****

**1.Пояснительная записка**

Программа «IT-школа» научно-технической направленности направлена на расширение и углубление знаний, развитие устойчивого интереса к информатике, расширение кругозора, поднятие общего культурного уровня учащихся. В связи с бурно развивающимися информационными технологиями и ресурсами большое значение приобрела проблема изучения общих для всех сетевых технологий, чтобы каждый обучающийся мог создавать личностно значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данном курсе является веб-сайт. Данная программа предусматривает углубленное изучение раздела «Создание Web-сайтов». Программа рассчитана на учащихся 12-17 лет и может оказать содействие в выборе дальнейшего профиля обучения, способствовать привлечению детей к исследовательской деятельности.

В предлагаемой программе развитие творческого мышления обучающихся достигается особой организацией их познавательной деятельности. Программа составлена таким образом, что создаются условия, необходимые для овладения обучающимися теми видами деятельности, которые дают ему возможность проявить свой исследовательский и творческий потенциал.

В современном мире широко распространена сеть Интернет. Всё это делает *актуальным* изучение разнообразных web-технологий. Курсы по технологии создания web-сайтов привлекают особое внимание учащихся. И это понятно. Во-первых. здесь ученик - предоставляется возможность создать сайт на тему, которая интересна прежде всего ему самому. Во-вторых, это возможность узнать новое в области компьютерной графики, дизайна. В-третьих, учащийся получает знания, которые востребованы современным рынком труда. Исходя из этих особенностей, и была разработана программа «IT-школа».

Характерной *особенностью* данного курса является удовлетворение индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей учащихся в зависимости от их интересов, способностей, последующих жизненных планов.

*Новизна* данной образовательной программы. Компьютер является универсальным инструментом интеллектуальной деятельности и общения.

Программа реализуется в очно-заочной форме с использованием дистанционных образовательных технологий.

**Цель программы** формирование в сознании обучающихся информационной картины мира, операционного стиля мышления, конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий, умений и способов деятельности для решения практически важных задач, создание обучающимися собственных информационных ресурсов.

**Задачи:**

-познакомить обучающихся с различными способами создания графической информации (сканирование, использование цифрового фотоаппарата, работа в графическом редакторе), особенностями использования графических, звуковых и видео элементов при построении web-сайтов;

-сформировать у учащихся основные навыки проектирования, конструирования и отладки создаваемых web-сайтов;

-сформировать логические связи с другими школьными предметами;

Сформулированные цели и задачи определили основные методические линии программы, которые кратко можно обозначить ключевыми словами «информация», «компьютер», «творчество». Эти линии проходят через все темы курса. Каждая из них развивается по своей собственной логике, но при этом они пересекаются, поддерживают и дополняют друг друга.

Основное внимание при прохождении программы уделяется не особенностям конкретного программного и аппаратного обеспечения, а общим принципам, лежащим в их основе. Подробное и скрупулезное изучение программной среды не является целью данного курса. Во-первых, ученики, если у них появляется интерес к программной среде, очень часто могут ее изучить быстрее, чем это делает сам преподаватель. Во-вторых, современные программы столь обширны, что детальное их изучение просто не реально.

Поэтому главная цель — дать направление и стимул для изучения этих программ. Нужно показать обучающимся, что интересных и даже неожиданных результатов можно добиваться, овладев лишь небольшой частью программной среды, подключив при работе свое воображение.

Образовательный процесс, реализуемый при обучении с использованием дистанционных образовательных технологий, предусматривает значительную долю самостоятельных занятий учащихся; методическое и дидактическое обеспечение этого процесса, регулярный контроль и учет знаний учащихся со стороны педагога, реализующего программу.

Под обучением с использованием дистанционных технологий понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии учащихся и педагогических работников ( e-mail, skype-общение; дистанционные конкурсы и олимпиады; дистанционное обучение в режиме on-line, видеоконференции, вебинары, on-line тестирование, интернет-уроки, сервисы Сетевого города; облачные сервисы, авторские дистанционные модули и др).

Программа рассчитана на один год 36 учебных недель. В неделю 6 часов, всего 216 часов. Четыре занятия в неделю отводятся теоретической и практической работе, два занятия индивидуальным консультациям, самостоятельной работе.

*Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.*

Обучение по программе «IT-школа» позволит обучающимся:

•участвовать в российских и международных олимпиадах, конкурсах и телекоммуникационных проектах, где результаты обычно представляются в виде веб-страниц;

* неограниченно публиковать в сети Интернета свои творческие работы, получая отклики самой широкой аудитории;
* создавать современные сайты по требуемой тематике для себя, для родных, знакомых на заказ;
* изготавливать сайты на коммерческих условиях;

• приобрести современную, престижную и высокооплачиваемую профессию;

найти дистанционную работу в любом регионе страны;

• установить дружеские и деловые связи по всему миру;

• выгодно представить себя, свои возможности, увлечения всему миру;

• завоевать уважение коллег и руководства организации, в которой будет работать, оказывая помощь по представительству организации в Интернете, по рекламе ее продукции и по налаживанию деловых контактов с партнерами.

Обучающиеся должны знать:

* методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели:
* различия растрового и векторного способов представления графической информации:
* основные средства для работы с графической, звуковой и видео информацией:
* проблемы преобразования графических, звуковых и видео файлов:
* набор необходимых инструментов для создания web-страницы:
* основные принципы использования языка HTML;
* принципы работы с web-редакторами;
* основные средства редактирования web-страниц:
* технологию CSS (каскадных таблиц стилей);
* этапы проектирования web-сайта;
* основные этапы тестирования web-сайта;
* правила создания хорошего сайта;
* правила размещения web-сайта в Интернете;
* интерфейс среды Scratch, понятие алгоритмов (линейный, циклический).

Обучающиеся должны уметь:

* применять графический редактор для создания и редактирования графических изображений;
* готовить компьютерные графические изображения с помощью сканера и цифрового фотоаппарата;
* готовить текст и иллюстрационный материал для сайта;
* оптимизировать изображения для web-страниц;
* готовить, тестировать и размещать web-сайт в Интернете;
* работать в среде программирования Scratch.

Контроль знаний учащихся осуществляется педагогом по результатам выполнения практических, контрольных заданий и творческих работ.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

1. текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий;
2. взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;

3)публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных и групповых);

1. итоговая оценка деятельности и образовательной продукции ученика в соответствии с его индивидуальной образовательной программой по курсу;
2. итоговая оценка индивидуальной деятельности учащихся учителем, выполняемая в форме образовательной характеристики.

Предметом контроля и оценки являются внешние образовательные продукты учеников. Качество ученической продукции оценивается следующими способами:

- по количеству творческих элементов в сайте; по степени его оригинальности;

- по относительной новизне сайта для ученика или его одноклассников; — по емкости и лаконичности созданного сайта, его интерактивности;

- по практической пользе сайта и удобству его использования. Выполненные учащимися работы включаются в их «портфель достижений» Уровень развития у учащихся личностных качеств определяется на основе сравнения результатов их диагностики в начале и конце курса. С помощью методики, включающей наблюдение, тестирование, анализ образовательной продукции учеников, учитель оценивает уровень развития личностных качеств учеников по параметрам, сгруппированным в определенные блоки: технические качества, дизайнерские, коммуникативные, креативные, когнитивные, оргдеятельностные, рефлексивные.

Итоговый контроль проводится в виде урока-конференции, на котором осуществляется защита итоговых творческих проектов учащихся с общим обсуждением представляемых работ. К результатам образовательной деятельности мы относим совокупность учебных, личностных и социальных достижений воспитанников, полученную за определенный период дополнительного образования:

* текущая перспективная сохранность контингента;
* умение выполнить работу по образцу, самостоятельная практическая работа учащихся:
* сформированность специальных знаний и умений через систему теоретических и практических занятий;
* стабильность практических достижений учащихся (победы и участие в различных конкурсах);
* наличие творческих продуктов, выполненных учащимися вне занятий;
* нестандартность исполнения творческих заданий;
* удовлетворенность учащихся и родителей жизнедеятельностью объединения;
* имеющиеся награды:
* творческая активность учащихся в мероприятиях за пределами образовательного учреждения;

Контроль является обязательным компонентом процесса обучения. По данной программе осуществляются следующие виды контроля:

*стартовый (входящий)* контроль – выявляющий имеющиеся знания у обучающихся по биологии; умение интегрировать знания из разных курсов биологии и отдельных наук;

*текущий контроль* – систематическое наблюдение, проверка выполнения практических работ, уровень качества

*итоговый контроль* – участие в олимпиадах, конкурсах, конференциях различных уровней.

