

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ  
БУРЯТИЯ  
ГАПОУ РБ «ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор  
ГАПОУ РБ «Политехнический  
техникум



О.В. Якимов  
2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Занимательное программирование на Java Script

пгт.Селенгинск, 2020 год

# **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа «*Занимательное программирование на языке Java Script: базовый уровень*» разработана на основе нормативной базы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. №1726-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № 41 от 4 июля 2014 г. 24.43172-14;
- Устав АНО ДПО «Институт современного образования»;
- Положение о порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам ГАПОУ РБ «Политехнический техникум»

При разработке программы использован перевод спецификации Ecma Script 5 с аннотациями. Ознакомиться с первоисточником можно по адресу в сети Интернет: <http://es5.javascript.ru/>.

## **Актуальность программы**

Характерной чертой развития общества на протяжении последних десятилетий является его все более расширяющаяся информатизация. Отражением и следствием этой тенденции явилась потребность в подготовке подрастающего поколения к вступлению в информационное общество, любая профессиональная деятельность в котором будет связана с информатикой и информационными технологиями. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми, — одно из условий социальной компетентности обучающихся.

Развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Широкое распространение веб-технологий, их проникновение во все сферы учебной и экономической деятельности делает востребованной квалифицированную подготовку в области веб-программирования. Программа дает возможность обучающимся реализовать свои творческие и исследовательские способности посредством информационных технологий.

## Цель программы

Развитие логического мышления и когнитивного потенциала учащихся, формирование мотивации к изучению программирования, активизация творческого, интеллектуального, психического развития обучающихся.

## Задачи программы

### *Обучающие задачи*

- Научить составлению и оформлению программ в соответствии с нормативными требованиями языка программирования;
- Сформировать у обучающихся базовые представления о языках программирования, алгоритме (программе), исполнителе, способах записи алгоритма;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- систематизировать и упорядочить знания слушателя в области работы с веб-технологиями;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить базовые алгоритмические структуры;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки программ;
- содействовать развитию общей информационной культуры как одного из аспектов будущей профессиональной деятельности;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные программные продукты, используя среды программирования;
- подготовить необходимую теоретическую и практическую базу знаний и умений для дальнейшей работы слушателя с серверными языками программирования и базами данных.

### *Развивающие задачи*

- развивать логическое мышление, память и умение анализировать;
- развивать интеллектуальные, творческие и организаторские способности учащихся;
- развивать навыки использования информационных технологий при работе с программами.

### *Воспитательные задачи*

- воспитывать трудолюбие, работоспособность, усидчивость, аккуратность в работе, уверенность в себе;
- сформировать чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способствовать раскрытию творческого потенциала учащихся;
- формировать навыки коллективной работы, умение работать в команде;
- формировать культуру и навыки сетевого взаимодействия;
- воспитывать уважение к авторскому праву при использовании чужих и собственных материалов;
- развивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических

условий безопасной эксплуатации вычислительной техники.

**Учебные задачи** заложены в основные критерии уровня компетенции обучающегося.

#### *Формирование навыков*

- использования информационных технологий при работе с программами и алгоритмического и логического мышления;
- создания интерактивных сайтов в соответствии с рекомендованными стандартами W3C;
- управления проектом и совместной работы.

#### *Приобретение знаний и умений*

- знание принципов работы современных веб-технологий;
- знание специфики и особенностей языков веб-программирования без привязки к исполняемой среде;
- знание основных команд и функций программирования и умение применять их на практике;
- умение манипулировать элементами объектной модели документа(DOM);
- умение использовать дополнительные программные модули языка Java Script;
- умение самостоятельно создавать интеллектуальный компьютерный продукт.
- умение составлять программы;
- умение тестировать и отлаживать свои программы.

**Оздоровительная задача** включает формирование навыков и здоровых привычек при работе на ПК:

- правильная осанка;
- применение комплекса упражнений для снятия напряжения глаз, позвоночника;
- самоконтроль времени работы за ПК.

