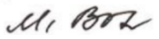


Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования Республики Адыгея

«Центр дополнительного образования детей республики Адыгея»

Согласовано:
Заместитель директора по
учебно-воспитательной работе
 М.А. Воздамирова
«29» августа 2025 год



«УТВЕРЖДАЮ»:
Директор РЦДОД
 Н.А. Щербина
«29» августа 2025 г.
Приказ № 199 от «29»
августа 2025 г.



КВАНТОРИУМ

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2
От «27» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ИТ-КВАНТУМА

«КОД КРЕАТИВА: ВЕБ-РАЗРАБОТКА 1.0»

Направленность	техническая
Уровень	базовый
Срок реализации программы	1 год
Количество часов	144
Вид программы	модифицированная
Квантум	ИТ
Возраст обучающихся	12-17 лет
Педагог дополнительного образования	Ермолаев Р.

г. Майкоп, 2025

Содержание

1	Пояснительная записка.....	3
2	Ожидаемые результаты.....	9
3	Учебный план.....	11
4	Содержание изучаемого курса.....	12
5	Формы аттестации.....	14
6	Рабочая программа воспитания.....	19
7	Организационно – педагогические условия реализации программы.....	25
8	Информационное обеспечение.....	27
9	Календарно – тематический план.....	31

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по направлению «ИТ-квантум» «Код креатива: веб-разработка 1.0» разработана на основе методических рекомендаций по созданию и функционированию ДТ «Кванториум» №Р-27 от 30 марта 2019 года.

Нормативно-правовая основа программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273;
- Паспорт национального проекта «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам;
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам;
- Указ Президента РФ от 21.07.2020г. №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Приказ Минтруда России от 22.09.2021 г. № 629-н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (далее-Концепция развития ДОД до 2030);
- Письмо Министерства просвещения РФ от 07.04.2021г №06-433 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации по реализации стратегии развития воспитания на уровне субъекта РФ до 2025 года);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации №28 от 28.09.2020г. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее-Санитарные правила);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации / Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017г №816. «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

- Устав Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Республики Адыгея «Центр дополнительного образования детей Республики Адыгея»;
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения программ в ГБОУ ДО РА «Центр дополнительного образования детей Республики Адыгея» (РЦ ДОД).

Актуальность программы.

Веб-разработка - одна из самых динамично развивающихся сфер ИТ, которая уже сегодня трансформирует цифровой ландшафт, от создания интернет-магазинов и корпоративных сайтов до разработки сложных веб-приложений для банков, медицины и образования. Ежегодно растет спрос на frontend-разработчиков, способных создавать удобные, современные и интерактивные интерфейсы. В условиях цифровизации экономики ключевой задачей образования становится подготовка специалистов, отвечающих требованиям информационного общества.

Актуальность данной программы обусловлена Концепцией развития дополнительного образования детей в РФ, Стратегией цифровой трансформации, Указами Президента РФ, а также приоритетными проектами в сфере ИТ-образования. В рамках Стратегии-2030 особое внимание уделяется цифровым профессиям, поскольку развитие технологий невозможно без квалифицированных кадров в области программирования и веб-разработки.

Программа направлена на формирование у обучающихся предпрофессиональных навыков, необходимых для будущих ИТ-специалистов, и отвечает потребностям школьников в освоении современных цифровых технологий. Учащиеся получают практические знания в области HTML, CSS, JavaScript и фреймворков, научатся создавать адаптивные и интерактивные веб-интерфейсы, а также работать в команде над реальными проектами.

Программа построена так, чтобы заинтересовать учащихся и помочь им в выборе перспективной профессии. Она позволяет не только освоить ключевые технологии frontend-разработки, но и развить критическое мышление, креативность и навыки проектной работы, что особенно важно в условиях быстро меняющегося цифрового мира. Учащиеся смогут реализовывать собственные проекты - от лендингов до веб-приложений - и получат опыт, востребованный на современном рынке труда.

Степень авторства.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Код креатива: веб-разработка 1.0» является модифицированной и разработана на основе курса «Веб-разработка с нуля» от образовательной платформы Нетология, современных отраслевых стандартов W3C, а также авторских методических разработок в области обучения цифровым технологиям.

Направленность программы.

Программа «Веб-разработка (Frontend)» имеет технико-технологическую направленность. Она реализуется в ИТ-направлении и направлена на развитие творческих способностей обучающихся, формирование профессиональных знаний и навыков в области создания пользовательских интерфейсов, а также на развитие hard- и soft-компетенций, необходимых для успешной работы в ИТ-сфере.

Педагогическая целесообразность программы «Код креатива: веб-разработка 1.0»

Программа отвечает актуальным запросам общества и современным образовательным стандартам, способствуя формированию компетентной, творческой и технологически грамотной личности. Она сочетает в себе теоретическую подготовку и практико-ориентированный подход, развивая цифровую грамотность и навыки, востребованные в IT-индустрии.

Содержание программы адаптировано под возрастные особенности обучающихся, что позволяет эффективно осваивать материал, а работа над реальными проектами способствует социализации, развитию командного взаимодействия и профессиональному самоопределению.

