Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования города Нижневартовска «Центр детского и юношеского технического творчества «Патриот»

«ПРИНЯТО»
Педагогическим советом
МАУДО г.Нижневартовска
«ЦДиЮТТ «Патриот»
Протокол от 01.04.2024 № 4

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МАУДО г.Нижневартовска
«ЦДиЮТТ «Патриот»
_____ Ф.М. Кадров
Приказ от 01.04.2024 № 187

Подписан: Кадров Фаиль Мансурович
DN: C=RU, S=Ханты-Мансийский автономный округ - Югра, L=г. Нижневартовск, T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА ""ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ""ПАТРИОТ""", СНИЛС=07683030776, ИНН=860306151871, E=kadrov.f.m@mail.ru, G=Фаиль Мансурович, SN=Кадров, CN=Кадров Фаиль Мансурович
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2024.04.02 10:35:35+05'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.3

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический мастер»

Возраст обучающихся: старший дошкольный возраст 5-7 лет
Срок реализации: 4 месяца
Автор-составитель: Рубцова Ольга Николаевна, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение: Хайруллина Эльза Шакирчановна, методист

г. Нижневартовск
2024г.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический мастер» (далее – программа) разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012г. 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральный закон от 31 июля 2020г. 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

-Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);

-Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. 996-р;

-Паспорт национального проекта «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. 16);

-Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» от 11 октября 2023 г. №1678

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 28 от 08.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

-Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

-Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

Направленность: техническая.

Уровень освоения: стартовый.

Форма получения образования: в организации, осуществляющей образовательную деятельность (МАУДО г.Нижневартовска «ЦДиЮТТ «Патриот»).

Актуальность программы. Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии.

Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес сначала как игровая, а затем и как учебная деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования познавательной мотивации, произвольной памяти, внимания, креативности принимаемых решений. На занятиях изобразительной деятельностью компьютер рассматривается, прежде всего, как инструмент для создания графического изображения, придуманного ребенком. В дошкольном возрасте у детей прекрасно развито воображение, и оно намного опережает развитие мелкой моторики и координации движений кисти рук. Компьютерные графические программы не только снабжают юного художника набором геометрических фигур идеальной формы и разнообразных способов закрашивания цветом изображения, но позволяют отменить не получившееся действие, исправить рисунок сколько угодно раз, добиться результата, удовлетворяющего строгим требованиям маленького автора и повышающего его самооценку.

ДООП «Графический мастер» по компьютерной графике для дошкольников имеет значительную актуальность в формировании функциональной грамотности у детей. Такая программа способствует развитию функциональной грамотности у дошкольников:

1. **Развитие визуального мышления:** Работа с компьютерной графикой способствует развитию визуального мышления у детей, помогая им анализировать, сравнивать и интерпретировать визуальные образы.
2. **Способствует развитию мелкой моторики:** Работа с мышью и клавиатурой в процессе занятий компьютерной графикой способствует развитию мелкой моторики у детей, что важно для письма и других моторных навыков.
3. **Поддерживает восприятие информации:** Понимание базовых принципов компьютерной графики помогает детям осознавать различные визуальные средства передачи информации, что важно для формирования функциональной грамотности.
4. **Развивает креативное мышление:** Создание собственных изображений и дизайнов с помощью компьютерной графики способствует развитию креативности и воображения у детей.
5. **Поддерживает работу в команде:** Задания по компьютерной графике включают элементы совместной работы, что поможет детям развивать навыки сотрудничества и коммуникации.

6. Укрепляет понимание цифровой грамотности: Знакомство с основами работы на компьютере и понимание принципов работы графических программ помогает детям усваивать цифровые навыки, что важно в современном мире.

Таким образом, программа по компьютерной графике для дошкольников может оказать положительное влияние на формирование функциональной грамотности, подготовку к обучению и развитие цифровых навыков у детей уже с самого раннего возраста.

Адресат программы

Программа ориентирована на детей от 5 до 7 лет (старший дошкольный возраст). Старший дошкольный возраст — период познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе. Основным изменением в сознании дошкольника стал так называемый «внутренний план действий», который позволяет ребенку оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном варианте. Ведущая деятельность, как и в предыдущем возрастном периоде, остается сюжетно-ролевая игра. Особенность игры этого возраста в том, что дети начинают осваивать и проигрывать в играх сложные взаимодействия людей, проявляющие основные жизненные ситуации из окружающего мира. Игры становятся сложными, порой имеют особый смысл, не всегда доступный взрослому. При этом дети способны полностью отслеживать все игровое поле, всех участников игры и изменять свое поведение или роль в зависимости от необходимых игровых действий.