## **Планируемые результаты обучения**

#### *Личностные результаты:*

- понимание человеческих, культурных и социальных аспектов, связанных с информационными технологиями;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области предметного модуля;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и

взрослыми в процессе деятельности;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

*Метапредметные результаты:*

- владение умением организации собственной учебной деятельности, включающим постановку цели (учебной задачи), планирование последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработку структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации; структурирование и визуализация информации; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение преобразовать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение «читать» таблицы, графики, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую.

*Предметные результаты:*

В результате изучения программы слушатель должен *знать*:

- базовые понятия и терминологию языка Java Script;
- алгоритмические конструкции;
- общую структуру языка Java Script, его синтаксис;
- правила записи операторов языка Java Script, порядок выполнения операций, стандартные и пользовательские функции, записи и выполнения арифметических и логических функций;
- принципы кроссбраузерной верстки сайтов;
- основы объектной модели документа(DOM);
- возможности и способы отладки написанной программы;
- основные независимые программные модули языка Java Script;
- возможности применения широко используемой в профессиональной среде библиотеки jQuery.

В результате изучения программы слушатель должен *уметь*:

- интегрировать сценарий Java Script в код HTML-страницы;
- изменять содержимое HTML-страниц средствами Java Script, в том числе

добавлять, удалять, отображать и скрывать элементы объектной модели документа, вносить изменения в их текстовое наполнение;

- модифицировать оформление HTML-страниц средствами Java Script, в том числе форматировать текст, списки, таблицы, управлять положением блоков на странице, добавлять элементам классы CSS, вносить изменения в свойства CSS;
- создавать интерактивные элементы интерфейса веб-страниц, такие как меню, вкладки, ролловеры, галереи изображений;
- создавать анимированные приложения средствами Java Script;
- применять библиотеку jQuery для решения типовых задач веб-программирования;
- использовать возможности плагинов библиотеки jQuery для реализации проверки корректности заполнения форм на веб-сайте и для создания интерактивных веб-форм.

#### *Приобретаемые компетенции*

- ценностно-смысловые компетенции;
- общекультурные;
- учебно-познавательные компетенции;
- информационные компетенции;
- коммуникативные компетенции;
- социально-трудовые компетенции;
- компетенции личностного самосовершенствования.

#### **Формы освоения программы**

Программа реализуется в очной форме обучения в составе учебных групп. Также по запросу слушателя Программа может реализовываться и в индивидуальной форме. На основании поступившего запроса составляется план индивидуального обучения, что закрепляется приказом Организации.

#### **Требования к уровню подготовки слушателей**

К освоению дополнительной общеобразовательной программы допускаются учащиеся, имеющие базовые навыки работы в операционной системе Windows или Mac OS и подготовку в объеме курса «Веб-дизайн». Также желательно иметь опыт работы с Adobe Photoshop.





## II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### Занимательное программирование на языке Java Script: базовый уровень

№ п. п.	Наименование уровней, разделов и тем	Всего часов	в том числе:		
			Лекции	Практические, лабораторные, семинарские занятия	Форма контроля знаний
1	2	3	4	5	6
	<b>ВСЕГО</b>	<b>56</b>	<b>15</b>	<b>41</b>	
<b>1</b>	<b>Использование языка JavaScript для оживления веб-страниц</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	<b>опрос, практическая работа</b>
1.1	Введение в JavaScript. Пишем первую программу на JavaScript	2	1	1	
1.2	Грамматика JavaScript. Базовые типы	4	1	3	
1.3	Добавление в программу логики и контроля	6	2	4	
1.4	Функции	4	1	3	
1.5	Объекты и массивы	6	2	4	
1.6	Работа с объектами. Дата и время	2		2	
1.7	Глобальный объект Window	2		2	
1.8	Динамическое модифицирование страниц	6	2	4	
1.9	События	2	2		
<b>2</b>	<b>Практическое применение библиотеки jQuery</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>опрос, практическая работа</b>
2.1	Введение в jQuery. Селекторы и методы jQuery	2	1	1	
2.2	События и функции jQuery	2	2		
2.3	Операции со структурой страниц в jQuery	2		2	
2.4	Анимация и эффекты	4	1	3	
2.5	Использование плагинов для расширения возможностей jQuery	4		4	
2.6	Введение в технологию API	2		2	
2.7	Улучшение веб-форм	4		4	
<b>3</b>	<b>Итоговая практическая работа</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	<b>зачет</b>

