освоения программы).

Обучающиеся участвуют в различных выставках и соревнованиях муниципального, регионального и всероссийского уровня. По окончании обучающиеся представляют творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.

Организационно-педагогические условия реализации

образовательной программы

Качество реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веб-дизайн» технической направленности обеспечивается за счет:

- доступности, открытости, привлекательности для обучающихся и их родителей (законных представителей) содержания программы;
- наличие комфортной развивающей образовательной среды;
- применение современных педагогических технологий.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-технические условия

- Проектор и экран для демонстрации учебного материала – 1 шт.
- Ноутбук – 12 шт.
- Требуемое программное обеспечение:
- Пакет офисных приложений
- Браузер Google Chrome, Mozilla Firefox или «Яндекс Браузер».
- Сервис для построения лент времени с возможностью совместной работы

на усмотрение преподавателя (<http://www.timetoast.com> и т.п.).

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

Кадровые условия

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю направления, без предъявления требований к стажу работы.

Дидактическое обеспечение

Дидактический материал: компьютерные презентации, памятки, тесты, анкеты, атрибуты познавательных игр, загадки, рисунки, комплекты заданий, вопросы викторин, кроссворды, ребусы.

Методическое обеспечение

При организации учебно-воспитательного процесса особое внимание уделяется рациональной смене видов деятельности, активному отдыху и здоровьесбережению. Обстановка и гигиенические условия в кабинете соответствуют санитарным нормам (температура, регулярное проветривание кабинета, свежесть воздуха, рациональность освещения класса и доски).

Использование на занятиях не менее трех методов преподавания и не менее четырёх видов учебной деятельности так, как однообразность способствует утомлению.

Контроль и смена поз обучающихся, которые соответствуют видам деятельности на занятиях.

Занятия чередуются интеллектуальными и динамическими переменами, самостоятельной практической деятельностью.

Наличие оздоровительных моментов: урок здоровья, физкультминутки, минутки релаксации, дыхательная гимнастика, гимнастика для глаз, упражнения для кистей рук, для снятия общего или локального утомления, корректирующие осанку, игровые элементы, подвижные паузы, весёлые переменки, приносят пользу организму и способствует эмоциональной разрядке, снятию утомления, повышению творческой активности.

Наличие мотивации учебной деятельности - внешняя мотивация: объективная оценка выполненной работы, похвала, поддержка, соревновательный метод, шутка, улыбка, музыкальная минутка, небольшое стихотворение и внутренняя мотивация: стремление больше узнать, радость от активности, интерес к изучаемому материалу.

Особое внимание уделяется психологическому климату на занятиях и характеру взаимоотношений в коллективе. Создание ситуаций, позволяющих в дальнейшем использовать полученные знания, умения, навыки на практике, а не тяготиться ими как информационным балластом.

Базовый уровень

Программа “Веб-дизайн” базового уровня представляет собой первоначальное знакомство с понятиями и концепциями этих областей. Целью такого уровня является помочь обучающимся научиться мыслить логически, разрабатывать прототипы веб-сайтов или приложений.

Задачи обучения

Образовательные:

- Освоить работу с инструментами Figma для создания макетов и прототипов веб-сайтов и приложений.
- Получить знания о принципах UX/UI, типографике, работе с цветом и сеткой макета.
- Научиться проектировать удобные и эстетически привлекательные интерфейсы.

Воспитательные:

- Воспитывать ответственность за качество своей работы и результаты команды.
- Формировать уважительное отношение к мнению других и умение конструктивно воспринимать критику.
- Развивать этику профессионального взаимодействия и сотрудничества.

Развивающие:

- Развивать творческое мышление и способность создавать оригинальные дизайн-концепции.
- Формировать аналитические навыки при оценке интерфейсов и пользовательского опыта.
- Развивать умение презентовать свои идеи и аргументировать дизайнерские решения.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в веб-дизайн (6 часов)

Тема 1. Знакомство с веб-дизайном (2 ч.)

- Теория: что такое веб-дизайн, роль дизайнера, виды сайтов.
- Практика: обзор популярных сайтов, обсуждение их интерфейсов.

Тема 2. Основы UX/UI (2 ч.)

