МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
«ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Р.Н. АШУРАЛИЕВА»
ЦЕНТР ОПЕРЕЖАЮЩЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ЦОПП РД

_____ С.А. Ахмедова
(подпись)
«____» _____2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ РД «ТК им. Р.Н. Ашуралиева»

_____ М.М. Рахманова
(подпись)
«____» _____2026 г.

Документ подписан электронной подписью
Владелец: Рахманова Мафият Магомедовна
Должность: Директор
Организация: ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН "ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Р.Н. АШУРАЛИЕВА"
ИНН: 0561039606

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Веб - разработка»

г. Махачкала, 2026 г.

РАССМОТРЕНА

на заседании методического совета ГБПОУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева»

Протокол № ____ от «____» _____ 202__ г.

Организация-разработчик:

- Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Дагестан «Технический колледж имени Р.Н. Ашуралиева» – Центр опережающей профессиональной подготовки РД

Разработчик:

- Газилалиева Рукият Абдулаевна, преподаватель ГБПОУ РД «Технический колледж имени Р.Н. Ашуралиева»

© Газилалиева Рукият Абдулаевна 2026

© ГБПОУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева» 2026

Содержание

Содержание 3
1. Общая характеристика программы 4
1.1. Законодательное и нормативно-правовое обеспечение разработки дополнительной общеразвивающей программы 4
1.2. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение 4
1.3. Цели и задачи реализации программы 4
1.4. Планируемые результаты обучения 5
1.5. Форма обучения 6
1.6. Направление подготовки 6
1.7. Трудоемкость обучения 6
1.8. Выдаваемый документ 6
2. Учебный план 7
3. Учебно-тематический план 7
4. Учебная программа 9
5. Календарный учебный график 11
6. Организационно-педагогические условия 11
6.1. Материально-технические условия реализации программы 11
6.2. Кадровые ресурсы реализации программы 11
6.3. Учебно-методическое обеспечение программы 11
7. Оценка качества освоения программы 12
7.1 Формы текущего контроля успеваемости по программе: 12
7.2. Примеры занимательных опытов с водой 13

1. Общая характеристика программы

1.1. Законодательное и нормативно-правовое обеспечение разработки дополнительной общеразвивающей программы

Основными законодательными и нормативными документами, регламентирующими разработку и реализацию программы, являются:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (зарегистрирован Минюстом России 18 сентября 2017 г., регистрационный номер № 48226);
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г №1726-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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»;
- Приказ Минпросвещения России от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (зарегистрирован в Минюст России от 29 ноября 2018г. №52831);

1.2. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

К освоению программы допускаются обучающиеся организаций среднего профессионального образования.

1.3. Цели и задачи реализации программы

Цель данной программы – формирование у обучающихся целостного представления о разработке веб-приложений, приобретение практических навыков создания сайтов с нуля, освоение современных технологий фронтенд-разработки, а также подготовка к осуществлению осознанного выбора профессиональной ориентации в IT-сфере. Достижение этих целей обеспечивается решением следующих задач в процессе изучения курса:

1. ***Образовательные:*** изучить язык разметки HTML5 и каскадные таблицы стилей CSS3; освоить базовый синтаксис языка JavaScript; научиться работать с системой контроля версий Git; развить навыки решения алгоритмических задач и поиска ошибок в коде.
2. ***Воспитательные:*** воспитание информационной культуры, понимания ответственности за безопасность создаваемых веб-ресурсов, уважения к интеллектуальному труду и авторскому праву, отношения к веб-разработке как к элементу современной цифровой культуры
3. ***Развивающие:*** развитие умений и навыков обучающихся самостоятельно работать с технической документацией (MDN, официальные спецификации), умений практически применять знания при верстке макетов, развитие творческих способностей, формирование у обучающихся активности и инициативы при создании собственных проектов.

Виды деятельности:

- Написание кода (верстка, программирование);
- Разработка пользовательских интерфейсов;
- Работа с графическими макетами;
- Применение ИКТ и систем контроля версий;

• Разработка индивидуальных и командных веб-проектов;
• Размещение сайтов в сети Интернет.

