

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ БЮДЖЕТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ
«РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ»

РЕКОМЕНДОВАНО
Педагогическим советом
ГБОУ ДОРМ «РЦДОД»
Протокол № 1
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ДОРМ «РЦДОД»

_____ Уткина О.А.

ГБОУ ДОРМ "РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ", Врио
директора Ашаева Ольга Валерьевна
29.08.2025 14:29 (MSK), Простая подпись

Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ HTML»

Направленность: техническая
Уровень программы: ознакомительный
Возраст обучающихся: 12-16 лет
Срок реализации программы: 1 год (144 часа)
Форма обучения: очная
Язык обучения: русский

Автор-составитель:
Агафонов Артём Андреевич,
педагог дополнительного образования

Саранск, 2025

Структура программы

1. Пояснительная записка программы	3
2. Цели и задачи программы	6
3. Учебный план программы	7
4. Содержание учебного плана программы	7
5. Календарный учебный график программы	12
6. Календарный план воспитательной работы	14
7. Планируемые результаты освоения образовательной программы	15
8. Оценочные материалы программы	17
9. Формы, методы, приемы и педагогическая технология	18
10. Методическое обеспечение программы	19
11. Материально-техническое оснащение программы	20
12. Список используемой литературы	21

1. Пояснительная записка

Занятия программированием на языке HTML – это путь приобщения учащихся к основам современных цифровых технологий и информатики, искусственного интеллекта.

Программа направлена на развитие технических способностей детей, навыков самостоятельной работы, цифровой грамотности.

Программа содержит 2 блока «базовые структуры языка HTML» и «практические приложения языка HTML». Данная последовательность блоков позволяет обучающимся осмысленно подходить к освоению языка.

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:

- Федеральный закон «Об образовании Российской Федерации» от 29. 12. 2012 г. № 273-ФЗ (с изменениями и дополнениями);

- Концепция развития дополнительного образования, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;

- Постановление Правительства Российской Федерации от 30 мая 2023 г. № 871 «О внесении изменений в некоторые акты Правительства Российской Федерации» (внесены изменения в Концепцию развития дополнительного образования);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27. 07 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03. 09 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития системы дополнительного образования детей»;

- Приказ Министерства образования республики Мордовия от 26. 06 2023 г. № 795-ОД «Об утверждении Правил персонифицированного

финансирования дополнительного образования детей в республике Мордовия» (с изменениями от 27.07.2023 г.);

- СанПин 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Устав ГБОДОРМ «РЦДОД»;

- Локальный акт ГБОДОРМ «РЦДОД» «Положение о разработке, порядке утверждения, реализации и корректировки общеобразовательных программ».

Направленность программы – техническая.

Актуальность данной программы обусловлена направленностью предмета «Программирование на языке HTML» на раскрытие потенциальных возможностей учащихся; на повышение уровня восприятия окружающего мира, развитие всех видов памяти и мышления, развитие воображения, введения новых методик, связанных с интегрированным подходом преподавания данной дисциплины; на большом потенциале образовательного учреждения.

Новизна программы состоит в определенной последовательности изучения элементов языка программирования в комплексе с приобщением учащихся к созданию автономных программных средств с его помощью.

Педагогическая целесообразность программы состоит том, что данное направление изучения программирования способствует формированию и закреплению практических трудовых навыков, развитию усидчивости, аккуратности, трудовой и творческой активности, технической интуиции.

Отличительные особенности программы. В программе сведены вместе несколько аспектов программирования: процедурно-алгоритмический и объектно-ориентированный. На занятиях по программе идет закрепление и поэтапное развитие технологических навыков работы с базовыми алгоритмическими конструкциями.

Возраст детей, участников программы и их психологические особенности Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Программирование на языке HTML» ориентирована на работу с

детьми 12 – 16 лет. Программа предусматривает возможность обучения в одной группе детей разных возрастов с различным уровнем подготовленности к занятиям техническим творчеством. Количество обучающихся в группе 12 - 15 человек

Программа предполагает освоение видов деятельности в соответствии с психологическими особенностями возраста адресата программы.

Объём и сроки освоения программы

Срок реализации программы – 1 год.

Продолжительность реализации всей программы - 144 часа.

Отдельной части программы:

- раздел 1 «Базовые структуры языка HTML» - 84 часа в год;
- раздел 2 «Практические приложения языка HTML» - 60 часов в год;

Формы и режим занятий

В процессе реализации программы используются различные *формы занятий*: традиционные, комбинированные и практические занятия, конкурсы, и другие.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический.

Предложенные методы работы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях декоративно-прикладного и изобразительного творчества.

