

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 1 от «10» июля 2023 г.

Генеральный директор ООО «Юмакс»

Михаил Юрьевич Мягков

«10» июля 2023 г.

М.П.



**Дополнительная общеобразовательная программа
«Как создать свой онлайн-бизнес: курс по разработке сайтов с нуля MAXIMUM»**

**Общие данные о Дополнительной общеобразовательной программе
«Как создать свой онлайн-бизнес: курс по разработке сайтов с нуля
MAXIMUM»**

Об организации

Наименование поля	Значение поля
ИНН организации, осуществляющей образовательную деятельность	7730681080
Наименование организации	ООО «Юмакс»
Логотип организации	
Ссылка на логотип организации	https://drive.google.com/drive/folders/1UuxoBRjHOd5fjdCJuwL85QNfKzaiZQXG
Контакты ответственного за программу (с указанием фамилии, имени, отчества).	Кевдина Людмила Олеговна Болотова Екатерина Александровна
Контакты ответственного за программу. Должность	Кевдина Людмила Олеговна – Директор департамента внешних коммуникаций Болотова Екатерина Александровна – Руководитель отдела по работе с органами государственной власти
Контакты ответственного за программу. Телефон	Кевдина Людмила Олеговна

	+7 916 145-83-63 Болотова Екатерина Александровна +7 926 317-50-75
Контакты ответственного за программу. E-mail	lyudmila.kevdina@maximumtest.ru ekaterina.bolotova@maximumtest.ru

Информация о программе

Наименование поля	Значение поля
Название программы (курса)	«Как создать свой онлайн-бизнес: курс по разработке сайтов с нуля MAXIMUM»
Описание программы	<p>Представленная программа является дополнительной общеобразовательной программой «Как создать свой онлайн-бизнес: курс по разработке сайтов с нуля MAXIMUM» является авторской, предметно-ориентированной. Данная программа разработана на основе оригинальных методик компании «Юмакс», разработанных в 2013 г., апробированных на протяжении 10 лет во многих учебных группах и являющихся результатом нескольких лет работ творческого коллектива компании. Программа рассчитана на два года обучения. Учебные результаты программы носят социально-педагогический характер, что определяет ее направленность.</p> <p>Реализация программы позволит обеспечить углубленную подготовку учащихся 8-11 классов общеобразовательной школы и студентов СПО в области веб-разработки. Такая подготовка является чрезвычайно востребованной учащимися и родителями учащихся 8-11 классов и студентов СПО.</p> <p>Программа включает в себя четыре модуля, определенных уровнем сложности. Расписание занятий формируется с учетом занятости учащихся в общеобразовательной школе, с учетом государственных итоговых аттестаций и каникул.</p>
Аннотация (для размещения на маркетплейсе, понятное и привлекательное для Потенциальных получателей поддержки, включающее полное и содержательное описание Дополнительной общеобразовательной программы: 1) краткое описание Дополнительной общеобразовательной программы;	Дополнительная образовательная программа «Как создать свой онлайн-бизнес: курс по разработке сайтов с нуля MAXIMUM» рассчитана на школьников 8–11 классов, а также студентов СПО, желающих освоить основы создания сайтов и профессий frontend-разработчика и backend-разработчика. Начальный уровень подготовки обучающихся – базовый уровень пользователя ПК. По ходу изучения материала будут рассмотрены

<p>2) описание требований и рекомендаций для обучения пообразовательной Дополнительной общеобразовательной программе;</p> <p>3) краткое описание результатов обучения в свободной форме,включая описание практикоориентированного характера Дополнительной общеобразовательной программы)</p>	<p>основные языки верстки сайтов, работа с серверной частью, а также основы дизайна.</p> <p>Обучающиеся получают знания по созданию видимой части сайта, где ключевым языком станет язык JavaScript, а также получают базовые знания HTML, CSS. Получат дополнительные знания по работе с серверной частью сайта с использованием языка программирования PHP и фреймворком Lumen. Познакомятся с реляционными базами данных и научатся писать запросы, познакомятся со способом взаимодействия сайтов с сервером REST API.</p> <p>После прохождения программы «Как создать свой онлайн-бизнес: курс по разработке сайтов с нуля MAXIMUM» обучающиеся смогут определиться со своим профильным образованием и впоследствии выбрать профессию, связанную с созданием сайтов.</p>
<p>Цель программы</p>	<p>Освоение обучающимися основ создания сайтов. Дать понимание профессиям frontend и backend разработчика.</p>
<p>Актуальность</p>	<p>Актуальность программы вызвана наличием спроса на профессиональных разработчиков веб-приложений в сфере информационных технологий. Количество пользователей сети Интернет растет с каждым годом, в условиях чего растет популярность предложения интернет-услуг и организация качественного онлайн-контента. В условиях карантинной ситуации на первый план вышла разработка сайтов и приложений для бизнесов разной направленности, так как каждому нужно оказывать свои услуги в интернете, а число таких компаний с каждым годом растет.</p>
<p>Дополнительная информация</p>	<p>Режим занятий – 1 раз в неделю по 2 ак. часа, последнее занятие модуля – 4 ак. часа</p> <p>Практикоориентированность программы подчеркивается постоянной работой над разного рода проектами, требующими создания программного кода, в течение всего обучения, как при контактной, так и при самостоятельной работе.</p>

