**План проведения предпоследнего занятия**

План заключается в проведении одного или двух интеллектуальных игр (“Что? Где? Когда?” или “Кто хочет стать миллионером?”). Разделить ребят на несколько команд, какая команда покажет наилучшие результаты, та и победит.

Также можно провести квиз, как пример: Квиз-Плиз. Участие примут несколько команд, по 2-3-4 ученика в каждой. Тема игры: Интернет, HTML, CSS, Браузер и веб-разработка.

Можно придумать какой-нибудь приз, какую-нибудь книгу по HTML, CSS или JavaScript, это будет дополнительным стимулом.  
  
Так как студенты предпочитают игровой формат тестов, экзаменов и прочего. Да и немного веселья в столь трудный период, когда студенты готовят свой проект на защиту, не помешает.