



**Автономная некоммерческая организация дополнительного
образования
«АГЕНТСТВО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ УЛЬЯНОВСКОЙ
ОБЛАСТИ»**

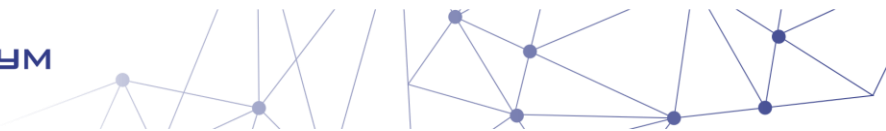
Рассмотрена и принята на
заседании педагогического
совета
от «___» _____ 2019 г.
Протокол № _____

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
АНО ДО «АТР»
_____ В.В. Павлов
Приказ № _____ от «___» ____ 2019 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Web- РАЗРАБОТКА»
(дистанционная форма обучения)
Объем программы - **72 часа**
Возраст обучающихся: **12-14 лет****

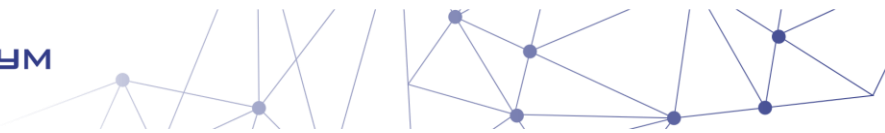
Автор-разработчик:
педагог дополнительного образования ДТ «Кванториум»,
Пронин А.А.

г. Ульяновск, 2019 г.



Структура дополнительной общеобразовательной программы

I. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Планируемые результаты освоения программы.....	7
II. Комплекс организационно-педагогических условий.....	7
2.1. Содержание программы.....	8
2.2. Содержание учебно-тематического плана.....	8
2.3. Календарный учебный график.....	11
2.4. Условия реализации программы.....	17
2.5. Формы аттестации.....	17
2.6. Критерии оценки результативности обучения.....	17
2.7. Методические материалы.....	18



I. Комплекс основных характеристик программы

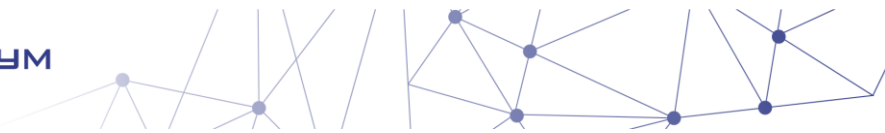
1.1. Пояснительная записка.

В настоящее время Web -программисты - в числе самых востребованных в IT сфере. Особенно актуально проектирование web и мобильных приложений, которые сочетают эстетику с удобством пользования. Согласно исследованиям рынка труда, сегодня профессия веб-программиста входит в число самых прибыльных из числа творческих, и эти специалисты имеют много возможностей применить свои умения.

Дополнительная общеразвивающая программа «Web-разработка» разработана на основе проектно-исследовательской технологии обучения и ориентирована на профориентацию учащихся, стимулирование интереса к определенным проблемам, решению этих проблем и умению практически применять полученные знания.

Результатом применения этой технологии является создание собственного интеллектуального продукта, предназначенного для активного применения в образовательной практике, в быту и в различных отраслях промышленности. Технология включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, творческих, проблемных методов обучения.

Новизна программы обусловлена новой парадигмой образования информационного общества. В Государственной программе Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы электронное обучение названо одним из основных направлений кардинальной модернизации образования в целях повышения потенциала человеческих ресурсов. Частью электронного обучения является дистанционное обучение. Дистанционное обучение — это взаимодействие педагога и обучающихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие образовательному процессу компоненты (цели, содержание, методы, организационные формы,



средства обучения) и реализуемое специфичными средствами, предусматривающими интерактивность.

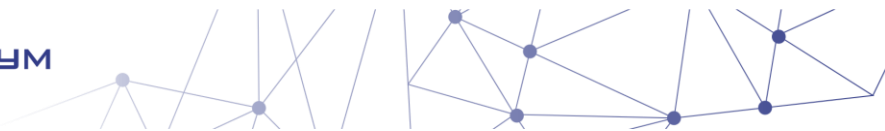
Используемая при реализации программы проектно-исследовательская деятельность учащихся – это реальный инструмент, который отвечает всем необходимым критериям изменения качества подготовки учащихся, повышает мотивацию к обучению, позволяет раскрыть способности и выявить одаренность. В совокупности это приводит к возможности осознанного выбора будущей специальности.