В этом возрасте мы можем говорить о процессе развития полной произвольности всех психических процессов, то есть о способности ребенка самостоятельно контролировать, направлять и оценивать свое поведение и деятельность. Но поскольку данный процесс сложно формируется, то ребенок в 6 лет еще легко отвлекается от своих намерений и может переключиться на что-то неожиданное, новое и привлекательное. К 7 годам ребенок уже способен сосредотачиваться не только на деятельности, которая его увлекает и вызывает яркий эмоциональный отклик, но и на той, которая дается с некоторым волевым усилием. К игровым интересам добавляется познавательный интерес, что проявляется в виде «почемучки», а взрослый становится непререкаемым источником знаний.

Также необходимо отметить, что к 7 годам ребенок входит в очередной «возрастной кризис». Основным внешним показателем этого периода становиться так называемая «потеря детской непосредственности», которая выражается в манерничании, кривлянии и паясничании. Это поведение выполняет функцию психологической защиты от травмирующих эмоций и переживаний ребенка. То есть ребенок хочет что-то показать взрослым своим «нарочитым» поведением.

Объем программы

Программа рассчитана на 4 месяца обучения.

Общее количество учебных часов на весь период обучения – 16 часов. Количество аудиторных занятий составляет 16 часов.

Цель и задачи программы

Цель:формирование основ функциональной грамотности дошкольников через освоение работы в графическом редакторе.

Задачи:

- Формировать умения правильной работы с персональным компьютером.
- Формировать представление о работе компьютера, способах управления событиями на экране, терминологии, что является обязательным компонентом компьютерной грамотности пользователя.
- Формировать умения, связанные с художественно-образным отражением предметов с использованием прикладного программного обеспечения простейших графических редакторов.
- Способствовать формированию у детей предпосылок теоретического уровня мышления, рефлексии способов действия, способов решения задач своей деятельности с помощью компьютера.
- Научить детей использовать информационные технологии в индивидуальной, коллективной и проектной деятельности.
- Учить самостоятельно, находить приемы изображения при интеграции изобразительной деятельности.
- Поощрять стремление ребенка к дизайн – деятельности полиграфического характера: изготовлению поздравительных открыток.
- Способствовать развитию мелкой моторики, визуального воображения, креативного мышления, подготовке к обучению.

9. Планируемые результаты:

- формируются умения правильной работы с персональным компьютером.
- формируется представление о работе компьютера, способах управления событиями на экране, терминологии, что является обязательным компонентом компьютерной грамотности пользователя.
- формируются умения, связанные с художественно-образным отражением предметов с использованием прикладного программного обеспечения простейших графических редакторов.
- формируются у детей предпосылки теоретического уровня мышления, рефлексии способов действия, способов решения задач своей деятельности с помощью компьютера.
- умеют использовать информационные технологии в индивидуальной, коллективной и проектной деятельности.
- могут самостоятельно находить приемы изображения при интеграции изобразительной деятельности
- формируются ключевые компетенции актуальных личностных качеств: креативность, доброжелательность, информационная, компьютерная грамотность, саморегуляция.

10. Организация образовательного процесса

- количество детей в группе – от 10 до 12 человек (в соответствии с локальным нормативным актом учреждения).

Продолжительность учебного занятия составляет 1 час в неделю (1 раз в неделю по 1 часу). Один академический час составляет 25-30 минут; если занятие предусматривает только практическую форму организации работы, то занятие сокращается до 5-7 минут.

Форма организации образовательного процесса: групповая

Продолжительность учебного занятия составляет 1 час 1 раз в неделю.

Форма обучения: очная.

- формы проведения занятий:

презентация, практическое занятие, видео занятие, мастерская, лаборатория. Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм учебно-игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников, выставок.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Ключевыми технологиями организации образовательного процесса являются современные информационные коммуникационные технологии.

- *используемые педагогические технологии:*

игровые – в подборе к каждой теме определенной сюжетно-ролевой игры, обыгрывание учебной ситуации и т.п.

технология группового и коллективного взаимодействия – позволяют отрабатывать технику и тактику в группах от двух и более человек; способствует формированию у детей способности работать и решать учебные задачи сообща (эта технология будет присутствовать в каждой программе);

технология проектного обучения – позволяет детям выбирать задание по желанию, учитывать индивидуальные особенности, учит работать в команде, распределять роли, создавать реальный продукт.

