Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 88»
(МБДОУ «Детский сад № 88»)

ПРИНЯТА
на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1 от 01.09.2026

УТВЕРЖДЕНА
приказом заведующего
МБДОУ «Детский сад № 88»
от 01.09.2026 № 108 о.д.

Ольга Павловна Калинина
Подписано цифровой подписью: Ольга Павловна Калинина
Дата: 2026.10.06 16:05:33 +03'00'

Дополнительная общеобразовательная программа-дополнительная общеразвивающая программа **«Информика»**

Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 88»
(для детей 5-6 лет)

Срок реализации программы – 8 месяцев.
Составитель: Сивохина А.М.

город Нижний Новгород
2026 год

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА....3
2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ....5
2.1. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ....7
3.ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ....7
4.ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ....7
5. УЧЕБНЫЙ ПЛАН....7
6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК....9
7. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА....10
8.ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ....16

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» (далее – Программа) разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Санитарными правилами СП 2.4.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02 июня 2026 года № 18;
- Правилами оказания платных образовательных услуг, утвержденные постановлением Правительства Российской Федерации от 15 сентября 2020 г. № 1441

АКТУАЛЬНОСТЬ

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – формирования целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, развития творческих способностей обучающихся, удовлетворение индивидуальных потребностей дошкольников в интеллектуальном развитии.

Компьютер как техническое средство обучения начинает все более широко применяться в образовательном процессе. Его применение повышает мотивацию к обучению. Программа направлена на дальнейшее освоение компьютера, его возможностей; формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития детей путем углубленного изучения графического редактора Tux Paint.

Новизна Программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не дает ребенку уйти в виртуальный мир, учит видеть красоту реального мира.

Актуальность Программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание Программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление.

Педагогическая целесообразность.

Научившись работать с универсальными компьютерными программами, дети могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в образовательном процессе. В ходе компьютерной деятельности возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому *повышению творческих способностей детей.*

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

создание благоприятных условий для развития интеллектуальных и творческих способностей дошкольников средствами графических редакторов.

Задачи:

Обучающие:

- приобщить детей к работе на компьютере для решения прикладных задач;
- познакомить дошкольников с правилами безопасной работы на компьютере;
- изучить устройство и назначение компьютера;
- изучить прикладные программые Tux Paint и Paint;
- изучить основы построения компьютерных рисунков.

Развивающие:

- развивать творческое воображение средствами графического редактора;
- развивать композиционное мышление, художественный вкус;
- развивать эмоциональную сферу.

Воспитательные:

- помочь ребенку осознать место компьютера в современной жизни;
- помочь понять то, что компьютер не может заменить творчество человека непосредственно, а только помогает его реализовать;
- воспитывать трудолюбие, терпение и усидчивость.

Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической: творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознания и понимания.

Данная Программа заинтересует дошкольников, так как компьютерная графика – необычайно интересный и перспективный предмет, а применение ее уже в дошкольном возрасте окрасит жизнь детей новыми красками. Стоит постоянно демонстрировать ряд уникальных устройств, которыми обладает именно изучаемая в данный момент компьютерная программа. Прежде всего, стоит показать манипулирование изображением, создание сложных композиций, редактирование их и получение на основе созданных композиций готовой печатной продукции.

Воспитательное воздействие станет особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности обучающегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, пригласительных билетов на праздники.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

К концу изучения Программы дошкольники должны овладеть *основами компьютерной графики,* а именно

должны знать:

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- назначение и функции графических редакторов Tux Paint и Paint;

- основные графические объекты-примитивы, использующиеся для создания рисунков;
- технологию создания и редактирования графических объектов.

должны уметь:

- пользоваться графическими редакторами Tux Paint и Paint;
- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов (тех объектов, которые предлагаются в стандартных наборах, к примеру, круг, овал, линии, прямоугольники и др.);
- выполнять операции над объектами (копирование**,** перенос фрагмента изображения из одной части чертежа в другую; удаление фрагмента изображения и др.);
- редактировать графические изображения (изменение цвета изображения);

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Настоящая Программа создана с учетом возрастных и психофизических особенностей детей 5-6 лет жизни.