Формат обучения	Очная форма с применением дистанционных образовательных технологий, в том числе, с применением средств электронного обучения. Очная форма без применения дистанционных образовательных технологий.
Уровень сложности	Начальный
Срок освоения образовательной программы	144 ак.ч.
Объем каждого модуля в ак.ч.	36 ак.ч.
Объем часов в неделю в ак.ч.	4,5 ак.ч
Количество занятий	36
Направленность программы	Техническая
Язык программирования	JavaScript
Дополнительная общеобразовательная программа не представлена для участия в иных федеральных проектах, направленных на дополнительное образование граждан, кроме федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли»	Не представлена
Дополнительная общеобразовательная программа не была реализована до начала отбора и/или не реализовывается в период отбора на безвозмездной основе	Не реализована
Категория обучающихся по программе	Обучающиеся 8 класса Обучающиеся 9 класса Обучающиеся 10 класса Обучающиеся 11 класса

	Обучающиеся СПО
Описание планируемых результатов обучения	<ul style="list-style-type: none"> • Знания языков верстки сайта: JavaScript, HTML, CSS, • Знание языка PHP, • Знание инструментов профессионального разработчика: библиотеки и фреймворки, • Собственное портфолио, состоящее из 4 самостоятельно разработанных проектов, • Понимание основных профессий веб-разработки и выбор основного направления для дальнейшего получения опыта.
Ссылка на лендинг Образовательной программы	https://maximumtest.ru/programmirovanie/kod-budushchego
Ссылка на LMS	https://education.maximumtest.ru/
Страница обучения на курсе	https://education.maximumtest.ru/

Аттестация

Промежуточная аттестация	
Количество академических часов	1 ак. час
Формы контроля	<p>Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися заданий по каждому уроку курса. Самостоятельная работа обучающегося, направлена на применение теоретических и практических навыков при решении задач.</p> <p>Инструменты определения промежуточного результата в течение курса:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Педагогическое наблюдение - Оценка продуктов творческой деятельности обучающегося (проектная работа) <p>Примеры проектов, которые могут выполнять ученики в течении модулей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Одностраничный лендинг - Личный блог - Интернет-магазин <p>В конце каждого модуля предусмотрена промежуточная аттестация в форме проверочной работы.</p>
<p>Диагностические инструменты</p>	<p>Проверочная работа, выполняемая на онлайн-платформе</p>
<p>Показатели и критерии оценивания</p>	<p>Проверочная работа по каждому модулю представляют собой набор заданий с выбором ответа по пройденным темам. Проверочная работа каждого модуля содержит 20 заданий.</p> <p>Задания проверочной работы направлены на проверку теоретических знаний и практических навыков студентов по созданию сайтов.</p> <p>Итоговый результат оценивается как сумма баллов за все решенные задания. Максимальный балл за каждое задание – 2 балла. При наличии ошибочного ответа выставляется 0 баллов. Максимальная сумма баллов за проверочную работу составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов.</p> <p>Критерий прохождения промежуточной аттестации - решенная проверочная работа не менее чем на пороговый балл. В случае преодоления порогового значения ученик получает сертификат об освоении модуля.</p>
<p>Примеры заданий</p>	<p>Примеры заданий для промежуточной аттестации по 1 модулю</p> <p>Задание 1</p> <p>Что такое интернет?</p> <p>Варианты:</p>

Это программа, выполняющая функции по запросу клиента
Это всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации.
Это всё то, что работает на сервере, то есть “не в браузере”
Это кирпичики, из которых строится сайт

Ответ:

2

Максимальный балл: 2

Задание 2

Что такое HTML?

