

Принято  
Педагогическим советом.  
«30» августа 2024 г.

Утверждаю,  
Директор Д.С. Семенов  
Приказ от «30» августа 2024 г. №98-од



МОУ «Понинская средняя общеобразовательная школа»  
Муниципальное образование «Муниципальный округ  
Глазовский район Удмуртской Республики»

**Дополнительная общеразвивающая  
общеобразовательная программа**

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН**

Адресат программы: обучающиеся 12-15 лет  
Срок реализации 1 год

Составитель: Люкин А.В.,  
педагог дополнительного образования

с. Понино

2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Информационные материалы и литература.**

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика и дизайн» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства просвещения России от 31 мая 2021 г. №287 (с изменениями от 18 июля 2022 г.), Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», утверждённых Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28; Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. №678-р); Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р); ООП и учебного плана МОУ «Понинская СОШ».

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень программы** – базовый.

**Актуальность и педагогическая целесообразность** заключаются в необходимости знаний и умений в области компьютерной графики для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственных эмблем, плакатов, анимированных рисунков. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

**Отличительные особенности программы:** программа дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности. **Адресат программы:** обучающиеся 12-15 лет.

**Срок освоения программы:** 1 год, 36 учебных недель.

**Форма обучения** – очная.

**Режим занятий:** 1 час в неделю, всего 36 часов в год.

**Особенности организации образовательного процесса.** Курс состоит из лекций и практических занятий. Они посвящены изучению основ векторной и растровой графики. Обучающиеся изучают основы растровой и векторной графики, создают короткие графические работы в разных видах, выполняют зачетные работы.

**Цель программы:** дать учащимся знания в области компьютерной графики, сформировать информационную культуру школьников, закрепить знания законов перспективного изображения с использованием возможностей компьютерной графики, развить творческий и познавательный потенциал учащихся.

**Задачи:**

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программой Corel Draw
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;

- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;
- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Раздел 1.** Вводное занятие «Основные понятия векторной графики и возможности ее применения». Правила техники безопасности. - 1

**Раздел 2.** Базовый инструментарий графического редактора Corel Draw (6).

*Теория:*

Тема 1 - Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа.

Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек - 1.

*Практика:*

Тема 2 - Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик - 1.

Тема 3 - Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши - 1.

Тема 4 - Другие фигуры. Задание параметров фигур.

Создание изображений с помощью фигур - 1.

Тема 5 - Форма «Звезда». Создание искажений - 1.

Тема 6 - «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур - 1.

**Раздел 3.** Построение фигур.

*Теория:*

Тема 1 - Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».

*Практика:*

Редактирование линии - 1.

«Кривая Безье».

Тема 2 - Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина» и пр. Завершение рисунка.

**Раздел 4.** Цвет в программе Corel Draw.

*Теория:*

Тема 1 - Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры. *Практика:* Подбор цвета.

Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная - 1.

Тема 2 - Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности - 1.

## **Раздел 5. Операции с контурами.**

*Теория:*

Тема 1 - Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

*Практика:*

Рисование фигуры «сыр».

Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки. Завершение работы - 1.

## **Раздел 6. Возможности растра в векторной программе.**

*Практика:*

Тема 1 - Инструмент «Кисть», «Пульверизатор».

Инструмент «Каллиграфия».

Создание рисунка с использованием художественного оформления - 1.

## **Раздел 7. Основы работы с текстом.**

*Теория:*

Тема 1 - Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

*Практика:*

Размещение текста вдоль кривой.

Привязка к объектам.

Тема 2 - Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

Тема 3 - Продолжение работы. Завершение творческого задания.

## **Раздел 8. Работа с фигурами.**

*Теория:*

Тема 1 - Меню «Распределение и выравнивание объектов».

*Практика:*

Рисунок по образцу «бусы» - 1

Тема 2 - Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов. Завершение задания - 1.

## **Раздел 9. Художественное оформление.**

*Теория:*

Тема 1 - Форматы графических файлов.

Обработка битового изображения в Corel Photo Paint. Основные возможности.

*Практика:*

«Экспорт» и «Импорт» изображения.

Использование маскированного изображения.

Применение эффектов.

Использование инструмента «распылитель» - 1.

## **Раздел 10.** Творческое задание «Рекламный проект».

### *Практика:*

Тема 1 - Разработка идеи и замысла.

