

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦИВИЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 ИМ.М.В.СИЛАНТЬЕВА»
ЦИВИЛЬСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА ЧУВАШСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

«СОГЛАСОВАНО»

Педагогическим советом

МБОУ «Цивильская СОШ №1 им. М.В.
Силантьева»

(протокол от 29.08.2025 №1)

«УТВЕРЖДЕНО»

Директором

МБОУ «Цивильская СОШ №1 им.
М.В. Силантьева»

Т.В. Баранова

(приказ от 29.08.2025

№ 77-ОД)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА «САЙТОСТРОЕНИЕ»
для 11 класса

Пояснительная записка

Программа элективного курса разработана на основе следующих нормативных правовых актов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 года № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (в случае реализации образовательной программы в сетевой форме реализации);
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 года № 816 «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 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Актуальность программы

Информационные технологии — одна из самых динамично развивающихся и востребованных сфер, которая всё глубже проникает в различные области жизни. Владение цифровыми инструментами становится необходимым не только для профессиональной деятельности, но и для повседневных задач. Основы верстки, знание HTML и CSS, а также базовые навыки программирования на языке Python — важные компоненты цифровой грамотности и фундамент для дальнейшего освоения ИТ-направлений.

Программа курса знакомит учащихся как с техническими аспектами веб-разработки и алгоритмики, так и с прикладными задачами: созданием собственного сайта, анализом данных, решением практических кейсов. Освоение Python способствует развитию аналитического мышления и формирует устойчивую базу для будущего погружения в ИТ. Особое внимание уделено формированию универсальных навыков — исследовательских умений, коммуникации, грамотного письма, финансовой грамотности, публичных выступлений и проектной работы. Эти навыки востребованы в любой профессиональной сфере и жизненной ситуации, что делает курс актуальным и значимым для всестороннего развития школьников.

Цель программы

Целью данной образовательной программы является создание условий для получения знаний и умений Python, HTML, CSS, навыков исследования, визуализации информации, презентации и работы с коллекциями данных.

Совершенствуемые и/или формируемые компетенции	Планируемые результаты обучения (знать, уметь, владеть – использовать конкретные инструменты)
знакомство с проектным подходом	уметь исследовать аналоги, ставить задачу, анализировать варианты решения, формулировать критерии, оценивать и презентовать результат
владение языком разметки HTML	создавать html-страницы с разными типами элементов, управлять их расположением и внешним видом
выражение информации визуальными средствами	выбирать дизайнерские решения, наиболее актуальные для задачи
знакомство с CSS	настраивать внешний вид html-страницы с помощью CSS
формирование логического и алгоритмического мышления	уметь составлять и анализировать алгоритмы: линейные и условные
владение языком программирования Python	создавать синтаксические конструкции (циклы, условия, вложенные циклы) для работы с коллекциями данных и использование их при разработке сайта
знакомство со средствами отладки программ	уметь искать и обрабатывать ошибки в коде
улучшение навыков письма	уметь создавать понятные, грамотные тексты

представление о работе с финансами	уметь рассчитывать траты и доходы внутри создаваемой на курсе игровой системы
формулировка и обработка обратной связи	уметь давать конструктивные отзывы на чужие проекты и реагировать на данные от других

Задачи программы

Задачи обучения

- формирование и развитие навыков проектной деятельности, проведения исследования, анализа, оценки своей работы;
- знакомство с основами HTML и CSS;
- развития навыков презентации информации с помощью различных типов контента;
- формирование и развитие навыков алгоритмического и логического мышления, грамотной разработки программ;
- знакомство с Python.

Задачи развития

- формирование самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием средств вычислительной техники;
- развитие интереса и реального представления о настоящих задачах индустрии;
- формирование навыков грамотного письма;
- формирование навыков презентации и коммуникации;
- профессиональное ориентирование в области информационных технологий.

Задачи воспитания

- подготовка к самостоятельной профессиональной деятельности;
- обучение проектной деятельности;
- создание условий для социализации и саморазвития личности обучающихся.

