

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи» городского округа Тольятти



Рассмотрено
На заседании методического совета
Протокол № 4 от 11 июня 2026 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУДО ДТДМ

Л. В. Скрипинская
Приказ № от 15 июня 2026 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Гейм-мастер: JavaScript»**

- Направленность: техническая
- Возраст учащихся: 11-14 лет
- Срок реализации: 1 года

Разработчик:
Сидельникова М.А.,
педагог дополнительного образования

г. Тольятти 2026 г.

1. Пояснительная записка

Введение

Образовательная программа «Гейм-мастер: JavaScript» создаёт условия для приобщения учащихся к основам веб-разработки и создания интерактивных интернет-приложений. Она способствует развитию алгоритмического мышления и творческих способностей через освоение языка JavaScript. Программа формирует у учащихся навыки работы с ключевыми веб-технологиями (HTML, CSS, JavaScript), позволяя им перейти от использования цифрового контента к его активному созданию и публикации собственных браузерных игр. Образовательная программа «Гейм-мастер: JavaScript» программа имеет углубленный уровень и требует от учащихся знаний в области HTML/CSS, основ алгоритмизации, английского языка.

Нормативные основания для разработки программы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (новая редакция, 2025 год).

Направленность дополнительной общеобразовательной программы: техническая

Актуальность программы заключается в том, что она соответствует действующим нормативным актам и государственным программным документам, в ней представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники и социальной сферы. Программа целиком удовлетворяет потребность общества и детей в решении актуальных для них задач и содействует формированию у учащихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

При реализации образовательной программы используются дистанционные технологии обучения, что позволяет удовлетворить современные требования заказчиков образовательных услуг.

Новизна образовательной программы «Гейм-мастер: JavaScript» заключается в том, что в программу включен раздел «Воспитание», который обеспечивает условия для организации целостного процесса обучения и воспитания. Воспитание в образовательном пространстве Российской Федерации рассматривается как стратегический общенациональный приоритет. Одной из задач развития дополнительного образования детей, в соответствии с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года», является «организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности.

Педагогическая целесообразность программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Гейм-мастер: JavaScript» способствует повышению уровня информационной культуры посредством творческой и практической деятельности в области информационных технологий.

В процессе реализации программы используются элементы педагогических технологий в соответствии с целями и задачами детского объединения.

В целях развития познавательной и творческой активности, учащихся используется технология проблемного обучения, при этом перед учащимися последовательно и целенаправленно ставятся познавательные задачи, решая которые учащиеся активно осваивают знание и опыт познавательной деятельности. Для того, чтобы ориентировать учебный процесс на потенциальные возможности учащихся и их реализацию применяется технология развивающего обучения. Технология дифференцированного обучения создает оптимальные условия для выявления,

развития интересов и способностей учащихся. Информационные технологии используются как средство обучения и как инструмент автоматизации учебной деятельности. Эффективно используются и другие технологии: личностно – ориентированного обучения, саморазвития, игрового обучения и другие.

Цели дополнительной общеобразовательной программы. создание условий для формирования у обучающихся навыков веб-разработки и основ алгоритмизации на языке JavaScript через освоение технологий HTML, CSS и DOM.

Задачи:

обучающие:

- Познакомить с профессиями в IT-сфере, историей развития отечественных технологий и правилами техники безопасности при работе за компьютером.
- Сформировать у обучающихся представление о языке JavaScript как об основном инструменте для создания интерактивности на веб-страницах, а также о технологиях HTML и CSS как о фундаменте веб-разработки.
- Обеспечить освоение базового синтаксиса JavaScript: переменных, типов данных, условных операторов, циклов, функций, массивов и объектов.
- Научить применять методы взаимодействия с DOM (Document Object Model) для динамического изменения содержимого веб-страницы и обработки событий, возникающих в результате действий пользователя.

развивающие:

- Способствовать развитию алгоритмического, логического и системного мышления через проектирование и реализацию игровых механик.
- Стимулировать познавательный интерес, самостоятельность и навыки поиска решений при отладке кода и реализации творческих проектов.
- Развивать проектное мышление, умение планировать этапы разработки от идеи до готового продукта и презентовать результаты своей работы.

воспитательные:

- Формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и Самарской области, понимание значения техники в жизни российского общества, уважения к достижениям в технике своих земляков.
- Воспитание информационной культуры, понимание этических норм в цифровом пространстве и правил цифровой гигиены.
- Воспитание ответственности за результат, аккуратности и умения работать в команде, а также уважение к интеллектуальному труду.