Педагогическая целесообразность реализации данной дополнительной общеобразовательной программы заключается в создании особой развивающей среды для выявления и развития общих и творческих способностей обучающихся, что может способствовать не только их приобщению к техническому творчеству, но и раскрытию лучших человеческих качеств, потому целесообразно применение таких форм занятий как комбинированное занятие, лекция, практическое занятие, самостоятельная работа, защита проектов.

Нормативно-правовое обеспечение программы.

Программа разрабатывается в соответствии со следующими документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (ФЗ № 273);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);



– Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

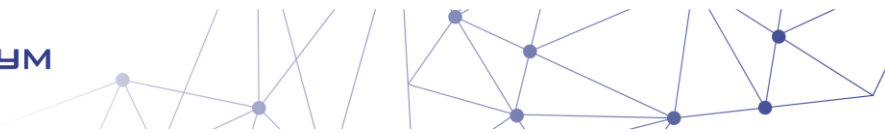
– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 03.04.2014 №41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

– Письмо Минобрнауки России от 28.04.2017 №ВК-1232/0 «О направлении методических рекомендаций» (с «Методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»);

– Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 N ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).

Актуальность программы

Программа соответствует Концепции развития единой информационной образовательной среды в Российской Федерации, которая направлена на «обеспечение доступности качественного образования независимо от места жительства, социального и материального положения семей обучающихся, самих обучающихся и состояния их здоровья, а также обеспечение максимально равной доступности образовательных программ и услуг дополнительного образования детей, путем установления координационных и



регуляционных мер и механизмов для всех участников информационного образовательного взаимодействия».

Разработанные занятия адаптированы к современному уровню развития науки и техники, помогают раскрыть и развить творческий потенциал детей, а также продемонстрировать им свои способности к творческой технической деятельности.

Объём программы: - 72 учебных часов.

Срок освоения программы: 1 год.

Форма обучения: дистанционная.

Режим занятий: два раза в неделю по 2 академических часа.

Количество детей в группе не ограничено.

Формы обучения и особенности организации образовательного процесса

Занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Web-разработка» включают теоретические и практические. Раскрытие теоретических основ курса осуществляется в форме онлайн - лекций, онлайн-мастер-классов и вебинаров, проводимых педагогом (указать ссылку, по которой учащиеся смогут получать знания в онлайн-режиме и вебинаров). Практическая часть программы предусматривает самостоятельную работу обучающихся по индивидуальным заданиям с последующим представлением и анализом результатов работы на вебинаре. Основные виды практического занятия: учебно - исследовательская деятельность, выполнение тренировочных заданий, творческая практическая работа. Индивидуальный вид занятий сравнительно новый в системе дополнительном образования детей технической направленности, связан с потребностью школьников вести самостоятельную исследовательскую, творческую работу в выбранном направлении. Данный вид занятий реализуется в рамках времени, отведённого на группу.



Осуществляются индивидуальные занятия по следующим направлениям: помощь в разработке тем проектных работ, консультативная помощь и подготовка проектных работ к участию в конкурсах.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

фронтальной - подача материала всему коллективу воспитанников;

индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающегося и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

Подведения итогов освоения образовательной программы является разработкой и защита проекта, а также участие в научно – практических конференциях, конкурсах, соревнованиях.

В соответствии с концепцией образовательной программы формирование групп происходит по возрастному ограничению.

1.2. Цели, задачи и ожидаемые результаты образовательной программы

Цели образовательной программы:

1. Привлечь обучающихся к исследовательской и изобретательской деятельности, показать им, что направление интересно и перспективно.
2. Раскрыть таланты обучающихся в области инженерного творчества и содействовать их профессиональному самоопределению.

Задачи образовательной программы:

Обучающие:

- сформировать базовые знания и навыки работы с HTML, CSS, JavaScript;
- научить детей создавать web-страницы с использованием средств HTML, CSS, JavaScript;
- сформировать навыки проектной работы по методологии SCRUM.