здоровьесберегающие – используется пальчико-кистевая гимнастика, физминутки, дыхательная гимнастика, гимнастика для глаз.

11. Материально-техническое оснащение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический мастер»

№ п/п	Средство обучения	Количество единиц на группу	Степень использования (в % от продолжительности программы)
1	Мобильный компьютерный класс	15	100
2	Смарт-доска мобильная с ОС Windows	1	100
3	Видеоматериалы, ЦОР, мультимедийные презентации	37	100

4	Раздаточный и демонстрационный наглядный материал	37	100
5	Клавиатура	15	100
6	Компьютерная мышь	15	100
7	Нестандартные игры-ситуации	37	100
8	Рабочие тетради	15	100
9	Отвертки	15	40
10	Бумага А4	3 пачки	100
11	Плёнка для ламинирования	2 пачки	100
12	Краска для заправки картриджей для цветного принтера Epson	4 комплекта	100
13	Цветные маркеры на водной основе из 2-х маркеров	15 наборов	80
14	МФУ EPSON L3250	1	80

12. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Контроль
		Всего	Теория	Практика	
	Введение в ДООП.	1	1		Результат игры
1.	ПК.	1		1	Тестовая игра
2.	Графический редактор.	1		1	Контрольное задание
3.	Работа с цветом и кистью. Текущий контроль.	2		2	Практическое задание
4.	Построение линий и фигур.	2		2	Практическое задание
5.	Рисование домов. Текущий контроль.	2		2	Практическое задание
6.	Рисование деревьев.	2		2	Практическое задание
7.	Рисование открытки.	4		4	Практическое задание
	Промежуточная (годовая) аттестация.	1		1	Виртуальная выставка работ
	Итого	16	1	15	

13.Содержание учебного плана

Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория:	Проведение инструктажей.
Практика:	Правила работы за компьютером. Рисование памяток.
Тема 1.	ПК.
Теория:	Лаборатория: «Как устроен компьютер»
Практика:	Познакомить с основными устройствами ПК, как они работают. В лаборатории разбирают клавиатуру и мышь, смотрят, изучают, как они работают. Игра «Символы и знаки» для составления алгоритма включения ПК и запуска ОС.
Тема 2.	Графический редактор Paint.
Теория:	Познакомить со средой графического редактора «PAINT». Вкладки, команды графического редактора «Paint». Выполнение действий по алгоритму.
Практика:	Запуск графического редактора «Paint». Учить создавать простейший рисунок, используя встроенные инструменты графического редактора, способствовать формированию наглядно-образного мышления, творческого рисования.
Тема 3.	Работа с цветом и кистью. Текущий контроль.
Теория:	Запуск графического редактора.
Практика:	Работа графическом редакторе «Paint». Познакомить с инструментом «Кисть». Познакомить с палитрой цветов, понятием «Замкнутый круг» и инструментом «Заливка», учить создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора, способствовать развитию сенсорных процессов, творческих способностей.
Тема 4	Построение линий и фигур.
Теория:	Вставка и раскраска геометрических фигур, а также линий.
Практика:	С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом, фрукты, овощи и т.д. Заливка фигур.
Тема 5.	Рисование домов. Текущий контроль
Теория:	Закреплять знание детьми инструментов рабочей панели PAINT.
Практика:	Закрепить умение использовать инструменты: Эллипс, кисть, распылитель, заливка. Учить самостоятельно создавать дома от частного до многоэтажного, выбирать цвета, передавать дизайнерский замысел.
Тема 6.	Рисование деревьев.
Теория:	Актуализация знаний детей об инструментах рабочей панели PAINT.
Практика:	Закрепить умение использовать инструменты: Эллипс, прямоугольник, треугольник, кисть, распылитель, палитра, заливка. Учить самостоятельно создавать дома от частного до многоэтажного, выбирать цвета, передавать дизайнерский замысел.