Возраст учащихся: 12-15 лет. Возраст 12 – 15 лет является оптимальным для изучения JavaScript. В этот период у подростков активно развивается абстрактное мышление, что позволяет им успешно осваивать более сложные концепции. Сочетание HTML, CSS и JavaScript учит их мыслить системно, управляя структурой, стилем и поведением веб-страницы одновременно. В этом возрасте у детей высок интерес к созданию контента для широкой аудитории. Возможность разработать браузерную игру и поделиться с широкой аудиторией становится мощным стимулом к обучению и полностью соответствует как интеллектуальным возможностям и интересам подростков 12–15 лет.

Срок реализации программы: 1 год

Объем программы

№	Год обучения	Кол-во недель в год	Кол-во часов в год
1.	1 год обучения	42	168

Календарный учебный график

Год обучения	Начало учебного года	Окончание учебного года	Количество учебных недель в год	Продолжительность учебного часа	Кол-во учебных занятий в неделю
1	01.09	31.08	42	40 мин.	2

Формы организации образовательного процесса: групповая

Формы обучения: очная, с применением дистанционных технологий

Режим занятий: занятия по образовательной программе проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Планируемые результаты

Личностные: устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее мотивом; определять общие для всех правила поведения; оценивать усваиваемое содержание учебного материала исходя из личностных ценностей; ориентация на понимание причин успеха в творческой деятельности; устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом.

Метапредметные. Познавательные: ориентироваться в своей системе знаний (определять границы знания/незнания); находить ответы на вопросы в тексте,

иллюстрациях, используя свой жизненный опыт; проводить анализ учебного материала; проводить сравнение, объясняя критерии сравнения; уметь определять уровень усвоения учебного материала.

Регулятивные: определять и формулировать цель своей деятельности; формулировать учебные задачи; работать по предложенному плану, инструкции; высказывать свое предположение на основе учебного материала; осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки в характере сделанных ошибок; осуществлять поиск информации с использованием литературы и сети Интернет.

Коммуникативные: слушать и понимать речь других; уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли; владеть диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка; сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми; формировать собственное мнение и позицию.

Предметные:

Учащийся должен знать:

- назначение и роль технологий *HTML*, *CSS* и *JavaScript* в создании веб-страниц;
- базовые типы данных в *JavaScript* (числа, строки, булевы значения) и принципы работы с ними;
- синтаксис и правила использования условных конструкций (*if/else*), циклов (*for*, *while*) и функций (*function*);
- структуру и назначение *DOM* (Объектной модели документа) как интерфейса для взаимодействия *JavaScript* с веб-страницей;
- принципы обработки событий (клики, нажатия клавиш) в браузере;
- методы работы с массивами и объектами для хранения и управления игровыми данными.

Учащийся должен уметь:

- создавать и сохранять файлы *HTML*, *CSS* и *JavaScript* для веб-страницы;
- писать код на *JavaScript* для решения учебных задач: создание калькулятора, игры «Угадай число», текстового квеста;
- использовать встроенные методы для работы с массивами (добавление, удаление, перебор элементов) и объектами (доступ к свойствам, изменение значений);

- находить, выбирать и изменять элементы на веб-странице с помощью *DOM*-методов и библиотеки *jQuery*;
- создавать интерактивные элементы, реагирующие на действия пользователя (например, изменение текста или цвета по клику);
- программировать простую анимацию на холсте (*Canvas*) или с помощью манипуляций с *DOM*-элементами.

Критерии и способы определения результативности

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение творческих заданий, анализ практических работ, тестирование, участие в конкурсах и викторинах.

По завершению учебного плана каждого раздела оценивание знаний проводится посредством викторины, анализа творческой (практической) работы, проекта.

Применяется 3-бальная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего) Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путем вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения всех разделов программы.

Уровень освоения программы ниже среднего - ребенок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы - объем усвоенных знаний, приобретенных умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса.

Уровень освоения программы выше среднего предполагает освоение учащимся на 70- 100% материала, предусмотренного программой; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу; умеет анализировать литературные источники, применять полученную информацию на практике.