При определении режима занятий учтены санитарно-эпидемиологические требования к организациям дополнительного образования детей. Структура каждого занятия зависит от конкретной темы и решаемых задач. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Количество обучающихся в группе 6 - 12 человек. Программа охватывает теоретический и практический блоки содержания.

В случае возникновения форс мажорных обстоятельств программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

2. Цель и задачи программы

Целью программы является приобретение навыков владения не только процедурным, но и объектно-ориентированным кодом на языке Java, развитие не только алгоритмического, но и объектно-ориентированного стиля мышления. формирование практических умений и навыков, развитие творческих способностей и индивидуальности учащегося.

Задачи учебной программы:

Образовательные:

- формирование представления о структуре и функционировании стандартной платформы HTML;

- формирование умения использовать инструменты интегрированный среды разработки Sublime Text для решения поставленных задач;

- формирование представления о базовом синтаксисе HTML, необходимом для реализации процедурного кода и решения типовых алгоритмических задач;

- формирование умения и навыка построения различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических) в среде Sublime Text для решения поставленных задач;

- формирование умения использовать ряд базовых средств языка HTML для решения типовых прикладных задач;

- формирование представления об основах объектно-ориентированной парадигмы и основах синтаксиса HTML, необходимого для работы в рамках данной парадигмы;

- формирование умения и навыка применения объектно-ориентированного подхода в языке HTML для решения некоторых задач;

– формирование ключевых компетенций проектной и исследовательской деятельности.

Развивающие:

- развитие алгоритмического и логического мышления;
- развитие навыков постановки задачи, выделения основных объектов, математического моделирования;
- развитие умения поиска необходимой учебной информации;
- формирование мотивации к изучению программирования.

Воспитательные:

- воспитание умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- воспитание трудолюбия, упорства, желания добиваться поставленной цели;
- воспитание информационной культуры.

3. Учебный план программы

№ п/п	Название курса, модуля, раздела	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Раздел «Базовые структуры языка HTML»	29	43	72
2.	Раздел «Практические приложения языка HTML»	17	55	72
ИТОГО		46	98	144

4. Содержание учебного плана программы

Раздел «Базовые структуры языка HTML»

Вводное занятие.

Установка среды Sublime Text. Знакомство со средой. Организация рабочего места.

Задача: ознакомление с инструментами среды. Провести инструктаж по технике безопасности.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Тема № 1. Знакомство со средой Sublime Text. Создание первого проекта.

Задача: ознакомление с инструментами среды Sublime Text. Создать первый проект «Hello, world!». Ознакомление с основными элементами интерфейса среды программирования. Базовые способы вывода символов на экран.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Знакомство со средой Sublime Text».

Тема № 2. «Структура HTML документа».

Цели:

1. ознакомиться с основными понятиями: тег, атрибут тега.
2. ознакомиться со структурой HTML документа
3. создать простейшую страницу HTML

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Переменные. Операторы».

Тема № 3. «Заголовки в HTML».

Цели:

- закрепить знания о структуре HTML документа;
- познакомиться с применением заголовков на веб странице;

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Заголовки в HTML».

Тема № 4. Абзац. Выравнивание текста.

Цели:

- Закрепить знание о структуре HTML документа и заголовках.
- Научиться использовать абзацы для разбиения текста.
- Научиться выравнивать текст на странице

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Абзац».

Лабораторная работа: «Выравнивание текста».

Тема № 5. Форматирование текста.

Цели:

- закрепить знание о абзацах и выравнивание текста;
- научиться использовать теги форматирования текста

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа «Форматирование текста».

Лабораторная работа: «Управляющие структуры. Циклы».

Тема № 6. Использование каскадных таблиц стилей для форматирования web-страниц.

Цель:

- научиться пользоваться каскадными таблицами;

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Использование каскадных таблиц стилей для форматирования web-страниц».

Тема № 7. Таблицы и стили.

Цель:

- научиться пользоваться таблицами, редактирование и наполнение;

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа «Таблицы и стили».

Тема № 8. Контрольная работа №1 «Управляющие структуры».

Задачи: проверка полученных навыков по темам «Управляющие структуры».

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Тема №9. Отладка кода.

Задачи: ознакомление с функциональными возможностями отладчика Sublime, способами отладки кода и поиска ошибок.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Отладка кода».

Тема № 10. Решение задач. Контрольная работа №2 ««Абзац. Выравнивание текста.», «Таблицы и стили».

Задачи: ознакомление со способами решения типовых алгоритмических задач по темам «Абзац. Выравнивание текста.», «Таблицы и стили». Проверка полученных навыков по темам «Абзац. Выравнивание текста.», «Таблицы и стили».

