**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ**

**«Код Мастер: Путешествие в Мир Верстки»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Автор-разработчик** | Коновалова Анастасия Евгеньевна | | | | | | | | |
| **Специальность** | 09.02.07 Информационные системы и программирование | | | | | | | | |
| **Учебный цикл** | Профессиональный модуль | | | | | | | | |
| **Учебная дисциплина/МДК** | МДК.08.01 «Проектирование и разработка интерфейсов пользователя» | | | | | | | | |
| **Междисциплинарные связи** | ОП.03 Информационные технологии | | | | | | МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа | | |
| ПД.02 Информатика | | | | | | ОП.11 Компьютерные сети | | |
| **Формируемые компетенции** | **Общие компетенции** | | | | | | | | |
| ОК 01 | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам | | | | | | | |
| ОК 02 | Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности | | | | | | | |
| ОК 03 | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие. | | | | | | | |
| ОК 04 | Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами. | | | | | | | |
| ОК 05 | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста. | | | | | | | |
| ОК 06 | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения | | | | | | | |
| **Профессиональные компетенции** | | | | | | | | |
| ПК 8.1 | Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика. | | | | | | | |
| ПК 8.2 | Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории. | | | | | | | |
| ПК 8.3 | Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки. | | | | | | | |
| **Требования к результатам освоения дисциплины/МДК** | **Уметь:** | | | | | **Знать:** | | | |
| Разрабатывать программный код клиентской и серверной части веб-приложений;  осуществлять оптимизацию веб-приложения с целью повышения его рейтинга в сети Интернет;  разрабатывать и проектировать информационные системы. | | | | | Языки программирования и разметки для разработки клиентской и серверной части веб-приложений;  принципы функционирования поисковых сервисов и особенности оптимизации веб-приложений под них;  принципы проектирования и разработки информационных систем. | | | |
| **Уровень освоения** | Базовый | | | | | | | | |
| **Тема учебного занятия** | Введение в язык гипертекстовой разметки HTML | | | | | | | | |
| **Тип учебного занятия** | Учебное занятие по изучению и первичному закреплению нового  материала и способов деятельности | | | | | | | | |
| **Вид учебного занятия** | Урок-практикум | | | | | | | | |
| **Форма организации учебного занятия** | Фронтальная, индивидуальная | | | | | | | | |
| **Ресурсы учебного занятия** | Материально- технические | | Основная литература | | Дополнительная литература | | | | Электронно- информационные источники |
| Интерактивная доска, ноутбуки и ПК, ПО | | Немцова, Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн: учебное пособие / Т. И. Немцова, Ю. В. Назарова; под ред. Л. Г. Гагариной. — Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2021. — 288 с. — (Среднее профессиональное образование) | | Немцова, Т. И. Практикум по информатике: учеб. пособие / под ред. Л. Г. Гагариной. Ч. I. - Москва: ИД «ФОРУМ»; ИНФРА-М, 2011. - 320 с. — (Профессиональное образование). | | | | ЭБС «Znanium.com»: <http://znanium.com/> |
| **Формы контроля, оценки результата изучения темы учебного занятия** | **Текущий контроль:**   * Наблюдение за работой студентов во время выполнения практических заданий. * Устные ответы на вопросы в ходе занятия (например, во время актуализации знаний и рефлексии).   **Практический контроль:**   * Оценка выполнения заданий: * Создание базовой веб-страницы с использованием HTML-тегов. * Добавление гиперссылок и изображений. * Проверка корректности кода, соблюдения структуры HTML-документа и отсутствия синтаксических ошибок.   **Итоговый контроль:**   * Анализ готовых веб-страниц, созданных студентами. * Рефлексия в конце занятия (ответы на вопросы, самооценка). | | | | | | | | |