- Теория: пользовательский опыт (UX), интерфейс (UI), принципы удобства и навигации.
- Практика: оценка интерфейсов сайтов с точки зрения UX/UI.

Тема 3. Знакомство с Figma (2 ч.)

- Теория: интерфейс Figma, инструменты и панель управления.
- Практика: регистрация, создание первого простого макета.

Раздел 2. Основы графического дизайна (14 часов)

Тема 4. Цвет и цветовые схемы (3 ч.)

- Теория: теория цвета, гармония, контраст, психологическое восприятие цвета.
- Практика: подбор палитры для макета.

Тема 5. Типографика и шрифты (3 ч.)

- Теория: выбор шрифтов, размер, интервал, читаемость текста.
- Практика: создание текстового блока для сайта с соблюдением правил типографики.

Тема 6. Сетка и композиция (4 ч.)

- Теория: структура макета, выравнивание, визуальная иерархия элементов.
- Практика: построение сетки и размещение элементов макета.

Тема 7. Иконки и графические элементы (4 ч.)

- Теория: иконография, кнопки, декоративные элементы.
- Практика: разработка кнопок, иконок и графических элементов для макета.

Раздел 3. Проектирование интерфейсов (18 часов)

Тема 8. Проектирование страниц сайта (6 ч.)

- Теория: структура страниц, логика взаимодействия, навигация.
- Практика: создание макета главной и внутренних страниц сайта.

Тема 9. Проектирование мобильных интерфейсов (6 ч.)

- Теория: особенности мобильного UX, адаптивность, размеры элементов.
- Практика: макет мобильного приложения в Figma.

Тема 10. Работа с компонентами и стилями (6 ч.)

- Теория: создание компонентов, повторное использование элементов, стили текста и цвета.
- Практика: создание библиотеки компонентов для проекта.

Раздел 4. Прототипирование и интерактивность (16 часов)

Тема 11. Создание интерактивных прототипов (8 ч.)

- Теория: кликабельные элементы, переходы, анимации.
- Практика: интерактивный прототип сайта или приложения.

Тема 12. Тестирование и улучшение UX (8 ч.)

- Теория: методы тестирования, работа с обратной связью.
- Практика: тестирование прототипов, исправление ошибок, улучшение интерфейса.

Раздел 5. Работа над проектом (18 часов)

Тема 13. Разработка собственного проекта (12 ч.)

- Практика: создание полноценного макета сайта или приложения от идеи до интерактивного прототипа.

Тема 14. Презентация проекта и защита (6 ч.)

- Практика: подготовка презентации, защита проекта, получение обратной связи и финальное улучшение макета.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
Раздел 1. Введение в веб-дизайн					
1	Знакомство с веб-дизайном и правила безопасности	1	1	2	Устный опрос, рефлексия
2	Основы UX/UI	1	1	2	Устный опрос, рефлексия
3	Знакомство с Figma	1	1	2	Устный опрос, рефлексия
Раздел 2. Основы графического дизайна					
4	Цвет и цветовые схемы	1	2	3	Выполнение упражнений,

					наблюдение
5	Типографика и шрифты	1	2	3	Выполнение упражнений, наблюдение
6	Сетка и композиция	1	3	4	Выполнение упражнений, наблюдение
7	Иконки и графические элементы	1	3	4	Выполнение упражнений, наблюдение
Раздел 3. Проектирование интерфейсов					
8	Проектирование страниц сайта	2	4	6	Демонстрация программ
9	Проектирование мобильных интерфейсов	2	4	6	Демонстрация программ
10	Работа с компонентами и стилями	2	4	6	Демонстрация программ
Раздел 4. Прототипирование и интерактивность					
11	Создание интерактивных прототипов	2	6	8	Выполнение упражнений, демонстрация программ
12	Тестирование и улучшение UX	2	6	8	Выполнение упражнений, наблюдение
Раздел 5. Работа над проектом					

13	Разработка собственного проекта	0	12	12	Демонстрация программ
14	Презентация проекта и защита	0	6	6	Защита проекта
	Итого	17	55	72	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Веб-дизайн»
1.	Начало учебного года	1 сентября
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	6 дней
4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31 мая
7.	Период реализации программы	01.09.2025-31.05.2026

