

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
города Набережные Челны «Лицей № 78 им.А.С.Пушкина»**

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

Протокол № 1 от « 29 » 08. 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ «Лицей №78
им.А.С.Пушкина»

Федотова Т.Ю.

Григорьев М.Ю.

Приказ № 112 от « 29 » 08. 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КЛИК МЫШИ»**

направленность: техническая

возраст обучающихся: 13 - 17 лет,

срок реализации: 1 года (второй год обучения)

Автор-составитель:
Ханнанова Сакина Талхиевна,
учитель информатики и ИКТ,
педагог дополнительного образования,
высшей квалификационной категории

г. Набережные Челны, 2025 год.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Занятия по данной программе направлены на изучение самых популярных графических пакетов – Adobe Photoshop и Corel Draw. Возможности данных компьютерных программ рассматриваются в структуре конкретных практических примеров, выполнение которых направлено на формирование как начальных знаний, так и углубленных, уверенных навыков. В процессе выполнения заданий рассматриваются теоретические вопросы, связанные со свойствами компьютерной графики, их отличием, основными параметрами, ее функциональным назначением. Результатом работы по данной программе являются макетные продукты редактированной и авторской графики, с которыми учащиеся могут принимать участие в мероприятиях центра, фестивалях и конкурсах.

Направленность образовательной программы «Компьютерная графика» - научно-техническая. Она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Adobe Photoshop и Corel Draw в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Новизна, актуальность данной программы, а также ее **педагогическая целесообразность** заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Цели программы.

- Развивающая: познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Adobe Photoshop, Corel Draw.
- Обучающая: сформировать алгоритм работы с учетом особенностей растровой и векторной графики.
- Профессионально-ориентированная: ознакомление с профессией, формирование допрофессиональных навыков.

Задачи.

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Adobe Photoshop, 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;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;

- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;
- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы от 14 до 17 лет.

Сроки реализации программы – один год. На освоение полного курса отводится 68 часов.

Программа обучения предполагает групповые занятия и рассчитана на 68 часа.

Теории 21 часов. Практики 47 часа.

Рассматриваются возможности растровой графики, уделяется внимание редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся. Предполагается полученных знаний, а также использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.). Экспортирование и импортирование изображений – использование возможностей двух графических программ для создания сложных проектов.

Формы обучения в данной программе - групповые занятия. **Режим работы** - раз в неделю по два часа. Программа предполагает теоретические и практические занятия.

Планируемые результаты и способы их проверки.

В обучения дети должны:

- знать основные инструменты растровой программы Adobe Photoshop;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Adobe Photoshop;
- уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- получить навыки работы с текстовыми объектами, познакомиться с основами типографики;
- использовать возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования;
- освоить навыки работы с графическим планшетом;
- уметь использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.
- свободно владеть инструментами векторной программы Corel Draw для создания сложных рисунков;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов.
- закрепить знания по цветоведению и колористике, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;
- уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Растровый графический редактор Paint	2	0	2	
	Творческий проект	2	0	2	Выставка работ
	Раздел 2. Векторный графический редактор CorelDraw	16	1	15	
	Приемы использования моделей RGB и CMYK	2	1	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Просмотр и анализ работ на экране • Ответы на вопросы
	Методы упорядочивания и объединения объектов.	1	0	1	
	Создание рисунков из кривых.	1	0	1	
	Эффект объема, перетекания	1	0	1	
	Работа с текстом.	1	0	1	
	Творческий проект	10		10	Выставка работ
	Раздел 3. Редактор обработки изображений Adobe PhotoShop	16	2	14	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Просмотр и анализ работ на экране • Ответы на вопросы
	Ретуширование. Сканирование.	2	1	1	
	Комбинированные изображения.	1		1	
	Дополнительные возможности редактирования фотографий.	1		1	
	Фильтры.	1		1	
	Рисование и раскрашивание.	1		1	
	Добавление текста к изображению. Работа с контурами.	2	1	1	
	Творческий проект	8		8	Выставка работ
	Итого	34	3	31	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Растворный графический редактор Paint

Теория:

Основы изображения. Методы представления графических изображений – Растворная графика – Достоинства и недостатки растворной графики – Особенности растворных программ – Растворные форматы – Методы сжатия графических данных – Сохранение изображений в стандартных форматах, собственных форматах графических программ.