1.4. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы дает возможность обучающимся достичь следующих результатов развития:

Личностные результаты:

-сформированность познавательных интересов на основе развития интеллектуальных и творческих способностей в сфере IT;

- мотивация образовательной деятельности на основе личностно-ориентированного подхода;

- потребность и умения выражать себя в творчестве (разработка уникального дизайна сайтов);

- компетенции познавательной деятельности: постановка и решение алгоритмических задач;

- овладение информационными технологиями (поиск, переработка, выдача информации).

Метапредметные:

Регулятивные:

- овладение навыками самостоятельного приобретения новых знаний, организации учебной деятельности;

- постановка целей, планирование этапов разработки проекта, самоконтроль и оценка результатов своей деятельности;

- умение извлекать необходимую информацию из различных источников (техническая документация, форумы разработчиков).

Познавательные:

- формирование умений воспринимать и перерабатывать информацию в виде кода, схем и алгоритмов;

- приобретение опыта самостоятельного поиска и анализа ошибок в программном коде (отладка).

Коммуникативные:

- формирование умений работать в группе с выполнением различных социальных ролей (роль тимлида, верстальщика, программиста), представлять и отстаивать свои взгляды, вести дискуссию.

Коммуникативные:

- развитие монологической и диалогической речи, умения выражать свои мысли и способности выслушивать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на иное мнение;
- формирование умений работать в группе с выполнением различных социальных ролей, представлять и отстаивать свои взгляды и убеждения, вести дискуссию.

Предметные:

- создавать структуру веб-страницы с помощью тегов HTML5;
- стилизовать элементы с помощью CSS3 (Flexbox, Grid, адаптивность);
- писать скрипты на JavaScript для добавления интерактивности;
- использовать систему контроля версий Git и платформу GitHub;
- применять знания в нестандартной ситуации (создание сайтов по макетам).

Ожидаемый результат: ожидается, что к концу обучения воспитанники кружка «Веб-разработка освоят учебную программу в полном объёме.

Обучающиеся приобретут:

- Навыки выполнения работ исследовательского характера (поиск багов, анализ кода);

- Навыки решения различных типов задач (верстка, программирование);

- Навыки работы с дополнительными источниками информации (документация);

- Профессиональное самоопределение (выбор профессии Frontend-разработчика).

Способы оценивания уровня достижений обучающихся.

Тестовые задания;

- Интерактивные игры и конкурсы (хакатоны);
- Зачетные занятия (защита проектов).

Формы подведения итогов.

Выставка работ обучающихся (портфолио на GitHub).

В процессе обучения решаются проблемы:

- увеличение занятости обучающихся в свободное время;
- организация полноценного досуга;
- развитие личности.

1.5. Форма обучения

Форма обучения очная или очная с применением дистанционных образовательных технологий.

1.6. Направление подготовки

Дополнительное образование (согласно действующей лицензии колледжа).

1.7. Трудоемкость обучения

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 68академических часов.

1.8. Выдаваемый документ

По результатам обучения обучающимся выдается сертификат о прохождении дополнительной общеразвивающей программы «Веб разработка».

2. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час	В том числе			Форма контроля
			теоретические занятия (лекции)	практические занятия	промежуточный и итог. контроль	
1	2	3	4	5	6	7
Первый семестр						
1.	Вводный урок. Инструкция по технике безопасности. Основы интернета	**2**	2			Текущий контроль
2.	Раздел 1. Язык разметки HTML5	**6**	2	4		Текущий контроль
3.	Раздел 2. Каскадные таблицы стилей CSS3	**12**	4	8		Текущий контроль
4.	Раздел 3. Основы Git и GitHub	**4**	-	4		Текущий контроль
5.	Раздел 4. Адаптивная верстка.	**10**	2	8		Текущий контроль
Второй семестр						
5.	Раздел 5. Язык программирования JavaScript.	**16**	2	14		Текущий контроль
6.	Раздел 6. Работа с DOM и библиотеками	**8**	2	6		Текущий контроль
7.	Раздел 7. Основы бэкенда и хостинг.	**6**	2	4		Текущий контроль
8.	Раздел 7. Итоговый проект	**4**	0	4		Защита проекта
Всего:		**68**	**16**	**52**		

3. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов	Всего, час	В том числе			Форма контроля
			теоретические занятия (лекции)	практические занятия	промежуточный и итог. контроль	
1	2	3	4	5	6	7
Период проведения занятий с 01.09.2026г. по 28.12.2026г.						

