Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода

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

ПРИНЯТО
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
«Информика»
Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 88»
(для детей 6-7 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....18

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная 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 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 даёт ребёнку – 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:

- Формировать умения создавать яркие выразительные художественные образы предметов и явлений с использованием прикладного программного обеспечения Paint и TuxPaint;
- Развивать умения находить закономерности в графических изображением предметов, обобщать их категории;
- Стимулировать стремление ребенка к дизайн - деятельности прикладного характера;
- Формировать композиционное мышление, художественный вкус.

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:*

- Умеет создавать яркие выразительные художественные образы предметов и явлений с использованием прикладного программного обеспечения Paint и TuxPaint;
- Находит закономерности в графических изображением предметов;
- Испытывает желание заниматься дизайн - деятельности прикладного характера;
- Сформировано композиционное мышление, художественный вкус;

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Настоящая Программа создана с учетом возрастных и психофизических особенностей детей 6-7 лет жизни.

Период реализации программы: 8 месяцев (октябрь - май)

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

Длительность: 30 мин.

Наполняемость группы: 10 человек.

Формы и режим

Обучение проводятся в специально оборудованном компьютерном классе.

Длительность обучения составляет 30 мин., из них непосредственной работе за компьютером отводится 15 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** (15 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, физкультминутки, 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, необходимо 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 соответствующим 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.	Графическит редакторs Tux Paint и Paint
3.	Многофункциональное устройство (МФУ)
4.	Съёмные 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 учёта занятий" согласно критериям:

Критерии	Обозначения
Обучающий не освоил материал	Красная клетка
Обучающий частично освоил материал	Жёлтая клетка
Обучающий освоил материал полностью	Злёная клетка

4. ФОРМЫ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

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

Аттестация проводится методом педагогического наблюдения по итогам завершения первого и второго этапов обучения работы в графическом редакторе Paint.

5. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема	Кол-во часов
Модуль 1 "Графический редактор Tux Paint"		
1.	Знакомство с графическим редактором Paint	1
2.	«Рисование линий и геометрических фигур»	2
3.	«Раскрасим черно-белый мир»	1
4.	«Чудесный цветок»	1
5.	«Волшебная бабочка»	1
6.	«Букет осенних листьев»	2
7.	«Осенний пейзаж»	2
8.	«Жираф»	2
9.	«Первый снег»	2
10.	«Новогодняя открытка»	1,5

11.	Промежуточная аттестация	0,5
Модуль 2 "Графический редактор Paint"		
1.	«Зимний пейзаж»	2
2.	«Ящичек с инструментами»	1
3.	Поздравительная открытка «С днем защитника Отечества»	1
4.	«Ковер с узорами»	1
5.	«Открытка для бабушки»	1
6.	Рисование по представлению. Плещеев А.Н. «Весна»	2
7.	«Космическое путешествие на ракете»	2
8.	«Сказочная страна»	2
9.	«На память моему любимому воспитателю»	2
10.	«Свободная тема»	1,5
11.	Промежуточная аттестация	0,5
Итого:	32	
	Длительность одного занятия (академический час)	30 минут
	Количество занятий в неделю/время(мин.)	1/30 мин.
	Количество занятий в месяц/время (мин.)	4/120 мин.
	Количество занятий в учебном году/время (мин.)	32/960

6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Модуль 1 "Графический редактор Tux Paint"																**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	1	0,5з+ 0,5П
Всего за этап													15,5/0,5												15,5/0,5					
Всего																									32					

П- промежуточная аттестация; з – занятия.

7. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

№ занятия	Тема	Задачи	Содержание	Материал	Методическое обеспечение
Модуль 1 «Графический редактор Tux Paint»					
1	«Знакомство с графическим редактором Tux Paint»	Знакомить со средой графического редактора, учить создавать простейший рисунок, использовать встроенные инструменты.	- знакомство с интерфейсом программы, - показ возможностей инструментов, рисование простейших изображений.	графический редактор Tux Paint.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр. 4-7
2-3	«Рисование линий и геометрических фигур».	Знакомить с набором инструментов, с палитрой цветов для создания простейших рисунков, учить использовать графические примитивы и встроенные инструменты. Учить создавать образ живого существа из геометрических фигур	- Знакомство с интерфейсом программы, - показ инструментов, - рисование.	графический редактор Tux Paint.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.21-27
4	«Раскрасим черно-белый мир».	Продолжать знакомить с панелью инструментов. Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», познакомить с инструментом «Заливка»; создавать дерево с помощью инструмента	- рассматривание изображений деревьев, - показ возможностей инструментов, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор Tux Paint, изображения деревьев.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.42-43