Варианты:

Язык гипертекстовой разметки

Каскадные таблицы стилей

Интерпретируемый язык программирования

Компилируемый язык программирования

Ответ:

1

Максимальный балл: 2

Задание 3

Укажите три основных тега контейнера

Варианты:

html, header, section

header, main, section

html, main, body

html, head, body

Ответ:

4

Максимальный балл: 2

Задание 4

Какой тег позволяет вставить картинку на сайт?

Варианты:

<a>

<div>

<p>

Ответ:

3

Максимальный балл: 2

Задание 5

Что такое CSS?

Варианты:

Каскадные таблицы стилей

Язык гипертекстовой разметки

Язык программирования

Кирпичики, из которых строится сайт

Ответ:

1

Максимальный балл: 2

Задание 6

Какие существуют два CSS свойства для задания отступов вокруг элемента?

Варианты:

Margin и padding

Width и height

Top и bottom

Left и right

Ответ:

1

Максимальный балл: 2

Задание 7

Из каких частей состоит правило стиля?

Варианты:

Тег, класс, идентификатор

Голова, тело, ноги

Цвет, задний фон, граница

Селектор, свойство, значение

Ответ:

4

Максимальный балл: 2

Задание 8

Какие три вида селекторов вы знаете?

Варианты:

Составной, вложенный, универсальный

Селектор тега, селектор класса, селектор идентификатора

Селектор идентификатора, селектор кодификатора, селектор спецификатора

С точкой, с решеткой, с собачкой

Ответ:

2

Максимальный балл: 2

Задание 9

Что такое GitHub

Варианты:

Программа для работы с Git

Драйвер для Git

Веб-сервис для хостинга IT-проектов и их совместной разработки

UI для работы с локальной версией Git

Ответ:

3

Максимальный балл: 2

Задание 10

Заем используется flexbox?

Варианты:

Для упрощения расположения блоков на странице

Для изменения размера элементов

Для ускорения загрузки сайта

Для улучшения читаемости кода

Ответ:

1

Максимальный балл: 2

Задание 11

Как сделать элемент flex-контейнером?

Варианты:

Position: sticky

Display: flex

Flex-wrap: wrap

Margin: flex

Ответ:

2

Максимальный балл: 2

Задание 12

JavaScript – это

Варианты:

Веб-сайт

Серверный язык программирования

Язык гипертекстовой разметки

Язык программирования, для которого нужен интерпретатор

Ответ:

4

Максимальный балл: 2

Задание 13

Что такое уловный оператор?

Варианты:

Конструкция, которая выполняет код несколько раз

Оператор сравнения значений

Конструкция для создания переменной

Оператор для поиска переменных

Ответ:

2

Максимальный балл: 2

Задание 14

Где верно указано имя переменной?

Варианты:

Var 2num;

Var num 2;
Var num-2;
Var num_2;

Ответ:

4

Максимальный балл: 2

Задание 15

Где можно использовать JavaScript?

Варианты:

Мобильные приложения

Веб-приложения

Серверные приложения

Можно во всех перечисленных

Ответ:

4

Максимальный балл: 2

Задание 16

Какая функция объявлена верно?

Варианты:

F{}()

F[]()

F(){}()

F()[]()

Ответ:

3

Максимальный балл: 2

Задание 17

Что такое цикл?

Варианты:

Конструкция, которая выполняет код несколько раз

Оператор сравнения значений

Конструкция для создания переменной

Оператор очистки массива

Ответ:

1

Максимальный балл: 2

Задание 18

Что обеспечивает адаптивный веб-дизайн?

Варианты:

Правильное отображение на различных устройствах

Загрузку сайта без интернета

Защиту от вирусов

Возможность скролить сайт на телефоне

Ответ:

1

Максимальный балл: 2

Задание 19

Укажите принципы хорошего дизайна

Варианты:

Удобное меню, много картинок, мало текста

Сочетаемость цветов, сочетаемость шрифтов, удобное расположение элементов

	<p>Быстрая загрузка сайта, минимум два видеоролика на странице, возможность оставить отзыв Наличие шапки, наличие подвала, контрастные цвета Ответ: 2 Максимальный балл: 2</p> <p>Задание 20 Редактор кода представляет собой Варианты: Текстовый редактор с подсветкой синтаксиса и возможностью форматирования кода Конструктор сайтов Инструмент, который автоматически пишет код Редактор, который проверяет на ошибки в русском языке</p> <p>Ответ: 1 Максимальный балл: 2</p>
Шкала оценивания, нижнее значение	0
Шкала оценивания, верхнее значение	40
Шкала оценивания, минимальный проходной балл	15
Итоговая аттестация	
Количество академических часов	4 ак. час
Формы контроля	Защита итоговых проектов. Процедура защиты состоит в 5-7 минутном публичной выступлении обучающегося, которое раскрывает тему, цель, поставленные задачи, суть проекта и выводы, демонстрация функционала

