


Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеский центр Светлогорского городского округа»

Принята на заседании
педагогического совета
от « 31 » августа 2022 г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор МБУ ДО «ДЮЦ
Светлогорского городского округа»
О.Ф. Косарева
« 31 » августа 2022 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Мультипликация»**

Возраст обучающихся: 7 - 14 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Беляевский Борис Иннокентьевич,
педагог дополнительного образования

г. Светлогорск, 2022 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультипликация» имеет **техническую направленность**.

Актуальность программы. Многие дети очень любят мультфильмы, поэтому процесс создания коллективного или собственного мультфильма вызывает большой интерес у обучающихся. Актуальность программы выражается в привлечении внимания наших сверстников к мультипликации, как к искусству.

Программа нацелена на создание короткометражных мультипликационных фильмов с помощью конструктора «Студия Мульти-Пульти», «ПервоЛого», а также в видеоредакторе VideoPad с использованием разных видов анимации: пластилиновая, кукольная, бумажная, песочная и других.

Отличительные особенности программы

Программа «Мультипликация» представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле.

Выполняя практические задания, обучающиеся развиваются, создают творческие проекты, осваивают работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; учатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, работают с цифровыми фотоаппаратами и видеокамерами. Работая над созданием мультимедийных проектов, представляя их с помощью видеопроектора, дети осваивают новейшие технологии.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 7-14 лет.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 2 года.

На полное освоение программы требуется 144 часа.

Форма обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав групп – до 12 человек.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут.

Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Педагогическая целесообразность

Программа призвана развить у обучающихся техническое мышление, художественно-эстетическое восприятие, что позволяет сформировать ИКТ-компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым программа позволяет обучающимся раскрыть свои

способности, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Практическая значимость.

Обучающиеся научатся создавать сюжет мультфильма, создавать художественные образы, овладеют навыками работы с фотоаппаратом, штативом, видеокамерой, световым оборудованием. Изучат программное обеспечение для работы с анимацией.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут не только создавать мультфильмы, следуя предлагаемым пошаговым инструкциям, но и, проводя исследования и изобретательство, узнавать новое об окружающем их мире.

Ведущие теоретические идеи.

Ведущая идея данной программы — создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать творческую деятельность технической направленности обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты и инновационные продукты.

Цель программы: создание условий для развития и реализации творческого потенциала обучающихся в области информационных технологий и компьютерной среды.

Задачи

- Способствовать овладению умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщению к проектно-творческой деятельности.
- Способствовать освоению обучающимися инструментальной компьютерной среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте)
- Учить создавать завершенные проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.)
- Знакомить со способами организации и поиска информации;
- Способствовать созданию условий для самостоятельной творческой деятельности; развитию мелкой моторики рук
- Развивать у обучающихся пространственное воображение, логическое и визуальное мышление

- Формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль
- Воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности; ценностные основы информационной культуры младших школьников
- Формировать у обучающихся уважительное отношение к авторским правам
- Способствовать развитию у обучающихся чувства коллективизма, сотрудничества в коллективной информационной деятельности
- Воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента.

Принципы отбора содержания

- Принцип комплексного развития (формирование интеграции множества знаний, умений и навыков для развития личности обучающегося).
- Принцип индивидуального подхода в обучении (знание и учёт конкретных индивидуальных особенностей), уважение личности обучаемого: выявление стремления, изучение характера, волевых качества, определение сильных и слабых стороны его таланта, с целью осуществления основной задачи педагогики – формирования личности).
- Принцип развития технических способностей.
- Принцип воспитания инициативы и самостоятельности (как важнейшее условие эффективности будущей практической деятельности мультипликатора).
- Принцип единства художественного и технического развития (в соответствии с этим принципом ведущее значение имеет художественная задача, принцип широко распространён в современной педагогической практике).

Основные формы и методы

Занятия делятся на теоретические и практические, учитывая возрастные, психологические и индивидуальные особенности обучающихся.

Во время занятий к обучающимся осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов (о вреде курения, наркомании, алкоголизма), которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария,

выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир, литературное чтение. На занятиях кружка дети шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.), например, «Сказочный лес», «Подводный мир», «Деревенский пейзаж» и так далее. Творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Планируемые результаты

Личностные:

У обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

Метапредметные:

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные:

Обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные:

Обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки письменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить

речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Предметные:

Обучающийся научится осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видео цепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

Механизм оценивания образовательных результатов

Уровень знаний	Высокий уровень	Средний уровень.	Низкий уровень.
Уровень теоретических знаний	Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.	Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.	Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.
Уровень практических навыков и умений Работа с инструментами, ТБ	Четко и безопасно работает инструментами	Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами.	Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности.
Способность изготовления конструкций	Способен самостоятельно изготовить	Может изготовить конструкцию по схемам при	Не может изготовить конструкцию по

	конструкцию по заданным схемам.	подсказке педагога.	схеме без помощи педагога.
Степень самостоятельности и изготовления конструкции	Самостоятельно выполняет операции при сборке и программировании конструкции.	Нуждается в пояснении последовательности и работы, но способен после объяснения к самостоятельным действиям	Требуется постоянные пояснения педагога при сборке и программировании конструкции

Формы подведения итогов реализации программы

Для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременного внесения коррекции в образовательный процесс, проводится текущий контроль в виде контрольного среза знаний освоения программы в конце освоения модуля. Итоговый контроль проводится в виде промежуточного (по окончании каждого года обучения) или итогового мониторинга (по окончании освоения программы).