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- гражданско-патриотическое

- нравственное и духовное воспитание;
- воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- интеллектуальное воспитание;
- безопасность и здоровый образ жизни;
- правовое воспитание и культура безопасности;
- воспитание семейных ценностей;
- формирование коммуникативной культуры;
- экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат:

- повышение мотивации к изобретательству и созданию собственных конструкций;
- сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата;
- умение работать в команде;
- сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
			я	я

1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами, поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Сентябрь - май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Декабрь, май
5.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Сентябрь-май
6.	Новогодняя ярмарка	Нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Декабрь
7.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое, нравственное и	В рамках занятий	Февраль

		духовное воспитание; воспитание семейных ценностей		
8.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
9.	Экологическая акция, посвященная празднованию «Дня Земли»	Экологическое воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Апрель
10.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

Список литературы:

1. Бекендорф В. Веб-дизайн. Основы, практики, инструменты / В. Бекендорф. — М.: Издательский дом «Питер», 2015. — 384 с.
2. Гутник В. И., Воронцов В. В. Веб-дизайн и верстка: Учебное пособие / В. И. Гутник, В. В. Воронцов. — М.: Наука, 2012. — 256 с.
3. Иванов А. П., Смирнова Е. А. Основы веб-дизайна и мультимедиа / А. П. Иванов, Е. А. Смирнова. — СПб.: Издательство СПбГУ, 2014. — 280 с.
4. Лутц А. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов / А. Лутц ; пер. с англ. — М.: Вильямс, 2014. — 640 с.
5. Марсден Дж., Массон А. Веб-дизайн. Практическое руководство / Дж. Марсден, А. Массон ; пер. с англ. — М.: БХВ-Петербург, 2011. — 512 с.
6. Котлеров Л. А., Черных В. В. Современный веб-дизайн. Основы, правила, тренды / Л. А. Котлеров, В. В. Черных. — М.: Гросс Медиа, 2018. — 192 с.
7. Стюарт Б. Веб-анимация и интерфейсы. Создание интерактивных элементов / Б. Стюарт ; пер. с англ. — М.: ДМК Пресс, 2013. — 336 с.
8. Розенбаум А. Графический дизайн и веб-пространство / А. Розенбаум. — СПб.: Издательство «Питер», 2016. — 400 с.
9. Ким М. Веб-дизайн. Современные подходы и инструменты / М. Ким ; пер. с англ. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
10. Беннетт У. Учимся создавать сайты: руководство по HTML и CSS / Уильям Беннетт ; пер. с англ. — М.: Питер, 2013. — 448 с.
11. Иванов В. В., Павлова Т. В. Адаптивный веб-дизайн: принципы и практика / В. В. Иванов, Т. В. Павлова. — М.: Юрайт, 2019. — 320 с.
12. Суббота Г. Веб-дизайн. Основы и практика / Г. Суббота. — М.: Издательство АСТ, 2018. — 264 с.
13. Martinec V. Web Design. Techniques and Best Practices / V. Martinec ; Перев. с англ. — М.: Технол, 2019. — 370 с.
14. Трайнг В. Введение в веб-дизайн. Учебное пособие / В. Трайнг. — М.: Академический проект, 2016. — 192 с.
15. Веб-технологии и дизайн сайтов: учебное пособие / под ред. В. К. Карпова. — М.: Академия, 2014. — 350 с.

16. Ожегов А., Арсеньева И. Интерактивный дизайн веб-страниц / А. Ожегов, И. Арсеньева. — СПб.: Питер, 2013. — 276 с.
17. Онлайн-ресурс: "WebDesign.ru" — портал с материалами и уроками по веб-дизайну. URL: <https://webdesign.ru/>
18. Онлайн-курс: «Основы веб-дизайна и UX/UI» на Coursera (русский язык) — <https://www.coursera.org/learn/web-design>
19. Баранов В. А., Беляева Е. А. Веб-дизайн. Учебное пособие / В. А. Баранов, Е. А. Беляева. — М.: Высшая школа, 2017. — 312 с.
20. Ветров А. Основы дизайна пользовательского интерфейса / А. Ветров. — М.: Издательство «Досье», 2020. — 224 с.