Сбор материалов - 1.

Тема 2 - Обработка текстового и графического блоков - 1.

Тема 3 - Создание композиции - 1.

Тема 4 - Выполнение работы. Завершение работы над проектом - 3.

## **Раздел 11.** Создание переходов фигур и цветов.

### *Теория:*

Тема 1 - Эффекты перетекания фигур.

Опции перетекания. Привязка к пути.

### *Практика:*

Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов - 1.

Тема 2 - Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм.

Использование эффектов тени, интерактивной тени - 1.

Тема 3 - Самостоятельная работа «Привязка тени к сложным объектам» - 1.

## **Раздел 12.** Использование трехмерных эффектов.

### *Теория:*

Тема 1 - Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту - 1.

### *Практика:*

Тема 2 - Создание трехмерного цилиндра.

Использование инструмента "вытеснение и скос".

Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур - 1.

Тема 3 - Создание объекта путем вращения.

Изменение освещения - 1.

Тема 4 - Создание своего объекта путем вращения.

Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления - 1.

## **Раздел 13.** Применение атрибутов вида и графических стилей.

### *Практика:*

Тема 1 - Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей.

Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей - 2.

## **Раздел 14.** Итоговая аттестация «Возможности Corel Draw».

### *Практика:*

Тема 1 - Эффекты свободной деформации формы.

Типы искажений.

Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту.

Создание рисунка с отражением.

Подведение итогов по пройденному курсу - 2.

## **Планируемые результаты (личностные, метапредметные, предметные)**

### **Личностные результаты:**

- 1) Сформировано ответственное отношение к обучению;
- 2) Развита мотивация личности к познанию;
- 3) Сформированы навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе.

### **Метапредметные результаты:**

- 1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- 2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- 4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- 5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 6) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 7) умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- 8) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью;
- 9) сформированность компетентности в области использования информационнокоммуникационных технологий (далее - ИКТ компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами.

### **Предметные результаты**

Обучающийся научится:

- 1) классифицировать программное обеспечение в соответствии с кругом выполняемых задач;
- 2) использовать правила безопасной и экономичной работы с компьютерами;
- 3) осознанно подходить к выбору ИКТ-средств для своих учебных и иных целей;
- 4) использовать графические редакторы Corel Draw для создания и редактирования графических документов, рисунков, чертежей (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), приобретет опыт создания графических объектов различного формата;
- 5) создавать графические объекты различного формата.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

	Раздел, тема	Количество часов			Форма промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Раздел 1.</b> Вводное занятие «Основные понятия векторной графики и возможности ее применения», Правила техники безопасности.	<b>1</b>	<b>1</b>	-	Текущий контроль
	<b>Раздел 2.</b> Базовый инструментарий.	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
1	Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.	1	1	-	Наблюдение. Практическая работа
2	Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
3	Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа

4	Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
5	Форма «Звезда». Создание искажений.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
6	«Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
	<b>Раздел 3.</b> Построение фигур.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1	Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».	1	1	-	Наблюдение. Практическая работа

	«Кривая Безье».				
2	Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина» и пр. Завершение рисунка.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
	<b>Раздел 4. Цвет в программе Corel Draw.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1	Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная	1	1	-	Наблюдение. Практическая работа
2	Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.	1		1	Наблюдение. Практическая работа
	<b>Раздел 5. Операции с контурами.</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
1	Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик». Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки. Завершение работы.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
	<b>Раздел 6. Возможности растра в векторной программе.</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
1	Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Создание рисунка с использованием художественного	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа



	оформления.				
	<b>Раздел 7. Основы работы с текстом.</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
1	Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста. Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам.	1	1	-	Наблюдение. Практическая работа
2	Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
3	Продолжение работы. Завершение творческого задания.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
	<b>Раздел 8. Работа с фигурами.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1	Меню «Распределение и выравнивание объектов». Рисунок по образцу «бусы»	1	1	-	Наблюдение. Практическая работа
2	Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов. Завершение задания.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
	<b>Раздел 9. Художественное оформление.</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	

1	<p>Форматы графических файлов.</p> <p>Обработка битового изображения в Corel Photo Paint. Основные возможности.</p> <p><i>Практика:</i></p> <p>«Экспорт» и «Импорт» изображения.</p> <p>Использование маскированного изображения.</p> <p>Применение эффектов.</p>	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
---	---	---	---	---	------------------------------------