	<p>проекта, далее следуют ответы на вопросы преподавателя и обучающихся, отзывы и рекомендации.</p>
<p>Диагностические инструменты</p>	<p>Презентация итоговых проектов перед группой</p>
<p>Показатели и критерии оценивания</p>	<p>Проект «Сайт» включает в себя все знания, полученные обучающимся за четыре модуля образовательной программы.</p> <p>Презентация проектов осуществляется перед группой, сопровождается необходимой документацией и наглядными материалами.</p> <p>В ходе презентации проекта, оценка и проверка осуществляется преподавателем.</p> <p>Критерии оценивания итогового проекта:</p> <p>Способность к самостоятельному приобретению знаний и применению их при реализации проекта</p> <p>Сформированность предметных знаний и способов действий</p> <p>Сформированность регулятивных действий</p> <p>Сформированность коммуникативных навыков</p> <p>Каждый пункт оценивается по шкале от 1 до 10, где 1 – низкий уровень воплощения оцениваемого пункта, 10 – высокий уровень воплощения. Оценка дается по каждому из четырех представленных критериев. Максимальная сумма баллов за итоговый проект составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов.</p> <p>Критерий прохождения итоговой аттестации – выполненный проект не менее чем на пороговый балл. В случае преодоления порогового значения ученик получает сертификат об успешном освоении программы.</p>
<p>Примеры заданий</p>	<p>Задание 1</p> <p>Напишите своё техническое задание к проекту. На следующем занятии перед защитой проекта каждому будет необходимо прописать своё ТЗ и рассказать его.</p> <p>Техническое задание должно состоять из:</p>

	<p>Цели проекта, для чего он нужен Как им пользоваться, опишите какие шаги должен пройти пользователь, чтобы добиться предполагаемого результата Опишите инструменты, которыми вы пользовались при его написании (библиотеки, среда разработки, ЯП и др.) Опишите структуру проекта (кода)</p> <p>Задание 2 В соответствии с ТЗ доработайте свой проект, если оно того требует или какие-либо пункты ТЗ ещё не соответствуют фактическому функционалу вашего проекта.</p> <p>Задание 3 Сделайте небольшую презентацию к вашему проекту. Презентация должна включать: Краткая информация о вас Ваши цели в программировании Структура проекта Функционал проекта Можно добавить что-то ещё, однако важно будет уложиться в 5-7 минут по рассказу презентации.</p>
Шкала оценивания, нижнее значение	0
Шкала оценивания, верхнее значение	40
Шкала оценивания, минимальный проходной балл	15

Преподаватели

ФИО	Наименование основного места работы	Должность	Высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению	ФИО	Наименование основного места работы	Должность	Высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению	Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных
Скороход Алексей Андреевич	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	НГТУ (НЭТИ), Факультет автоматизации и вычислительной техники, Информационные системы и технологии, Бакалавр, 2022		Курс повышения квалификации по разработке сайтов MAXIMUM Education, 2023	да	да
Трошин Михаил Сергеевич	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	СПбПУ, 2023 Прикладная математика и физика		Курс повышения квалификации по разработке сайтов MAXIMUM Education, 2023	да	да
Шаповалова Ангелина Александровна	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	СПб ГУАП, Институт фундаментальной подготовки и технологических инноваций, Прикладная информатика в инновационной деятельности, 3 курс, 2024 год, бакалавриат		Курс повышения квалификации по разработке сайтов MAXIMUM Education, 2023	да	да
Шенявский Николай Игоревич	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	ФГБОУ ДГТУ, факультет Информатика и вычислительная		Курс повышения квалификации по разработке	да	да

				техника, компьютерная безопасность, 2023, специалитет		сайтов MAXIMUM Education, 2023		
Чемерчей Софья Михайловна	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	НГУ Механико- математический факультет, 2 курс, 2025 год		Курс повышения квалификации по разработке сайтов MAXIMUM Education, 2023	да	да