**2. Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Раздел, тема** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации/**  **контроля** |
| **Всего часов** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Вводное занятие. | **1** | 1 |  | Устный опрос |
| 2. | Элементы теории компьютерной графики | **21** | 9 | 12 | Контрольная работа. Практическая работа. |
| 3. | Подготовка иллюстраций для Web-страниц | **32** | 8 | 24 | Контрольная работа. Практическая работа. |
| 3.1. | Графический редактор | **24** | 4 | 20 |  |
| 3.2. | Сканирование изображений | **4** | 2 | 2 |  |
| 3.3. | Цифровой фотоаппарат | **4** | 2 | 2 |  |
| 4. | Подготовка звуковой информации | **6** | 2 | 4 | Практическая работа. |
| 5. | Создание HTML-страниц | **42** | 8 | 34 | Наблюдение. Практическая работа |
| 5.1 | Выполнение творческой работы | **6** |  | 6 |  |
| 6. | Программирование в среде Scratch | **42** | 6 | 36 | Наблюдение. Практическая работа |
|  | **Итого** | **144** | **29** | **115** |  |

**3. Содержание программы**

**Тема 1. Вводное занятие. – 1час**

*Теория (1ч):* Введение. Инструктаж по охране труда. Знакомство с группой.

**Тема 2. Элементы теории компьютерной графики – 21 час.**

*Теория (9ч):*  Цветовая модель. Цвет в Web-дизайне. Восприятие цвета. Сочетаемость цветов. Виды компьютерной графики: растровая, векторная. Характеристика часто используемых графических форматов.

*Практика (12ч):* Графика для Web-браузеров. Оптимизация графики для Web-страниц.

**Тема 3. Подготовка иллюстраций для Web-страниц – 32 часа.**

**Тема 3.1. Графический редактор Gimp – 24 часа.**

*Теория (4ч):*  Назначение и основные возможности. Знакомство с интерфейсом графического редактора. Инструменты выделения объектов.

*Практика (20ч):* Кадрирование изображения. Трансформация объекта. Палитра слоев. Коррекция изображения.

**Тема 3.2. Сканирование изображений – 4 часа.**

*Теория (2ч):*  Технология сканирования.

*Практика (2ч):* Форматы вывода. Средства улучшения изображения

**Тема 3.3 Цифровой фотоаппарат – 4 часа.**

*Теория (2ч):*  Средства улучшения фотографии

*Практика (2ч):* Получение снимка с помощью цифрового аппарата.

**Тема 4. Подготовка звуковой информации – 6 часов.**

*Теория (2ч):*  Способы представления звуковой информации в компьютере, основные характеристики.

*Практика (4ч):* Форматы звуковых файлов, их особенности. Обзор стандартных программных средств для прослушивания звуковых файлов на компьютере.

**Тема 5. Создание HTML-страниц – 42 часов.**

*Теория (8ч):*  WWW-технология. Гипертекст. HTML – язык разметки гипертекста. Формат HTML-документа. Правила создания хорошего Web-сайта.

*Практика (34ч):* Создание простейших файлов HTML. Размещение графики на HTML-странице. Таблицы. Построение гипертекстовых связей. Звук. Этапы разработки Web-сайта. Примеры удачных и неудачных решений. Обзор ресурсов, связанных с Web-дизайном.

**Тема 6. Программирование в среде Scratch – 42 часов.**

*Теория (6ч):*  Знакомство со средой Scratch.

*Практика (36ч):* Линейный алгоритм. Конечный цикл. Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Первая игра