		«Кривая линия»			
5	«Чудесный цветок»	Совершенствовать навык рисования с помощью графического редактора. Учить мспользовать инструменты «Кривая», «Эллипс», «Заливка». Рисование соприкасающихся кругов.Учить самостоятельно создавать композицию	- цветок , выполненный с помощью геометрических фигур, - показ инструментов, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор Tux Paint, изображение цветка	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.35
6	«Волшебная бабочка»	Совершенствовать навык работы с инструментами «Кисть». Закреплять умение использовать инструменты «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Прямая линия»	- рассматривание модели бабочки; - упражнение в изображении и закрашивании форм, - самостоятельная работа, - рассматривание рисунков.	графический редактор Tux Paint, модель бабочки	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.46-47
7-8	«Букет осенних листьев»	Совершенствовать навык работы с инструментами «Кисть». Закреплять умение использовать инструменты «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Прямая линия»	- рассматривание осенних листьев, чтение осенних стихов, - демонстрация новых инструментов, - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор Tux Paint, осенние листья	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.26
9-10	«Осенний пейзаж»	Совершенствовать навык работы с инструментами «Кисть», «Заливка», Распылитель», «Карандаш», «Прямая линия». Учить самостоятельно создавать	- просмотр презентации «Осень» - демонстрация различных инструментов - самостоятельная работа,	графический редактор Tux Paint, презентация «Осень»	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.31

		композицию, выбирать цвета, передавать в картине настроение, используя различные инструменты.	- анализ рисунков.		
11-12	«Жираф»	Закрепить знания о животных жарких стран. Учить передавать образ животного с помощью «Карандаш», «Кисть», «Штамп», «Линии» и др.	- рассматривание изображений животных разных стран, обсуждение шаблонов, - самостоятельная работа, - рассматривание рисунков.	графический редактор Tux Paint, слайды с изображением животных жарких стран.	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр. 36-37
13-14	«Первый снег»»	Формировать навыки работы с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Штамп», «Линии» и пр.	- рассматривание различных видов транспорта; - самостоятельная работа, - рассматривание рисунков.	графический редактор Tux Paint, изображение зимнего пейзажа	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.42-43
15-16	«Новогодняя открытка» Промежуточная аттестация	Закрепить умение создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты.	- рассматривание открыток, выделение характерных деталей, - выбор шаблонов, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор Tux Paint, новогодние картинки	Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор «TuxPaint» стр.44
Модуль 2 "Графический редактор Paint"					
17-18	«Зимний пейзаж»	Беседа о праздниках, на которые принято дарить подарки. Учить детей воплощать свои идеи в графическом рисунке,	- презентация «Праздники России», - самостоятельная работа; - рассматривание	графический редактор «Paint», изображение зимнего пейзажа	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.83

		использовать встроенные инструменты.	рисунков.		
19	«Ящичек с инструментами»	Закрепить знания детьми рабочей панели Paint.Закреплять использование инструментов «прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное выделение». Учить использовать сочетание клавиш для удаления объектов [Ctrl+Shift], а также проводить прямые линии, удерживая при этом клавишу [Shift]	- начиная с инструмента «Эллипс», попробовать нарисовать все возможные фигуры, используя по необходимости сочетания клавиш, - показ ребенком инструмента «Эллипс», «Заливка», - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «Paint»	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.85
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. Учить использовать сочетание клавиш для удаления объектов [Ctrl+Z] и их копирования	- рассматривание открыток, выделение характерных деталей, - самостоятельная работа, - рассматривание рисунков.	графический редактор «Paint», поздравительные открытки.	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.84

		[Ctrl+Shift], проведение прямых линий с помощью клавиши [Shift].			
21	«Ковер с узорами»	Закрепить использование Инструментов «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное выделение». Продолжать учить рисовать соприкасающиеся круги. Учить использовать сочетание клавиш для удаления объектов [Ctrl+Z] и их копирования [Ctrl+Shift], проведение прямых линий с помощью клавиши [Shift].	- рассматривание образцов узоров, - самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint», образцы народных росписей.	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.86
22	«Открытка для бабушки»	Закрепить умение использовать инструменты «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное выделение». Закрепить навык сочетания клавиш для удаления объектов [Ctrl+Z] и их	- беседа о празднике 8 Марта, чтение стихов по тематике праздника, - самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint», поздравительные открытки	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник + компьютер Стр. 152