Тема 7.	Создание открытки.
Теория:	Какие бывают открытки? Как их можно сделать в программе Paint.
Практика:	Закрепить умение использовать инструменты: прямая линия, кривая, эллипс, заливка, многоугольник, кисть, карандаш, распылитель, прямоугольное выделение, Рисование соприкасающихся кругов и др. Учить детей управлять действиями на экране, выбирать и перемещать объекты, менять их размер, управлять заданными игровыми ситуациями. Учить детей самостоятельно создавать композицию, выбирать цвета, передавать в картине настроение. Создание открыток в программе на заданную тему.
	Промежуточная (годовая) аттестация
Практика:	Виртуальная выставка творческих работ.

14. Рабочая программа

Календарный учебный график реализации
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Графический мастер»

Сроки обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки промежуточной (годовой) аттестации
01.09.2024-31.12.2024	16	16	16	1 раз в неделю по 1 часу	25.12.2024-31.12.2024

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Раздел, тема занятия	Кол-во часов	Форма обучения	Дата
1.	Введение в ДООП.	1	Очная	
2.	ПК.	1	Очная	
3.	Графический редактор.	1	Очная	
4.	Работа с цветом и кистью.	1	Очная	
5.	Работа с цветом и кистью. Текущий контроль.	1	Очная	
6.	Построение линий и фигур.	1	Очная	

7.	Построение линий и фигур.	1	Очная	
8.	Рисование домов.	1	Очная	
9.	Рисование домов. Текущий контроль.	1	Очная	
10.	Рисование деревьев.	1	Очная	
11.	Рисование деревьев.	1	Очная	
12.	Рисование открытки.	1	Очная	
13.	Рисование открытки.	1	Очная	
14.	Рисование открытки.	1	Очная	
15.	Рисование открытки.	1	Очная	
16.	**Промежуточная (годовая) аттестация.**	1	Очная	
	ИТОГО	18 ч.		

МАУДО г. Нижневартовска «ЦДиЮТТ «Патриот» дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы реализует в течение всего календарного года, включая каникулярное время.

15. Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Текущий контроль реализации программного материала осуществляется после завершения работы над каждым видом тематического рисования. Педагог дополнительного образования осуществляет качественную оценку результатов обучения по 4-бальной системе.

Промежуточная (годовая) аттестация проводится один раз в году в период с 25 по 31 декабря: осуществляется в форме виртуальной творческой выставки работ с общественной оценкой. Педагог оценивает готовый продукт, выполненный обучающимися – это поздравительные тематические открытки, выполненные в графическом редакторе.

4 балла	3 балла	2 балла	1 балл
Обучающийся самостоятельно выполняет задание, может воспользоваться	Обучающийся самостоятельно выполняет задание, может воспользоваться	Обучающийся выполняет задание, но с практическими подсказками	Обучающийся не может самостоятельно выполнить задание

словесной подсказкой наставника	небольшой практической подсказкой наставника	наставника	

Контрольно-оценочные средства:

Для оценки прогресса и усвоения материала в дополнительной общеобразовательной программе «Графический мастер» для дошкольников по функциональной грамотности могут быть использованы следующие контрольно-оценочные материалы:

1. Портфолио проектов: Детям предлагается создавать портфолио своих графических работ, демонстрируя свои навыки и творческие способности. Оценка проводиться на основе качества выполненных проектов, творческого подхода и использования изученных тем. (работы распечатываются на цветном принтере).
2. Задания на создание: Детям даются задания на создание конкретных изображений с использованием графического редактора Paint. Оценка будет зависеть от того, насколько хорошо дети выполняют задание и применяют изученные навыки.
3. Тестирование знаний: Проведение тестов или онлайн-квизов по основам компьютерной графики для проверки знаний и понимания учебного материала. Вопросы могут касаться основных понятий, инструментов графических программ и принципов композиции. (приложение 1).
4. Наблюдение и оценка непосредственных действий: Педагог наблюдает за работой детей во время занятий и оценивает их умение применять изученные навыки, взаимодействовать с компьютером и выполнять задания.
5. Оценка креативности: Оценка включает анализ креативности и оригинальности работ детей, их способности придумывать новые идеи и использовать нестандартные подходы в создании графических проектов.
6. Самооценка учеников: Важным элементом оценки является самооценка обучающихся, когда они оценивают свои достижения, прогресс и усилия в освоении компьютерной графики. (Приложение 2).

Таким образом, комбинация различных контрольно-оценочных материалов поможет эффективно оценивать прогресс дошкольников в освоении ДООП «Графический мастер» по компьютерной графике с упором на функциональную грамотность.