Рабочая программа с описанием каждого модуля

Модуль (описание)	Тема	Содержание	Вид учебных занятий	Объем в ак.ч.
Модуль 1. Основы создания сайтов, HTML и CSS, UI/UX	Тема 1. Введение в веб-разработку. Основы HTML	Понять, как устроен и работает интернет, что такое frontend и backend, познакомиться с основными элементами, из которых строятся сайты. Изучить основы HTML, потренироваться работать с тегами. Узнать ключевые различия блочных и строчных элементов. Потренироваться в работе с фреймами.	практические занятия*	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Создание элементарной структуры веб-страницы, наполнение изученными тегами.	самостоятельная работа	2
	Тема 2. Введение в веб-разработку. Основы CSS	Изучить основы CSS, потренироваться работать со стилями, селекторами, оформить веб-страницу. Познакомиться с псевдоклассами и потренироваться в использовании.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Доработать созданную на предыдущем занятии веб-страницу, оформить с использованием стилей CSS.	самостоятельная работа	3
	Тема 3. Конструкторы / CMS	Получение представления о конструкторах и CMS, выявить схожести и различия. Попрактиковаться в работе с конструктором сайтов. Понять, как правильно структурировать файлы сайта. Научиться работать с Git. Создать свою страничку. Приобретение навыков работы с GitHub desktop.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Добавить свою веб-страницу на GitHub, создать собственную страницу в конструкторе.	самостоятельная работа	2
	Тема 4. Лендинг	Закрепление навыков работы с Git. Сделать общую структуру лендинга, состоящую из шапки, основного блока и подвала. Добавление в лендинг блок с карточками, оформление с помощью стилей блок с карточками и подвал.	практические занятия	4

		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Доработка лендинга, оформление шапки и подвала.	самостоятельная работа	3	
	Тема 5. Flex-box	Изучить технологию flex-box. Попрактиковаться со свойствами контейнеров и элементов. Применить знания о flex-box, к макету лендинга.	практические занятия	4	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Применить технологию flex-box к собственной веб-странице.	самостоятельная работа	3	
	Тема 6. Деплой	Рассказать про общий вид деплоя и выложить готовый лендинг используя GitHub Pages.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Деплой собственного проекта.	самостоятельная работа	2	
	Тема 7. UI/UX	Узнать про UI и UX дизайн. Познакомиться с основными принципами дизайна. Потренировать навыки вёрстки.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Обновить цвета в своем проекте, основываясь на их сочетаемости, продумать путь пользователя на веб-странице.	самостоятельная работа	2	
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1	
				Объем в ак.ч.	Объем в %
ИТОГО:			теоретические занятия	0	
			практические занятия	18	50%
			самостоятельная работа	17	48%
			аттестация	1	
			Всего:	36	

Модуль 2. Основы языка программирования JavaScript, jQuery	Тема 1. Введение в JavaScript	Поговорить о том, что такое программа и программирование. Познакомить учащихся с основами JavaScript. Основные операции, понятие переменной. Изучить условный оператор, конструкцию switch.	практические занятия	2	
		Написание программ на языке программирование JavaScript с созданием переменных, арифметическими операциями и ветвлением.	самостоятельная работа	2	

	Тема 2. Циклы и функции	Изучить 2 вида циклов. Научиться объявлять и вызывать функции. Узнать, чем отличаются локальные и глобальные переменные.	практические занятия	4
		Написание программ на языке программирования JavaScript с использованием циклом и функций.	самостоятельная работа	3
	Тема 3. Массивы	Научиться создавать массивы, добавлять и удалять из него элементы, обращаться к отдельным элементам и перебирать их.	практические занятия	2
		Написание программ на языке программирования JavaScript с использованием массивов.	самостоятельная работа	2
	Тема 4. События и обработчики событий JS в браузере.	Научиться создавать обработчики событий и создавать их по таймеру. Узнать, как управлять документом. Начать знакомство с DOM.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Создание обработчиков событий в браузере.	самостоятельная работа	2
	Тема 5. Работа с DOM: поиск и изменение элементов	Научиться работать с DOM. Получить навыки поиска элементов на странице, создания нового элемента, добавления нового элемента и удаления существующего элемента.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Работа с DOM страницы.	самостоятельная работа	2
	Тема 6. jQuery	Научиться подключать jQuery и разобраться с синтаксисом команд. Научиться управлять элементами страницы при помощи команд JQuery. Получить план старта проекта.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Управление элементами веб-страницы с помощью jQuery	самостоятельная работа	2
	Тема 7. Адаптивный дизайн и media-запросы	Сделать адаптивным страницу сайта, сделанную до этого. Тестирование на мобильном телефоне. Изучить media-запросы.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Настройка адаптивности своей веб-страницы.	самостоятельная работа	2
	Тема 8. CSS-анимации	Изучить использование свойств transition и animation, понять отличия. Попрактиковаться в создании анимаций. Научиться использовать базовые методы jQuery для создания анимаций.	практические занятия	2