1.	**Вводный урок. Инструкция по технике безопасности. Как работает интернет.**	**2**	**2**	**-**		**Текущий контроль**
2.	**Раздел 1. HTML5. Структура документа, теги, списки, таблицы**	**6**	**2**	**4**		**Тестовые задания**
2.1	Структура HTML-документа. Основные теги.	2	1	1		Текущий контроль
2.2	Списки, таблицы, ссылки.	2	-	2		Текущий контроль
2.3	Семантическая верстка. Формы.	2	1	1		
3.	**Раздел 2. CSS3. Селекторы, цвета, шрифты, блочная модель**	**12**	**4**	**8**		**Текущий контроль**
3.1	Способы подключения CSS. Селекторы.	2	1	1		Текущий контроль
3.2	Цвета, шрифты, работа с текстом.	2	-	2		Текущий контроль
3.3	Блочная модель (Box Model).	2	1	1		Текущий контроль
3.4	Отступы, рамки, тени.	2	1	1		Текущий контроль
3.5	Flexbox: основные свойства.	2	1	1		Текущий контроль
3.6	Практикум: создание сетки на Flexbox.	2	-	2		Текущий контроль
4.	**Раздел 3. Git и GitHub**	**4**	**1**	**3**		**Текущий контроль**
4.1	Основы Git: репозиторий, коммиты.	2	-	2		Текущий контроль
4.2	Работа с удаленным репозиторием GitHub.	2	-	2		Текущий контроль
5.	**Раздел 4. Адаптивная верстка**	**10**	**2**	**8**		**Текущий контроль**
5.1	Понятие адаптивности. Media-запросы.	2	1	1		Текущий контроль
5.2	Мобильный дизайн. Относительные единицы.	2		2		Текущий контроль
5.3	Вёрстка макета (Лендинг). Часть 1.	2	1	1		Текущий контроль
5.4	Вёрстка макета (Лендинг). Часть 2	2	-	2		Текущий контроль
5.5	Вёрстка макета (Лендинг). Часть 3.	2	-	2		Текущий контроль
	ИТОГО:	**34**	**14**	**20**		
Период проведения занятий с 01.02.2026г. по 29.05.2026г.						
5.	**Раздел 5. JavaScript**	**16**	**6**	**10**		**Текущий контроль**
5.1	Введение в JS. Переменные, типы данных.	2	2	-		Текущий контроль

5.2	Операторы, ввод/вывод данных.	2	-	2		Текущий контроль
5.3	Условные конструкции (if/else, switch)	2	1	1		Текущий контроль
5.4	Циклы (for, while).	2	-	2		Текущий контроль
5.5	Функции. Область видимости.	2	1	1		Текущий контроль
5.6	Массивы и методы массивов.	2	-	2		Текущий контроль
5.7	Объекты в JavaScript.	2	1	1		Текущий контроль
5.8	Работа с датами и строками.	2	1	1		Текущий контроль
6.	**Раздел 6. Работа с DOM и библиотеками**	**8**	**2**	**6**		**Текущий контроль**
6.1	Введение в DOM. Поиск элементов.	2	1	1		Текущий контроль
6.2	Изменение HTML и CSS через JS.	2	-	2		Текущий контроль
6.3	События. Обработка кликов и отправки форм.	2	1	1		Текущий контроль
6.4	Библиотеки (jQuery или Alpine.js).		-	2		Текущий контроль
7.	**Раздел 7. Основы бэкенда и хостинг.**	**6**	**2**	**4**		**Текущий контроль**
7.1	Понятие сервера. Основы бэкенда (PHP/Node.js).	2	1	1		Текущий контроль
7.2	Обработка форм на сервере.	2	-	2		Текущий контроль
7.3	Домены, хостинг, загрузка сайта по FTP.	2	1	1		Текущий контроль
8.	**Итоговый проект**	**4**	0	4		
	Разработка и сборка итогового проекта.	2	-	2		
	Защита итогового проекта.	2	-	2		Защита проекта.
	ИТОГО:	**34**	**10**	**24**		

