

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА «ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ» С.ШИГОНЫ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
РАЙОНА ШИГОНСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

**РАССМОТРЕНА**

на МО учителей математики, физики, информатики,  
астрономии

Протокол №1 от 30.08.2021 г

Руководитель МО \_\_\_\_\_/Т.А.Митина/

**ПРОВЕРЕНА**

зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ / Е.Ю.Городнова/

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГБОУ СОШ с.Шигоны

\_\_\_\_\_ /А.М.Малых/

Приказ №1833 от 31/08/21 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по предпрофильному курсу «Я Web-дизайнер»**

**9 класс**

Рабочая программа учебного предмета предпрофильный курс «Я Web-дизайнер» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального образовательного стандарта основного общего образования» (и изменениями, внесенными приказом Минобрнауки России от 31 декабря 2015 г. № 1577)), ООП ООО и учебного плана ГБОУ СОШ с. Шигоны.

Данная рабочая программа реализуется на основе следующих УМК:  
Ресурсы интернет по теме Web дизайн

Количество часов на изучение дисциплины– 34  
Количество часов:  
9 класс: 34 часов в год, в неделю-1 час

### **Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса**

#### **Личностные результаты:**

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;  
формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;  
развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;  
формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

#### **Метапредметные результаты:**

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;  
владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;  
умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;  
умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;  
смысловое чтение;  
умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;  
формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

#### **Предметные результаты:**

умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;  
умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;  
навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

*Выпускник научится:*

1. Выбирать темы проектов
2. Планировать работу.
3. Подготавливать материалы к исследовательской работе: формулировка вопросов, на которые нужно ответить, отбор литературы, определение форм выражения итогов проектной деятельности.
4. Презентация и защита проекта, рефлексия.

5. Создавать Web-сайты с помощью программы Dream Weaver

*Выпускник получит возможность:*

1. *Оформлять результаты исследования, проектную документацию.*
2. *редактировать домашнюю страницу; создавать новую Web-страницу; создавать и редактировать гиперссылки; использовать в качестве гиперссылок не только фрагменты текста, но и графические изображения*

## **Содержание учебного предмета, курса**

### **1. Введение (1 час).**

1. Правила ТБ при работе в компьютерном классе.
2. Введение в мир Интернет.

### **2. Основы разработки Web-страниц (15 часов).**

1. Создание нового Web-узла.
2. Знакомство с конструкторами сайтов.
3. Оформление домашней страницы.
4. Возможности программы Dream Weaver.

### **3. Работа с изображениями (картинки, фотографии). (3 часа)**

- Вставка изображений на web-страничку,
- Редактирование изображений.

### **4. Работа с гиперссылками (5 часов).**

1. Редактирование домашней страницы.
2. Установка и редактирование гиперссылок.
3. Изображение в качестве гиперссылок

### **V. Создание собственного Web-сайта (10 часов).**

Создание собственного Web-сайта является заключительным этапом данного курса и является завершающим этапом проектной деятельности учащихся. В процессе создания собственного Web-сайта учащиеся должны продемонстрировать знания и умения полученные при изучении предыдущих тем курса.

**Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**

**7 класс**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Деятельность учителя с учетом программы воспитания
1.	Введение. Инструктаж по т.б	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности: (поощрение, поддержка, похвала), <i>это формирует познавательный интерес на основе развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;</i></li> <li>побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;</li> </ol>
2-4	Создание нового Web-узла.	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; <i>что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</i></li> <li>включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока <i>это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как элементу общечеловеческой культуры;</i></li> </ol>
5-8	Знакомство с конструкторами сайтов.	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; <i>что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</i></li> <li>включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока <i>это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития</i></li> </ol>

			человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как элементу общечеловеческой культуры;
9-12	Оформление домашней страницы.	4	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</b></li> <li><b>2. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока</b> <i>это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как элементу общечеловеческой культуры;</i></li> </ol>
13-17	Возможности программы Dream Weaver.	5	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</b></li> <li><b>2. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока</b> <i>это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как элементу общечеловеческой культуры;</i></li> </ol>
18-20	Работа с изображениями (картинки, фотографии). Вставка изображений на web-страничку, редактирование.	3	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</b></li> <li><b>2. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока</b> <i>это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития</i></li> </ol>

			<i>человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как элементу общечеловеческой культуры;</i>
21-25	Установка и редактирование гиперссылок. Изображение в качестве гиперссылок	5	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</b></li> <li><b>2. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока</b> <i>это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как элементу общечеловеческой культуры;</i></li> </ol>
26-34	Создание собственного Web-сайта (требования к оформлению странички).	10	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми; что дает самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;</b></li> <li><b>2. включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока</b> <i>это создает убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как элементу общечеловеческой культуры;</i></li> </ol>