Планируемые результаты обучения

По окончании курса ученик приобретает следующие компетенции:

- умеет создавать HTML-страницы;
- умеет добавлять разные типы элементов на HTML-страницу: текст, списки, таблицы, изображения, виджеты, ссылки;
- умеет настраивать внешний вид элементов HTML-страницы, позиционировать элементы;

- умеет интегрировать другие сервисы в свою HTML-страницу;
- способен к самовыражению и коммуникации через разные типы контента;
- знает основы современного языка программирования Python;
- умеет создавать линейные и условные алгоритмы;
- умеет искать и обрабатывать ошибки в коде;
- умеет разбивать решение задачи на подзадачи;
- умеет создавать HTML-страницы при помощи Python;
- умеет работать с коллекциями данных: агрегировать, сравнивать и собирать информацию;
- умеет настраивать внешний вид элементов, позиционировать элементы;
- умеет интегрировать другие сервисы в свою страницу;
- способен к самовыражению и коммуникации через разные типы контента;
- может самостоятельно проходить весь путь от постановки большой задачи до полной реализации.

Категории обучающихся по программе

Возраст обучающихся по программе: учащиеся 10-11 класса.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 34 недели обучения. Режим занятий: 2 раз в неделю 1 академический час (академический час – 40 минут). Всего 68 часов.

Описание программы

Курс «Сайтостроение» рассчитан на учащихся 10-11 класса и имеет базовый уровень сложности. Для начала обучения не требуется предварительной подготовки или знаний в области программирования.

Программа охватывает ключевые этапы проектирования, верстки и программирования веб-сайтов, включая как работу с HTML и CSS, так и знакомство с языком Python. Ученики последовательно проходят путь от идеи до полноценного цифрового продукта: личного сайта, квеста или веб-приложения, создавая и дорабатывая проекты в собственном темпе.

Для проведения занятий используются материалы дополнительной общеобразовательной программы «От сайта к Python» онлайн-учебника (Яндекс), которые делятся на два типа: презентация, предназначенная для групповой работы с преподавателем и содержащая элементы исследования, анализа и теории, и практическая работа, предназначенная для самостоятельного прохождения, содержащая дополнительную теорию и работу над проектом. Проектные работы являются сквозными: учащиеся шаг за шагом реализуют собственные идеи и представляют результаты. В программу курса заложено большее количество учебных часов, чем предполагает длительность обучения.

Содержание программы

Раздел	Тема урока	Кол-во часов
Язык гипертекстовой разметки HTML	Введение. Принципы работы сети Интернет	1
	HTML-документ: структура, разметка текста	1
	Создание первой веб-страницы	1
	Оформление веб-страницы: форматирование текста, специальные символы	1
	Оформление веб-страницы: маркированные и нумерованные списки, вложенные списки	1
	Оформление веб-страницы: гиперссылки, вставка изображений	1
	Оформление веб-страницы: гиперссылки, вставка изображений	1
	Оформление веб-страницы: использование таблиц	1
	Оформление веб-страницы: использование таблиц	1
	Оформление веб-страницы, включающей мультимедийные объекты	1
	Оформление веб-страницы, включающей мультимедийные объекты	1
Каскадные таблицы стилей CSS	Основные свойства CSS и их значения	1
	Основные свойства CSS и их значения	1
	Подключение CSS к HTML-документу. Внешние, внутренние и встроенные таблицы стилей	1
	Подключение CSS к HTML-документу. Внешние, внутренние и встроенные таблицы стилей	1
	Оформление страницы с помощью каскадных таблиц стилей	1