Таким образом, программа не только даёт востребованные технические навыки, но и помогает учащимся развивать критическое мышление, креативность и умение работать в цифровой среде, что соответствует целям современного образования.

Отличительные особенности программы «Код креатива: веб-разработка 1.0»:

1. Современный и практико-ориентированный подход

Программа сочетает фундаментальные принципы веб-разработки с актуальными технологиями и трендами (HTML5, CSS3, JavaScript, React/Vue), что позволяет обучающимся сразу применять знания в реальных проектах.

2. Проектная деятельность и командная работа

Обучение строится вокруг создания собственных веб-приложений — от простых лендингов до интерактивных интерфейсов. Это развивает не только технические навыки, но и soft skills: умение работать в команде, презентовать идеи и управлять проектами.

3. Гибкие методики преподавания

Используются современные образовательные технологии, включая **Agile-подход (SCRUM, Kanban)**, кейс-метод и интерактивное обучение. Это помогает эффективно организовывать работу, распределять задачи и достигать результатов в сжатые сроки.

4. Гибкость и дальнейшее развитие

После освоения базового курса учащиеся смогут углубиться в конкретные направления:

- Продвинутый JavaScript и фреймворки (React, Vue, Angular)
- Адаптивная и кросс-браузерная вёрстка
- Разработка SPA-приложений
- Основы UX/UI-дизайна
- Работа с API и backend-интеграциями

Программа даёт не только технические навыки, но и помогает в профессиональном самоопределении, открывая путь в одну из самых востребованных IT-профессий.

Практико-ориентированный подход программы:

Программа строится на гармоничном сочетании практико-ориентированного подхода и комплексного обучения, что позволяет учащимся эффективно осваивать современные технологии веб-разработки. Такой формат дает возможность не только изучить ключевые аспекты создания пользовательских интерфейсов, но и сразу применять полученные знания в реальных проектах, значительно ускоряя процесс профессионального становления.

В ходе занятий учащиеся активно работают с актуальными инструментами фронтенд-разработки, включая современные фреймворки и системы управления версиями. Это позволяет им на практике осваивать профессиональные методики создания веб-приложений, развивая при этом навыки решения конкретных технических задач. Особое внимание уделяется непосредственному применению изучаемых технологий в разработке функциональных цифровых продуктов, что способствует формированию ценного практического опыта.

Такой подход обеспечивает глубокое погружение в профессию, позволяя учащимся не только освоить теоретические основы, но и сформировать портфолио реализованных проектов уже в процессе обучения. Комбинация практической работы с комплексным освоением технологического стека дает возможность максимально эффективно подготовиться к профессиональной деятельности в сфере веб-разработки.

Целевая аудитория программы

Программа рассчитана на школьников 12-17 лет, сформированных в учебные группы до 12 человек. Обучение доступно всем желающим без вступительных испытаний и предварительного отбора.

Особое внимание уделяется созданию инклюзивной образовательной среды: программа адаптирована для учащихся с ограниченными возможностями здоровья. С учетом индивидуальных психофизических особенностей обучающихся предусмотрены:

- специальные методики преподавания
- технические средства обучения
- индивидуальный подход к каждому участнику

Главная цель программы - пробудить у подростков интерес к современным цифровым технологиям, помочь в профессиональном самоопределении и развить ключевые навыки, востребованные в IT-сфере. Обучение строится на принципах доступности и адаптивности, позволяя каждому учащемуся раскрыть свой потенциал в области веб-разработки.

Форма реализации программы: очная, очно-заочная в виде онлайн конференции или перечня заданий в групповом чате WhatsApp, Telegram или VK.

Объем и срок освоения программы, режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа изучается в течение одного учебного года (36 недель), 2 раза в неделю по 2 академических часа, объем программы – 144 часа. По окончании курса происходит защита проектной работы.

Особенности организации образовательного процесса:

Образовательный процесс программы строится на принципах всестороннего развития личности, учитывающего как индивидуальные интересы учащихся, так и требования современного цифрового общества. Гибкая структура занятий позволяет адаптировать обучение под разные уровни подготовки, обеспечивая вовлеченность каждого ребенка независимо от его начальных способностей.

Основу обучения составляет проектный подход, который дает возможность максимально учитывать личностные особенности и интересы обучающихся. Программа реализуется с использованием адаптивной методики преподавания, позволяющей гибко

регулировать глубину изучения тем, сложность заданий, последовательность освоения материала и формы проведения занятий в зависимости от потребностей конкретной группы.

Теоретические знания органично интегрируются с практической деятельностью через применение современных образовательных технологий. В процессе обучения используются передовые педагогические подходы, включая дифференцированное обучение, методы развития творческого и критического мышления, а также техники активизации познавательной деятельности. Такой комплексный метод способствует не только профессиональному становлению в сфере веб-разработки, но и формированию ключевых компетенций, необходимых для успешной самореализации.

Виды учебных занятий и работ: программа предполагает использование следующих форм занятий: решение кейса, практическая работа, лекция, мастер-класс, беседа, конкурс, игра, проектная и исследовательская деятельность.