### III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Наименование разделов	Месяцы обучения/количество часов						
	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель
Использование языка JavaScript для оживления веб-страниц	8	8	8	8	2		
Практическое применение библиотеки jQuery					6	8	6
Итоговая практическая работа							2

### IV. СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ

#### Занимательное программирование на языке Java Script: базовый уровень

##### Раздел 1

##### Использование языка Java Script для оживления веб-страниц

###### Тема 1.1

##### Введение в JavaScript. Пишем первую программу на JavaScript

Введение в программирование. Что такое компьютерная программа. Как добавить JavaScript на страницу. Внешние файлы JavaScript. Прикрепление внешнего файла JavaScript. Ваша первая программа на JavaScript. Написание текста на веб-странице. Вывод текста на экран. Вывод текста в консоль браузера.

###### Тема 1.2

##### Грамматика JavaScript. Базовые типы

Базовые типы. Числа. Строки. Булевы значения. Переменные. Создание переменной. Использование переменных. Изменение значений в переменных. Работа с типами данных и переменными. Операторы для работы с числами. Операторы сравнения. Сравнение строк. Логические операторы. Функции проверки типов. Объединение строк. Объединение чисел и строк. Манипуляции с типами. Приведение типов. Запрос информации.

###### Тема 1.3

##### Добавление в программу логики и контроля

Реализация повторяющихся задач с использованием циклов. Цикл While. Цикл For. Цикл Do/While. Операторы инкремента и декремента. Интеллектуальная реакция программы. Основы условных выражений. Добавление альтернативного плана. Проверка истинности более одного условия. Проверка истинности как минимум одного условия. Отрицание условия. Вложение условных выражений. Инструкции прерывания и продолжения. Инструкция переключения switch.

###### Тема 1.4

##### Функции

Функции: превращение полезного кода в многократно используемые команды. Сообщение информации функциям. Возвращение информации от функций. Функция как значение

переменной. Области видимости. Глобальные и локальные переменные. Анонимная функция.

#### Тема 1.5

##### **Объекты и массивы**

Объектный тип: объект. Свойства объекта. Обращение к свойствам объекта. Обнуление объекта. Цикл For/in. Сравнение объектов. Методы объекта. Переменная this в JavaScript: особенности использования. Объект arguments и свойство length. Массивы. Создание массива. Длина массива. Доступ к элементам в массиве. Перебор элементов массива. Добавление элементов в массив. Удаление элементов массива. Получение части массива. Сортировка массива.

#### Тема 1.6

##### **Работа с объектами. Дата и время**

Объект Math. Объект Number. Объект String. Преобразование строки в число. Получение части строки. Поиск по строке. Объект Date. Методы объекта Date.

#### Тема 1.7

##### **Глобальный объект Window**

Понятие глобального объекта. Свойства и методы глобального объекта. Работа с окном: создание, перемещение, передача фокуса, закрытие.

#### Тема 1.8

##### **Динамическое модифицирование страниц**

Объектная модель документа (DOM). Типы узлов. Методы узлов. Перемещение по DOM. Выбор элементов страницы: по идентификатору, по типу, по имени. Добавление содержимого на веб-страницу. Создание, вставка и удаление узла. Таймеры. Создание анимации.

#### Тема 1.9

##### **События**

Что такое события. События мыши. События документа / окна. События форм. События клавиатуры. Обработка событий. Базовая модель событий. Модель W3CDOM. Модель старого Internet Explorer.

