

**УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»**

РАССМОТРЕНО
Методическим советом
МБУДО «СЮТ»
Протокол № 3
от «27» 09 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора по УВР
 Т.А. Брюханова
от «27» сентября 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ»
НА БАЗЕ МБОУ «СП №40»
2022-2023 учебный год
группа № 4**

Направленность программы: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст детей: 10-14 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель:
Путилина Галина Алексеевна,
педагог дополнительного образования

Норильск,
2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в среде Python» педагога Г.А. Путилиной и утвержденной в мае 2022 года. Реализуется программа на базе МБОУ «СШ № 40».

Программа имеет техническую направленность, составлена в соответствии с основными нормативно-правовыми документами для создания мультипликационных фильмов, компьютерных игр, сайтов, рекламы.

Рабочая программа составлена для обучающихся группы № 4 в возрасте 10 -14 лет, проявляющих интерес к созданию своей виртуальной реальности, применяя имеющиеся графические пакеты, получению на основе созданных композиций готовую печатную продукцию, анимационные ролики и игры.

В основу программы положен новый подход в части структурирования учебного материала по работе с различными редакторами графических изображений, анимации и видео. Для повышения мотивации и поддержания интереса обучающихся продумана работа не только в стандартных редакторах, но и широкое использование он-лайн платформ. Изучение технологий анимации послужит развитию мотивации личности ребенка к познанию и творчеству, направит энергию подростков, увлекающихся игровыми программами, в правильное русло. Через создание простых игр обучающиеся, умеющие рисовать, потянутся к программированию.

Цель программы: развитие творческих способностей ребёнка посредством изучения и всестороннего использования разнообразных графических редакторов и программ для создания анимированных изображений.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать познавательную, творческую активность, фантазию и изобретательность;
- воспитывать умение добиваться успеха и правильно оценивать успехи и неудачи, развить уверенность в себе;
- формировать информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации детей в обществе;
- развить способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

Метапредметные:

- Сформировать навыки самоорганизации обучающихся, их уверенность в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту.
- Сформировать умение организовывать продуктивную творческую деятельность
- Развивать алгоритмический стиль мышления, логическое, креативное и творческое мышление

Предметные:

- сформировать навыки работы с растровыми и векторными изображениями;
- изучить сочетания цветовой гаммы фона и символов;
- сформировать навыки умения работы с цветом изображения;
- дать базовые знания о графических программах, их особенностях и областях применения, сформировать умение уверенно пользоваться изученными программами;

- получить базу практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений;
- сформировать понимание единства и взаимодействия разных отраслей информационных технологий;
- сформировать глубокое понимание принципов и особенностей хранения изображений.

Изменения, внесенные в авторскую программу и их обоснование

Рабочая программа не предусматривает никаких изменений по отношению к авторской программе так как программа новая.

Особенности организации образовательного процесса: учебные занятия проводятся в возрасте от 10 до 14 лет, состав группы 10 человек.

Объем и срок освоения программы: объем рабочей программы - 72 часа.

Характеристика образовательно –воспитательной деятельности в рамках реализации рабочей программы:

Воспитательный компонент рабочей программы реализуется в ходе проведения тематических мероприятий и практических работ, где у обучающихся формируется умение работать в паре, группе, команде, распределять обязанности в ходе практических работ, развиваются навыки сотрудничества со сверстниками, навыки совместной работы прослеживаются во всех разделах рабочей программы.

Воспитательная работа направлена на формирование патриотизма через проведение таких воспитательных мероприятий как беседы «Герои России», «История Российской геральдики», «Что за праздник будет 23 февраля?», участия в акциях «Своих не бросаем», «Помоги пойти учиться», воспитательного мероприятия к 9 МАЯ «Мы помним, мы гордимся!», формирование духовности, нравственности общечеловеческих ценностей у подрастающего поколения через проведение Творческой мастерской, Предметной недели, направленной на предпрофильное самоопределение, проведения беседы: «Ты на свете лучше всех».

Форма обучения: очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий составлен согласно МП 2.4.3648-20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Продолжительность занятий обучения исчисляется в академических часах – 45 минут, перерыв между учебными занятиями 10 минут.

Общее количество часов в неделю - 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Планируемые результаты освоения рабочей программы

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- сформированы познавательная, творческая активность, фантазия и изобретательность;
- воспитано умение добиваться успеха, правильно оценивать успехи и неудачи, развить уверенность в себе;
- сформированы информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации детей в обществе;

– развита способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

Метапредметные:

–сформированы навыки самоорганизации обучающихся, их уверенность в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту.