**4. Методическое обеспечение**

# Ключевые слова

HTML

IP-адрес

Абсолютные адреса

Администрирование

Активные ссылки

Активные элементы

Баннер

Браузер

Веб-страница

Векторный формат

Виды сайтов

Выделенная линия

Выравнивание

Гипертекст

Гипертекстовые ссылки

Гостевая книга

Графика

Графические примитивы

Графический редактор

Дизайн

Динамический язык

Домен

Доступ по коммутируемым каналам

Заголовки

Заголовки страниц

Заголовок

Инструменты

Интерактивность

Интернет

Ключевые слова

Концепция сайта

Критерии оценки

Логотип

Макет

Метатеги

Метафайлы

Модем

Навигация

Навигация

Обтекание

Организация информации

Относительные адреса

Палитра цветов

Поисковые роботы

Поисковые системы

Пользователи

Посещенные ссылки

Провайдер

Протоколы FTP, TCP/IP, HTTP

Разделы

Разметка

Рамка изображения

Растровый формат

Редактор веб-страниц

Рейтинг ресурса

Сервер

Скорость загрузки

Скорость передачи информации

Спам

Списки

Ссылки

Статистика

Структура документа

Структура сайта

Сценарий

Таблицы

Тег

Текст

Тело

Термины

Тестирование сайта

Трафик

Фильтры

Фирменный стиль

Формат графического файла

Формы

Форум

Фреймы

Хостинг

Цели сайта

Чат

Экспертная оценка

Электронная почта

Эргономика

Эффективность рекламы

# Контрольные материалы

**Тест к разделу 5. «Основы HTML»**

**1.К атрибутам оформления таблиц относятся:**

1. BORDER   
2. BGCOLOR   
3. ROWSPAN   
4. WIDTH   
5. TOP   
6. VSIDES   
7. TH

2. **Обязательный атрибут тега <IMG>**

1. ALT   
2. WIDTH   
3. BORDER   
4. HEIGHT   
5. HREF   
6. SRC   
7.VSPACE

3. **К объектам JavaScript относятся**

1. screen   
2. history   
3. document   
4. pictures   
5. images   
6. form   
7.location

**4.Код JavaScript может быть размещен**

1. в отдельном файле   
2. как значение параметра HREF тега гиперссылки   
3. в контейнере <SCRIPT> в любом месте html-документа   
4. в контейнере <SCRIPT> только в заголовочной части html-документа   
5. в контейнере <? ?> в любом месте html-документа   
6. как значение атрибута-события для какого либо тега

5. **Тег, создающий в форме радиокнопки (переключатели)**

1. <INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="C5[1]">   
2. <INPUT TYPE=TEXT NAME="T1">   
3. <FORM NAME=form1>   
4. <SELECT NAME=list1 SIZE=1>   
5. <INPUT TYPE=RADIO NAME="R1" VALUE="V3">   
6. <OPTION VALUE=3>

6. **Тег, помечающий раздел html-документа для организации списка внутренних гиперссылок**

1. <A HREF="http://www.sura.ru">   
2. <A NAME="chapter 1">   
3. <FORM NAME="form1">   
4. <OL>   
5. <IMG SRC="airplane.jpg" USEMAP="#plane">

7. **Навигационная панель - это**

1.рисунок, показывающий структуру веб-узла   
2. совокупность гиперссылок на дочерние страницы сайта, повторяющаяся на каждой его странице   
3. схема расположения и взаимосвязей веб-страниц узла, выполненная в текстовом или графическом виде   
4. отдельные прямоугольные области в окне браузера, в каждой из которых отображается HTML-документ

8. **Гиперссылка - это**

1. элемент веб-страницы, хранящий указатель на ресурс Интернета   
2. сведения об информационных источниках   
3. анимированной изображение на веб-странице   
4. бегущая строка рекламного характера

9. **Для построения таблиц используются теги:**

1. <TABLE>   
2. <THEAD>   
3. <TBODY>   
4. <TD>   
5. <TR>   
6. <COLSPAN>   
7. <HSIDES>

10. **Нумерованный список предполагает контейнер**

1. <DD>   
2. <OL>   
3. <UL>   
4. <LI>   
5. <LH>

11. **Тег, помещающий информацию в заголовок браузера**

1. <H1>   
2. <P>   
3. <TITLE>   
4. <HEAD>   
5. <BODY>

12. **Каждый кадр фреймовой структуры описывается тегом**

1. <FRAMESET>   
2. <IMG>   
3. <FRAME>   
4. <TEXTAREA>   
5. <COLS>   
6. <NAME>

13. **Сделать фон страницы цветным можно тегом**

1. <BODY BACKGROUND=AQUA>   
2. <IMG SRC=#F3C902>   
3. <BODY BGCOLOR="NAVY">   
4. <BACKGROUND COLOR=YELLOW>

14. **Фигуры, размечающие изображение-карту**

1. круг   
2. овал   
3. квадрат   
4. прямоугольник   
5. многоугольник   
6. трапеция   
7.треугольник

15. **Изменить цвет шрифта одного абзаца текста можно тегом**

1. <BODY BGCOLOR=yellow TEXT=deeppink>   
2. <P STYLE="color: aqua; letter-spacing: 5pt">   
3. <P color=gold>   
4. <COLOR=springgreen>