		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Создание различных видов анимаций CSS.	самостоятельная работа	2
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1
				Объем в ак.ч.
				Объем в %
ИТОГО:			теоретические занятия	0
			практические занятия	18
			самостоятельная работа	17
			аттестация	1
			Всего:	36

Модуль 3. Bootstrap, AJAX, backend	Тема 1. Введение в Bootstrap	Проверить знания с предыдущего модуля. Рассказать, зачем нужен Bootstrap, и как его подключать. Познакомиться с основными компонентами.	практические занятия	4
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Создание компонентов Bootstrap.	самостоятельная работа	3
	Тема 2. Стили и компоненты Bootstrap	Создание сайта с помощью Bootstrap. Познакомить с основными понятиями Scrum и узнать о существующих методологиях разработки.	практические занятия	4
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Создание веб-страницы из компонентов Bootstrap.	самостоятельная работа	3
	Тема 3. Backend- разработка	Дать учащимся общее понимание того, как работает backend. Обзор основ PHP, синтаксис. Потренироваться на практике.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Написание простых конструкций на PHP.	самостоятельная работа	2
	Тема 4. ООП в PHP	Познакомиться с основной идеей ООП. Изучить основы ООП в PHP. Рассмотреть базовые принципы ООП. Узнать особенности классов PHP.	практические занятия	2
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Закрепление знаний ООП.	самостоятельная работа	3
	Тема 5. HTTP и запросы,	Изучить запросы и ответы (requests/response запросы; get/post + postman; put/delete). Работа с формами и обработка данных на стороне сервера.	практические занятия	2

	формы	Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Написание простейших запросов.	самостоятельная работа	2	
	Тема 6. AJAX	Изучить, что такое AJAX. Изучить формат данных JSON и его использование. Поработать с формами с помощью AJAX: отправка и получение данных с сервера.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Работа с формой AJAX.	самостоятельная работа	2	
	Тема 7. Console	Изучить, что такое консоль, научиться пользоваться и выучить основные команды. Поработать во встроенной консоли OS Panel – ConEmu.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Закрепление знаний основных команд консоли.	самостоятельная работа	2	
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1	
				Объем в ак.ч.	Объем в %
			ИТОГО:	теоретические занятия	0
				практические занятия	18 50%
				самостоятельная работа	17 48%
				аттестация	1
				Всего:	36
Модуль 4. Базы данных, Lumen	Тема 1. Базы данных	Изучить теорию БД. Научиться работать с MySQL через PhpMyAdmin. Познакомиться с SQL и научиться писать SQL-запросы.	практические занятия	4	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Написание простых SQL-запросов.	самостоятельная работа	3	
	Тема 2. PHP и MySQL	Познакомить учащихся, как взаимодействуют PHP и MySQL. Разработать CRUD.	практические занятия	4	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Проверка знаний CRUD.	самостоятельная работа	3	
	Тема 3. Lumen	Познакомиться и научиться работать с Composer с помощью в OS Panel. Познакомиться с принципом работы фреймворков и их назначением. Познакомиться с Lumen, изучить его основы.	практические занятия	2	

		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Проверка знаний Lumen. Простые записи в Composer.	самостоятельная работа	2	
	Тема 4. REST API	Узнать, что такое MVC, и применить на практике. Создать routes, controllers, views (с помощью blade templates) и DB, migrations, models.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Проверка знаний MVC.	самостоятельная работа	3	
	Тема 5. CRUD REST API	Сделать REST API CRUD на основе Lumen с помощью шаблонизатора Blade без AJAX. Разработать страницы вывода всех постов, создания, отображения, редактирования и удаления отдельного поста.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Дополнение разработанных страниц.	самостоятельная работа	2	
	Тема 6. Media	Изучить, как работать с медиафайлами в Lumen. Познакомиться с модулем Media, разобрать, как он работает, и реализовать его. Добавить изображения к постам блога, используя модуль Media.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Добавить собственные изображения в блог.	самостоятельная работа	2	
	Тема 7. Авторизация и регистрация	Разобрать общую схему регистрации и авторизации. Научиться валидировать данные формы. Сделать регистрацию пользователя. Разобрать, как устроена система авторизации, и реализовать её, прописав аутентификацию и научившись работать с сессиями.	практические занятия	2	
		Отработка полученных в ходе занятий знаний и навыков. Тестирование авторизации и регистрации.	самостоятельная работа	2	
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1	
				Объем в ак.ч.	Объем в %
ИТОГО:			теоретические занятия	0	
			практические занятия	18	50%
			самостоятельная работа	17	48%
			аттестация	1	
			Всего:	36	