Развивающие:

- развить у обучающихся чувства ответственности, внутренней инициативы, самостоятельности, тяги к самосовершенствованию;
- сформировать у обучающихся навыки командной работы и публичных выступлений по IT-тематике;
- развить умения творчески подходить к решению поставленной задачи;
- развить вариативное мышление.

Воспитывающие:

- сформировать способность к творческой деятельности в любой области;
- развить аккуратность, усидчивость обучающихся;
- сформировать умение работать в команде;
- воспитать уважение к чужому мнению;

1.3. Планируемые результаты освоения программы

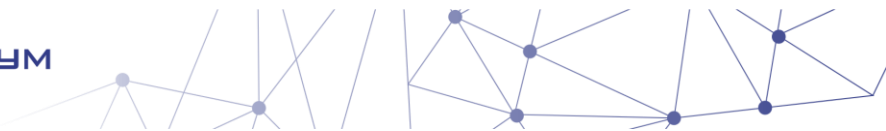
Ожидаемые результаты образовательной программы

Обучающиеся должны знать:

- принципы и структуру устройства сети Интернет, формы представления и управления информацией в сети Интернет;
- основные принципы Web-дизайна;
- виды Web-сайтов,
- способы проектирования, создания и обновления Web-сайта.

Должны уметь:

- найти, сохранить и систематизировать необходимую информацию из сети с помощью имеющихся технологий и программного обеспечения;
- спроектировать и изготовить веб-сайт объемом 5-10 страниц на заданную тему;
- программировать на языках HTML, CSS на уровне создания не менее 3-5 соответствующих элементов сайта;



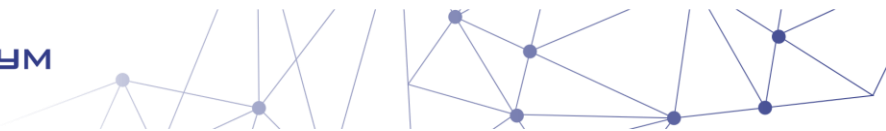
- произвести анализ и сформулировать собственную позицию по отношению к структуре, содержанию, дизайну и функциональности web-сайта.

Также предусмотрена самостоятельная разработка учащимися проекта по теме: «Верстка HTML страницы по готовому техническому заданию адаптивно и валидно» и его защита. И такие формы подведения итогов усвоения образовательной программы как участие в научно – практических конференциях, конкурсах, соревнованиях.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Содержание программы Учебный план

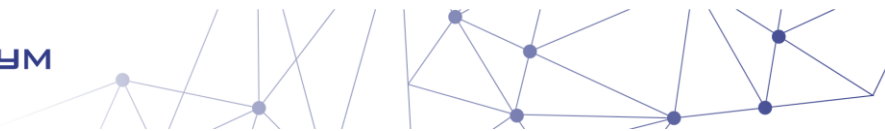
п/п	Название темы	Количество часов				Форма аттестации/ контроля
		Дистанционная форма				
		лекция	практика	самостоятел ьная работа	всего	
1	2	3	4	5	6	7
1	Введение в Web-разработку. Методология SCRUM.	2	4		6	Обсуждение, анализ выполнения практических заданий, опрос, презентация результатов наблюдений
2	Спринт1. Текст и разметка.	2	4	1	7	
3	Спринт2. Блоки и картинки.	2	4	1	7	
4	Спринт3. Препроцессор SASS. Таблицы.	2	4	2	8	
5	Спринт4. Бэкграунд и списки.	2	4	2	8	
6	Спринт5. TwitterBootstrap.	2	4	2	8	
7	Спринт6. Псевдоклассы и CSS трансформация.	2	4	2	8	
8	Спринт7. Меню и ссылки.	2	4	2	8	



9	Спринт8. Динамическое изменение элементов веб-страниц JS.	2	4	2	8	
10	Написание проекта			2	2	Обсуждение, защита проектов.
11	Защита проекта.	0	2		2	
Количество часов		18	38	16	72	