–сформированы умение организовывать продуктивную творческую деятельность

–развиты алгоритмический стиль мышления, логическое, креативное и творческое мышление

Предметные:

– сформированы навыки работы с растровыми и векторными изображениями;

– изучены сочетания цветовой гаммы фона и символов;

– сформированы навыки умения работы с цветом изображения;

– обладают базовыми знаниями о графических программах, их особенностях и областях применения, сформированы умения уверенно пользоваться изученными программами;

– получена база практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений;

– сформированы понимание единства и взаимодействия разных отраслей информационных технологий;

– сформированы глубокое понимание принципов и особенностей хранения изображений.

Формы текущего контроля и аттестации

Текущий контроль проводится в форме визуального контроля, опроса, самостоятельной/контрольной работы, исследовательской проектной и практической работы, по разделам рабочей программы:

№ п/п	Дата	Наименование раздела
1.	22.09.2022	Основы компьютерной графики
2.	20.10.2022	Рисование с помощью автофигур
3.	17.11.2022	Создание простейшей анимации в Microsoft Power Point
4.	29.12.2022	Промежуточная аттестация за 1 полугодие
5.	02.02.2023	Рисование в технике Пиксель арт
6.	11.05.2023	Работа с изображениями в Paint.net
7.	18.05.2023	Промежуточная аттестация за 2 полугодие

Оценка деятельности обучающихся оценивается по следующим критериям:

Промежуточная аттестация и текущий контроль по программе «Компьютерная графика и анимация» проводится в соответствии с «Положением о порядке текущего контроля качества прохождения дополнительных общеобразовательных программ, промежуточной аттестации педагогов» МБУДО СЮТ» утвержденного приказом директора №11 от 26.01.2021 г. В течение всего курса обучения текущий контроль осуществляется в форме педагогических наблюдений, позволяющих определить уровень усвоения программы, творческую активность обучающихся, выявить коммуникативные склонности.

Критериями оценки теоретических знаний являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Критериями уровня овладения практическими умениями и навыками являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов, обучающихся — грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Методы определения уровня обученности: собеседование, наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта, деловая игра, презентация продукта деятельности, самостоятельная практическая работа, внутригрупповой конкурс, диагностическая игра, игра-испытание.

При оценке творческих работ педагог должен руководствоваться следующим критериям:

- общая художественная выразительность;
- самостоятельность и оригинальность замысла;
- содержательность сюжета;
- проявление наблюдательности, воображения.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
по программе «Компьютерная графика и анимация»

№ п/п	Планируе- мая дата	Фактиче- ская дата	Тема учебного занятия	Всего часов	Содержание деятельности		Тематиче- ский, теку- щий кон- троль
					Теоритическая часть занятия	Практическая часть заня- тия	
Раздел 1 Основы компьютерной графики (8 часов)							
1	01.09.2022	01.09.2022	Знакомство с програм- мой курса. ТБ. Методы представления графиче- ских изображений	2	Знакомство с программой «Ком- пьютерная графика и анимация», правилами ТБ при работе за ком- пьютером. Растровое и вектор- ное изображение – принципи- альные отличия, представление графического изображения с по- мощью фракталов, достоинства и недостатки каждого типа изоб- ражений, программные средства создания растровых и векторных изображений, преобразование растровой графики в векторную	Анализ программ, работаю- щих с обработкой графиче- ской информации (выделить преимущества и недостатки)	Устный опрос, тест
2	08.09.2022	08.09.2022	Цветовые форматы и мо- дели палитры компью- терной графики	2	Разрешающая способность гра- фического изображения, разре- шающая способность принтера как устройства вывода, разре- шающая способность мыши как устройства ввода, система адди- тивных цветов, система суб- трактивных цветов, цветовой	Определение разрешения монитора, определение цве- тового разрешения и частоты обновления монитора, ра- бота с цветовыми моделями в графическом редакторе Paint, модификация цветовой палитры.	Выполнение практической работы

					тон, яркость, насыщенность (чистота тона), цветовая модель RGB, цветовая модель CMY(K), цветовая модель HSV		
3	15.09.2022	15.09.2022	Форматы графических файлов	2	Растровые форматы, векторные форматы, метафайловые форматы	Сохранение изображений в разных форматах, сравнение файлов по объему занимаемой памяти и качеству изображения, поиск в сети Интернет графических файлов разных форматов и скачивание на компьютер, работа со скриншотами экрана, сжатие графических изображений, сохранение изображений в оригинальном формате и в универсальном, масштабирование векторных и растровых изображений, импорт файлов в программы подготовки полиграфической продукции	Собеседование/ практическая работа
4	22.09.2022	22.09.2022	Текущий контроль по разделу «Основы компьютерной графики»	2	Тестовая работа по основным (ключевым) понятиям предметного модуля	Создание схем, решение задач с использованием цветowych моделей, анализ полученных результатов	Интегрированная зачетная работа (тестирование/компьютерный практикум)
Раздел2. Рисование с помощью автофигур (8 часов)							