Цель программы – создание условий для формирования у обучающихся уникальных компетенций по работе с высокотехнологичным оборудованием, с последующим применением в практической работе и создании проектов.

Задачи программы:

Программа направлена на комплексное развитие учащихся через три взаимосвязанных аспекта:

1. В **развивающем** аспекте программа способствует интеллектуальному и творческому росту обучающихся, формированию критического мышления и способности аргументированно выражать свою позицию. Особое внимание уделяется развитию социальных навыков - толерантности, коммуникативной компетентности и умению эффективно взаимодействовать в команде.
2. **Образовательный** компонент включает освоение ключевых технологий веб-разработки: от основ создания пользовательских интерфейсов до работы с современными фреймворками. Учащиеся получают практические навыки проектной деятельности, научатся преобразовывать творческие идеи в работающие цифровые решения.
3. **Воспитательные** задачи программы ориентированы на формирование ответственной и самостоятельной личности. В процессе обучения развиваются навыки конструктивного общения, критического анализа информации, способности к самообразованию и постоянному профессиональному совершенствованию. Учащиеся приобретают опыт продуктивного сотрудничества как в учебных, так и в соревновательных проектных ситуациях.

Ожидаемые результаты обучения:

1. Ключевые компетенции

Программа формирует у обучающихся комплекс профессиональных и надпрофессиональных навыков, обеспечивающих успешную реализацию проектов в рамках последующего обучения. Учащиеся развивают способность к самоорганизации, командному взаимодействию и эффективному решению технических задач.

2. Надпрофессиональные навыки (Soft Skills)

В процессе обучения у воспитанников формируются:

- Коммуникативные компетенции (публичные выступления, презентация идей, активное слушание);
- Командные навыки (коллаборация, распределение ролей, совместное принятие решений);
- Когнитивные способности (пространственное, логическое и креативное мышление);
- Организационные умения (планирование, целеполагание, управление временем);
- Аналитические навыки (поиск информации, критическая оценка данных, принятие решений).

3. Профессиональные компетенции (Hard Skills)

Выпускники программы овладевают:

- Техникой безопасности при работе с цифровым оборудованием;
- Основами проектного мышления и решения технических задач;
- Навыками работы с современными средствами разработки;
- Умением создавать и оптимизировать цифровые продукты;
- Навыками презентации и защиты проектов.

4. Метапредметные достижения

Программа способствует:

- Формированию практико-ориентированного мышления;
- Развитию исследовательских компетенций;
- Становлению учебной мотивации;
- Совершенствованию навыков самоконтроля.

5. Предметные результаты

Обучающиеся приобретают:

- Практические навыки веб-разработки;
- Умение работать с профессиональным инструментарием;
- Способность реализовывать проекты различной сложности;
- Навыки поиска и анализа технической информации.

6. Личностное развитие

Программа обеспечивает:

- Расширение профессионального кругозора;
- Совершенствование коммуникативных качеств;
- Формирование научного мировоззрения;
- Развитие исследовательских способностей;
- Раскрытие творческого потенциала в цифровой сфере.

Освоение программы создает прочную основу для дальнейшего профессионального роста в области информационных технологий и цифровой экономики.

Учебный план

Количество часов по каждой теме с разбивкой на теоретические и практические. Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа изучается в течение одного учебного года (36 недель), 2 раза в неделю по 2 академических часа, объем программы – 144 часа. По окончании курса происходит итоговая защита проектных работ.

№	Наименование разделов	Общее количество часов	В том числе		Форма аттестации (контроль)
			теория	практика	
1.	Основы компьютера и интернета	12	7	5	Практическая работа.
2.	Первые шаги в HTML	28	9	19	Тестирование.
3.	Основы CSS	40	15	25	Практическая работа, защита проекта.
4.	Основы JavaScript	52	22	30	Практическая работа, защита проекта.
5.	Создание финального проекта	12	1	11	Защита проекта.
ИТОГО:		144	54	90	

Содержание изучаемого курса.