2.2. Содержание учебно-тематического плана

№ п/п	Тема	Содержание
1	2	3
1	Введение в Web-разработку. Методология SCRUM	1. Знакомство. 2. Протоколы HTTP HTTPS. Введение в Html/css. Различие отображений страниц в разных браузерах и на мобильных устройствах. 3. Стандарты World Wide Web Consortium (W3C). 4. Поддерживаемость различных тегов CanIUse. 5. Препроцессоры SASS/LESS. 6. Инструменты разработчика GoogleChrome. 7. Средства разработки. IDE. Редакторы. Установка редактора notepad++. 8. Методология Scrum. Регистрация в ProjectsCloud. 9. Базовая разметка веб страницы. <!DOCTYPE HTML> reset.css. 10. Формирование папок структуры проекта. 11. Атрибуты CSS. 12. Планирование первого спринта. 13. Дизайн страницы. Скетчи.
2	Спринт1. Текст и разметка	1. Заполняем head проекта. Title, description, keywords, fav. favicon generator. 2. Теги для SMM. Og, twitter. 3. Работа с текстом. Парные и не парные теги. Ошибки. Теги h1-5, p, i, br, text-align и т.п. 4. Подключение шрифта из GoogleFonts. 5. Принципы выбора шрифтов. 6. Семейства. 7. Цветовая гамма для сайта colorscheme.ru 8. Верстаем текстовую страницу. 9. Проверяем на стандарты W3C и адаптивность. 10. Анализ качества текста через сервис Главред. 11. <i>Итоговый митинг по спринту.</i> Разбор вопросов. Работа с пропустившими занятия. 12. Планирование следующего спринта. **



		** на каждом итоговом митинге.
3	Спринт 2. Блоки и картинки	<p>1. Работа с изображениями. <code>img</code>. Блочные и строчные элементы. <code>padding, margin</code>.</p> <p>2. Логические блоки. <code>div, section, article, aside</code>. <code>height, width, position</code> элементов.</p> <p>3. Дополняем нашу страницу изображениями, разбиваем на семантические блоки.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i></p> <p>Проблема усложнения селекторов и увеличения стилей и количества элементов на странице. Препроцессоры. Преимущества.</p>
4	Спринт 3. Препроцессор SASS. Таблицы	<p>1. Настройка SASS. Переписываем проект в семантике SASS.</p> <p>2. Создаем базовую таблицу. Объединение столбцов, строк, заголовков в таблице.</p> <p>3. Дополняем таблицей рабочий проект.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i> Переменные в SASS. Разбиение верстки на неиспользуемые части.</p>
5	Спринт 4. Бэкграунд и списки	<p>1. <code>background</code> и его свойства. Градиенты. Изображения, как бекграунд. Применение к элементам.</p> <p>2. Нумерованные и нумерованные списки. Сложные селекторы. Блочный и строчный вид.</p> <p>3. Дополняем нашу страницу бекграунд-элементами и списками.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i></p> <p>Проблема адаптивности. <code>TwitterBootstrap</code>. Сетки и их преимущества для адаптивной верстки.</p>
6	Спринт 5. <code>TwitterBootstrap</code>	<p>1. Классы <code>col-, container, clearfix</code>.</p> <p>2. Применение адаптивной сетки бутрап на примерах.</p> <p>3. Добавляем <code>Bootstrap</code> на нашу страницу.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i> Проблемы бутстрапа.</p>
7	Спринт 6. Псевдоклассы и CSS трансформация	<p>1. Псевдоклассы: <code>hover, active, visited, :nth-child, :nth-of-type, :before, :after</code> и их семантический сахар.</p> <p>2. Трансформация элементов средствами CSS. <code>Transform: matrix, scale, skew, rotate</code>. Ленточки, флажки и тд средствами <code>css</code>.</p> <p>3. Добавляем активность и красоту на нашу страницу.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i></p> <p>Проблема излишне сложных селекторов. Специфичность/вес селекторов.</p>
8	Спринт 7. Меню и ссылки	<p>1. Горизонтальное меню на основе нумерованного списка. Ссылки. Якоря. <code>tag nav</code>.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>2. <code>@media</code> селекторы. Адаптивное меню без JS.</p>