5	29.09.2022	29.09.2022	Создание изображений в текстовом редакторе Microsoft Word	2	Интерфейс встроенного графического редактора Word, понятие узлов фигуры, передний и задний план, обтекание текстом, градиентная заливка, боковые маркеры, художественные эффекты, понятие яркости и контрастности изображения	Создание объектов с помощью встроенного графического редактора Word (пункт меню Фигуры), использование инструмента Рисованная кривая, стили фигур, заливка, изменение контуров, добавление эффектов фигур, изменение фигур с помощью узлов	Выполнение практической работы
6	06.10.2022	06.10.2022	Создание изображений в текстовом редакторе Microsoft Word	2		Изменение размера фигур, их вращение, обрезка, отражение по горизонтали и вертикали, заливка фигур градиентом для создания иллюзии объемности, взаимная компоновка графики и текста, внесение фраз в детали изображений, группировка и разгруппировка фигур, сохранение выполненного изображения в виде файла, вставка в текстовый документ картинок из встроенной коллекции и графических изображений из компьютера, установление прозрачного фона картинки, настройка яркости и контрастности изображения	Компьютерный эксперимент

7	13.10.2022	13.10.2022	Работа с декоративным текстом WordArt	2	Объект WordArt, уместность использования текста WordArt,	Вставка в документ объекта WordArt, дополнительные параметры форматирования – цвет, заливка, высота и ширина шрифта, применение различных эффектов, изменение текста WordArt, изменение направления текста, изменение стиля и фигуры, выравнивание текста, поворот/отражение графического объекта WordArt, добавление эффектов тени и объема, свечения и рельеф	Выполнение практической работы
8	20.10.2022	20.10.2022	Текущий контроль по разделу «Рисование с помощью автофигур»	2	Интегрированное тестирование	Самостоятельная практическая работа	Интегрированный способ проведения обобщения материала
Раздел 3. Создание простейших анимаций в Microsoft PowerPoint (8 часов)							
9	27.10.2022	27.10.2022	Встроенные анимационные эффекты	2	Типы эффектов анимации, анимация входа и выхода, анимация перемещения и выделения.	Сохранение изображений со слайдов в виде файлов на компьютер, применение анимации входа и выхода применение звуковых эффектов к анимированному тексту и объектам	Выполнение практической работы
10	03.11.2022	03.11.2022	Встроенные анимационные эффекты	2		Использование анимационных эффектов Эффекты выделения и Пути перемещения	Компьютерный эксперимент

11	10.11.2022	10.11.2022	Покадровая анимация. Создание мультфильма	2	Понятие покадровой анимации, автоматическая смена слайдов в Microsoft Power Point, принцип создания анимационной истории в Microsoft Power Point	Покадровое создание мультипликации, настройка автоматической смены слайдов, сохранение проекта в режиме Демонстрации Power Point.	Самостоятельная практическая работа
12	17.11.2022	17.11.2022	Текущий контроль по разделу «Создание простейшей анимации в Microsoft Power Point»	2	Анализ проектных работ, обучающихся группы	Защита индивидуальных проектов в внутригрупповом конкурсе «Мультипликатор»	Интегрированный способ проведения обобщения материала
Раздел 4. Рисование в технике Пиксель арт (18 часов)							
13	24.11.2022	24.11.2022	Пиксель арт для начинающих	2	Пиксельная графика как направление цифрового искусства, сферы применения и общие принципы, типичные ошибки при создании пиксельного изображения и варианты их исправления, набор примеров наклонных прямых для пиксельной графики, эффект линейности, техника Дизеринга, варианты Дизеринга, положение источника света для создания реалистичности.	Использование простейшего графического редактора Paint для создания пиксельных изображений	Самостоятельная практическая работа
14	01.12.2022	01.12.2022	Пиксель арт для начинающих	2		Рисование без изломов, плавное скругление, постепенное уменьшение/увеличение длины элементов кривой	Собеседование/практическая работа