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Тема № 11. Контрольная работа №2 «Абзац. Выравнивание текста», «Таблицы и стили».

Задачи: выполнение контрольной работы по темам «Абзац. Выравнивание текста.», «Таблицы и стили». Проверка полученных навыков по темам «Абзац. Выравнивание текста.», «Таблицы и стили».

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Индивидуальный проект».

Тема № 12. Подведение итогов.

Задачи: ознакомление со способами подготовки индивидуального проекта.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Индивидуальный проект».

Раздел «Практические приложения языка HTML»

Тема № 1. Таблицы в HTML.

Цели:

- научиться работать с таблицами в HTML;
- закрепить знания о форматировании текста;
- закрепить знания о заголовках.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Таблицы в HTML».

Тема № 2. Использование языка разметки HTML.

Цели:

- закрепить знания о форматировании текста;
- закрепить знания о заголовках;
- закрепить знания о редактировании таблиц.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа «Использование языка разметки HTML».

Тема № 3. Форматирование текста.

Цели:

- изучить теги, парные теги;
- закрепить знания о форматировании текста;

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа «Форматирование текста».

Тема № 4. Использование фреймов.

Цели:

- изучить тег <frameset>, <frame>;
- закрепить знания о форматировании текста;

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа «Использование фреймов».

Тема № 5. Работа с формами.

Цели:

- рассмотрение этапов работы простой формы.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа «Работа с формами».

Тема № 6. Основы CSS.

Цели:

- изучить основы CSS и его использование в программном коде HTML;

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Основы CSS».

Тема № 7. Основы сайтостроения.

Цели:

- изучить основы сайтостроения.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Тема № 8. Конструкторы создания сайтов.

Цели:

- изучить конструкторы сайта, их программный код.

Тема № 9. Создания сайтов.

Цели:

- создать сайт с помощью конструкторов сайта.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Лабораторная работа: «Создание сайта с помощью конструкторов».

Тема № 10. Контрольная работа №2. Создание «с нуля» сайта с помощью конструкторов сайта.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Тема № 11. Повторение пройденного материала.

Задачи: повторить весь пройденный материал.

Материалы: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Тема № 12. Подведение итогов. Контрольная работа №3 «Сайт про себя в среде программирования Sablime Text».

Задачи: проверка полученных навыков по разделу «Практические приложения языка HTML», совместно подвести итоги проделанной работы.

5. Календарный учебный график программы

Раздел «Базовые структуры языка HTML»

№	Дата проведения занятия	Форма проведения занятия	Количество часов	Название темы	Форма контроля
1		Беседа	2	Установка среды Sublime Text. Знакомство со средой. Организация рабочего места.	Наблюдение
2		Комбинированное	2	Структура HTML документа	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
3		Комбинированное	8	Заголовки в HTML	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
4		Комбинированное	4	Абзац. Выравнивание текст	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
5		Комбинированное	10	Форматирование текста	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
6		Комбинированное	12	Использование каскадных таблиц стилей для форматирования web-страниц	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
7		Комбинированное	12	Таблицы и стили.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
8		Комбинированное	4	Контрольная работа №1 «Управляющие структуры».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
9		Комбинированное	4	Отладка кода.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
10		Комбинированное	4	Решение задач. «Абзац. Выравнивание текста», «Таблицы и стили».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

11		Комбинированное	8	Контрольная работа №2 «Абзац. Выравнивание текста», «Таблицы и стили»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
12		Комбинированное	2	Подведение итогов.	Наблюдение, анализ работ

Раздел 2 «Практические приложения языка HTML»

№	Дата проведения занятия	Форма проведения занятия	Количество часов	Название темы	Форма контроля
1		Комбинированное	6	Таблицы в HTML.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
2		Комбинированное	6	Использование языка разметки HTML.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
3		Комбинированное	6	Форматирование текста.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
4		Комбинированное	4	Использование фреймов.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
5		Комбинированное	8	Работа с формами.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
6		Комбинированное	8	Основы CSS.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
7		Комбинированное	8	Основы сайтостроения.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
8		Комбинированное	4	Конструкторы создания сайтов.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
9		Комбинированное	4	Создания сайтов.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

10		Комбинированное	6	Контрольная работа №2. Создание «с нуля» сайта с помощью конструкторов сайта.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
11		Комбинированное	8	Повторение пройденного материала.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
12		Комбинированное	4	Подведение итогов. Контрольная работа №3 «Сайт про себя в среде программирования Sablime Text».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
	Итого:		144		