Период реализации программы: 8 месяцев (октябрь - май)

Периодичность обучения: один раз в неделю, во вторую половину дня.

Длительность: 25 мин.

Наполняемость группы: 10 человек.

Формы и режим

Обучение проводятся в специально оборудованном компьютерном классе.

Длительность обучения составляет 25 мин., из них непосредственной работе за компьютером отводится 10 мин.

Формы проведения обучения: беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, практическая работа на ПК, анализ ошибок и поиск путей их устранения, самостоятельная работа, творческие практические работы, конкурсы, викторины.

Каждое занятие структурно разделено на три части: подготовительная, основная, послекомпьютерная.

Основная задача педагога на **подготовительном** этапе (10 мин.) — в умело созданной проблемной ситуации вызвать желание у детей думать, анализировать, изобретать, познавать, сформировать интеллектуальную готовность к работе с компьютером. Для этого используются развивающие игровые задания, беседы по определенной тематике, рассматривание иллюстраций, чтение небольших художественных произведений, загадывание загадок и т.д. Здесь важно создать у детей мотивацию к выполнению задания, поставленной задачи.

В **основной части** (10 мин.) организуется самостоятельная деятельность детей непосредственно за компьютером.

На **послекомпьютерном** этапе (5 мин.) – этапе релаксации необходимо помочь детям физически разрядиться, снять зрительное напряжение (используется гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений проводятся

смена деятельности, физкульминутки, расслабление под музыку.

Методы и приемы

В практике работы при проведении обучения используются разные методы и приемы. Можно выделить традиционные методы из группы **объяснительно-иллюстративных** (по И.Я. Лернеру, М.Н. Скаткину): показ образца-задания, способа действия, объяснение; **репродуктивные:** воспроизведение изученного материала и его применению в аналогичных ситуациях.

В целях оптимизации педагогического процесса и для достижения качественных результатов при обучении детей компьютерной грамотности, необхо- димо использовать **проблемные, частично-поисковые (эвристические)** и **исследовательские** методы, в т.ч. методы и приемы развивающего обучения **(МРО)** (согласно концепции развивающего обучения Д.Б. Эльконина и В.В. Давыдова):

- *Проблемная ситуация* – педагог создает проблемную ситуацию для активизации познавательной деятельности детей.
- *Метод нарочитой ошибки* – педагог сознательно допускает ошибку в объяснении материала, в способе действий, здесь важное условие – детям материал (правила, алгоритм действий) известен.
- *Опорные схемы (сигналы)* – карточки со схематичным изображением последовательности действий (алгоритм).
- *Эксперимент* - здесь обучение является результатом активного исследования, открытия.
- *Ребенок в роли «Учителя»* - в роли объясняющего выступает ребенок, опираясь на сформированные умения и навыки.
- *Эвристическая беседа* - с помощью умелой постановки вопросов педагога, дети, благодаря собственным усилиям и самостоятельному мышлению, подводятся к приобретению новых знаний.
- «*Наведение*» - создание эмоционального настроя, включение подсознания, области чувств каждого ребенка.
- «*Социализация*» - всѐ, что сделано должно быть обнародовано, обсуждено, «подано» всем, все мнения услышаны, все гипотезы рассмотрены.
- «*Рефлексия*» - осознание, осмысление своих действий, результатов деятельности.
- *«Афиширование»* — вывешивание «произведений» - работ детей (рисунков, схем).

Таким образом, согласно теории Л.С. Выготского и его последователей, процессы обучения и воспитания не сами по себе непосредственно развивают ребенка, а лишь тогда, когда они имеют **деятельностные** формы и обладают со-ответствующим содержанием. Между обучением и психическим развитием человека всегда стоит его деятельность (см.: Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М., 1989).