Окно программы Paint. Особенности меню – Рабочее поле – Организация панели инструментов – Палитра цветов – Атрибуты изображения - Стока состояния – Изменение размеров изображения - Исправление ошибок - Отмена и повторение - Справочная система Paint.

Техника создания изображений. Линии – Фигуры – Распылитель – Заливка – Тень.

Работа с фрагментами изображения. Инструменты для выделения - Выделение фигур - Варианты выделения – Удаление - Перемещение выделенного участка - Копирование выделенного участка – Вставка.

Преобразование изображения. Повернуть – Обратить цвета – Растирнуть по горизонтали – **Повернуть** вертикально – Наклонить по горизонтали.

Как вставить в рисунок надпись. Инструмент Надпись – Панель атрибутов текста – **Редактирование** и форматирование текста.

Цвет в компьютерной графике. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели) – Цветовая модель RGB – Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора – Цветовая модель CMYK - Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений – Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK – Кодирование цвета в различных графических программах – Цветовая модель HBS (Тон – Насыщенность – Яркость).

Практика:

Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Раздел 2. Векторный графический редактор CorelDraw

Теория:

CorelDraw – это профессиональная программа для создания векторной графики.

Представление векторных графических изображений. Векторная графика – Достоинства и недостатки векторной графики – Сравнение растворной и векторной графики - Особенности векторных программ – Векторные форматы.

Окно программы CorelDraw. Особенности меню – Рабочий лист – Организация панели инструментов – Панель свойств – Палитра цветов – Стока состояния - Изменение размера изображения при прорисовке мелких деталей – Создание рисунков из простых геометрических примитивов - Справочная система CorelDraw – Особенности

работы с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDraw – Импорт и экспорт изображений в CorelDraw.

Действия над объектами. Удаление объектов – Перемещение объектов – Вращение и перекос объектов – Копирование и зеркальное отражение – Точное выполнение преобразований над объектами.

Закраска рисунков. Формирование собственных цветов в модели RGB, CMYK, HSB – Создание заливки, состоящей из нескольких цветовых переходов – Использование узорчатой заливки – Особенности текстурных заливок.

Вспомогательные режимы работы. Изменение цвета, толщины, стиля контура – Использование сетки и направляющих для точного рисования и выравнивания объектов относительно друг друга.

Методы упорядочивания и объединения объектов. Упорядочение объектов – Взаимное выравнивание объектов – Особенности группирования, комбинирования и сваривания объектов – Пересечение объектов – Исключение одних объектов из других.

Создание рисунков из кривых. Элементы кривых – узлы и траектории – Изменение формы (редактирование) кривой – Особенности различных типов узлов – Операции над кривыми.

Создание рисунков из кривых (продолжение). Элементы кривых – начальные, конечные и контрольные точки – Изменение формы (редактирование) кривой Безье.

Эффект объема. Метод «выдавливания» для получения объемных изображений – Закраска боковых поверхностей – Эффект подсветки – Вращение объемных изображений.

Эффект перетекания. Что такое перетекание – Перетекание по кратчайшему пути между опорными объектами – Перетекание вдоль произвольного контура – Создание эффекта выпуклости и вогнутости.

Работа с текстом. Особенности фигурного и простого текста – Полиграфические параметры текста – Создание текста – Выделение фрагментов текста – Изменение расстояний между буквами и словами и строками – Специальные эффекты для фигурного текста.

Практика:

Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур.

Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений.

Создание композиции из заданных фигур. Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.

Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки.

Создание рисунка с использованием художественного оформления. Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам.

Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков. Рисунок по образцу «бусы». Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов. «Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов. Использование инструмента «распылитель».