| **Методы контроля, оценки результата изучения темы учебного занятия** | **Экспертное наблюдение:**   * Фиксация активности студентов, их умения применять теоретические знания на практике (результаты выполнения практической самостоятельной работы не менее 75%). * Оценка навыков работы в команде (если предусмотрены групповые задания).   **Критериальное оценивание:**  Для слабых учащихся:   * Правильность базовой структуры HTML-документа. * Корректное использование обязательных тегов (<html>, <head>, <body>, <h1>, <p>). * Отсутствие грубых ошибок (незакрытые теги, неправильные атрибуты).   Для сильных учащихся:   * Использование дополнительных элементов (таблицы, списки, стили). * Чистота и читаемость кода. * Креативность и индивидуальный подход к заданию.   **Самооценка и взаимопроверка:**   * Студенты проверяют работы друг друга по заданным критериям. * Самоанализ своих достижений и трудностей (например, через ответы на рефлексивные вопросы). * Тестовые задания (по необходимости): * Короткие письменные или устные вопросы по теме (например: "Что такое тег?", "Как создать гиперссылку?"). * Интерактивные тесты с использованием презентации или онлайн-платформ. | | | | | | | | |
| **Критерии оценивания** | Минимальный уровень (зачет):   * Студент создал веб-страницу с базовой структурой. * Использованы обязательные теги (<html>, <head>, <body>, <h1>, <p>). * Отсутствуют критические ошибки (например, незакрытые теги).   Достаточный уровень (хорошо):   * Страница включает все требуемые элементы (заголовок, абзац, ссылку, изображение). * Код чистый и соответствует стандартам. * Студент может объяснить, как работают использованные теги.   Высокий уровень (отлично):   * Добавлены дополнительные элементы (таблицы, списки, простые стили). * Код оптимизирован и содержит комментарии. * Студент демонстрирует творческий подход и углубленное понимание темы. | | | | | | | | |
| **Цель учебного занятия** | Знакомство учащихся с основами языка HTML, его структурой и основными элементами | | | | | | | | |
| **Задачи учебного занятия** | **Обучающие** | | | **Развивающие** | | | | **Воспитательные** | |
| 1. Изучить историю создания HTML.  2. Познакомиться с основными понятиями: тэги, атрибуты, гипертекст.  3. Научиться создавать простую веб-страницу с использованием базовых HTML-тэгов.  4. Осваивать правила вставки изображений и форматирования текста. | | | 1. Разбирать структуру HTML-документа для развития логического мышления. 2. Тренировать внимательность при написании кода, избегая синтаксических ошибок. 3. Решать технические проблемы, используя документацию. 4. Осваивать новые инструменты и технологии для расширения профессиональных навыков. | | | | 1. Соблюдать качество и чистоту кода, проявляя ответственность за работу. 2. Придерживаться аккуратности и структурированности в вёрстке. 3. Уважать авторские права, указывая источники заимствованных материалов. 4. Следовать веб-стандартам и профессиональной этике в разработке. | |
| **Методы** | Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы занятия, Продолжительность в мин.** | **Деятельность преподавателя** | | **Деятельность студентов** | **Планируемые образовательные результаты** | **Типы оценочных мероприятий** | **Дидактические материалы,**  **МТО** |
| **1** | **2** | | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **1. Организационный этап занятия** | | | | | | |
| 1.Организационный момент. Мотивация учебной деятельности  2 мин. | | Приветствие группы.  *Добрый день уважаемые студенты! Я рада приветствовать вас на сегодняшнем занятии «Код Мастер: Путешествие в Мир Верстки»* | Приветствуют преподавателя  Настраиваются на работу | Готовность к занятию  Понимание целей урока |  |  |
| 2.Актуализация знаний 5 мин | | Отработка ранее изученных терминов. Использование мотивирующего начала для создания рабочей атмосферы  *Для того чтобы вспомнить пройденный материал, предлагаю вам ответить на некоторые вопросы.2025-03-25_16-27-21* | Вспоминают изученное, отвечают на вопросы | Актуализация базовых знаний  Умение применять знания на практике | Устный опрос | Презентация с вопросами |
| **2. Основной этап занятия** | | | | | | |
| Формулирование темы и цели занятия 3 мин | | *Все верно. Давайте, по полученным буквам, сформулируем тему занятия.*    *(Преподаватель переключает слайд) Тема: Введение в язык гипертекстовой разметки HTML.*  *Сегодня мы с вами познакомимся с историей создания языка HTML, разберем основные понятия и термины, а также создадим свои первые Веб-страницы.* |  |  |  | Презентация |