16. **HTML - это:**

1. язык структурного программирования   
2. язык разметки гипертекста   
3. разговорный язык   
4. расширяемый язык разметки   
5. стандартный обобщенный язык разметки

17. **Тег, создающий в форме кнопку для отправки данных**

1. <INPUT TYPE=RESET>   
2. <INPUT TYPE=RADIO NAME="R1" VALUE="V3">   
3. <INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="C5[1]">   
4. <BUTTON>   
5. <INPUT TYPE=SUBMIT>

18. **Для открытия гиперссылки в нужном фрейме используется параметр**

1. SRC   
2. BLANK   
3. HREF   
4. TARGET   
5. FRAME

19. **События, обрабатываемые JavaScript**

1. onLoad   
2. onImageChange   
3. onMouseClick   
4. onClick   
5. onUnload   
6. onMouseOut   
7.onSubmit

20. **Структура HTML-документа состоит из:**

1. основного и заголовочного разделов   
2. описания типа документа и самого документа   
3. иерархического набора элементов   
4. заголовочной, основной и заключительной частей

21. **Проверить установку флажка в элементе "чекбокс" (checkbox) можно следующей строкой**

1. document.forms[0].elements[2].checked   
2. document.check2.checked   
3. doc.checkbox..true   
4. form1.c[3].false

22. **Параметр, задающий способ отправки данных из формы**

1. ACTION   
2. METHOD   
3. FORM   
4. TYPE   
5. VALUE

23. **Изображения-карты**

1. наглядно показывают содержание имеющейся гиперссылки   
2. рисунки, меняющие свое изображение при наведении на них мышиного курсора   
3. объединяют группу ссылок в единое целое   
4. это иерархический список ссылок   
5. украшение веб-страницы

24. **К скриптовым языкам относятся**

1. C++   
2. Delphi   
3. Java   
4. JavaScript   
5. JScript   
6. HTML   
7. XML   
8. CSS   
9. VBScript

25. **К форматам веб-графики принадлежат:**

1. GIF   
2. TIFF   
3. PSD   
4. JPEG   
5. PNG   
6. WMF   
7. PPT   
8. CMX

26. **Обязательный атрибут тега <INPUT>**

1. SRC   
2. LINK   
3. HREF   
4. COLOR   
5. TYPE   
6. onMouseOver   
7.TARGET

**Задания для самостоятельного выполнения**

***1. Моя веб-страничка***

1. Разработайте макет своей «веб-визитки». Найдите необходимые слоганы и их графическое сопровождение.
2. Разработайте титульную веб-страницу на одну из тем:

«Наш класс» или самопрезентация

«Мы – фанаты!» или «Наш фэн-клуб»

«Интернет – газета» или «Сделай красиво!»

«Веб-клуб»

«Служба знакомств»

«Пункт обмена всякой всячиной»

«Магазин компьютеров»

«Цвет и психологическое восприятие»;

«Виды компьютерной графики»;

«Сравнительный анализ графических редакторов»;

«Форматы графических файлов. Характеристики. Назначение»;

«Принципы создания анимированных изображений» и т.п.

***2. Графика***

1. Разработайте макет логотипа своей школы (класса) в формате jpeg или gif. Представьте его в цветном и черно-белом вариантах.
2. Изготовьте два баннера (произвольной тематики) размером 120х60 –анимированный и статичный. Цель баннеров – воздействовать на эмоциональную сферу потенциального зрителя.
3. Придумайте графическую иллюстрации для раздела юмористической страницы сайта. Иллюстрации необходимы смешные, занимательные и оригинальные. Размер иллюстрации 130х90 пикселей. Формат jpeg или gif.

***3. Основы веб - дизайна***

1. Проанализируйте цветовой спектр web-страниц, сочетание текста и фона следующих сайтов:

http://www.astvic.ru — графика, спецэффекты, web-дизайн;

http://dweb.ru — набор полезных материалов для web-дизайнера;

http://www.schools.techno.ru — образовательный сервер «Школы в Интернете»

Сделайте выводы.

***4. Проектирование сайта***

Темы для создания веб-сайтов:

1. Великие путешественники, покорители морей и океанов.