Оценочные материалы

№ п/п	Показатель	Диагностический инструментарий
1	Количественный	Анализ данных списочного состава
2	Результат образовательной деятельности	Собеседование, наблюдение, интерактивное занятие, анкетирование, выполнение творческих заданий, выполнение практических работ, тестирование, участие в конкурсах, викторинах в течение года.
3	Результаты исследования развития учащихся	- Методика В.С. Юркевич (изучение познавательной активности учащихся) - методика Д.Ж. Морено (изучение межличностных и межгрупповых отношений) - методика О.В. Соловьёва (изучение учебно-познавательной деятельности) - методика Р.В. Овчаровой (изучение коммуникативных склонностей) - методика Ю.М. Орлова (изучение потребности в достижении цели)

2. Учебный план

1 год обучения

№ п/п	Перечень разделов (модулей) содержания образования	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Основы веб-разработки и синтаксиса JavaScript	26	6	20
2.	Логика и структура кода: условия, циклы, функции	26	6	20
3.	Взаимодействие с веб-страницей: DOM и события	26	6	20
4.	Объектно-ориентированное программирование на JavaScript	26	6	20
5.	Графика и анимация: Элемент Canvas	26	6	20
6.	Создание классических браузерных игр	18	6	12
7.	Итоговый проект и защита	20	4	16
	Итого:	168	40	128

3. Содержание

Раздел 1. Основы веб-разработки и синтаксиса JavaScript

Тема 1. Введение

Теория: Правила поведения в компьютерном классе, организация рабочего места. Краткий обзор вклада отечественных ученых и инженеров в мировую IT-индустрию. Примеры успешных российских IT-компаний и продуктов. Обзор профессий в IT (Frontend/Backend-разработчик, QA-инженер, UI/UX-дизайнер). Кто такой Web-разработчик и чем он занимается? Карьерные треки.

Практика: Викторина «Угадай IT-профессию». Тест «Кем ты хочешь стать в IT?».

Тема 2. Введение в веб-разработку и JavaScript

Теория: Браузеры и интерактивные элементы страницы. Основы разработки веб-страниц: HTML (структура), CSS (внешний вид), JavaScript (поведение). Консоль браузера для разработки. Редактор кода: виды, назначение и интерфейс.

Практика: Установка редактора кода. Упражнения на знакомство с интерфейсом, подсказки и подсветка синтаксиса. Написание первого HTML-файла (index.html). Использование console.log() для вывода в консоль разработчика.

Тема 3. Типы данных, переменные и базовые операции

Теория: Типы данных: Number (целые и дробные), String (строки), Boolean (истина/ложь). Операторы: арифметические, сравнения, логические операторы. Понятие переменной как элемента для хранения данных.

Практика: Выполнение упражнений и операций с различными типами данных. Выполнение математических операций с числовыми данными. Действия со строками. Сравнение значений. Использование булевых операторов. Использование переменных для математических вычислений. Упражнения. Решение задач.

Тема 4. Массивы и объекты

Теория: Массивы как упорядоченные списки. Объекты как коллекции "ключ-значение". Доступ к элементам массива по индексу. Доступ к свойствам объекта через точечную нотацию (obj.name) или квадратные скобки.

Практика: Выполнение упражнений и операций с массивами и объектами. Решение задач. Создание массивов, добавление и удаление элементов массива. Объединение массивов, поиск элемента по индексу в массиве. Генератор случайных ответов.

Раздел 2. Логика и структура кода: условия, циклы, функции

Тема 5. Условные операторы и ветвление

Теория: Конструкция if/else if/else. Логические операторы && (И), || (ИЛИ), ! (НЕ). Вложенные условия.

Практика: Создание текстового квеста с использованием условных конструкций «Найди выход». Создание игры «Поле чудес».

Тема 6. Циклы for и while

Теория: Цикл for для перебора известных коллекций (массивов). Цикл while для выполнения кода, пока условие истинно. Опасность бесконечных циклов.

Практика: Игра "Крестики-нолики" в консоли: вывод игрового поля 3x3 с помощью двух вложенных циклов for. Игра "Угадай число" с ограниченным числом попыток.

Тема 7. Функции и модули

Теория: Понятие функции как именованного блока кода. Параметры и аргументы. Ключевое слово return для возврата значения. Зачем нужны функции: структурирование и повторное использование кода.

Практика: Рефакторинг игры "Крестики-нолики": логика проверки победы, проверки ничьей и вывода поля в отдельные функции. Использование встроенного модуля Math для генерации случайных чисел.

Раздел 3. Взаимодействие с веб-страницей: DOM и события

Тема 8. Основы DOM и библиотека jQuery

Теория: Что такое DOM (Document Object Model). Дерево элементов страницы. Поиск элемент (document.getElementById, querySelector) и изменять их свойства (textContent, style).