Наименование раздела	Содержание	
	теория	практика
Основы компьютера и интернета	Дети знакомятся с базовыми понятиями: из чего состоит компьютер, какие программы используются для работы, как устроен интернет. Изучают принципы работы браузеров, узнают о видах сайтов и их назначении. Разбирают основы кибербезопасности - как создавать надежные пароли, распознавать мошеннические сайты и защищать личные данные.	Учащиеся осваивают базовые операции: работа с файлами (создание, сохранение, переименование), навигация в браузере (вкладки, закладки, история). Практикуются в поиске информации в интернете, учатся отличать достоверные источники. Создают простую текстовую страницу о себе, используя базовые навыки работы с текстовым редактором.
Первые шаги в HTML	Изучают основы HTML: что такое теги и атрибуты, как создается структура веб-страницы. Разбирают основные элементы: заголовки, абзацы, списки, ссылки, изображения, таблицы и формы. Узнают о семантической верстке и ее важности.	Создают простые веб-страницы: "О себе", "Расписание уроков", "Галерея изображений". Практикуются в добавлении различных элементов: от текстового контента до интерактивных форм. Играют в "Угадай тег" для закрепления знаний. В завершение разрабатывают сайт-визитку, используя только HTML.
Основы CSS	Знакомятся с каскадными таблицами стилей: синтаксис, селекторы, свойства. Изучают работу с текстом (шрифты, цвета, выравнивание), блочную модель (margin, padding, border), позиционирование элементов. Узнают о Flexbox для создания простых макетов и основах адаптивного дизайна.	Превращают простые HTML-страницы в стилизованные проекты: создают "красивую открытку", "дневник настроения" с изменяющимися цветами, анимированные кнопки. Осваивают Flexbox через игру "Собери блоки". Разрабатывают адаптивную страницу, которая корректно отображается на разных устройствах.
Основы JavaScript	Узнают, что такое JavaScript и как он делает страницы интерактивными. Изучают переменные, типы данных, операторы, условные конструкции, циклы, функции, массивы и объекты. Разбирают работу с DOM - как находить и изменять элементы на странице.	Пишут простые скрипты: калькулятор, "Угадай число", часы, счетчик кликов. Создают интерактивные элементы: "включатель лампочки", слайдер изображений, список дел с сохранением в localStorage. Разрабатывают мини-игры ("Камень-ножницы-бумага", "Викторина") и приложение "Погода" с простым API.

Создание финального проекта	Изучают этапы разработки проекта: от идеи до реализации. Разбирают принципы проектирования структуры, дизайна и функционала. Узнают о тестировании и отладке кода.	Выбирают тему проекта (сайт-портфолио, игра, блог). Разрабатывают структуру на HTML, оформляют с помощью CSS, добавляют интерактивность через JavaScript. Тестируют проект, исправляют ошибки. В завершение презентуют готовую работу, рассказывая о пройденных этапах и использованных технологиях.
-----------------------------	--	--

Система оценивания и контроля результатов обучения

Программа предусматривает комплексный подход к оценке достижений учащихся через различные формы контроля:

1. Формы аттестации

- Промежуточная аттестация (проводится по завершении ключевых модулей программы);
- Итоговая аттестация (осуществляется по окончании курса).

Основные форматы проведения:

- Защита и презентация индивидуальных и групповых проектов;
- Тестирование теоретических знаний и практических навыков;
- Демонстрация выполненных работ с экспертной оценкой;
- Мультимедийные презентации по тематическим разделам программы.

2. Методы оценивания

Программа использует:

- Критериальную систему оценки проектных работ;
- Инструменты самооценки и взаимооценки учащихся;
- Экспертный анализ представленных материалов;
- Комплексный мониторинг личностного роста.

3. Этапы контроля

Начальный этап:

Проводится входная диагностика, включающая:

- Оценку начального уровня подготовки;
- Выявление мотивации к обучению;
- Определение индивидуальных особенностей учащихся;

Методы: анкетирование, тестирование, собеседование

Текущий контроль:

Осуществляется в процессе обучения через:

- Систематическое наблюдение за работой учащихся;
- Анализ промежуточных результатов;
- Регулярную рефлексию учебного процесса;
- Корректировку образовательной траектории.

Итоговая аттестация:

Проводится по завершении программы и включает:

- Защиту выпускных проектов;
- Комплексную оценку сформированных компетенций;
- Анализ динамики профессионального роста;
- Определение уровня развития инженерного мышления.

4. Особенности оценивания

- Акцент на практическую реализацию знаний;
- Учет индивидуального прогресса каждого учащегося;
- Сочетание количественных и качественных показателей;
- Ориентация на реальные достижения в проектной деятельности.

Критерии	Показатели	Шкала оценивания
Актуальность темы проекта	– проблема проекта чётко сформулирована и обоснована с точки зрения актуальности; – формулировка проблемы носит поверхностный характер, актуальность не обоснована; – проблема не сформулирована.	2-1-0
Формулировка цели и задач проекта в соответствии с темой проекта	– цель проекта чётко сформулирована, задачи обозначены в соответствии с заявленной темой; – цель сформулирована, но нет чётких задач по достижению цели в соответствии с темой; – цель проекта не сформулирована, задачи не обозначены или не соответствуют заявленной теме	2-1-0
Выбор средств и методов, адекватных поставленным целям	– заявленные средства и методы эффективны для достижения цели; цель достигнута; – не все заявленные средства и методы соответствуют заявленной теме и цели проекта; – заявленные средства и методы не соответствуют теме и цели, цель не достигнута или средства и методы не заявлены.	2-1-0
Раскрытие темы и идеи проекта через содержание	– проектный продукт полностью соответствует требованиям качества (эстетичен, удобен в использовании, соответствует заявленной идее); – проектный продукт не соответствует требованиям качества (эстетичен, удобен в использовании, соответствует заявленной идее); – проектный продукт не представлен (отсутствует).	2-1-0
Привлечение к работе партнеров ДТ «Кванториум», экспертов и т.д.		2
Качество представления доклада	– доклад пересказывается или зачитывается, суть работы объяснена, есть взаимодействие с аудиторией; – доклад зачитывается, не объясняет суть работы; – доклад зачитывается, но обучающийся плохо читает, теряет мысль.	2-1-0