Обучающиеся участвуют в различных выставках и соревнованиях муниципального, регионального и всероссийского уровня. По окончании модуля обучающиеся представляют творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.

Результаты работ могут быть зафиксированы на фото или видео в момент демонстрации созданных ими роботов. Фото- и видеоматериалы по результатам работ обучающихся могут размещаться на сайте студии «СПЕКТР» Детско-юношеского центра Светлогорского ГО.

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Всё о мультипликации	5	4	1	Устный опрос
2.	Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»	10	1	9	Опрос, просмотр презентаций, видеороликов
3	Рисуем мультик	17	3	14	Визуальный контроль

4	Фотография и видеосъемка	22	10	12	Визуальный контроль Викторина
5	Работа в Movie Maker	8	1	7	Визуальный контроль Опрос
6	Создание групповых и индивидуальных проектов	9		9	Визуальный контроль
7	Итоговое мероприятие	1	-	1	Фестиваль мультфильмов – наш кинозал
	Итого	72	19	53	

Содержание программы

Раздел 1. Всё о мультипликации

Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Инструктаж по технике безопасности. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики – человек или компьютер? Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

Практика. Анкетирование. Беседа, объяснение, показ. Викторина.

Раздел 2. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти»

Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками». Завершение работы над проектом «Сказка с картинками». Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов). Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов). Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов).

Практика. Работа над проектом. Творческая работа «Создание мультфильмов и живых картинок». «Мультфестиваль».

Раздел 3. Рисуем мультик

Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование. Улыбающаяся рожица с открытыми глазами. Улыбающаяся рожица с закрытыми глазами. Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися объектами (транспорт, человек, собачка). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?

Практика. Создание мультфильмов с помощью онлайн-конструктора мультфильмов «Мультатор».

Раздел 4. Фотография и видеосъёмка

Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции. Особенности фотографии, создание различных изображений. Копирование фотографий на ПК. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты. Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности видеокамеры и ее возможности, функции. Копирование видеофайлов на ПК

Практика. Видеосъёмка сюжетов для групповых и индивидуальных проектов. Работа над проектом.

Раздел 5. Работа в Movie Maker

Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Установление временных рамок воспроизведения. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение. Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков, планов на бумаге Создание рисунков-кадров и их сохранение

Ввод кадров в VideoPad, раскадровка, запись, воспроизведение.

Практика. Создание рисунков-кадров.

Раздел 6. Создание групповых и индивидуальных проектов

Создание простейшего мультлика с использованием в рисунке фона-пейзажа (Движение объекта (трактор, машина). Обдумывание проекта, обсуждение, наброски на бумаге. Создание рисунков на компьютере, и их сохранение. Копирование части рисунка и его вставка в следующий кадр (движение). Ввод всех созданных кадров в VideoPad (рисунки, фотографии, видеоролики), создание фильма.

Практика. Защита проектной работы.

Итоговое мероприятие «Фестиваль мультфильмов – наш кинозал»

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Мы - аниматоры	5	4	1	Устный опрос
2.	Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма	10	1	9	Опрос, просмотр презентаций, видеороликов
3	Монтирование и запись	17	3	14	Визуальный контроль

4	Озвучивание мультфильма	22	10	12	Визуальный контроль Викторина
5	Съемка мультфильма	8	1	7	Визуальный контроль Опрос
6	Кукольная анимация	9		9	Визуальный контроль
7	Итоговое мероприятие	1	-	1	«Фестиваль мультфильмов – наш кинозал»

Содержание программы

Раздел I. Мы – аниматоры.

Вводное занятие. Диагностика уровня знаний детей. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности.

Готовый нарисованных персонажей, передвижение, в зависимости от сценария, фотография каждого движения персонажа.

Практика. Игровые технологии на сплочение коллектива. Игра «Раз картинка, два картинка»

Раздел 2. Мы – звукорежиссеры. Монтаж фильма.

Сценарий будущего мультфильма. Подборка героев. Роли. Лего-анимация. Правильное передвижение персонажа в кадре, правильный переход от кадра к кадру.

Практика. Мультфильм, изготовленный из конструктора «Лего». Игра «Паровозик предложений». Построение декораций фона, установка декораций для съёмок. Работа по конструированию декораций проводится в парах.

Раздел 3. Монтирование и запись мультфильма

Монтирование мультфильма в программе Movie Maker, запись на DVD-диск.

Практика:

Покадровая съёмка. Монтирование фильма. Просмотр.