2.1.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Наименование
1.	Персональные компьютеры с программным обеспечением
2.	Графические редакторы TuxPaint и Paint
3.	Многофункциональное устройство (МФУ)
4.	Съемные носители информации (flash-диски)
5.	Игровой материал: набор фруктов, овощей
6.	Бумага офисная А4
7.	Комплект чернил для заправки принтера

3. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

Текущий контроль проводится на каждом занятии, это оценка качества усвоения пройденного материала каждым ребенком. Результат фиксируется в «Журнале учета занятий» согласно критериям:

Критерии	Обозначения
Обучающий не освоил материал	Красная клетка
Обучающий частично освоил материал	Желтая клетка
Обучающий освоил материал полностью	Зеленая клетка

4. ФОРМЫ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Два раза в год (январь, май) проводится промежуточная аттестация – это оценка качества освоения Программы по итогам завершения этапов обучения. Аттестация проводится в форме наблюдения за выполнением задания.

Аттестация проводится методом педагогического наблюдения по итогам освоения каждого этапа работы с графическими редакторами «TuxPaint» и «Paint» .

5. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема	Кол-во часов
Модуль 1 «Графический редактор TuxPaint»		
1.	«В гостях у пингвина Тэкса»	1
2.	«Волшебная палочка»	2
3.	«Воздушный шар»	2
4.	«Яблоко»	1
5.	«Овощи»	1
6.	«Новый дом»	2
7.	«Заяц»	1
8.	Открытка «Маленькое волшебство»	2
9.	«Веселые машинки»	2
10.	«Новогодняя елочка»	1,5
11.	Промежуточная аттестация	0,5

Модуль 2 "Графический редактор Paint"		
1.	«Подарок»	1
2.	«Елочный шарик»	1
3.	Поздравительная открытка «С днем защитника Отечества»	2
4.	«Красивый ковер»	1
5.	«Цветы для мамы»	1
6.	«Ветка цветущей сирени»	1
7.	«Космос»	2
8.	«Подводный мир»	2
9.	«Натюрморт»	2
10.	«Знакомые насекомые»	1
11.	«Свободная тема»	1,5
12.	Промежуточная аттестация	0,5
Итого:		32
	Длительность одного занятия (академический час)	25 минут
	Количество занятий в неделю/время(мин.)	1/25 мин.
	Количество занятий в месяц/время (мин.)	4/100 мин.
	Количество занятий в учебном году/время (мин.)	32/800

6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Модуль 1 "Графический редактор TuxPaint"																																					
Модуль 2 "Графический редактор Paint"																																					
IV квартал														I квартал																II квартал							
Октябрь				Ноябрь								Декабрь				Январь				Февраль				Март				Апрель				Май					
1	1	1	1																																		
				1	1	1	1																														
								1	1	1	1	1																									
													1	1	0,5з + 0,5П																						
																1	1	1	1																		
																				1	1	1	1														
																								1	1	1	1	1	1	0,5з + 0,5П						
				Всего за этап											15,5/0,5																						
				Всего																																	

П- промежуточная аттестация; з - занятие

7. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

№ занятия	Тема	Задачи	Содержание	Материал	Методическое обеспечение
Модуль 1 "Графический редактор TuxPaint"					
1	«В гостях у пингвина Тэкса»	Знакомить со средой графического редактора, учить создавать простейший рисунок, использовать встроенные инструменты. Знакомить с панелью инструментов.	- знакомство с интерфейсом программы, - показ инструментов, - рисование.	графический редактор «TuxPaint»	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр. 4-7
2-3	«Волшебная палочка».	Знакомить с набором инструментов, с палитрой цветов для создания простейших рисунков, учить использовать графические примитивы и встроенные инструменты.	- Знакомство с интерфейсом программы, - показ инструментов, - рисование.	графический редактор «TuxPaint»	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.8
4-5	«Воздушный шар».	Продолжать знакомить с панелью инструментов. Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», «Штамп»; развивать эстетический вкус.	- демонстрация видео «Воздушный шар», - показ возможностей инструментов, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «TuxPaint»	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.9
6	«Яблоко»	Совершенствовать навык рисования с помощью графического редактора. Знакомить с инструментами «Формы», «Смазать».	- рассматривание натюрморта, - показ инструментов, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «TuxPaint», иллюстрация «Натюрморт с	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.14