Качество ответов на вопросы	– обучающийся демонстрирует умение отвечать на вопросы (чётко, убедительно, аргументированно); – обучающийся частично отвечает на вопросы или нет четкости, аргументированности ответов; – обучающийся на вопросы не отвечает.	2-1-0
Использование демонстративного материала	– демонстрационный материал используется, информативен, автор свободно в нём ориентируется; – демонстрационный материал используется частично или неинформативен; – демонстрационный материал не используется.	2-1-0
Соблюдение регламента защиты (не более 5-7 или 6-8 мин.) и степень воздействия на аудиторию	– автору удалось вызвать интерес аудитории и уложиться в регламент; – материал изложен с учетом регламента, однако автору не удалось заинтересовать аудиторию; – регламент не выдержан.	2-1-0

Критериальная система оценивания

1. Шкала оценивания

Программа использует трехбалльную систему оценки по каждому критерию:

- 2 балла - полное проявление оцениваемого показателя
- 1 балл - частичное проявление показателя
- 0 баллов - отсутствие проявления показателя

Максимально возможный суммарный балл - 18

2. Уровни освоения программы

На основании набранных баллов определяются три уровня освоения:

- **Высокий уровень (10-18 баллов):**
 - Свободное владение профессиональной терминологией;
 - Уверенная самостоятельная работа с оборудованием и ПО;
 - Творческий подход к решению задач;
 - Эффективная организация рабочего процесса.
- **Средний уровень (6-9 баллов):**
 - Базовое понимание терминологии;
 - Работа с оборудованием при минимальной помощи;
 - Способность выполнять задания по алгоритму;
 - Недостаточная самостоятельность в принятии решений.
- **Низкий уровень (0-5 баллов):**
 - Слабое владение базовыми понятиями;
 - Затруднения в работе с оборудованием;
 - Необходимость постоянного руководства;
 - Работа исключительно по готовым образцам.

3. Инструменты оценки

Программа предусматривает различные формы фиксации результатов:

- Итоговые проектные работы учащихся;
- Портфолио выполненных заданий;
- Журналы учета посещаемости и активности;
- Результаты тестовых проверок.

4. Организация контроля

- **Входной контроль:** проводится с использованием специализированных тестов для определения стартового уровня;
- **Текущая аттестация:** включает мониторинг индивидуального вклада в командные проекты (оптимальный размер группы - 3-6 человек);
- **Итоговая аттестация:** осуществляется через индивидуальное выполнение зачетных заданий, демонстрирующих освоение ключевых компетенций.

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования Республики Адыгея

«Центр дополнительного образования детей Республики Адыгея»

ДТ «Кванториум»



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Направленность	техническая
Уровень	базовый
Срок реализации программы	1 год
Количество часов	144
Вид программы	авторская
Квантум	IT
Возраст обучающихся	12-17 лет
Педагог дополнительного образования	Ермолаев Р.С.

г. Майкоп, 2025

Пояснительная записка.

Рабочая программа воспитания создана на основе Программы развития общекультурных компетенций ДТ «Кванториум» РЦ ДОД от 30 августа 2022 года (Протокол педагогического совета №2).

Программа развития общекультурных компетенций структурного подразделения Детский технопарк «Кванториум» ГБОУ ДО РА «Центр дополнительного образования детей Республики Адыгея» (далее — ДТ «Кванториум») разработана в соответствии с Федеральным законом от 31 июля 2020 года N2 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся.

Нормативно-правовая основа программы:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726р.
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
6. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11 декабря 2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.

Образование является одним из компонентов педагогического процесса. Вторым по важности является воспитание. Оба процесса являются процессами целенаправленного воздействия на ребенка.

Воспитание отвечает за социальную сторону ребенка в реальном мире и является одним из его путей. Это базовый компонент социализации, поскольку воспитание позволяет ребенку быстрее освоить систему ценностей и норм, имеющих наиболее важное значение для общества.

Процесс социализации может быть спонтанным или сфокусированным. Спонтанное знакомство и усвоение детьми социальных норм происходит, когда ребенок играет со своими друзьями во дворе, смотрит телевизор, видео, самостоятельно читает книги, смотрит журналы. Процесс целенаправленного воздействия на ребенка (или взрослого) с целью изучения социальных норм, которые происходят в семье и в школе, и называются воспитанием.

Воспитание - процесс целенаправленного влияния, целью которого выступает усвоение ребенком необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей.

Развитие воспитания у обучающихся следующих **направлений**:

- профессионально-ориентированное воспитание;
- культурно-нравственное воспитание;
- воспитание толерантности;
- воспитание этикетных норм поведения;
- воспитание здорового образа жизни.

Цель – создать условия для динамического развития и усвоение обучающимися норм, которые наше общество выстроило на основе основных ценностей человечества.