4. Учебная программа

Наименование Модулей и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём часов	Коды компетенций
Период проведения занятий с 01.09.2026г. по 28.12.2026г.			
Вводный урок Инструкция по технике безопасности.		**2**	
Вводный урок Инструкция по технике безопасности.	Вводное занятие. Инструктаж по охране труда на занятиях кружка. Планирование работы кружка, выборы старосты.	2	
Раздел 1. Язык разметки HTML5		**6**	

HTML5. Структура документа, теги, списки, таблицы	Структура HTML-документа. Основные теги. Списки, таблицы, ссылки. Семантическая верстка. Формы.		ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
Раздел 2. Каскадные таблицы стилей CSS3		**12**	
Селекторы, цвета, шрифты, блочная модель	Способы подключения CSS. Селекторы.	12	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
	Цвета, шрифты, работа с текстом.		
	Блочная модель (Box Model).		
	Отступы, рамки, тени.		
	Flexbox: основные свойства.		
	Практикум: создание сетки на Flexbox.		
	Способы подключения CSS. Селекторы.		
Раздел 3. Основы Git и GitHub		**4**	
Flexbox и позиционирование.	Основы Git: репозиторий, коммиты.	4	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
	Работа с удаленным репозиторием GitHub.		
Раздел 4. Адаптивная верстка		**10**	
Media-запросы. Мобильный дизайн.	Понятие адаптивности. Media-запросы.		ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
	Мобильный дизайн. Относительные единицы.		
	Вёрстка макета (Лендинг). Часть 1.		
	Вёрстка макета (Лендинг). Часть 2		
	Вёрстка макета (Лендинг). Часть 3.		
	Всего	**34 часов**	
Второй семестр. Период проведения занятий с 01.02.2026г. по 29.05.2026г.			
Раздел 5. Язык программирования JavaScript.		**16**	
Введение в JS.	Введение в JS. Переменные, типы данных.	16	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
	Операторы, ввод/вывод данных.		
	Условные конструкции (if/else, switch)		
	Циклы (for, while).		
	Функции. Область видимости.		
	Массивы и методы массивов.		
	Объекты в JavaScript.		
	Решение алгоритмических задач.		
Раздел 6. Работа с DOM и библиотеками		**8**	
Введение в DOM	Работа с DOM. События.	2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
	Валидация форм		
Раздел 7. Основы бэкенда и хостинг.		**6**	
Основы бэкенда и хостинг.	Понятие сервера. Основы бэкенда (PHP/Node.js).		ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
	Обработка форм на сервере.		

	Домены, хостинг, загрузка сайта по FTP.		
Раздел 7. Итоговый проект		**4**	
Разработка и реализация индивидуального проекта	Разработка и сборка итогового проекта. Защита итогового проекта.	4	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК9
	Всего	**34часа**	

5. Календарный учебный график

Семестр	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
Второй	**01.09.2026г.**	**28.12.2026г.**	17	34	1 раз в неделю по 2 академическому часу
Первый	**01.02.2026г.**	**29.05.2026г.**	19	34	1 раз в неделю по 2 академическому часу

6. Организационно-педагогические условия

6.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных аудиторий, лабораторий мастерских, компьютерных классов и др.	**Вид занятий**	**Наименование оборудования, программного обеспечения**
Лаборатория № 8 Разработка и интеграция модулей программного обеспечения	*Лекции, практические занятия, мастер-классы, консультации и другие виды учебных занятий*	*Компьютеры (1 на человека), проектор, интерактивная доска, доступ в Интернет. ПО: VS Code, Git, браузеры (Chrome, Firefox), Figma.*

6.2. Кадровые ресурсы реализации программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации

Вид ресурса	**Характеристика ресурса и количество**
Лектор/преподаватель	1
Газилалиева Рукият Абдулаевна	Преподаватель ГБПОУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева»

6.3. Учебно-методическое обеспечение программы

Учебно-практическое оборудование: доступ к репозиториям GitHub, доступ к учебным платформам (Stepik, HTML Academy).