* В текущем формате практических занятий предусмотрена как теоретическая часть, так и практическая. В начале урока рассматриваются теоретические основы того, что будет разбираться в течение всего занятия, затем рассматривается небольшая доля практики, после чего снова разбирается небольшой блок теории, которая также сразу же применяется на практике. Иными словами, в течение урока разбирается новая теоретическая информация и сразу же применяется на практике, например, при создании программного кода на одном из языков программирования. Таким образом, теоретическая и практическая части переплетаются вместе, что позволяет сразу закрепить новые знания и получить навык применения полученных знаний для решения конкретных практических задач. Также, у учеников есть теоретические блоки на онлайн-платформе к каждому уроку, которые они читают до занятия, чтобы заранее погрузиться в тему и знать основную теорию, которую на занятии мы сразу применяем на практике. Преподаватель работает по технологии «перевернутого класса», когда ряд изученных дома теоретических понятий прорабатываются с преподавателем на практике.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема и № модуля	Тема занятия	Кол-во занятий*	Кол-во часов	Дата	
1	1 модуль. Основы создания сайтов, HTML и CSS, UI/UX	Введение в веб-разработку. Основы HTML	1	2	4.09.23	
2		Введение в веб-разработку. Основы CSS	1	2	11.09.23	
3		Конструкторы / CMS	1	2	18.09.23	
4		Лендинг		2	4	25.09.23
						2.10.23
5		Flex-box		2	4	9.10.23
						16.10.23
6	Деплой	1	2	23.10.23		
7	UI/UX	1	2	23.10.23		
8	Аттестация			1	30.11.23	
1	2 модуль. Основы языка программирования JavaScript, jQuery	Введение в JavaScript	1	2	6.11.23	
2		Циклы и функции		2	4	13.11.23
						20.11.23
3		Массивы	1	2	27.11.23	
4		События и обработчики событий JS в браузере	1	2	4.12.23	
5		Работа с DOM: поиск и изменение элементов	1	2	11.12.23	
6		jQuery	1	2	18.12.23	
7		Адаптивный дизайн и media-запросы	1	2	25.12.23	
8	CSS-анимация	1	2	25.12.23		
9	Аттестация			1	29.12.23	
1	3 модуль. Bootstrap, AJAX, backend	Введение в Bootstrap	2	4	8.01.24	
					15.01.24	
2		Стили и компоненты Bootstrap	2	4	22.01.24	
				29.01.24		
3	Backend-разработка	1	2	5.02.24		

4		ООП в PHP	1	2	12.02.24
5		HTTP и запросы, формы	1	2	19.02.24
6		AJAX	1	2	26.02.24
7		Console	1	2	26.02.24
8	Аттестация			1	4.03.24
1	4 модуль. Базы данных, Lumen	Базы данных	2	4	11.03.24
					18.03.24
2		PHP и MySQL	2	4	25.03.24
					1.04.24
3		Lumen	1	2	8.04.24
4		REST API	1	2	15.04.24
5		CRUD REST API	1	2	22.04.24
6		Media	1	2	29.04.24
7		Авторизация и регистрация	1	2	29.04.24
8	Аттестация			1	6.05.24

*количество занятий не включают часы, отведенные на самостоятельное изучение, и часы, отведенные на прохождение аттестации

Учебно-методические материалы

Наименование поля	Значение полей	Значение полей	Значение полей	Значение полей
Порядковый номер модуля	1	2	3	4
Методы, формы и технологии	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс
Методические разработки	Методические материалы к урокам по созданию сайтов.	Методические материалы к урокам по созданию сайтов.	Методические материалы к урокам по созданию сайтов.	Методические материалы к урокам по созданию сайтов.