## **Раздел 2**

### **Практическое применение библиотеки jQuery**

#### Тема 2.1

##### **Введение в jQuery. Селекторы и методы jQuery**

О библиотеках JavaScript. Где взять jQuery. Загрузка файла jQuery. Добавление библиотеки jQuery на страницу. jQuery и DOM. Выбор элементов страницы: подход jQuery. Функция jQuery. Структура HTML с точки зрения jQuery. Селекторы CSS и селекторы jQuery: различия и пред-назначение. Событие click. Эффекты скольжения и изменения прозрачности в jQuery. Конкатенация и слияние данных. Использование методов append и remove. Ключевое слово this в jQuery: особенности использования.

#### Тема 2.2

##### **События и функции jQuery**

Действие/реакция. Связывание события с элементом. Удаление событий. Перебор элементов с помощью итератора each(). Использование функций. Структура функции. Пользовательские

функции. Именованные и анонимные функции. Передача данных функции. Возвращение информации от функций. Условные конструкции в jQuery.

#### Тема 2.3

##### **Операции со структурой страниц в jQuery**

Назначение классов элементам. Перемещение по дереву DOM. Методы обхода дерева DOM. Методы `parent`, `children`, `next`. Сцепленные вызовы методов. Добавление содержимого на страницу. Методы `detach`, `before`, `after`. Создание интерактивного меню. Массивы в jQuery. Хранение элементов в массиве. Изменение элементов массива методом `replaceWith`. Метод `each` и перебор массивов. Фильтры jQuery.

#### Тема 2.4

##### **Анимация и эффекты**

Эффекты jQuery. Как jQuery выполняет анимацию элементов. Основы отображения и сокрытия. Постепенное появление и исчезновение элементов. Эффекты изменения прозрачности. Скользящие элементы. Задержка при использовании эффектов. Пользовательские эффекты и метод `animate`. Что можно анимировать. Абсолютная и относительная анимация. Методы работы с таймером JS jQuery.

#### Тема 2.5

##### **Использование плагинов для расширения возможностей jQuery**

Работа с изображениями. Изменение атрибута изображения `src`. Предварительная загрузка изображений. Сменяемые изображения. Создание галереи изображений. Плагины `LightBox`, `FancyBox`, `Cycle2`.

#### Тема 2.6

##### **Введение в технологию API**

Что такое программные интерфейсы API. Сервис Google Maps. Загрузка карт Google Maps на сайт. Установка местоположения для карты. Другие настройки Google Maps. Добавление маркеров.

#### Тема 2.7

##### **Улучшение веб-форм**

Расширение возможностей jQuery с помощью библиотеки jQuery UI. Структура форм. Выбор элементов форм. Построение календаря. Настройка виджета `datepicker`. Использование виджета `button` для создания стильных кнопок. Ограничение ввода числовых данных с помощью виджета `slider`. Верификация формы. Плагин jQuery `Validation`. Базовая верификация. Расширенная верификация.



## **V. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Реализация Программы в полном объеме обеспечивается соответствием качества подготовки обучающихся, применяемых средств, методов обучения возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

Основной формой проведения занятий являются аудиторные занятия: лекции, практические работы, защита проекта, конкурс творческих работ. Для закрепления приобретенных навыков широко используются специальные учебно-практические материалы, применяется метод наглядного показа приемов работы с использованием современного проекционного оборудования.

### **Информационно-методические и учебно-методические условия реализации программы**

Реализация Программы обеспечивается доступом каждого слушателя к информационным ресурсам (библиотечным фондам, компьютерным базам данных и др.), по содержанию соответствующим темам дисциплин Программы, наличием учебно-методических пособий, разработок и рекомендаций по всем темам и по всем видам занятий, а также наглядными пособиями, аудио-, видео- и мультимедийными материалами. Источники учебной информации должны отвечать современным требованиям.

Методическое обеспечение учебного процесса включает также внутренние издания и разработки: дидактические материалы, методические разработки занятий, УМК к программе, конспекты лекций, компьютерные обучающие программы, тесты и др.