		<i>3Итоговый митинг по спринту.</i> Нужен ли JS? Дискуссия
9	Спринт 8. Динамическое изменение элементов веб-страниц JS	1. Основы JS. Подключение сценариев JS к html-документу. Типы данных и переменные в JS. 2. Выражения в JS. Операторы: арифметические, присваивания, инкремента/декремента, сравнения, логические, строковые, специальные. 3. Циклы JS. Условия. 4. Динамическое изменение элементов веб-страниц. jQuery селекторы и методы. 5. Использование сторонних скриптов для создания слайдера, меню, галереи изображений, плавной прокрутки. 6. <i>Итоговый митинг по спринту</i>
10	Написание проекта	Подготовка к защите проекта.
11	Защита проекта	Защита проекта

2.3. Календарный учебный график



№ п/п	Тема занятий	Форма занятия (количество часов)			Форма контроля	Дата планируе мая (число, месяц)	Дата фактичес кая (число, месяц)	Причина измени я даты
		Дистанционное обучение						
		Лекция	Практика	Самостояте льная работа				
1	Введение в Web- разработку. Методология SCRUM 1. Знакомство. 2.Протоколы HTTP HTTPS. Введение в Html/css. Различие отображений страниц в разных браузерах и на мобильных устройствах. 3.Стандарты World Wide Web Consortium (W3C). 4.Поддерживаемость различных тегов CanIUse. 5.Препроцессоры SASS/LESS. 6.Инструменты разработчика GoogleChrome. 7.Средства разработки.IDE. Редакторы. Установка редактора notepad++. 8.Методология Scrum. Регистрация в ProjectsCloud. 9.Базовая разметка веб страницы. <!DOCTYPE HTML> reset.css. 10.Формирование папок структуры проекта. 11.Атрибуты CSS. 12.Планирование первого спринта. 13.Дизайн страницы. Скетчи.	2	4		Обсуждение, анализ выполнения практически х заданий, опрос, презентация результатов наблюдений			



2	<p>Спринт1. Текст и разметка</p> <p>1.Заполняем head проекта. Title, description, keywords, fav. favicon generator.</p> <p>2.Теги для SMM. Og, twitter.</p> <p>3.Работа с текстом. Парные и не парные теги. Ошибки. Теги h1-5, p, i, br, text-align и т.п.</p> <p>4.Подключение шрифта из GoogleFonts.</p> <p>5.Принципы выбора шрифтов.</p> <p>6.Семейства.</p> <p>7.Цветовая гамма для сайта colorscheme.ru</p> <p>8.Верстаем текстовую страницу.</p> <p>9.Проверяем на стандарты W3C и адаптивность.</p> <p>10.Анализ качества текста через сервис Главред.</p> <p>11.<i>Итоговый митинг по спринту.</i></p> <p>Разбор вопросов. Работа с пропустившими занятия.</p> <p>12.Планирование следующего спринта. **</p> <p>** на каждом итоговом митинге.</p>	2	4	1	Обсуждение, анализ выполнения практически х заданий, опрос, презентация результатов наблюдений			
3	<p>Спринт 2. Блоки и картинки</p> <p>1.Настройка SASS. Переписываем проект в семантике SASS.</p> <p>2. Создаем базовую таблицу. Объединение столбцов, строк, заголовков в таблице.</p> <p>3.Дополняем таблицей рабочий проект.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>4.<i>Итоговый митинг по спринту.</i> Переменные в SASS. Разбиение верстки на неиспользуемые части.</p>	2	4	1				



4	Спринт 3. Препроцессор SASS. Таблицы. 1.Настройка SASS. Переписываем проект в семантике SASS. 2. Создаем базовую таблицу. Объединение столбцов, строк, заголовков в таблице. 3.Дополняем таблицей рабочий проект. <i>Практическое занятие.</i> 4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i> Переменные в SASS. Разбиение верстки на неиспользуемые части.	2	4	2	Обсуждение, анализ выполнения практически х заданий, опрос, презентация результатов наблюдений			
5	Спринт 4. Бэкграунд и списки 1.Классы Col-, container, clearfix. 2.Применение адаптивной сетки бутрап на примерах. 3.Добавляем Bootstrap на нашу страницу. <i>Практическое занятие.</i> 4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i> Проблемы бутстрапа.	2	4	2				
6	Спринт 5. TwitterBootstrap 1.Классы Col-, container, clearfix. 2.Применение адаптивной сетки бутрап на примерах. 3.Добавляем Bootstrap на нашу страницу. <i>Практическое занятие.</i> 4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i> Проблемы бутстрапа.	2	4	2				
7	Спринт 6. Псевдоклассы и CSS трансформация 1.Псевдоклассы: hover :active :visited :hth-child :hth-of-ture :before :after и их семантический сахар. 2.Трансформация элементов средствами CSS.	2	4	2				