		копирования [Ctrl+Shift], проведение прямых линий с помощью клавиши [Shift].			
23-24	Рисование по представлению. Плещеев А.Н. «Весна»	Закрепить использование инструментов «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Кисть», «Карандаш», «Распылитель», «Прямоугольное выделение». Закрепить навык сочетания клавиш для удаления объектов [Ctrl+Z] и их копирования [Ctrl+Shift], проведение прямых линий с помощью клавиши [Shift].	- беседа о цветущих весной деревьях и кустарниках, самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint», стихи А. Плещеева Уж тает снег, бегут ручьи, В окно повеяло весною... Засвищут скоро соловьи, И лес оденется листвою! Чиста небесная лазурь, Теплей и ярче солнце стало, Пора метелей злых и бурь Опять надолго миновала.	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник + компьютер Стр. 153
25-26	«Космическое путешествие на ракете»	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», использовать сочетания клавиш для удаления объектов [Ctrl + Z] и их	- демонстрация видео «Космос», - эвристическая беседа о космических телах (планеты, кометы, метеориты, звезды), - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «Paint», видеофрагмент о космосе.	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник + компьютер Стр. 155

		копирования [Ctrl + Shift].			
27-28	«Сказочная страна»	Продолжать учить разным способам заливки: одноцветный градиент, узор, текстура. Формировать умение использовать инструменты «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Прямоугольное выделение», использовать сочетания клавиш для удаления объектов [Ctrl + Z] и их копирования [Ctrl + Shift].	- беседа о том, как каждый из ребят представляет себе сказочный мир, - упражнение в выделении объектов, - самостоятельная работа, - рефлексия.	графический редактор «Paint», презентация «Сказочные миры»	Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошкольник + компьютер Стр. 157
29-30	«На память моему любимому воспитателю»	Продолжать учить разным способам заливки: одноцветный градиент, узор, текстура. Формировать умение использовать инструменты «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Прямоугольное выделение», использовать сочетания клавиш для удаления объектов [Ctrl + Z] и их копирования [Ctrl + Shift].	- Беседа о детском саде и его работниках, - самостоятельная работа, - анализ рисунков.	графический редактор «Paint», фотографии детского сада и его сотрудников.	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.90

31-32	«Свободная тема», Промежуточная аттестация	Продолжать учить разным способам заливки: одноцветный градиент, узор, текстура. Формировать умение использовать инструменты «Прямая линия», «Кривая», «Эллипс», «Заливка», «Многоугольник», «Прямоугольное выделение», использовать сочетания клавиш для удаления объектов [Ctrl + Z] и их копирования [Ctrl + Shift].	- беседа о любимых вещах, -самостоятельная работа, - анализ рисунков.	Графический редактор «Paint»	Ходакова Н., Бревнова Ю. От точки до пейзажа Стр.91

1. 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 «Paint» и «TuxPaint».

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 прохождения Модуля 1 «Графического редактора «Tux Paint» дополнительной общеобразовательной программы "Информика" (для детей 6-7 лет)

Форма проведения: наблюдение

№	Ф.И. ребѐнка	Критерии усвоения программного материала			
		Умеет создавать яркие выразительные художественные образы предметов и явлений	Находит закономерности в графических изображением предметов;	Испытывает желание заниматься дизайн - деятельности прикладного характера;	Сформировано композиционное мышление, художественный вкус
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 Модуля 2 «Графического редактора «Paint». дополнительной общеобразовательной программы "Информика" (для детей 6-7 лет)

Форма проведения: наблюдение

№	Ф.И. ребѐнка	Критерии усвоения программного материала			
		Умеет создавать яркие выразительные художественные образы предметов и явлений	Находит закономерности в графических изображением предметов;	Испытывает желание заниматься дизайн - деятельности прикладного характера;	Сформировано композиционное мышление, художественный вкус
1					
2					

Дата проведения_____года

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу – дополнительную общеразвивающую программу _

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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

Прошнуровано, пронумеровано, скреплено печатью

19 (девятнадцать) листа(ов)

Цифрой прописью

И.о.заведующего _____ О.П.Калинина

подпись