### **Материально-технические условия реализации программы**

Мастерская «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» оборудована 14 рабочими местами слушателя и рабочим местом преподавателя. Все компьютеры объединены в локальную сеть с доступом в Интернет по выделенному каналу. Каждое рабочее место оснащено эргономичной компьютерной мебелью, включая кресла с регулировками высоты, наклона спинки и подставками для ног. Аудитории соответствуют нормам освещенности. В классах смонтированы проекторы Epson, проекционные экраны, средства затемнения.

Операционная система Microsoft Windows 10, пакет программного обеспечения Adobe Creative Cloud. Все программное обеспечение представлено лицензионными копиями.

### **Кадровые условия реализации программы**

Реализацию образовательного процесса обеспечивают преподаватели, имеющие профильное образование и стаж преподавательской деятельности не менее 3-х лет.

## VI. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

### Формы аттестации

По основным разделам обучения предусмотрен промежуточный контроль успеваемости в форме практической зачетной работы или опроса.

### Критерии оценки форм контроля

Поскольку образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение детей определенным знаниям, умениям и навыкам, но и развитие позитивных личностных качеств — формирование базовых компетенций, в качестве основополагающего подхода к оценке освоения образовательной программы определен подход отслеживания динамики личностного развития, уровня освоения предметной области и степени освоения основных общеучебных компетенций, т. е. компетентностный подход.

Основополагающими критериями эффективности реализации образовательной программы с точки зрения компетентностного подхода является:

- степень сформированности компетенций (как ключевых, так и специальных);
- динамика достижений обучающегося во владении компетенциями.

Для оценивания результатов обучения возможно использование таких типов контроля, как педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, мониторинг, опрос, тестирование, зачет, индивидуальное собеседование, письменные ответы на вопросы, выполнение практической работы и т.д.

**Тестовые задания** могут охватывать содержание определенных разделов или всего пройденного материала. Индивидуальное собеседование, письменная работа проводятся по разработанным вопросам по отдельному учебному элементу программы.

Для оценивания результатов обучения в виде умений и навыков используются **практические контрольные задания**, включающие одну или несколько задач (вопросов) в виде краткой формулировки действий (комплекса действий), которые следует выполнить, или описание результата, который нужно получить.

*Критерии оценивания знаний, умений, навыков:*

- полнота знаний теоретического контролируемого материала;
- полнота знаний практического контролируемого материала, демонстрация умений и навыков решения типовых задач, выполнения типовых заданий/упражнений;
- умение извлекать и использовать основную (важную) информацию из заданных теоретических, научных, справочных, энциклопедических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать информацию из самостоятельно найденных теоретических источников;
- умение собирать, систематизировать, анализировать и грамотно использовать практический материал для иллюстраций теоретических положений;

- умение самостоятельно решать проблему/задачу на основе изученных методов, приемов, технологий;
- умение ясно, четко, логично и грамотно излагать собственные размышления, делать умозаключения и выводы;
- умение пользоваться ресурсами глобальной сети(интернет);
- умение определять, формулировать проблему и находить пути ее решения;
- умение самостоятельно принимать решения на основе проведенных исследований;
- умение и готовность к использованию основных (изученных) прикладных программных средств;
- умение создавать содержательную презентацию выполненной работы.

*Критерии оценки компетенций:*

- способность к публичной коммуникации;
- способность эффективно работать самостоятельно;
- способность эффективно работать в команде;
- готовность к сотрудничеству, толерантность;
- способность организовать эффективную работу команды;
- умение соотносить результаты с целью;
- умение объединять предметы по общему признаку, различать целое и части;
- умение создавать творческие работы;
- умение самостоятельно устанавливать последовательность действий для решения конкретной задачи.

*Критерии оценивания устных форм контроля:*

Промежуточный контроль в виде устного опроса предполагает следующие критерии:

- полнота, глубина, обоснованность, аргументированность ответа на поставленный вопрос;
- при оценивании предметных компетенций используется следующая шкала: «зачтено»/ «незачтено»;
- процент набранных баллов из 100% возможных: от 55% и выше правильных ответов — «зачтено», менее 55% правильных ответов — «незачтено».