	Использование инструмента «распылитель».				
	<b>Раздел 10.</b> Творческое задание «Рекламный проект».	<b>6</b>	-	<b>6</b>	
1	Разработка идеи и замысла. Сбор материалов	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
2	Обработка текстового и графического блоков	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
3	Создание композиции	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
4	Выполнение работы. Завершение работы над проектом	3	-	3	
	<b>Раздел 11.</b> Создание переходов фигур и цветов.	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
1	Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути. Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов	1	1	-	Наблюдение. Практическая работа

2	Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
3	Самостоятельная работа «Привязка тени к сложным объектам».	1	-	1	Наблюдение. Текущий контроль
	<b>Раздел 12.</b> Использование трехмерных эффектов.	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
1	Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту	1	1	-	Наблюдение. Практическая работа
2	Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос".	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
	Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур				
3	Создание объекта путем вращения. Изменение освещения.	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
4	Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления	1	-	1	Наблюдение. Практическая работа
	<b>Раздел 13.</b> Применение атрибутов вида и графических стилей.	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
1	Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей	2	-	2	Наблюдение

	<b>Раздел 14. Итоговая аттестация</b> «Возможности Corel Draw.	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Наблюдение. Текущий контроль
1	Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением. Подведение итогов по пройденному курсу	2		2	Итоговое представление графических работ
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>8</b>	<b>28</b>	

### **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Программа «Компьютерная графика и дизайн»

Вид аттестации: промежуточная

Форма аттестации: самостоятельная работ на компьютере.

Задание: обучающиеся должны разработать и создать свой логотип, листовку, буклет, используя материал, изученный за год.

Инструментарий:

Задание: разработать и создать свой логотип, листовку, буклет, используя материал, изученный за год.

### **Оценочный лист итоговой работы**

Автор:	
Название программы:	
Критерий	Балл (0- нет, 1 - есть)
Читаемость и композиционное решение	
Умелое использование текста, текстовых эффектов	
Применение приемов стилизации	
Применение спецэффектов	
Самостоятельность при выполнении работы	

Итого: Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5.

Уровни освоения программы:

высокий – 5 баллов средний

уровень - 4-3 баллов низкий

уровень 2-1 балл 0 баллов – не

освоил программу.

### **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

На занятиях используются следующие методы реализации программы:

- Наглядный метод

- Метод опроса
- Практический метод • Метод самоанализа
- Метод постепенности
- Метод мотивации

Занятия по программе проводятся на основе общих педагогических принципов: • принцип научности;

- принцип систематичности обучения предполагает такое построение образовательного процесса, в ходе которого происходит связывание ранее усвоенного с новым;
- принцип доступности и последовательности предполагает последовательное усложнение заданий;
- принцип взаимодействия педагога с учащимся;
- принцип наглядности;
- принцип связи теории с практикой;
- принцип личностно – ориентированного подхода;
- принцип позитивного восприятия и принятия личности;
- принцип взаимодействия и формирования социально-значимых качеств личности; • принцип гендерной идентичности детей; • принцип результативности.

Структура учебного занятия состоит из следующих этапов:

- название темы с указанием часов, отведенных на ее изучение;
- планируемые результаты (предметные, личностные, метапредметные);
- межпредметные связи и особенности организации пространства (формы работы и ресурсы); • этапы изучения темы (на каждом этапе работы определяется цель и прогнозируемый результат, даются практические задания на отработку материала и диагностические задания на проверку его понимания и усвоения);
- контрольное задание на проверку достижения планируемых результатов.

Дидактические материалы:

- Инструкционно-технологические карты;
- Мультимедийные презентации;
- Видеоролики, видеоуроки
- Макеты
- Интерактивные online модули
- Мультимедийные интерактивные приложения.

#### **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

- Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, интерактивной панелью.
- Материалы и инструменты: ОС Windows; пакет программ Microsoft Office, учебные компьютерные программы Corel Draw; презентации.

#### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург 2008 г.
2. Джон Лунд, Памела Пфиффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство Вильямс» 2005 г.
3. Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. БХВ-Петербург 2010 г.
4. Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: Эксмо 2012 г.
5. Сборник образовательных программ по дополнительному образованию детей культурологического, научно-технического, социально-педагогического направлений.