Материально-техническое обеспечение:

- классное помещение (просторное, хорошо отапливаемое и освещенное);
- мебель (столы, стулья, классная доска);
- компьютерная техника: (компьютеры, проектор);
- средства аудиовизуализации;

В библиотечный фонд входят учебники из федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность и установления предельного срока использования исключенных учебников, утвержденного приказом Минпросвещения России от 21.09.2022 N 858. (Зарегистрировано в Минюсте России 01.11.2022 N 70799).

Студентам Колледжа обеспечен доступа к учебникам ЭБС Лань (https://e.lanbook.com/) (коллекции "ФПУ. 10-11 кл. Изд-во «Просвещение». Общеобразовательные предметы).

В образовательном процессе используются электронные образовательные ресурсы из федерального перечня электронных образовательных ресурсов, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденного приказом Минпросвещения России от 04.10.2023 N 738. (Зарегистрировано в Минюсте России 02.11.2023 N 70799).

Методическая литература

1. Дакетт Джон. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. — М.: Эксмо, 2023.
2. Дакетт Джон. JavaScript и jQuery. Исчерпывающее руководство. — М.: Эксмо, 2023.
3. Крокфорд Дуглас. JavaScript. Сильные стороны. — СПб.: Питер, 2022.

Интернет-ресурсы

1. MDN Web Docs (Справочник по HTML, CSS, JS).
2. HTML Academy.
3. Git Handbook.
4. Figma (бесплатные макеты для практики).

7. Оценка качества освоения программы

7.1 Формы текущего контроля успеваемости по программе:

Наименование разделов	Форма текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации по программе	Шкала оценки (баллы, «зачтено» / «не зачтено»)	Критерии оценивания
Вводный урок Инструкция по технике	Тестирование по разделу	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %

безопасности			
Раздел 1. HTML5:	Проверка практических работ	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %
Раздел 2. CSS3	Проверка практических работ	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %
Раздел 3. Git и GitHub	Проверка практических работ	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %
Раздел 4. JavaScript	Решение задач	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %
Раздел 5. Итоговый проект	Защита проекта	«зачтено» / «не зачтено»	не менее 50 %

7.2. Примеры занимательных опытов с водой
Эксперимент со спичками

7.2. Примеры практических заданий

Задание 1. Верстка карточки товара (HTML/CSS)

1. Создайте HTML-файл. Сверстайте карточку товара (например, смартфона), используя теги img, h3, p, button.

2. С помощью CSS задайте рамку, тень, скругление углов (border-radius), настройте отступы (margin, padding).

3. При наведении на кнопку «Купить» (:hover) измените её цвет.

Задание 2. Работа с Git (Командная строка)

1. Создайте папку проекта my-first-site.
2. Инициализируйте репозиторий: git init.
3. Создайте файл index.html, добавьте его в индекс: git add .
4. Зафиксируйте изменения: git commit -m "Первый коммит".
5. Привяжите удаленный репозиторий и отправьте код на GitHub: git push.

Задание 3. Интерактивная форма на JavaScript

1. Создайте форму с полями «Имя» и «Email».

2. Напишите скрипт, который при нажатии на кнопку «Отправить» (событие submit) проверяет, что поля не пустые.

3. Если поля пустые — выведите сообщение alert('Заполните все поля!') и отмените отправку формы (event.preventDefault()).

7.3. Домашние экспериментальные задания (проекты)

Проект № 1. «Моя визитка». Создать одностраничный сайт с информацией о себе (фото, хобби, контакты) с использованием Flexbox. Опубликовать на GitHub Pages.

Проект № 2. «Калькулятор чаевых». Написать скрипт на JavaScript, который запрашивает сумму счета и процент чаевых, а затем выводит итоговую сумму на экран.

Проект № 3. «Темная тема». Добавить на сайт кнопку, при нажатии на которую фон сайта меняется с белого на черный, а текст — с черного на белый (работа с классами через classList.toggle).

Проект № 4. «Список задач (To-Do List)». Создать приложение, куда можно добавлять задачи, отмечать их выполненными и удалять (работа с массивами и созданием элементов через document.createElement).

Проект № 5. «Мой первый лендинг». Сверстать по готовому макету (изображению) посадочную страницу для вымышленного продукта или мероприятия.

Результаты проектов загружать в личный репозиторий GitHub. Работу оформить в виде ссылок на готовые сайты.