<b>Разновидности вопросов</b>	<b>Показатели, обязательные для оценки «Зачтено»</b>
Ответ на вопрос теоретического характера	Раскрыто основное содержание вопроса. Имеются представления об основных терминах раздела и взаимодействии предметов и явлений, которые они обозначают.
Ответ на вопрос об одном из предметов или явлений изученного раздела.	Из ответа следует, что обучаемый понимает принцип работы предмета или явления, раскрыты его назначение и основные функции.
Ответ на вопрос о порядке выполнения операций	Изложены основные действия, необходимые для выполнения операций. Последовательность действий позволит достичь требуемого результата.
Решение расчетной задачи, примера	Показан порядок расчетов, который может привести к получению необходимого результата. Допущены несущественные ошибки в вычислениях.



*Критерии оценивания практических работ:*

Промежуточный/итоговый контроль в виде практической работы предполагает следующие критерии:

- знание терминологии веб-программирования;
- знание методов, свойств и встроенных объектов языка JavaScript;
- владение приемами манипуляции узлами объектной модели документа;
- умение работать с событиями языка JavaScript;
- понимание принципов кроссбраузерной совместимости JavaScript-приложений;
- умение использовать библиотеку jQuery и ее плагины;
- при оценивании предметных компетенций используется следующая шкала: «зачтено»/«незачтено»;
- процент набранных баллов из 100% возможных: от 55% и выше выполнения предъявляемых к практической работе требований — «зачтено», менее 55% выполнения предъявляемых к практической работе требований — «незачтено».

## Оценочные материалы

### Материалы для проведения контрольных опросов

#### Раздел 1

#### Использование языка JavaScript для оживления веб-страниц

1. Дайте определение JavaScript. Перечислите его особенности.
2. Какие типы данных есть в JavaScript?
3. Какие операторы используются в JavaScript для работы с числовым типом данных?
4. Что такое переменная? Как объявляются переменные?
5. Перечислите правила именования переменных в JavaScript.
6. Что такое «верблюжья нотация»? Приведите пример.
7. Что такое конкатенация? Приведите пример.
8. Перечислите способы приведения типа String к типу Number.
9. Перечислите способы преобразования числовых данных в строку.
10. Что такое цикл? Какие есть циклы в JavaScript?
11. Для чего используются операторы инкремента и декремента?
12. Как в JavaScript реализовать алгоритм проверки данных по нескольким условиям? Приведите пример сценария.
13. Что такое функция? В чем заключаются преимущества использования функций в сценарии?
14. Что такое объект?
15. В чем заключается разница между свойствами и методами объектов?
16. Для чего нужна переменная this в JavaScript? Приведите пример ее использования с объектами.
17. Что такое массив? Как его создать?
18. Какие данные могут храниться в массиве JavaScript?
19. Как обратиться к элементу в массиве?
20. Какими способами можно выполнить перебор элементов массива в JavaScript?
21. Для чего используется объект Math в JavaScript?
22. Для чего используется объект Date в JavaScript?
23. Что такое глобальный объект?
24. Что такое объектная модель документа? Приведите пример схемы DOM.
25. Какие типы узлов существуют в объектной модели документа?
26. Перечислите методы, позволяющие перемещаться по узлам объектной модели документа.
27. Как можно получить доступ к элементам на странице в JavaScript с использованием объектной модели документа?
28. Для чего используются таймеры в JavaScript? Какие вы знаете таймеры?
29. Что такое событие? Какие типы событий есть в JavaScript?
30. Как можно выполнить обработку событий в JavaScript?

#### Раздел 2

#### Практическое применение библиотеки jQuery

1. Что такое библиотека JavaScript?
2. В чем заключаются преимущества библиотеки jQuery по сравнению с другими библиотеками JavaScript?