Часть 2. Южное окружное управление образования Департамента образования города Москвы, 2007 г.

б. Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop, Москва, 2009 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Современный российский национальный воспитательный идеал — высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

В соответствии с этим идеалом и нормативными правовыми актами Российской Федерации в сфере образования **цель воспитания** обучающихся в школе: развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовнонравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

**Задачи воспитания** обучающихся в школе: усвоение ими знаний, норм, духовнонравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний и сформированных отношений в жизни, практической деятельности.

Программа реализуется в единстве учебной и воспитательной деятельности общеобразовательной организации по основным направлениям воспитания в соответствии с ФГОС:

□ **гражданское воспитание** — формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в Российском государстве и субъекту тысячелетней российской государственности, уважения к правам, свободам и обязанностям гражданина России, правовой и политической культуры;

□ **патриотическое воспитание** — воспитание любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России; историческое просвещение, формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности;

□ **духовно-нравственное воспитание** — воспитание на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков;

□ **эстетическое воспитание** — формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;

□ **физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия** — развитие физических способностей с учётом возможностей и состояния здоровья, навыков безопасного поведения в природной и социальной среде, чрезвычайных ситуациях;

□ **трудовое воспитание** — воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентация на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, достижение выдающихся результатов в профессиональной деятельности;

□ **экологическое воспитание** — формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей, навыков охраны, защиты, восстановления природы, окружающей среды;

□ **ценности научного познания** — воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей.

### КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

<b>Сентябрь</b> 1. Вводные занятия, инструктажи по ТБ и ППБ	<b>Октябрь</b> Викторина «Компьютерная графика»	<b>Ноябрь</b> Конкурс компьютерной графики и дизайна «Вне формата»	<b>Декабрь</b> Онлайн - игра «Пиксель Арт Вызов»
<b>Январь 1.</b> Повторные инструктажи по ТБ и ППБ	<b>Февраль</b> Викторина «Интерьер»	<b>Март</b> Блиц-турнир «Графический инструментарий»	<b>Апрель</b> Хакатон «Дизайнерская разработка»
<b>Май</b> Демонстрационная презентация «Мир графики и дизайна»	<b>Июнь</b>	<b>Июль</b>	<b>Август</b>

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Месяц, число № недели	сентябрь				октябрь					ноябрь				декабрь				январь				февраль			
	2-7	9-14	16-21	23-28	30-09, 1-5	7-12	14-19	21-26	28-31, 1-10	5-9	11-16	18-23	25-30	2-7	9-14	16-21	23-28	30-12	13-18	20-25	27-31; 1.0-2	3-8	10-15	17-22	25-28; 1.0-3
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У
март					апрель				май				июнь				июль				август				
3-7	10-15	17-22	24-29	31-03; 1-5	7-12	14-19	21-26	28-30; 2-3.0-5	5-8, 10	12-17	19-24	26-31	2-7	9-11, 13-14	16-21	23-28	30-06; 1-5	7-12	14-19	21-26	28-31, 1-2.0-8	4-9	11-16	18-23	25-30
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
У	У	У	У	У	У	У	У	У, И/А	У, И/А	У, И/А	Р	Р	Р/Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	

У – учебные дни, А – промежуточная/итоговая аттестация, Р – резервные дни, Л – летний режим работы для основных работников

Начало учебного года	02 сентября
Продолжительность учебного года	В течение всего календарного года, исключая общегосударственные праздничные дни. Учебный год составляет 51 неделю, в том числе в летний период работа в оздоровительных и профильных лагерях, по индивидуальным планам на период летнего активного отдыха для основных работников. Педагоги-совместители работают в течение 36 недель — с 01 сентября по 31 мая, включая резервные дни
Продолжительность учебной недели	Шестидневная рабочая неделя
Начало занятий	В соответствии с расписанием занятий
Длительность занятия	- 40 мин.



	<p>- 35 мин. для обучающихся 7-8 лет - 30 мин. для обучающихся 5-6 лет После каждого занятия необходимо устраивать перерыв длительностью не менее 10 мин. Занятия в объединениях начинаются не ранее 8.00 утра, заканчиваются не позднее 20.00 часов, для обучающихся в возрасте 16-18 лет допускается окончание занятий в 21.00 ч</p>
Промежуточная аттестация	Май