6. Календарный план воспитательной работы

№	Наименование мероприятия (форма)	Срок проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	День Знаний	3 сентября	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
2	Акция «Чистый город»	24 сентября	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
3	Всероссийский Урок астрономии	17 октября - 17 ноября	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
4	День народного единства	4 ноября	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
5	Осенние КАНИКУЛЫ	29 октября - 6 ноября	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
6	Всероссийская акция «Час кода» Урок цифры	3-9 декабря	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
7	Час истории «Блокада Ленинграда»	27 января	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
8	Урок цифры	16 января-5 февраля	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
9	Всемирный день космонавтики	12 апреля	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.
10	Всероссийский Урок победы	5 мая- 22 июня	Фото с мероприятия. Пост в сообществе в VK.

7. Планируемые результаты освоения программы

Знать:

- структуру программы на языке программирования HTML;
- основные структуры языка программирования HTML;
- технологию работы с тегами на HTML;
- технологию работы со списками и встраивание Java Script на HTML;
- основные понятия объектно-ориентированного программирования.

Уметь:

- применять среду программирования Sublime Text для создания веб-сайтов;

- правильно инициализировать классы на языке программирования HTML;
- определять стратегию написания наиболее эффективного варианта программного кода;

- правильно инициировать изображения программными средствами языка HTML;

Содержание программы построено с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части.

8. Оценочные материалы программы

Аттестация обучающихся проводится согласно локальному акту «Положение об аттестации обучающихся детских творческих объединений ГБОУ ДОРМ «РЦДОД» и осуществляется в следующих формах: опрос, творческое задание, выставка.

Анализ полученных результатов позволяет педагогу подобрать необходимые способы оказания помощи отдельным детям и разработать адекватные задания и методики обучения и воспитания.

Критерии оценки усвоения программного материала

Критерии	Уровни		
	Низкий	Средний	Высокий
Интерес	Работает только под контролем, в любой момент может бросить начатое дело	Работает с ошибками, но дело до конца доводит самостоятельно	Работает с интересом, ровно, систематически, самостоятельно
Знания и умения	До 50 % усвоения данного материала	От 50-70% усвоения материала	От 70-100% возможный (достижимый) уровень знаний и умений
Активность	Работает по алгоритму, предложенному педагогом	При выборе объекта труда советуется с педагогом	Самостоятельный выбор объекта труда
Объем труда	Выполнено до 50 % работ	Выполнено от 50 до 70 % работ	Выполнено от 70 до 100 % работ
Творчество	Копии чужих работ	Работы с частичным изменением по сравнению с образцом	Работы творческие, оригинальные
Качество	Соответствие заданным условиям	Соответствие заданным условиям	Полное соответствие готового изделия.

	предъявления, ошибки	со второго предъявления	Соответствует заданным условиям с первого предъявления
--	-------------------------	----------------------------	--

9. Формы обучения, методы, приемы, педагогические технологии

Формы занятий: наблюдение, контрольный опрос (устный), анализ контрольного задания, собеседование (групповое, индивидуальное), самостоятельная работа.

Методы и приемы организации образовательного процесса:

Методы:

- научности;
- доступности (обучающимся);
- результативности;
- воспроизводимости (другими педагогами);
- эффективности.

Приёмы:

- приёмы работы с текстовыми источниками информации;
- приёмы работы с иллюстративными материалами;
- игровые приёмы;
- вербальные приёмы обучения.

Педагогические технологии:

- здоровье сберегающие (направлены на максимальное укрепление здоровья обучающихся);
- личностно-ориентированные (в центре внимания которых – неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей и способная на ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях);
- игровые (обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта);

- технологии коллективной творческой деятельности (предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию);

- коммуникативные (обучение на основе общения. Участники обучения - педагог - ребенок. Отношения между ними основаны на сотрудничестве и равноправии).

10. Методическое обеспечение программы

Учебные и методические пособия: научная, специальная, методическая литература (см. список литературы).

Дидактические материалы:

- образцы программ лучших работ детей.

Информационное обеспечение программы: аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

Предложенные в настоящей программе темы заданий следует рассматривать как рекомендательные. Это дает возможность педагогу творчески подойти к преподаванию, применять разработанные им методики.

Применение различных методов и форм (теоретических и практических занятий, самостоятельной работы по сбору материала и т.п.) должно четко укладываться в схему поэтапного ведения работы.

Программа предусматривает последовательное усложнение заданий.

Для успешного результата в освоении программы необходимы следующие учебно-методические пособия:

- наглядные методические пособия по темам,
- видеоматериал,
- интернет-ресурсы,
- презентационные материалы по тематике разделов.