3. Какие типы селекторов применяются в библиотеке jQuery?
4. В чем состоит разница между селекторами библиотеки jQuery и селекторами каскадных таблиц стилей?
5. Какими методами в jQuery можно добавить содержимое на веб-страницу?
6. Как в jQuery событие связывается с элементом? Приведите пример кода.
7. Как удалить событие в jQuery?
8. Как реализовать перебор элементов в jQuery?
9. Какими методами в jQuery можно удалить содержимое из объектной модели документа?
10. Как средствами jQuery можно изменять свойства стилей элемента?
11. При помощи каких эффектов можно отображать и скрывать элементы в jQuery?
12. Как реализован эффект скольжения в jQuery?
13. Какие вы знаете эффекты изменения прозрачности в jQuery?
14. Как установить задержку в выполнении эффектов средствами jQuery?
15. Каким методом jQuery можно создать собственную анимацию?
16. В чем заключается разница между абсолютной и относительной анимацией?
17. Какие плагины jQuery можно использовать для создания галереи изображений?
18. Какие средства jQuery предназначены для работы с веб-формами?
19. Что такое jQuery UI? Для чего они используются?
20. Что такое API? Приведите примеры.

## **Материалы для практических работ**

### **Раздел 1**

#### **Использование языка JavaScript для оживления веб-страниц**

Создать веб-приложение «Морской бой». Объявить переменные для хранения позиции каждой клетки корабля, номера текущей попытки, количества попаданий, количества попыток, хранения информации о том, потоплен корабль или нет. Приложение должно получать данные от пользователя (номер клетки), проверять их на попадание и выводить результат для пользователя.

### **Раздел 2**

#### **Практическое применение библиотеки jQuery**

1. Создать фотогалерею при помощи библиотеки jQuery. Приложение должно уметь открывать увеличенную копию изображения, пролистывать изображения с эффектом анимации.
2. Создать двухуровневое при помощи библиотеки jQuery. При наведении мыши на пункт основного меню должны открываться его подпункты, при отведении мыши подпункты должны исчезать с небольшой задержкой.
3. Создать на веб-странице вкладки при помощи библиотеки jQuery. По щелчку мышью на вкладке должно открываться ее содержимое, а содержимое остальных вкладок должно скрываться.

## **Материалы для проведения итоговой практической работы**

Создать собственный веб-сайт любой тематики объемом не менее 5 страниц. Верстка страниц сайта должна быть основана на блочной модели CSS. На страницах сайта

Должны присутствовать интерактивные элементы: выпадающее меню, галерея изображений, анимированный баннер, приложение с географической картой, вкладки, панель «Аккордеон», проверяемая веб-форма (по выбору учащегося, но не менее двух элементов).

## **VII. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ, ИНФОРМАЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РЕАЛИЗАЦИЮ ПРОГРАММЫ**

### **Список использованных источников**

ECMAScript 5.1 с аннотациями [Электронный ресурс] / Сайт перевода спецификации Ecma Script 5 с аннотациями. URL: <http://es5.javascript.ru/> (дата обращения: 13.06.2016).

Современный учебник JavaScript [Электронный ресурс] / Сайт Центральный Javascript-ресурс. URL: <https://learn.javascript.ru/> (дата обращения: 13.06.2016).

Downloading jQuery [Электронный ресурс] / Сайт jQuery. URL: <http://jquery.com/download/> (дата обращения: 13.06.2016).

jQueryUI [Электронный ресурс] / Сайт jQuery User Interface. URL: <https://jqueryui.com/> (дата обращения: 13.06.2016).

jQuery Учебник [Электронный ресурс] / Сайт Wisdomweb.ru - онлайн учебники HTML, CSS, JavaScript, jQuery, AJAX. URL: <http://www.wisdomweb.ru/JQ/jquery-first.php> (дата обращения: 13.06.2016).

The jQuery Plugin Registry [Электронный ресурс] / Сайт jQuery. URL: <http://plugins.jquery.com/> (дата обращения: 13.06.2016).