7	«Овощи»	Совершенствовать навык работы с инструментами «Кисть». Расширять знания детей о растениях. Учить раскрашивать замкнутый Контур различными способами, «Заливка».	- чтение стихов Ю.Тувима «Овощи», упражнение в изображении и закрашивании форм, - самостоятельная работа, - рассматривание рисунков.	графический редактор «TuxPaint», стихи Ю. Тувима «Овощи», макеты овощей.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.14-15
8-9	«Новый дом»	Знакомить с инструментами «Кирпичи», «Металл», «Цветок», «Пузыри» в инструменте «Магия». Учить создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты.	- беседа по сказке С. Михалкова «Три поросенка», - демонстрация инструментов «кирпичи», «металл», - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «TuxPaint», сказка С. Михалкова «Три поросенка».	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.17
10	«Заяц»	Совершенствовать навык работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Расширять знания детей о лесных животных, о строении их тела. Учить раскрашивать замкнутый контур различными способами.	- беседа по сказке Д.Н. Мамин-Сибиряк «Сказка про Зайца – длинные уши, косые глаза, короткий хвост», - демонстрация различных инструментов - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «TuxPaint», сказка Д.Н. Мамин-Сибиряк «Сказка про Зайца – длинные уши, косые глаза, короткий хвост»	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.63
11-12	Открытка «Маленькое волшебство»	Формировать навыки работы с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Штамп», «Линии» «Откат» и пр. Продолжать знакомить с	- рассматривание открыток, обсуждение шаблонов, - самостоятельная работа, - рассматривание	графический редактор «TuxPaint», праздничные открытки.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр. 21

		инструментом «магия».	рисунков.		
13-14	«Веселые машинки»	Формировать навыки работы с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Штамп», «Линии» «Откат» и пр.	- рассматривание различных видов транспорта; - самостоятельная работа, - рассматривание рисунков.	графический редактор «TuxPaint», модели различного транспорта.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.22
15-16	Пригласительный билет на праздник Елки Промежуточная аттестация	Закрепить умение создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты.	- рассматривание шаблонов пригласительных билетов, - выбор шаблонов, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «TuxPaint», образцы пригласительных билетов.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.20
Модуль 2 "Графический редактор Paint"					
17	«Новогодняя открытка»	Беседа о праздниках, на которые принято дарить подарки. Учить детей воплощать свои идеи в графическом рисунке, использовать встроенные инструменты.	- презентация «Праздники России», - самостоятельная работа; - рассматривание рисунков.	графический редактор «Paint», презентация «Праздники России»	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.87
18	«Елочный шарик»	Закрепить навык использования инструментов «Эллипс», «Кисть», «Распылитель», «Заливка».	- чтение стихотворения Татьяны Лило «Елочные украшения», - показ ребенком инструмента «Эллипс», «Заливка», - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «Paint», стихи Т. Лило «Елочные украшения» Пышную ѐлку собой украшал Синий большой разрисованный шар. Рядом на ветке блистал красотой Так же расписанный шар золотой. Оба сияли рисунками	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.86

				важно: Ёлки сверкали на шарике каждом.	
19-20	Поздравительная открытка «С днем защитника Отечества»	Закрепить использование инструментов «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное выделение». Учить рисовать соприкасающиеся круги.	- рассматривание открыток, выделение характерных деталей, - самостоятельная работа, - рассматривание рисунков.	графический редактор «Paint», поздравительные открытки.	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник+компьютер Стр. 101
21	«Красивый ковер»	Закрепить использование инструментов «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное выделение». Продолжать учить рисовать соприкасающиеся круги.	- рассматривание образцов узоров (росписи Жостово, Хохлома, Павлово-посадская), - самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint», образцы народных росписей.	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.92
22	«Цветы для мамы»	Закрепить умение использовать инструменты «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное	- беседа о празднике 8 Марта, чтение стихов по тематике праздника, - самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint»	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.91