	<p>Transform: matrix, scale, skew, rotate. Ленточки, флажки и тд средствами css.</p> <p>3. Добавляем активность и красоту на нашу страницу.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>4. <i>Итоговый митинг по спринту.</i></p> <p>Проблема излишне сложных селекторов. Специфичность/вес селекторов.</p>							
8	<p>Спринт 7. Меню и ссылки</p> <p>1. Горизонтальное меню на основе нумерованного списка. Ссылки. Якоря. Тег nav.</p> <p><i>Практическое занятие.</i></p> <p>2. @media селекторы. Адаптивное меню без JS.</p> <p>3. <i>Итоговый митинг по спринту.</i></p> <p>Нужен ли JS? Дискуссия</p>	2	4	2				
9	<p>Спринт 8. Динамическое изменение элементов веб-страниц JS</p> <p>1. Основы JS. Подключение сценариев JS к html-документу. Типы данных и переменные в JS.</p> <p>2. Выражения в JS. Операторы: арифметические, присваивания, инкремента/декремента, сравнения, логические, строковые, специальные.</p> <p>3. Циклы JS. Условия.</p> <p>4. Динамическое изменение элементов веб-страниц. jQuery селекторы и методы.</p> <p>5. Использование сторонних скриптов для создания слайдера, меню, галереи изображений, плавной прокрутки.</p> <p>6. <i>Итоговый митинг по спринту</i></p>	2	4	2				



10	Написание проекта Подготовка к защите проекта			2	Обсуждение, защита проектов			
11	Защита проекта		2					



2.4. Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение программы дополнительного образования «Web- РАЗРАБОТКА»

Для успешной реализации программы курса необходимо следующее оборудование и расходные материалы:

1. Учебная аудитория для видео трансляций.
2. Интерактивная доска.
3. Мультимедийный проектор.
4. Ноутбук или ПК для педагога.
5. Персональные компьютеры обучающихся.
6. Программное обеспечение.
7. Доступ в Интернет.

2.5. Формы аттестации

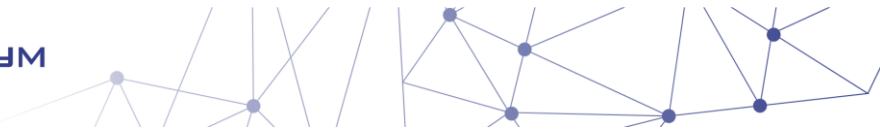
Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

1. Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности детей к усвоению программы. **Формы контроля:** опрос.

2. Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы. **Формы контроля:** защита проекта.

2.6. Критерии оценки результативности обучения

– теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со



специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;

– практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям, качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;

– развития обучающихся: культура организации практической деятельности; самостоятельность; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе.

2.7. Методические материалы

Литература:

1. Столбовский Д.Н. Основы разработки Web-приложений на ASP.NET [Электронный ресурс]/ Столбовский Д.Н.— Электрон. текстовые данные. — М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. — 375 с Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/16094>. — ЭБС «IPRbooks».

2. Тузовский А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Тузовский А.Ф.— Электрон. текстовые данные. — Томск: Томский политехнический университет, 2014.— 219 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34702>.— ЭБС «IPRbooks» Интернет-ресурсы

3. Scrum. Революционный метод управления проектами Автор: Джефф Сазерленд

4. JavaScript и jQuery. Исчерпывающее руководство. 3-е издание
https://book24.ru/product/javascript-i-jquery-ischerpyvayushchee-rukovodstvo-3-e-izdanie-199986/?gclid=EAIaIQobChMIIsam0uu2P4AIVy-eaCh3kDQqwEAYYASABEgI8W_D_BwE

5. Официальный сайт консорциума W3C. Полные спецификации языков HTML, XHTML. Форма доступа: www.w3.org.