Задачи:

- воспитание в детях уважение к себе и к другим;
- привить обучающимся бережное отношение к своему телу и здоровью, и здоровью окружающих;
- осуществить социально-психологическая помощь, профилактика наркотической, алкогольной, табакокурения и иных видов зависимостей, профилактика ВИЧ-инфекций, профилактика правонарушений;
- помощь в развитии терпимого отношения к особенностям образа жизни других людей;
- рассмотреть основные нормы поведения в обществе, правила этикета, этикетного общения;
- развитие положительного отношения к труду и уважительное отношение к людям разных профессий, вырастить желание почувствовать в посильном труде;
- поддерживать интерес к обучению и поиску новой информации.

Ожидаемые результаты: позитивная динамика развития всесторонни развитой личности обучающегося, усвоение обучающимися знаний основных норм, приближение обучающихся к современному национальному воспитательному идеалу.

Календарный план воспитательной работы.

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1.	День танкиста.	Конструкторское бюро – соревнование по созданию моделей танков из подручных материалов.	Сентябрь 2025
2.	Международный день музыки.	Угадай мелодию – командная игра с песнями разных жанров и эпох.	Октябрь 2025
3.	День воинской славы России. День разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в битве за Кавказ.	Письма с фронта – мастер-класс по написанию писем в стиле военных лет.	Октябрь 2025
4.	Всеобщий день детей.	Фестиваль увлечений – дети представляют свои хобби.	Ноябрь 2025
5.	День Матери в России.	"Письмо маме" – творческий конкурс открыток или видеопоздравлений.	Ноябрь 2025
6.	Международный день защиты информации.	Шифровальщики – игра по расшифровке сообщений (коды, шифры).	Ноябрь 2025
7.	Международный день кино.	Озвучка фильма – дети пробуют себя в роли актеров дубляжа.	Декабрь 2025
8.	Международный день без Интернета	Рукодельные мастер-классы – оригами, рисование, лепка.	Январь 2026
9.	Международный день защиты персональных данных	Создание памятки по защите данных.	Январь 2026
10.	День российской науки.	Научные стендапы – ученики представляют интересные факты.	Февраль 2026
11.	День искусственного интеллекта (ИИ)	Программирование чат-бота – базовый мастер-класс.	Март 2026
12.	День космонавтики	Викторина "Космос далекий и близкий".	Апрель 2026
13.	День участников ликвидации последствий радиационных аварий и катастроф	Урок-реквием – памяти Чернобыля и других катастроф.	Апрель 2026
14.	День Интернета	Стикер-конкурс – создание образовательных стикеров.	Май 2026

Календарный учебный график.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа изучается в течение одного учебного года (36 недель), 2 раза в неделю по 2 академических часа, объём программы – 144 часа.

Организационно-педагогические условия реализации программы Кадровое обеспечение.

Реализовывать программу может педагог, имеющий высшее педагогическое образование, обладающий достаточными теоретическими знаниями и опытом практической деятельности в области обучения детей английскому языку.

Методическое обеспечение.

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№	Педагогические технологии	Методы, приемы, формы обучения и воспитания и подведения итогов
1.	Интерактивные технологии	Ролевые и деловые коммуникативные игры
2	Технология обучения в сотрудничестве (обучение в малых группах)	Дидактические игры на занятиях. Организация занятий по методике обучения в малых группах. Выполнение коллективной творческой работы в малой группе
3.	Информационные технологии. Использование программных средств и компьютеров для работы с информацией	Поиск, сбор и систематизация текстовой информации и изображений с использованием Интернет. Создание текстовых документов на компьютере в программе Microsoft Word. Создание каталогов (слайд-фильмов) в программе PowerPoint Презентация результатов работы, личных достижений. Компьютерные тестовые задания

2. Методические материалы для педагога:

1) Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для младшего школьного возраста).

2) Инструкции по охране труда и технике безопасности.

3. Диагностический инструментарий:

1) Анкета-тест (входная диагностика).

2) Анкета для родителей «Удовлетворенность результатами посещения ребенком занятий объединения».

3) Тесты обзорные по темам и итоговые.

4. Дидактические материалы для учащихся:

1) Наглядные пособия: таблицы, схемы, иллюстрации, фотоматериалы, комплекты демонстрационных игрушек: фрукты, овощи, кукольная мебель, спортивный инвентарь, посуда, фигурки животных и людей и т.п.

2) Медиапособия: учебные фильмы, презентации. 3) Раздаточный материал по темам занятий.

Информационное обеспечение

1. Учебные материалы и пособия

- **Онлайн-курсы и интерактивные платформы:**
 - Codecademy, freeCodeCamp, HTML Academy – для изучения HTML, CSS, JavaScript
 - Scrimba – интерактивные тренинги по React/Vue
 - Codewars, LeetCode – задачи по алгоритмам для развития логики
- **Электронные учебники и документация:**
 - MDN Web Docs (Mozilla Developer Network) – полный справочник по веб-технологиям
 - "Вы не знаете JS" (серия книг Кайла Симпсона) – углубленное изучение JavaScript
 - "CSS Secrets" (Лия Веру) – продвинутые техники вёрстки
- **Видеолекции:**
 - YouTube-каналы: WebDev Simplified, Traversy Media, Academind
 - Курсы на Udemy: "Полный курс по JavaScript + React"