15	08.12.2022	08.12.2022	Пиксель арт для начинающих	2		Применение техники Дизайнинга для перемешивания пикселей в двух граничащих областях разного цвета, прорисовка цветowych и светowych бликов	Устный опрос/самостоятельная работа
16	15.12.2022	15.12.2022	Рисование по клеточкам в Microsoft Exel	2	Технология создания пиксельной сетки в Microsoft Exel.	Создание пиксельной сетки в Microsoft Exel, заливка отдельных ячеек, заливка выделенной области, сохранение пиксельных рисунков в формате .pdf и пересохранение через он-лайн конверторы в формат .jpg	Компьютерный эксперимент
17	22.12.2022	22.12.2022	Рисование по клеточкам в Microsoft Exel	2		Создание пиксельной сетки в Microsoft Exel, заливка отдельных ячеек, заливка выделенной области, сохранение пиксельных рисунков в формате .pdf и пересохранение через он-лайн конверторы в формат .jpg	Выполнение практической работы
18	29.12.2022	29.12.2022	Промежуточная аттестация за 1 полугодие	2	Интегрированное тестирование	Самостоятельная практическая работа	Интегрированный способ проведения промежуточной аттестации
19	12.01.2023	12.01.2023	Анимация пиксельных изображений в GraphicsGale	2	Новый проект, подготовка холста, статическое изображение, управление кадрами мультипли-	Добавление нового кадра, дублирование кадра, обратный порядок выбранных кадров	Компьютерный эксперимент

					кации с помощью команд на Панели инструментов, свойства кадра, настройки плотности «Луковой шелухи».		
20	19.01.2023	19.01.2023	Анимация пиксельных изображений в GraphicsGale	2		Копирование отобранных кадров в буфер обмена, вставка кадров из буфера обмена (до или после выбранного кадра), сливка (объединение) кадра из буфера обмена с текущим кадром	Компьютерный эксперимент
21	26.01.2023	26.01.2023	Анимация пиксельных изображений в GraphicsGale	2		Предварительный просмотр мультимпликации, удаление кадров, изменение текущего кадра клавиатурой и применение так называемой «Луковой шелухи»	Самостоятельная практическая работа
22	02.02.2023	02.02.2023	Текущий контроль по разделу «Рисование в технике Пиксель арт»	2	Анализ презентаций, обучающихся группы по направлению «Деятельность «Художник Пиксель арта»	Защита индивидуального проекта (презентации).	Интегрированный способ проведения текущего контроля
Раздел 5. Работа с изображениями в Paint.net (26 часов)							
23	09.02.2023	09.02.2023	Интерфейс программы Paint.net	2	Плагины программы, десять областей пользовательского интерфейса редактора, команды работы с документом, быстрый доступ к последним 8 изображениям, выделение области изображения – режимы замены, объединения, вычитания, пересече-	Установка плагинов для увеличения возможностей программы Paint.net, изменение размера изображения, использование различных инструментов для выделения областей изображения	Практическая работа

					ния и инверсии, основные правила при выделении областей изображения, режим быстрой маски		
24	16.02.2023	16.02.2023	Интерфейс программы Paint.net	2		Обрезка по выделению, изменение размера полотна, определение физического размера изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению, использование режима быстрой маски, работа на платформах https://igrulez.net/game/igrarisovat-i-ozhivlyat и https://igrulez.net/game/igraluntik-uchitsya-risovat .	Компьютерный эксперимент
25	02.03.2023	02.03.2023	Основы работы со слоями	2	Понятие слоя, активный слой, окно слоев, активный слой + непрозрачность, активный слой + режимы смешивания, диалоговое окно Свойства слоя, активный слой + видимость, порядок слоев, пиксели и прозрачность, горячие клавиши для применения необходимой команды	Добавление новых слоев, удаление слоев, создание копии слоя	Тестирование/Выполнение практической работы

26	09.03.2023	09.03.2023	Основы работы со слоями	2		Импортирование нового изображения на новый слой, изменение статуса активного слоя с одного уровня на другой, изменение настроек непрозрачности слоев, установка собственного режима смешивания слоев, включение/выключение видимости слоя	Выполнение практической работы
27	16.03.2023	16.03.2023	Основы работы со слоями	2		Использование техники альфа-композиция для отображения многослойного изображения на стандартном мониторе компьютера, отражение слоя по горизонтали и вертикали, поворот слоя под углом, функция увеличения масштаба	Устное тестирование, самостоятельная практическая работа
28	23.03.2023	23.03.2023	Монтаж и улучшение изображений	2	Понятие контраста, коррекции, насыщенности, оттенка, яркости, резкости, фото-негатив, методы сжатия графических данных.	устранение шумов, корректировка цветового содержания изображения - инструменты настройки контраста	Самостоятельная практическая работа
29	30.03.2023	30.03.2023	Монтаж и улучшение изображений	2		Коррекции, насыщенности, оттенка, яркости, резкости, автовывравнивание уровней цвета в Paint. net, регулировка кривых цвета в Paint. net	Компьютерный эксперимент