		выделение».			
23	«Ветка сирени»	Закрепить использование инструментов «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное выделение».	- беседа о цветущих весной деревьях и кустарниках, самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint», цветущая ветка сирени	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник+компьютер Стр. 136
24-25	«Космос»	Учить разным способам заливки: одноцветный градиент, узор, текстура. Учить использовать инструменты рабочей панели программы Paint. Формировать умение использовать инструменты «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Прямоугольное выделение»	- демонстрация видео «Космос», - эвристическая беседа о космических телах (планеты, кометы, метеориты, звезды), - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор Paint, видеофрагмент о космосе.	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр. 95
26-27	«Подводный мир»	Продолжать учить разным способам заливки: одноцветный градиент, узор, текстура. Формировать умение использовать инструменты «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка»,	- беседа о подводных обитателях морей и океанов, - упражнение в в - самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint», макет «Морское дно».	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник+компьютер Стр. 106

		«Многоугольник», «Прямоугольное выделение».			
28-29	«Натюрморт»	Формировать умение использовать инструменты: «Эллипс», «Кисть», «Распылитель», «Заливка». Учить создавать композицию, выбирать цвета, передавать в картине настроение, используя вышеперечисленные команды и инструменты.	- рассматривание натюрморта, - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «Paint», макеты фруктов и овощей.	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник+компьютер Стр. 95
30	«Знакомые насекомые»	Формировать умение использовать инструменты: «Эллипс», «Кисть», «Распылитель», «Заливка». Продолжать учить разным способам заливки: одноцветный градиент, узор, текстура.	- рассматривание насекомых, - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «Paint», изображения насекомых.	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник+компьютер Стр.68
31-32	«Свободная тема», Промежуточная аттестация	Формировать умение использовать инструменты: «Эллипс», «Кисть», распылитель, «Заливка». Учить создавать композицию, выбирать цвета, передавать в картине настроение.	- беседа о любимых вещах, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	Графический редактор «Paint»	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник+компьютер Стр.171

8.ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Текущий контроль проводится на каждом занятии, это оценка качества усвоения пройденного материала каждым ребѐнком. Результат фиксируется в "Журнале учѐта" согласно критериям:

Критерии	**Обозначения**
Обучающий не освоил материал	Красная клетка
Обучающий частично освоил материал	Жѐлтая клетка
Обучающий освоил материал полностью	Зелѐная клетка

Два раза в год (январь, май) проводится промежуточная аттестация - это оценка качества освоения Программы по итогам завершения каждого модуля. Аттестация проводится в форме наблюдения за выполнением задания.

Аттестация проводится методом педагогического наблюдения по итогам завершения каждого этапа изучения графических редакторов «TuxPaint» и «Paint» .

Характеристика	Обозначение
Критерий не представлен	Красная клетка
Критерий представлен частично	Жѐлтая клетка
Критерий представлен в полной мере	Зеленая клетка

Обработка результатов промежуточной аттестации:

Красный уровень считается неосвоением программы.

Жѐлтый уровень считается частичным освоением программы.

Зеленый уровень считается освоением программы.

Результат фиксируется в протоколе.

Диагностическая карта

Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 88»

Протокол № 1

промежуточной аттестации по завершению Модуля 1 "Графический редактор TuxPaint"

дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Информика"

(для детей 5-6 лет)

Форма проведения: наблюдение

№	Ф.И. ребѐнка	Критерии усвоения программного материала		
		Создает рисунки из простых объектов	Выполняет операции над объектами	Умеет редактировать графические изображения
1				
2				

Дата проведения_____года

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу - дополнительную общеразвивающую программу

_____

(ФИО)

Диагностическая карта

Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 88»

Протокол № 2

промежуточной аттестации по завершению Модуля 2 "Графический редактор Paint" дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Информика"

(для детей 5-6 лет)

Форма проведения: наблюдение

№	Ф.И. ребѐнка	**Критерии усвоения программного материала**		
		Создает рисунки из простых объектов	Выполняет операции над объектами	Умеет редактировать графические изображения
1				
2				

Дата проведения_____года

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу - дополнительную общеразвивающую программу ____

(ФИО)

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор TuxPaint.
2. Дошколенок + компьютер. Перспективное тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет. / Авторы-составители Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова, 2011 г. / Волгоград.
3. Ходакова Н.П., Бревнова Ю.А. От точки до пейзажа. Методическое издание. – М., 2012.

Прошнуровано, пронумеровано, скреплено печатью

20 (двадцать) листа(ов)

Цифрой прописью

И.о.заведующего _____ О.П.Калинина

подпись

