**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 новогоматериала 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 деятельности2 мин. | Приветствие группы.*Добрый день уважаемые студенты! Я рада приветствовать вас на сегодняшнем занятии «Код Мастер: Путешествие в Мир Верстки»* | Приветствуют преподавателяНастраиваются на работу | Готовность к занятиюПонимание 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 знанийУмение 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 обсужденииАнализ примеров кода | Понимание истории и роли HTMLЗнание 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-кодаОтладка и проверка работы | Умение создавать базовую структуру HTMLНавык 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 работЗаписывают домашнее заданиеУточнение требований | Умение объяснять свой кодЗакрепление ключевых понятий | Презентация работ | Критерии оценки, примеры работМетодические 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 выводовОтветы на вопросы закрепления | Осознание достигнутых результатовВыявление трудностей | Рефлексивные вопросыУстные 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.