	Оформление страницы с помощью каскадных таблиц стилей	1
	Позиционирование и интересные CSS-эффекты	1
	Позиционирование и интересные CSS-эффекты	1
	Блочная вёрстка	1
	Блочная вёрстка	1
	Проектная работа "Личный сайт-блог"	1
	Проектная работа "Личный сайт-блог"	1
	Презентация проектной работы "Личный сайт-блог"	1
Конструирование и программирование сайта	Сценарии на языке JavaScript	1
	Сценарии на языке JavaScript	1
	Формы на веб-странице	1
	Формы на веб-странице	1
	Обработка данных форм	1
	Основные принципы веб-дизайна	1
	Базовые элементы дизайна	1
	Принципы создания композиции	1
	Стили веб-дизайна	1
	Исследование и планирование работы над квестом	1
	Исследование и планирование работы над квестом	1
	Исследование и планирование работы над квестом	1
	Исследование и планирование работы над квестом	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1

	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Разработка структуры и программирование квеста	1
	Презентация проектной работы “Квест про путешествия”	1
	Презентация проектной работы “Квест про путешествия”	1
	Исследование и работа с данными	1
	Исследование и работа с данными	1
	Исследование и работа с данными	1
	Исследование и работа с данными	1
	Исследование и работа с данными	1
	Разработка структуры проекта	1
	Разработка структуры проекта	1
	Разработка структуры проекта	1
	Разработка структуры проекта	1
	Программирование системы рекомендаций	1
	Программирование системы рекомендаций	1
	Программирование системы рекомендаций	1
	Программирование системы рекомендаций	1

	Программирование системы рекомендаций	1
	Презентация проектной работы “Мой Кинопоиск”	1
	Презентация проектной работы “Мой Кинопоиск”	1
	Доработка и оптимизация сайта	1
	Размещение сайта в Интернете	1
	Продвижение (раскрутка) сайта	1
	ИТОГО	68

Материально-техническое обеспечение

Для ведения курса необходим компьютерный класс с компьютером для каждого ученика и учителя, интерактивная доска или экран с проектором для демонстрации учебных материалов.

Технические требования к компьютерам соответствуют требованиям к компьютерам для проведения уроков информатики.

Педагогические технологии

При реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

- информационно-коммуникативные;
- деятельностные;
- проектные с элементами исследовательской деятельности;
- дифференцированные (индивидуальная траектория обучения).

Используются методы и формы преподавания:

- наглядные;
- словесные;
- с применением технических средств;
- практические;
- проблемные.

Учебно-методические материалы

Материалы занятий делятся на три типа:

- онлайн-учебник с теоретическим материалом, примерами решения задач;
- практические задачи на отработку навыков;
- проектное задание.

Выполнение задач и проектов происходит на платформе онлайн-учебник, в конструкторе сайтов.

Оценочные материалы

Проектная работа оценивается учителем по заранее известным учителю и ученику критериям.

Ресурсы, использованные при разработке программы

1. <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/HTML> — версия документации HTML.
2. У. Дал, Э. Дейкстра, К. Хоор. Структурное программирование. М.: Мир, 1975.
3. К. Ю. Поляков, Е. А. Еремин. Информатика. Углублённый уровень. Учебник для 10-11, классов. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020 или более поздние редакции.
4. М. Лутц. Изучаем Python. СПб.: Символ-Плюс, 2011.
5. Задачи по программированию. Под ред. С. М. Окулова, М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
6. С. М. Окулов. Основы программирования. М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012.

Ресурсы, рекомендованные обучающимся

1. <https://webref.ru/html> — справочник по HTML.
2. М. Лутц. Изучаем Python. СПб.: Символ-Плюс, 2011.
3. Информатика и ИКТ. Задачник-практикум в 2 частях. Под ред. И. Г. Семакина и Е. К. Хеннера. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
4. Б. Стивенсон. Python. Сборник упражнений. М.: ДМК Пресс, 2021.

Ресурсы в интернете

1. <https://education.yandex.ru/> — Яндекс Учебник.
2. <https://codepen.io/> — альтернативный онлайн-редактор HTML
3. <https://pythonworld.ru/> — «Python 3 для начинающих».
4. <https://pythontutor.ru/> — «Питонтьютор».
5. <https://docs.python.org/3/> — документация языка Python..