Творческое задание «Рекламный проект». Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции. Выполнение работы. Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.

Самостоятельная работа. Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос". Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления. Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слову. Копирование, применение и удаление графических стилей. Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту.

Раздел 3. Adobe PhotoShop – это профессиональный графический редактор.

Теория:

Adobe PhotoShop - предназначенный для обработки фотографий и создания растровых рисунков. Редактор можно использовать для подготовки рисунков для докладов, рефератов, презентаций.

Сканирование. О сканерах - Цифровые изображения - Что делает сканер? - Разрешение сканирования – Сканирование - Сканирование с низким разрешением – Сжатие – Архиваторы – Сжатие JPEG - Сохранение отсканированного изображения - Как подключить сканер.

Окно программы Adobe PhotoShop. Особенности меню – Рабочее поле – Организация панели инструментов – Панель свойств – Вспомогательные панели - Масштабирование документа - Перемещение изображения в пределах окна – Стока состояния – Справочная система PhotoShop.

Ретуширование. Методы устранения дефектов с фотографий – Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную – Повышение резкости изображения.

Комбинированные изображения. Послойная организация изображения – Создание нового слоя – Как показывать и прятать слои – Выделение слоев – Изменение порядка расположения слоев – Преобразование изображения на слое – Изменение прозрачности слоя – Связывание слоев – Удаление слоев – Редактирование фонового слоя – Объединение слоев с целью сокращения объема файла.

Дополнительные возможности редактирования фотографий. Обрезка - Яркость и контраст - Изменение размера - Волшебная палочка - Настройка волшебной палочки.

Фильтры. Понятие о фильтрах - Применение фильтров - Дополнительные фильтры.

Рисование и раскрашивание. Выбор основного и фонового цветов – Размер и параметры инструментов рисования – Создание изображений инструментами рисования – Раскрашивание черно-белых иллюстраций – Раскрашивание черно-белых фотографий – Обесцвечивание фотографий.

Добавление текста к изображению. Работа с текстом – Текстовые эффекты.

Работа с контурами. Назначение контуров – Элементы контуров – Редактирование контуров – Обводка контура – Преобразование контура в границу выделения – Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования.

Практика:

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop. Выбор и редактирование, цвета.

Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.

Инструмент «Палец». Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж». Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания.

Выполнение творческого задания. Композиция из фрагментов изображения.

Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка».

Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».

Использование инструментов «выделение» и «перемещение». Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Самостоятельная работа «Открытка». Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра. Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка.

Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Подведение итогов по пройденному курсу.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

- Беседа
- Лекция
- Объяснение материала
- Метод демонстрации
- Конспектирование основного теоретического материала
- Комбинированные теоретически-практические занятия
- Самостоятельная практическая работа за компьютером

Необходимые инструменты для реализации программы:

- Компьютер или Графический планшет
- Электронный носитель информации
- Диски с клипарт картинками
- Тетрадь для записей
- Ручка
- Карандаш
- Альбом для рисования

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА

- Программа просмотра изображений и факсов (для GIF роликов)
- Paint
- CorelDRAW Graphics Suite
- Adobe Photoshop

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бурлаков М. CorelDRAW X4. БХВ-Петербург 2018 г.
2. Джон Лунд, Памела Пиффнер. Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство Вильямс» 2015 г.
3. Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. БХВ-Петербург 2020 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.
6. Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop, Москва, 2009 г.
7. Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. – Москва: Лаборатория Базовых знаний, 2005.
8. Калбег Аша. Компьютерная графика и анимация. – Москва: Астрель, 2004.
9. Кравченко Г.Ф., Мансуров Б.К. 100 практических заданий по основам работы на компьютере. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.
10. Харлова М. Е. Компьютерная графика и анимация. Часть II. Методическое пособие для учителей и учащихся. Набережные Челны, 2006.