30	06.04.2023	06.04.2023	Монтаж и улучшение изображений	2		Перевод изображения в черно-белый цвет, использование команды инвертировать цвета, огрубление цветов изображения, применение эффекта сепии	Выполнение практической работы
31	13.04.2023	13.04.2023	Монтаж и улучшение изображений	2		Перевод изображения в черно-белый цвет, использование команды инвертировать цвета, огрубление цветов изображения, применение эффекта сепии	Выполнение практической работы
32	20.04.2023	20.04.2023	Работа с текстом	2	Использование плагина Text Plus, а также установка плагинов - https://paint-net.ru/?id=7 - http://lumpics.ru/useful-plugins-for-paint-net/ - https://paint-net-4u.ru/plugins/ - https://win-soft.net/grafika/262-plaginy-k-paintnet-plugins-for-paintnet-1592017.html https://dropsstudio.wordpress.com/2011/06/09/paint-sborka/ - https://good-surf.ru/forum/index.php?id=1091038	Вставка и форматирование текста, применение трех режимов рендеринга текста: Гладкий, Новый резкий и Классический резкий, выравнивание текста, использование двух режимов сглаживания текста, создание огненного текста.	Выполнение практической работы

33	27.04.2023	27.04.2023	Создание gif-анимации	2	Форматы файлов gif-анимации, дополнительная специальная программа утилита UnFREEz	Раскадровка изображения по слоям, расположение отдельных кадров в нужном порядке	Интегрированное тестирование/самостоятельная практическая работа
34	04.05.2023	04.05.2023	Создание gif-анимации	2		Создание анимированного ролика при помощи программы UnFREEz, работа в он-лайн редакторе мультимедиа Мультиатор https://multator.ru/thisissand.com .	Компьютерный эксперимент/практикум
35	11.05.2023	11.05.2023	Текущий контроль по разделу «Работа с изображениями в Paint.net»	2	Анализ проектных работ, обучающихся в внутригрупповом конкурсе «Художник – девелопер»	Представление и защита индивидуального проекта в внутригрупповом конкурсе «Художник – девелопер»	Интегрированный способ проведения текущего контроля
36	18.05.2023	18.05.2023	Промежуточная аттестация за 2 полугодие	2	Интегрированное тестирование по ключевым понятиям разделов программного раздела.	Самостоятельная работа по применению основных знаний и умений по программному курсу	Интегрированный способ проведения промежуточной аттестации
37	25.05.2023	25.05.2023	Итоговое занятие	2	Подведение итогов. Рекомендации по дальнейшему обучению.	Формирование портфолио работ, выполненных за год	
Всего:				74 часа			

План воспитательной работы

Сроки	Тема занятия (или раздел)	Форма воспитательного мо- мента	Цель проведения воспитательного момента	Диагностический ин- струмент
Сентябрь	Вводное занятие	Игры на знакомство и сплоче- ние коллектива игра: «Пойми меня»	Воспитание сплоченного коллектива, воспитание учащихся умеющих слушать и слышать, уважать друг друга, способных взаимодействовать на основе общих интересов и дел.	Карта личностного роста
Октябрь		Беседа: Видеоролик «Безопас- ность в сети интернет»	Сформировать у учащихся понятия о принципах безопасного поведения в сети Интернет.	Карта личностного роста
		Беседа на тему: «С любовью к Вам, учителя!»	Знакомство с историей возникновения с профессии учитель. Воспитывать уважение к труду педагогов, к старшему поколению.	Карта личностного роста
		Кружковая работа «День добра и уважения Старшим»	Воспитывать уважительное отношение к людям старшего поколения	Карта личностного роста
Ноябрь		Творческая мастерская, бе- седа: «Ты на свете лучше всех»	Формирование нравственных ценностей, уважения к мамам.	Карта личностного роста
Февраль		Беседа, «Что за праздник будет 23 февраля?»	Воспитание патриотизма, гордости за наших сол- дат, уважения и благодарного отношения героям во- енных действий.	Карта личностного роста
Март		Воспитательное мероприятие празднования «8 Марта»	Познакомить с историей праздника 8Марта Воспи- тание чувство любви, уважения, заботливого отно- шения к своим мамам, бабушкам, сестрам, педаго- гам.	Карта личностного роста
Май		Воспитательное мероприятие 9 МАЯ «Мы помним , мы гор- димся! »	Расширить представления детей о Великой Отече- ственной войне; воспитывает уважение к героиче- скому прошлому страны сочувствие к людям стар- шего поколения; формирует положительную оценку таких нравственных качеств, как самопожертвова- ние, героизм, патриотизм.	Карта личностного роста