Практика: Знакомство с jQuery для упрощения работы с DOM. Движение текста на странице, изменение цвета или размера. Создание простого слайдера картинок.

Тема 9. Интерактивное программирование и обработка событий

Теория: События в браузере: клик (click), нажатие клавиши (keydown). Таймеры: однократный setTimeout и многократный setInterval.

Практика: Создание игры "Найди клад!". Использование таймера для ограничения времени на поиск.

Раздел 4. Объектно-ориентированное программирование на JavaScript

Тема 10. Введение в ООП и создание объектов

Теория: Концепция ООП. Структурирование кода и управления сложностью программных систем. Объект как экземпляр сущности, обладающий состоянием (набором

свойств/полей) и поведением (набором методов). Класс как шаблон для создания объектов, определяющий их структуру и поведение. Создание объектов в JavaScript. Определение свойств и методов объекта. Доступ к свойствам и методам через точечную нотацию.

Практика: Создание объектов для представления игровых сущностей (например, с заданным набором свойств (координаты, здоровье) и методов (движение, атака). Работа со свойствами. Практика создания, чтения и модификации свойств объектов. Анализ проблемы масштабирования.

Тема 11. Методы объектов и ключевое слово "this"

Теория: Понятие метода объекта. Определение метода как функции, являющейся свойством объекта и предназначенной для описания поведения. Контекст выполнения (this). Рассмотрение ключевого слова this как указателя на текущий объект (контекст), в рамках которого вызывается метод. Анализ роли this в обеспечении доступа метода к другим свойствам (состоянию) того же объекта.

Практика: Инкапсуляция поведения: Добавление методов в объекты для реализации их функциональности. Практическая реализация методов, изменяющих состояние объекта (например, `player.moveRight()`, `enemy.takeDamage()`). Работа с контекстом. Отработка использования ключевого слова this внутри методов для динамического доступа и модификации свойств объекта-владельца.

Тема 12. Конструкторы и прототипы: создание множества объектов

Теория: Проблема дублирования кода. Анализ неэффективности создания множества однотипных объектов вручную. Конструкторы как решение. Рассмотрение функций-конструкторов в качестве шаблонов для создания объектов. Ключевое слово new и процесс инициализации нового объекта. Прототипное наследование. Понятие прототипа как механизма для объявления методов, общих для всех экземпляров, созданных одним конструктором, с целью оптимизации использования памяти.

Практика: Реализация конструктора. Создание конструктора для игровой сущности. Массовое создание объектов. Использование цикла для генерации массива из 10–20 экземпляров объектов с помощью конструктора.

Раздел 5. Графика и анимация: Элемент Canvas

Тема 13. Основы рисования на Canvas

Теория: Элемент `<canvas>`. Изучение назначения тега и методов получения двумерного контекста рисования (`getContext('2d')`). Система координат. Анализ особенностей системы координат холста, где начало `(0,0)` находится в левом верхнем углу.

Практика: Отработка навыков рисования базовых графических примитивов: прямоугольников (с заливкой и контуром), линий, дуг и окружностей.

Тема 14. Основы анимации и взаимодействия

Теория: Игровой цикл. Изучение принципа анимации через последовательную очистку холста (`clearRect`) и перерисовку объектов в новых координатах. Обработка событий. Использование события `keydown` для отслеживания ввода пользователя с клавиатуры.

Практика: Создание игры «Арканоид» или аналога «Поймай мячик», включая реализацию движения объектов, отскока от границ и взаимодействия с управляемой платформой.

Раздел 5. Создание классических браузерных игр

Тема 15. Разработка игры «Кликер»

Теория: Структура HTML-документа. Семантические блоки (`<header>`, `<main>`, `<footer>`). Верстка интерактивных элементов управления (кнопки, поля вывода).

Практика: Реализация логики инкрементального счетчика и системы улучшений («апгрейдов»).

Тема 16. Создание игры «Флаппи Берд» (клон)

Теория: Цель игры. Элементы игры. Моделирование игровой физики: реализация гравитации как постоянного ускорения и импульса как реакции на ввод.

Практика: Подготовка изображений. Программирование движения персонажа, генерации и перемещения препятствий (труб).

Тема 17. Разработка игры «Гонки»

Теория: Концепция игры. Спрайты: игрок, противник, фон. Реализация управления персонажем с клавиатуры. Алгоритмы обнаружения столкновений (коллизий) с границами игрового поля и статическими препятствиями.