- 11.Харлова М. Е. Компьютерная графика и анимация. Часть I. Методическое пособие для учителей и учащихся. Набережные Челны, 2006.
- 12.Corel Draw 14.0 – С-Петербург: БХВ, 2006.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарно учебный график

№ п/п	Название разделов . Тема занятий	Кол- во часов	Форма	Время проведения
	Раздел 1. Растровый графический редактор Paint	2		
1-2	Творческий проект	2	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Выставки работ • Ответы на вопросы. 	
	Раздел 2. Векторный графический редактор CorelDraw	13	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. • Выполнение работ практикума. 	
3	Приемы использования моделей RGB и CMYK	1		
4	Приемы использования моделей RGB и CMYK	1		
5	Методы упорядочивания и объединения объектов.	1		
6	Создание рисунков из кривых.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Выполнение работ практикума. • Выполнение работ практикума. 	
7	Эффект объема, перетекания	1		
8	Работа с текстом.	1		
9-18	Творческий проект	10	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Выставки работ • Анализ проблемных ситуаций. • Ответы на вопросы. 	
	Раздел 3. Редактор обработки изображений Adobe PhotoShop	14		
19	Сканирование. Ретуширование.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	
20	Ретуширование.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	
21	Комбинированные изображения.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	

№ п/п	Название разделов . Тема занятий	Кол- во часов	Форма	Время проведения
22	Дополнительные возмож- ности редактирования фо- тографий.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	
23	Фильтры.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. 	
24	Рисование и раскрашива- ние.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. 	
25	Добавление текста к изоб- ражению.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. 	
26	Работа с контурами.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Слушание объяснений учителя. • Выполнение работ практикума. 	
27- 34	Творческий проект	8	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение работ практикума. • Выставки работ • Анализ проблемных ситуаций. • Ответы на вопросы. 	

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА ДЛЯ ИТОГОВЫХ ПРОЕКТОВ

1. Практические занятия по изучению растрового графического редактора Paint:

- Геральдика (герб города и республики)
- В гостях у любимой сказки
- Путешествие к далеким мирам
- Мир дирижаблей

Требования: создать рисунок, задействовав как можно больше инструментов. Обязательно использование Кривой и добавление текста.

2. Практические занятия по изучению векторного графического редактора CorelDraw:

- Королевство кривых зеркал
- Кольца власти Саурана
- Эмблема (клуба, турнира, фестиваля, олимпиады и т.д.)
- Рекламная листовка
- Исторический костюм
- Остров Чунга-Чанга
- Волшебная лампа Аладдина

Требования: создать сюжетную иллюстрацию, используя кривую Безье и различные типы заливок. Добавить текст и различные эффекты.

3. Редактор обработки изображений Adobe PhotoShop:

- Обложка любимой книги
- О спорт! Ты мир...
- Параллельные миры
- Город будущего
- Человек и компьютер

Требования: создать многослойный документ (коллаж) с использованием не менее, чем трех различных файлов; добавить текст, применить фильтры.

Нормативно-правовые документы

1. Конституция Российской Федерации. – М.: Айрис-Пресс, 2010.
2. Конвенция ООН о правах ребенка (от 20.11.1989 г.) [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_9959/
3. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступ. в силу с 24.07.2015): - Москва: Проспект, 2013.
4. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ (ред. от 03.12.2011) «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.rg.ru/1998/08/05/detskie-prava-dok.html>.
5. Концепция развития дополнительного образования детей. (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р) [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://rg.ru/2014/09/08/obrazovanie-site-dok.html>.
6. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3.172 -14. Постановление от 4 июля 2014 г. №41 [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://base.garant.ru/>.
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72016730/#ixzz5ZxldKJBu>
8. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 года N 298н «Об утверждении профессионального стандарта Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
9. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства РФ N 996-р от 29.05.2015. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://rg.ru/2015/06/08/vospitanie-dok.html>
- 10.Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Министерства образования и науки российской федерации N 09-3242 от 18 ноября 2015 г. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://new.ecobiocentre.ru/upload/main/proektirovanieprogramm.pdf>
- 11.Письмо Министерства образования и науки российской федерации, департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей от 11 декабря 2006 г. №06-1844.