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей.

Помимо методов работы с учащимися, указанными в разделе «Методы обучения», для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся программой применяются также следующие методы:

- объяснительно-иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
- частично-поисковые (выполнение вариативных заданий); творческие (творческие задания, участие детей в конкурсах); исследовательские (исследование вариантов рационализации программного кода).

Основное время на занятиях отводится практической работе, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала. Создание творческой атмосферы на занятии способствует появлению и укреплению у учащихся заинтересованности в собственной технической творческой деятельности. Важной составляющей творческой заинтересованности учащихся является приобщение детей к конкурсной деятельности.

11. Материально-техническое обеспечение программы

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам.

Материалы:

- ручка;
- листы бумаги А4.

Инструменты:

- компьютер;
- интерактивная доска;
- проектор.

12. Список используемой литературы

1. Брюс Лоусон, Реми Шарп - “Изучаем HTML5. Библиотека специалиста”, Питер, 2012, 304 стр. (ориг. название: "Introducing HTML5 ", New Riders)

2. Кристофер Шмитт, Кайл Симпсон - "HTML5: Рецепты программирования", Питер, 2012, 288 стр. (ориг. название: "HTML5 Cookbook", O'Reilly)
3. Эстель Вейл - "HTML5: Разработка приложений для мобильных устройств", 2015, 480 стр. (ориг. название: "Mobile HTML5", O'Reilly)
4. Дженнифер Нидерст Роббинс - "HTML5. Карманный справочник", Вильямс, 2016, 192 стр. (ориг. название: "HTML5: Pocket Reference", O'Reilly)
5. Джон Дакетт - "HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов", Эксмо, 2017, 480 стр. (ориг. название: "HTML и CSS: Design and Build Websites", John Wiley & Sons)
6. Крис Минник, Эд Титтел - "HTML5 и CSS3 для чайников ", Диалектика, 2016, 400 стр. (ориг. название: "Beginning HTML5 and CSS3 For Dummies", John Wiley & Sons)
7. А. Хрусталева, А. Кириченко "HTML5 + CSS3. Основы современного WEB-дизайна", Наука и Техника, 2018, 352 стр.
8. Бен Фрейн (Ben Frain) - "HTML5 и CSS3. Разработка сайтов для любых браузеров и устройств", Питер, 2017, 272 стр. (ориг. название: "Responsive Web Design with HTML5 and CSS3", Packt Publishing)
9. Лия Вери - "Секреты CSS. Идеальные решения ежедневных задач", Питер, 2017, 336 стр. (ориг. название: "CSS Secrets. Better solutions to everyday web design problems", O'Reilly)
10. Дэвид Макфарланд - "Новая большая книга CSS", Питер, 2016, 720 стр. (ориг. название: "CSS The missing manual", O'Reilly)
11. Эрик А. Майер - "CSS. Карманный справочник", Вильямс, 2017, 288 стр. (ориг. название: "CSS Pocket Reference", O'Reilly)
12. Стивен, Хольцнер HTML5 за 10 минут / Хольцнер Стивен. - М.: Диалектика / Вильямс, 2016. - 496 с.
13. Сухов, К. HTML 5. Путеводитель по технологии / К. Сухов. - М.: ДМК Пресс, 2017. - 352 с.

14. Ташков, Петр Веб-мастеринг HTML, CSS, JavaScript, PHP, CMS, AJAX, раскрутка / Петр Ташков. - М.: Книга по Требованию, 2016. - 512 с.
15. Фрейен, Бен HTML5 и CSS3. Разработка сайтов для любых браузеров и устройств / Бен Фрейен. - М.: Питер, 2017. - 304 с.
16. Фрэйн, Бен HTML5 и CSS3. Разработка сайтов для любых браузеров и устройств / Бен Фрэйн. - М.: Питер, 2017. - 272 с.
17. Хоган, Брайан HTML5 и CSS3. Веб-разработка по стандартам нового поколения / Брайан Хоган. - М.: Книга по Требованию, 2017. - 272 с.
18. Чебыкин, Ростислав Самоучитель HTML и CSS. Современные технологии / Ростислав Чебыкин. - Москва: Машиностроение, 2016. - 624 с.
19. Шмитт, Кристофер HTML5. Рецепты программирования / Кристофер Шмитт, Кайл Симпсон. - М.: Питер, 2019. - 288 с.
20. Эспозито, Дино Разработка приложений для Windows 8 на HTML5 и JavaScript / Дино Эспозито. - М.: Питер, 2016. - 455 с.