	М.: Издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг. Материалы к уроку, задания к уроку	М.: Издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг. Материалы к уроку, задания к уроку	М.: Издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг. Материалы к уроку, задания к уроку	М.: Издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг. Материалы к уроку, задания к уроку
Материалы модуля	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления
Учебная литература	<p>Основная литература</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Глотова, М. Самостоятельная работа по информатике: основы разработки Web-сайтов : самоучитель / М. Глотова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Оренбургский государственный университет» 2. Громов, Ю.Ю. Основы Web-инжиниринга: разработка клиентских приложений : учебное пособие / Ю.Ю. Громов, О.Г. Иванова, С.В. Данилкин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». 3. Баканов, А. С. Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия / А.С. Баканов. -Москва : Институт психологии РАН, 2011. 4. Исси Коэн, Лазаро. Полный справочник по HTML, CSS и JavaScript = The Web Programmer's Desk Reference : пер. с англ. / Л. Исси Коэн, Д. Исси Коэн. - М. : ЭКОМ, 2007 <p>Дополнительная литература</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов: учебное пособие по курсу «Web-разработка» : учебное пособие / С.А. Беликова, А.Н. Беликов. - Ростов-на-Дону Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. 2. Сычев, А. В. Перспективные технологии и языки веб-разработки / А.В. Сычев. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. 			

Материально-технические условия реализации программы

Наименование поля	Значение полей	Значение полей	Значение полей	Значение полей
-------------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Порядковый номер модуля	1	2	3	4
Наименование требуемого оборудования	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для обеспечения подключения к сети Интернет	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для обеспечения подключения к сети Интернет	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для обеспечения подключения к сети Интернет	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для обеспечения подключения к сети Интернет
Наименование требуемого программного обеспечения	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода
Электронные информационные ресурсы	https://getbootstrap.com/ https://lumen.laravel.com/docs/9.x	https://getbootstrap.com/ https://lumen.laravel.com/docs/9.x	https://getbootstrap.com/ https://lumen.laravel.com/docs/9.x	https://getbootstrap.com/ https://lumen.laravel.com/docs/9.x
Электронные образовательные ресурсы	Образовательная платформа MAXIMUM	Образовательная платформа MAXIMUM	Образовательная платформа MAXIMUM	Образовательная платформа MAXIMUM

Адреса и координаты (в случае если дополнительная общеобразовательная программа реализуется посредством сетевой формы реализации образовательных программ (в случае использования очной формы без применения дистанционных технологий))

№ п / п	Название адрес	Адрес	Код адреса	Долгота	Широта
1	ЧПОУ	Красноярский край, г.	04 000 000	92.906120	56.026860

	Красноярский кооперативный техникум экономики, коммерции и права, г. Красноярск, Красноярский край	Красноярск, ул. Аэровокзальная, 2и	000		
2	МАОУ СОШ №25, г. Томск, Томская область	Томская область, г. Томск, ул. Сергея Лазо, 14/2	69 000 000 000	85.029674	56.517743
3	ОГБПОУ Барышский индустриально-технологический техникум, г. Барыш, Ульяновская область	Ульяновская область, Барышский район, г. Барыш, ул. Калинина 1А	73 000 000 000	47.131037	53.622419
4	ЧОУ ПО Кемеровский кооперативный техникум, г. Кемерово, Кемеровская область	Кемеровская область, г. Кемерово, ул. Тухачевского, 32	32 000 000 000	86.134135	55.333989
5	МБОУ СШ №31, г. Липецк, Липецкая область	Липецкая область, г. Липецк, ул. Волгоградская, д. 4	42 000 000 000	39.585096	52.539291
6	МБОУ Лингвистическая школа им. Ю. Д. Дешериева, г. Грозный, Чеченская	Чеченская Республика, г. Грозный, ул. Мамсурова, 22	96 000 000 000	45.659893	43.263416

	Республика				
7	ГАПОУ СХТ, г. Бугуруслан, Оренбургская область	Оренбургская область, г. Бугуруслан, ул. Революционная/Московская, д.31/56	53 000 000 000	52.436972	53.654274
8	МОУ Тверской лицей, г. Тверь, Тверская область	Тверская, область, г. Тверь, проспект Калинина, д.10	28 000 000 000	35.873799	56.855905
9	КФ ФГБОУ Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, г. Казань, Республика Татарстан	Республика Татарстан, г. Казань, ул. Николая Ершова, д. 63	92 000 000 000	49.181307	55.800985
10	МБОУ СОШ №30 г. Киров, Кировская область	Кировская область, г. Киров, Горького 51А	33 000 000 000	49.648170	58.586103