| Сообщение новых знаний 12 мин | | **История HTML**  *Язык HTML был разработан британским учёным Тимом Бернерсом-Ли в конце 80-х годов 20 века в рамках создания проекта распределенной гипертекстовой системы, которую он назвал World Wide Web (WWW) или Всемирная паутина.*  **Основные понятия**  *Hyper Text Markup Language – язык гипертекстовой разметки Описательный язык разметки HTML имеет свои команды, которые называются ТЭГАМИ***.** *Тэг - элемент HTML, представляющий из себя текст, заключенный в угловые скобки < >.*  *Тэг является активным элементом, изменяющим представление следующей за ним информации. Обычно используются два тэга - открывающий < ….> и закрывающий </….. > .Теги в веб-разметке часто сравнивают с матрешкой благодаря своей способности вкладываться друг в друга, создавая иерархию элементов. Подобно тому, как каждая деревянная фигурка скрывается внутри другой, теги HTML строятся один внутри другого, формируя структуру документа.(показывает матрешку)*  *Тэг может иметь некоторое количество атрибутов. Атрибут – это компонент тэга, содержащий указания о том, как браузер должен воспринять и обработать тэг.*  *Гипертекст (hypertext) — текст со вставленными в него словами (командами) разметки, ссылающимися на другие места этого текста, другие документы, картинки и прочее.*  **Структура HTML-страницы** | Конспектирование (при необходимости)  Участие в обсуждении  Анализ примеров кода | Понимание истории и роли HTML  Знание основных тегов и структуры документа | Наблюдение | Презентация, Матрешка |
| Закрепление изученного материала, 15 мин | | Задание 1: Создание страницы  *Сейчас мы создадим свою первую Веб-страницу (описывает действия необходимые для работы)*  Задание 2: Добавление гиперссылок  *Наша первая страница выглядит именно так, как выглядела страница Тима Бернерса-Ли в 1993 году. Мы с вами отлично осознаем, что прогресс неумолимо движется вперед, и с каждым днем мир становится все более высокотехнологичным и эстетически привлекательным. Поэтому мы создадим с вами более интересную Веб-страницу. (описывает создание страницы с новыми тегами и вложением, оценивает работы студентов)* | Написание HTML-кода  Отладка и проверка работы | Умение создавать базовую структуру HTML  Навык работы с тегами и атрибутами | Практическая работа, оценка по критериям | Компьютеры, ноутбуки с редакторами, шаблоны |
| **3. Заключительный этап занятия** | | | | | | |
| Подведение итогов, 5 мин | | *Давайте взглянем на ваши оригинальные веб-страницы и сравним их с самой первой версией. Несомненно, они уже стали похожи на те, которые мы ежедневно видим в интернете.*  *А домашнее задание для вас будет таким же интересным, как и наше сегодняшнее занятие! Создайте свою личную страницу: Добавьте заголовок <h1> с вашим именем, напишите небольшой абзац <p> о своих увлечениях, вставьте ссылку <a> на любимый сайт, добавьте картинку <img>, связанную с вашим хобби.* *Те, кто сделает всё хорошо, получат бонусные баллы! А если будут вопросы - пишите, всегда помогу.*  *Теперь зафиксируем шесть интересных фактов о HTML:* | Демонстрация работ  Записывают домашнее задание  Уточнение требований | Умение объяснять свой код  Закрепление ключевых понятий | Презентация работ | Критерии оценки, примеры работ  Методические рекомендации по ДЗ |
| Рефлексия 3 мин | | *Были ли у вас трудности при выполнении заданий? Какие?*  *Оценивать ваши работы я буду по-разному, учитывая, как каждый из вас справлялся сегодня на уроке. Для тех, кому было сложно, важно сосредоточиться на базовой структуре и аккуратности оформления, а для тех, кто справился быстро, ожидаю креативный подход и дополнительные элементы.*  *Сейчас мы с вами закрепим полученные знания и ответим на вопросы. Я вам бросаю мяч, задавая вопрос, а вы отвечаете и возвращаете мяч обратно.*  *— Что такое HTML?*  *— Кто разработал этот язык и в каком году?*  *— Что представляет собой тег в HTML и как он выглядит?*  *— Какие два основных контейнера включает HTML-документ?*  *— Что означает понятие гипертекста?*  *— Где должен находиться тег <title> и сколько раз его можно использовать в документе?*  *— С помощью каких тегов создаются заголовки и абзацы в HTML?* | Самоанализ деятельности Формулирование выводов  Ответы на вопросы закрепления | Осознание достигнутых результатов  Выявление трудностей | Рефлексивные вопросы  Устные ответы | Бейсбольный мяч |

**Дифференциация:**

* + Для слабых учащихся: готовые шаблоны кода с комментариями.
  + Для сильных: дополнительные задания (создание таблиц).

**Примечание:** В ходе занятия важно использовать презентацию «Код Мастер: Путешествие в Мир Верстки» для наглядности, особенно при объяснении истории HTML и структуры тегов. Для вопросов актуализации знаний применять тестовые слайды из презентации.