2. Инструменты для практики

- **Онлайн-песочницы:**
 - CodePen, JSFiddle – для быстрого тестирования кода
 - CodeSandbox – для работы с React/Vue проектами
- **Среды разработки:**
 - VS Code с плагинами (Live Server, Prettier, ESLint)
 - GitHub – для хранения кода и совместной работы
- **Генераторы макетов:**
 - Figma, Canva – для создания UI/UX дизайна
 - Coolers, Adobe Color – подбор цветовых схем

3. Дополнительные ресурсы

- **Готовые шаблоны и библиотеки:**
 - Bootstrap, Tailwind CSS – CSS-фреймворки
 - Font Awesome, Google Fonts – иконки и шрифты
- **Практические задания и кейсы:**
 - Frontend Mentor – реальные проекты для портфолио
 - Codepen Challenges – еженедельные челленджи по вёрстке
- **Сообщества и поддержка:**
 - Stack Overflow, Habr – ответы на вопросы
 - Discord-чаты (например, "Веб-разработка") – обсуждение проектов

4. Оценочные материалы

- **Тесты и чек-листы:**
 - Quizlet – карточки с терминами HTML/CSS/JS
 - Google Forms – тесты на знание теории
- **Критерии оценки проектов:**
 - Чистота кода (валидность, отступы, комментарии)
 - Адаптивность вёрстки (мобильные/десктопные версии)
 - Интерактивность (работоспособность JS-функций)

Материально – техническое обеспечение:

Техническое оснащение

- **Компьютерная техника:**

- ПК с характеристиками:
 - Процессор: Intel Core i5;
 - ОЗУ: 16 ГБ;
 - SSD: 500 ГБ;
 - Монитор: Full HD (1920×1080).
- Периферия:
 - Клавиатуры, мыши;
 - Наушники с микрофоном.

- **Программное обеспечение:**

- Браузеры: Chrome, Yandex;
- Редакторы кода: VS Code (с расширениями: Live Server, Prettier, ESLint);
- Графические редакторы: Figma, GIMP;
- Системы контроля версий: Git, GitHub Desktop;
- Дополнительные инструменты: Node.js.

2. Оборудование для демонстраций

- **Для преподавателя:**

- Интерактивная доска
- Беспроводная презентационная система.

- **Для учащихся:**

- Внешние мониторы;
- Внешние жёсткие диски/флешки (для резервного копирования проектов).

3. Интернет и сеть

- Высокоскоростной интернет (100 Мбит/с);
- Локальная сеть;
- Wi-Fi роутер.

4. Учебные материалы

- **Печатные/электронные пособия:**

- Книги по HTML, CSS, JavaScript;
- Распечатанные шпаргалки по синтаксису и горячим клавишам.

5. Организация пространства

- Компьютерные столы;
- Доска и флипчарт для схем и заметок.

6. Безопасность и резервирование

- Облачное хранилище (Google Drive, Яндекс.Диск) для резервных копий проектов;
- Антивирусное ПО.

Основная литература:

1. **Дакетт, Дж.** HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов / Дж. Дакетт. – СПб. : Питер, 2022. – 480 с.
2. **Флэнаган, Д.** JavaScript. Подробное руководство / Д. Флэнаган. – 7-е изд. – СПб. : Символ-Плюс, 2021. – 1080 с.
3. **Макфарланд, Д.** Новая большая книга CSS / Д. Макфарланд. – СПб. : Питер, 2023. – 528 с.
4. **Симпсон, К.** Вы не знаете JS / К. Симпсон. – Пер. с англ. – М. : Диалектика, 2022. – 336 с.
5. **Фримен, Э.** Изучаем React / Э. Фримен, Э. Робсон. – М. : Вильямс, 2023. – 480 с.
6. **Кирупа, П.** Полный курс по JavaScript с нуля / П. Кирупа. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 416 с.
7. **Вуд, Б.** Vue.js в действии / Б. Вуд, Э. Рамон. – СПб. : БХВ-Петербург, 2022. – 384 с.
8. **Свердлов, С. З.** Веб-разработка. Полное руководство / С. З. Свердлов. – М. : Альфа-книга, 2023. – 672 с.
9. **Резиг, Д.** Секреты JavaScript ниндзя / Д. Резиг, Б. Бибо. – 2-е изд. – М. : ДМК Пресс, 2021. – 416 с.
10. **Чиннам, Р.** Современный JavaScript для нетерпеливых / Р. Чиннам. – М. : Эксмо, 2022. – 288 с.

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования Республики Адыгея
«Центр дополнительного образования детей республики Адыгея»

Согласовано:

Заместитель директора по
учебно-воспитательной работе

 М.А. Воздамирова

«29» августа 2025 год



«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор РЦДОД

 Н.А. Щербина

«29» августа 2025 г.

Приказ № 199 от «29»
августа 2025 г.