Практика: Создание игры «Гонки» с движением автомобиля и генерацией трафика. Подготовка изображений. Создание структуры HTML-страницы. Написание скрипта.

Тема 18. Разработка игры «Платформер»

Теория: Концепция игры. Спрайты: игрок, противник, бонусы, фон. Реализация управления персонажем с клавиатуры. Алгоритмы обнаружения столкновений (коллизий) с границами игрового поля и статическими препятствиями.

Практика: Создание игры «Платформер» с реализацией механики прыжка и перемещения по платформам. Подготовка изображений. Создание структуры HTML-страницы. Написание скрипта.

Раздел 7. Итоговый проект и защита

Тема 19. Разработка концепции и планирование индивидуального проекта

Теория: Этапы жизненного цикла программного продукта (инициация, планирование, реализация, тестирование). Принципы проектирования архитектуры приложения: декомпозиция задачи на логические модули и компоненты. Разработка технического задания (ТЗ) и дизайн-документа (GDD) как инструментов планирования.

Практика: Генерация и отбор идей для индивидуального проекта. Формулирование концепции игры, определение ключевых механик и целевой аудитории. Составление структурного плана проекта и первичного дизайн-документа.

Тема 20. Самостоятельная работа над проектом

Практика: Реализация индивидуального проекта. Применение полного технологического стека: *HTML* для верстки, *CSS* для стилизации, *JavaScript* для реализации логики, включая работу с *DOM*, обработку событий, использование функций, объектов и, при необходимости, классов. Решение технических сложностей и оптимизацию алгоритмов.

Тема 21. Тестирование, отладка и подготовка к защите

Теория: Основы тестирования программного обеспечения: ошибки, методы функционального и нефункционального тестирования. Принципы отладки кода.

Практика: Проведение взаимного тестирования проектов (*peer review*) с целью выявления ошибок и уязвимостей в логике. Анализ обратной связи и исправление выявленных дефектов (отладка). Подготовка демонстрационных материалов и текста выступления для защиты проекта.

Тема 22. Публичная защита проекта

Практика: Презентация результатов проектной деятельности перед аудиторией. Демонстрация функциональности разработанной игры. Обсуждение архитектурных решений, примененных технологий и возникших в ходе работы трудностей.

4. Воспитание

Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания учащихся

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация учащихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания по программе являются:

- усвоение учащимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и Самарской области, понимание значения техники в жизни российского общества, уважения к достижениям в технике своих земляков;
- формирование и развитие личностного отношения учащихся к учебным занятиям, к собственным нравственным позициям и этике поведения в детском коллективе;
- приобретение учащимися опыта участия в технических проектах и их оценки;
- социализация, самореализация при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания учащихся по программе:

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;
- формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;
- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим.

Формы и методы воспитания

Решение задач просвещения учащихся, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом учебном занятии.

Основной формой воспитания учащихся при реализации программы является

организация их взаимодействия на учебных занятиях при решении технических упражнений, заданий, разработке и реализации проектов. Значимую роль в воспитании имеет участие в городских, областных и Всероссийских конкурсах технического творчества, в массовых мероприятиях от учрежденческого до областного уровней.

В воспитательной деятельности с учащимися по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей), метод упражнений, метод переключения деятельности, метод развития самоконтроля и самооценки учащихся, стимулирования и поощрения.

Работа с родителями (законными представителями) осуществляется в форме:

- родительских собраний;
- открытых занятий для родителей;
- творческого взаимодействия при подготовке и проведении различных массовых мероприятий.

Диагностика результатов воспитательной работы осуществляется с помощью:

- педагогического наблюдения;
- отзывов, опросов родителей (законных представителей), беседы с учащимися, отзывы других участников мероприятий и др.

Воспитательная работа осуществляется на основной учебной базе во Дворце творчества детей и молодежи в рамках учебных занятий, массовых мероприятий.