1. Покорители северных земель.
2. Животный мир.
3. Растительный мир.
4. Мои кумиры (музыка, кино, литература, спорт и т. д.).
5. Культурные эпохи (античность, Ренессанс и т. д.).
6. Исторические личности.
7. Живая газета (новости, культура и т. д.).
8. Обзор новинок на видео и музыкальном рынке (клипы, слайды, фотографии, информация, сплетни и т. д.).
9. Мода: стили и направления.
10. Уроки литературы (биографии писателей, краткое содержание произведений, иллюстрации и т. д.).

# Список литературы для учащихся

1. Баричев С. Ваш Office 2000/ С.Баричев, О.Плотников// Москва, 2000.
2. Валентайн Ч. XHTML/ Ч.Валентайн, К.М.Минник//2001
3. Интернет. Энциклопедия, 2-е изд./под редакцией Л.Г.Мелиховой.// Санкт-Петербург, ПИТЕР, 2000.
4. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова/ Д.Кирсанов// электронный вариант.
5. Матросов А. HTML 4.0 в подлиннике/ А.Матросов, А.Сергеев, М. Чаунин// БХВ-Петербург.: Санкт-Петербург, 2005.
6. Миронов Д.Создание Web-страниц в MS Office 2000/Д. Миронов// Санкт-Петербург, 2000.
7. Пауэл Т. Web-дизайн/ Т.Пауэл// Санкт-Петербург, 2002
8. Соломенчук В. Интернет: краткий курс, 2-е изд./ В.Соломенчук// Санкт-Петербург, ПИТЕР, 2000.
9. Усенков Д. Уроки Web-мастера/ Д.Усенков// Москва, Бином, 2003
10. Шафрин Ю.А. Информационные технологии. 10-11 кл./ Ю.А.Шафрин// Москва, Лаборатория базовых знаний, 1999.
11. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ

**Интернет-ресурсы:**

1. <http://www.sura.ru/dikov/tests.htm> - тесты по HTML
2. [www.webschool.narod.ru](http://www.webschool.narod.ru) – веб-школа Интернет технологии
3. [www.education.kulichki.net](http://www.education.kulichki.net) – образование на куличках
4. [www.gor.h1.ru-](http://www.gor.h1.ru-) сайт доцента Горовневой
5. <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-e-propedevtikaprogrammirovaniya-so-scratch>

**5. Список использованной литературы**

1. Кузнецов М.В. PHP 5. Практика разработки Web-сайта / М.В. Кузнецов, И.В. Симдянов, С.В. Голышев. – СПБ.: БХВ-Петербург, 2005. – 960 с.: ил
2. Миронов Д.Ф. Создание Web-страниц в MS Office 2000 / Д.Ф. Миронов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2000. – 320 с.: ил.
3. Мержевич В.В.Ускорение работы сайта: для веб-разработчиков / В.В. Мержевич. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 384с.: ил
4. Дригалкин В.В. HTML в примерах. Как создать свой Web-сайт: Самоучитель / В.В.Дригалкин. – М.: Издат. дом «Вильямс», 2003. – 192 с.: ил.
5. Холл Марти. Программирование для Web. Библиотека профессионала / М. Холл, Б. Лэрри; пер. с англ. В.В. Вейтмана. – М.: Издат. дом «Вильямс», 2002. – 1264с.: ил.
6. Microsoft Front Page 2003. Русская версия: Практическое пособие: пер. с англ.. – М.: СП ЭКОМ, 2005. – 384 с.: ил.
7. Лебедев С.В. Web-дизайн: учебное пособие по созданию публикаций для Интернет / С.В. Лебедев. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Альянс-пресс, 2004.- 736 с
8. Хольцшлаг, Молли, Э. Использование HTML и XHTML. Специальное издание: пер. с англ. – М.: Издат. Дом «Вильямс», 2003. – 736 с.: ил.
9. Штайнер, Г. HTML/XML/CSS / Г. Штайнер. – 2-е изд., перераб. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 510 с.: ил. Шапошников, И.В. Справочник Web-мастера. XML. – СПб.: БХВ-Петербург, 2001. – 304 с.: ил.
10. Кришнамурти, Б. Web-протоколы. Теория и практика / Б. Кришнамурти, Дж. Рексфорд. – М.: ЗАО «Издательство БИНОМ», 2002. – 592 с.: ил.
11. Белов, В. Ключи к успеху / В. Белов // Мир ПК. – 2006. – №8. – С. 68-70.
12. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ
13. Сорокина Т.Е. Визуальная среда Scratch как средство мотивации учащихся основной школы к изучению программирования: Информатика и образование №5(264) июнь 2015