КВАНТОРИУМ

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2
От «27» августа 2025 г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «ИТ-КВАНТУМ»

«КОД КРЕАТИВА: ВЕБ-РАЗРАБОТКА 1.0»

2025-2026 учебный год

144 часа

г. Майкоп, 2025

Календарно-тематическое планирование

Количество учебных недель: 36

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Дата по плану	Дата по факту
		Общее кол-во часов	Теория	Практик а		
Основы компьютера и интернета						
1.	Как устроен компьютер? Основные программы.	2	1	1		
2.	Работа с браузером: вкладки, загрузка файлов.	2	1	1		
3.	Что такое сайты? Виды сайтов (блоги, магазины, игры).	2	2	-		
4.	Создаём текстовый документ и сохраняем его.	2	1	1		
5.	Основы безопасности в интернете.	2	1	1		
6.	Практика: поиск информации в интернете.	2	1	1		
Первые шаги в HTML						
7.	Что такое HTML? Пишем первую страницу в блокноте.	2	1	1		
8.	Теги <h1>–<h6>, <p>, . Делаем текст.	2	1	1		
9.	Списки: , , . Создаём меню.	2	1	1		
10.	Ссылки <a> и картинки . Делаем галерею.	2	1	1		
11.	Таблицы <table>. Расписание уроков.	2	1	1		
12.	Формы: кнопки, текстовые поля.	2	1	1		
13.	Простая страница "О себе".	2	-	2		
14.	Практика: сайт-визитка (только HTML).	2	-	2		
15.	Проверка: валидация кода.	2	1	1		
16.	Мини-игра: "Угадай тег".	2	1	1		
17.	Семантические теги: <header>, <footer>.	2	1	1		
18.	Практика: улучшаем сайт-визитку.	2	-	2		
19.	Защита проекта: HTML-страница.	2	-	2		
20.	Итоговый тест по HTML.	2	-	2		

Основы CSS						
21.	Что такое CSS? Меняем цвет текста.	2	1	1		
22.	Шрифты, размер, жирность. Украшаем текст.	2	1	1		
23.	Фон страницы и блоков.	2	1	1		
24.	Отступы margin и padding.	2	1	1		
25.	Границы border. Рисуем кнопки.	2	1	1		
26.	Выравнивание текста и блоков.	2	1	1		
27.	Практика: красивая открытка.	2	-	2		
28.	Flexbox: простые раскладки.	2	1	1		
29.	Делаем горизонтальное меню.	2	1	1		
30.	Позиционирование: relative, absolute.	2	1	1		
31.	Практика: "Летающий элемент".	2	-	2		
32.	Анимации: движение и изменение цвета.	2	1	1		
33.	Мини-проект: "Живая кнопка".	2	1	1		
34.	Адаптивность: сайт для телефона.	2	1	1		
35.	Практика: дневник настроения (цвет меняется).	2	-	2		
36.	Игра: "Собери блоки".	2	1	1		
37.	CSS-переходы (transition).	2	1	1		
38.	Практика: плавное появление элементов.	2	-	2		
39.	Мини-проект: анимированная карточка.	2	1	1		
40.	Защита проекта: стилизованный сайт.	2	-	2		
Основы JavaScript						
41.	Что такое JavaScript? alert () и console.log ().	2	1	1		
42.	Переменные: числа и строки.	2	1	1		
43.	Простые вычисления (калькулятор).	2	1	1		
44.	Условия if-else: мини-игра "Угадай число".	2	1	1		
45.	Циклы for: рисуем фигуры в консоли.	2	1	1		
46.	Функции: кнопка, которая что-то делает.	2	1	1		
47.	Массивы: список друзей.	2	1	1		

48.	Объекты: карточка персонажа.	2	1	1		
49.	DOM: меняем текст на странице.	2	1	1		
50.	Обработка кликов: включаем/выключаем лампочку.	2	1	1		
51.	Слайдер картинок (простой).	2	1	1		
52.	Таймер: обратный отсчёт.	2	1	1		
53.	Мини-игра: "Кликер" (счётчик кликов).	2	1	1		
54.	Хранение данных: список дел в localStorage.	2	1	1		
55.	Практика: заметки в браузере.	2	-	2		
56.	Анимация через JS:двигающийся квадрат.	2	1	1		
57.	Мини-проект: "Викторина".	2	1	1		
58.	Работа с датами: часы на сайте.	2	1	1		
59.	Генератор случайных чисел (игра "Кубик").	2	1	1		
60.	Практика: "Камень, ножницы, бумага".	2	-	2		
61.	Загрузка данных с API (простой пример).	2	1	1		
62.	Мини-проект: "Погодное приложение".	2	1	1		
63.	Итоговый тест по JavaScript.	2	-	2		
64.	Разбор ошибок и отладка.	2	1	1		
65.	Подготовка к финальному проекту.	2	1	1		
66.	Защита проекта: интерактивная страница.	2	-	2		
Создание финального проекта						
67.	Выбор темы: сайт-портфолио, игра, блог.	2	1	1		
68.	Разработка структуры (HTML).	2	-	2		
69.	Дизайн (CSS).	2	-	2		
70.	Добавление интерактива (JS).	2	-	2		
71.	Тестирование и исправление ошибок.	2	-	2		
72.	Презентация проектов.	2	-	2		
ИТОГО:		144	54	90		