Календарный план воспитательной работы

№	Наименование мероприятия	Дата	Практический результат
1	«Дни открытых дверей»	сентябрь	Фотоматериалы с выступлением учащихся
2	Участие в конкурсах, чемпионатах по информатике	В течении года	Анализ выступлений. Грамоты, сертификаты
3	Новогодний праздник «Серебряный ключик»	Декабрь	Фотоматериалы
4	Встреча с ветеранами СВО	Февраль	Фотоматериалы
5	Родительские собрания «Роль дополнительного образования в воспитании учащихся» «Итоги работы за год»	Сентябрь Май	

6	Городской праздник «Широкая масленица»	Февраль-март	Фотоматериалы
7	Участие в акции «Мы помним, мы гордимся»	май	Фотоматериалы
8	Участие в общеучрежденческих мероприятиях	В течении года	Фотоматериалы

5. Ресурсное обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение

Используются следующие формы организации образовательного процесса:

Образовательная деятельность	Формы организации
Учебная деятельность	Теоретические и практические занятия, занятие-беседа, видеоурок, занятие-соревнование, занятие-импровизация, конкурсы, олимпиады, проектная деятельность
Воспитательная деятельность	Защита проектов, учрежденческие и городские массовые мероприятия, социально-значимые мероприятия

Методические материалы

№ п/п	Деятельность	Средства
1	Методы обучения	Словесный, наглядный, практический, игровой и т.д.
2	Методы воспитания	Убеждения, поощрения, стимулирования, мотивации
3	Педагогические технологии	Развивающего обучения, дифференцированного обучения, игрового обучения, личностно-ориентированного обучения, дистанционные образовательные технологии и т. д.
4	Дидактические материалы	Раздаточные материалы, задания, упражнения и т.д.

Для реализации образовательной программы используются все основные виды

методической продукции. Для разъяснения приемов и методов, анализа опыта, описания педагогических технологий, пропаганды наиболее важных и актуальных направлений педагогической деятельности разработаны информационно-пропагандистская методическая продукция (методическое описание, аннотация, информационный плакат, информационно – методическая выставка). Для указания и разъяснения цели и порядка действия, технологии и методики организации образовательного процесса, проведения мероприятий разработана организационно-инструктивная методическая продукция (инструктивно – методическое письмо, методическая записка, методическая памятка, методическая рекомендация, методическая разработка, тематическая папка). С целью иллюстрации и более полного раскрытия темы, отраженную в других видах методической продукции, разрабатываются прикладная методическая продукция (сценарий, тематическая подборка, картотека, положения о соревнованиях, учебно–методический материал). Методическое обеспечение образовательной программы соответствует современным требованиям и обеспечивает высокий уровень результативности образовательной деятельности.

Материально – техническое обеспечение

Компьютерная техника: персональные компьютеры или ноутбуки в количестве, соответствующем числу учащихся; мониторы, клавиатура и мышь для каждого рабочего места; наушники с микрофоном.

Программное обеспечение: текстовый редактор Notepad++, веб-браузер, графический редактор Paint.NET, аудиоредактор.

Сетевое и периферийное оборудование: локальная сеть с высокоскоростным доступом в интернет; проектор и экран или интерактивная доска; принтер или МФУ.

Организация рабочего пространства: столы и стулья, соответствующие санитарно-гигиеническим нормам для учащихся; кабинет с хорошим уровнем естественного и искусственного освещения и исправной системой вентиляции.

6. Список литературы

Основная литература

1. Морган, Н. JavaScript для детей. Самоучитель по программированию / Ник Морган ; пер. с англ. С. Ломакина. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
2. Беляев, С. А. Разработка игр на языке JavaScript / С. А. Беляев. — Санкт-Петербург : Издательство «Лань», 2016. — 128 с.

Дополнительная литература

3. Флэнаган, Д. JavaScript. Подробное руководство / Д. Флэнаган ; пер. с англ. — Санкт-Петербург : Символ-Плюс, 2008. — 992 с.
4. Кингсли-Хью, Э. JavaScript в примерах и задачах / Э. Кингсли-Хью, К. Кингсли-Хью ; пер. с англ. — Москва : ДМК Пресс, 2013. — 272 с.
5. Крокфорд, Д. JavaScript: сильные стороны / Д. Крокфорд ; пер. с англ. — Санкт-Петербург : Питер, 2012. — 176 с.
6. Маккоу, А. Веб-приложения на JavaScript / А. Маккоу. — Санкт-Петербург : Питер, 2012. — 288 с.
7. Флэнаган, Д. JavaScript: карманный справочник / Д. Флэнаган ; пер. с англ. — Москва : Вильямс, 2013. — 320 с.

Интернет-ресурсы

8. Хавербек, М. Выразительный JavaScript. Современное введение в программирование. 2-е изд. URL: https://codernet.ru/category/js/files/vyrazitelnyj_javascript_2-e_izdanie.php (дата обращения: 24.05.2026).
9. Кантор, И. Современный учебник JavaScript. URL: <https://learn.javascript.ru> (дата обращения: 24.05.2026).