Формы фиксации результатов:

- рабочий лист педагогического наблюдения (приложение 3);
- журнал посещаемости;
- протокол промежуточной (годовой) аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе

Методические материалы

Дидактические средства: - Обучающие программы и видео материалы по компьютерной графике;

Наглядные пособия

1) обучающие компьютерные программы;
2) алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
3) дидактические игры;

Раздаточный материал

1) карточки с индивидуальными заданиями;
2) задания для самостоятельной работы (Рабочие тетради);
3) бланки творческих заданий, чек-листы.

Список использованной и рекомендованной литературы:

1. «Дошколенок +компьютер» перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет. Авторы – составители Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.

2. «От точки до пейзажа» Н.П.Ходакова, Ю.А. Бревнова.
3. https://neuralinsight.ru/5-servisov-ii-dlya-ozhivleniya-i-animirovaniya-fotografij/
4. https://infourok.ru/statya-ocenivanie-funkcionalnoj-gramotnosti-doshkolnika-6948917.html
5. https://www.maam.ru/detskijsad/-osnovy-formirovanija-funkcionalnoi-gramotnosti-doshkolnikov.html
6. https://disk.yandex.ru/i/UfOvBJac8DqRfQ

16. Права разработчика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

16.1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разрабатывается педагогом дополнительного образования (тренером-преподавателем) или группой разработчиков. Разработчик(и) самостоятельно определяет(ют):

1) цель, задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, ее актуальность;

2) содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, наполнение разделов, тем, последовательность их изучения и количество часов на освоение, количество аудиторных и внеаудиторных занятий;

3) возможные формы проведения занятий, образовательные технологии, возможности использования информационно-коммуникационных технологий и дистанционного обучения, материально-техническое оснащение, массовые формы работы с родителями;

4) планируемые результаты, критерии их оценки, методы выявления и формы фиксации.

16.2. Разработчик(и) имеет(ют) право на получение консультационной и методической помощи по разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

17. Ответственность

17.1. Разработчик (группа разработчиков) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы несет(ут) ответственность за отбор содержания, качество и полноту ее реализации; осуществляет качественную оценку результатов обучения, объективность контроля учебных достижений обучающихся.

17.2. Методист, оказавший методическое сопровождение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, несет ответственность за качество оказанной методической помощи в процессе ее разработки.

17.3. Заместитель директора по проектированию и программированию дополнительного образования несет ответственность за утверждение и допуск к реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

17.4. Заместитель директора по УВР несет ответственность за качество и полноту реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

18. Порядок проектирования, рассмотрения, принятия и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

18.1. Педагог дополнительного образования (тренер-преподаватель) разрабатывает дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу в установленные сроки.

18.2. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассматривается и принимается педагогическом советом и утверждается приказом директора МАУДО г. Нижневартовска «ЦДиЮТТ «Патриот».

18.3. После утверждения аннотация и копия дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы размещаются на официальном сайте учреждения.

18.4. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа размещается на Портале персонифицированного дополнительного образования, проходит сертификацию и включается в реестр программ (сертифицированные, бюджетные, платные).

19. Сроки обновления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

19.1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа обновляется с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

20. Особые условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

20.1. Дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу возможно реализовывать в заочной форме обучения с применением дистанционных образовательных технологий при условии, что это предусмотрено в ней.

20.2. При реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы может применяться форма организации образовательной деятельности, основанная на модульном принципе представления содержания и построения учебного плана, использования соответствующих образовательных технологий.

20.3. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа может быть реализована с использованием сетевой формы при условии, если МАУДО г. Нижневартовска «ЦДиЮТТ «Патриот» является организацией-участником в реализации части образовательной программы с использованием сетевой формы. Образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе организуется совместно с базовой организацией.

Приложение 1

Ссылка к тестовым заданиям.

https://forms.gle/mPMmymLqGn9rPM4KA

Приложение 2

Методы и приемы самооценки.

1. Смайлики.
2. Дерево ожиданий.
3. Лестница успеха.

Приложение 3

Рабочий лист педагогического наблюдения

Методы педагогического исследования:

- наблюдение;
- опрос;
- контрольное задание;
- беседа;
- тестирование.

№ п/п	ФИ обучающегося	Ситуация 1	Ситуация 2	Ситуация 3	….	Комментарии, выводы

1	……..	№1	№2	№1	№2	№1	№2		
2	……..	№1	№2	№1	№2	№1	№2		

№1 – начало обучения по ДООП

№2 – промежуточная (годовая) аттестация