Раздел 4. Озвучивание мультфильма.

Звукоподражательные игры, многообразие звуков. Монтаж мультфильма в программе Movie Maker.

Практика. Пробуют эти звуки повторять и создавать свои, новые. Выразительное произношение закадрового текста. Игра «Говорим разными голосами».

Закадровый текст, отбор из предложенных вариантов подходящую по смыслу музыку.

Раздел 5. Съёмка мультфильма

Правильная постановки персонажа в кадре: правильные движения (разовые и циклические), правильный переход от кадра к кадру. Подбор освещения, компоновка

кадра. На готовых и установленных декорациях расстановка персонажей мультфильма. Установка декораций. Передвижение героев. Покадровая съемка.

Практика. На готовых и установленных декорациях расставляются персонажи мультфильма. Просмотр материала съемки. Дидактическая игра с использованием ИКТ «Узнай персонажа».

Раздел 6. Кукольная анимация.

История кукольной анимации. Как куклы двигаются? Сюжет. Сказка оживает. Работа в микрогруппах: подготовка пластилина, вылепливание фигур, моделирование поз и мимики.

Практика. Создание персонажей мультфильма и декораций. Просмотр кукольных мультфильмов. Жили-были дед и баба...

Демонстрация работ учащихся. Публикация готовых фильмов в интернет. Размещение мультфильма на Youtube.com

Ожидаемые результаты:

Получение стартовых знаний, умений и навыков по программе:

Знать:

- основы техники безопасности в компьютерном классе;
- технологию создания объемной бумажной анимации;
- закономерности движений;
- свойства пластилина;
- процесс создания пластилиновой анимации;
- технологию создания кукольной анимации;
- технологию создания леги-анимации; придумывать образ;
- конструирование героя с помощью леги-конструктора;
- технологию создания анимации в программе Power Point;
- технологию монтажа мультфильма в программе Movie Maker;
- технологию озвучивания
- технологию работы в программе PowerPoint;
- технологию работы в редакторах Paint, AdobePhotoshop

Уметь:

- создавать слайды в программе PowerPoint;
- работать в редакторах Paint, AdobePhotoshop
- придумывать сценарии к мультфильмам;
- придумывать образ;
- рисовать силуэт;
- работать с бумагой
- создавать бумажного героя по отдельным частям;
- задавать движение бумажной фигурке;
- работать с пластилином;

- лепить плоского героя из пластилина;
- менять положение героя относительно фона;
- создавать героя по отдельным частям;
- задавать движение фигурке;
- работать с лего-конструктором;
- придумывать образ;
- задавать движение фигурке
- передвигать фигурки относительно фона;
- проводить фотосъемку на штативе;
- рисовать героев в программе Paint;
- выполнять монтаж в программе Movie Maker.

Иметь представление:

- о мультимедиа и мультимедиа устройствах;
- о перспективах отечественных и зарубежных мультпроекттов.

Календарный учебный график

№	Режим деятельности	Программа «Мультипликация»
1.	Начало учебного года	С 01.09.2022 года
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Количество учебных часов в год	72 часа
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю по 1 часу
5.	Продолжительность учебных занятий	Учебный час 45 минут
6.	Продолжительность учебной недели	6 дней
7.	Время проведения учебных занятий	Начало – не ранее чем через 1 час после учебных занятий, окончание – не позднее 20.00
8.	Продолжительность перемен	10 минут
9.	Окончание учебного года	31.05.2023 года
10.	Праздничные (нерабочие) дни	04.11.2022 31.12.2022 – 08.01.2023 23.02.2023 – 26.02.2023 08.03.2023 29.04.2023 – 01.05.2023 06.05.2023 – 09.05.2023 10.06.2023 – 12.06.2023
11.	Сроки проведения контроля (мониторинг) качества образования	Промежуточный: с 02.12 2022 по 25.12.2022 Итоговый:

		с 10.05.2023 по 20.05.2023
12.	Комплектование групп	С 31.05.2022 года по 31.08.2022 г.
13.	Дополнительный приём	В течение учебного периода согласно заявлениям (при наличии свободных мест)

Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, программы и регламентируется расписанием занятий. В качестве нормативно-правовых оснований проектирования данной программы выступает Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ, Приказ от 09 ноября 2018 года №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным программам».

Указанные нормативные основания позволяют образовательному учреждению разрабатывать образовательные программы с учетом интересов и возможностей обучающихся.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-техническое обеспечение

- Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.
- Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).
- Ноутбук или персональный компьютер - 8 шт.
- -Проектор - 1 шт.
- Фотоаппарат - 2 шт.
- Видеокамера - 1.шт.
- Штатив для камеры - 2 шт.

- Мульт-станок - 2 шт.
- Поля
- Конструкторы
- Программное обеспечение.

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, без предъявления требований к стажу работы, обладать знаниями в области информационно-компьютерных технологий, а также иметь знания о профессиях режиссёра, художника, монтажера для создания мультфильмов.

Методическое обеспечение

Методические рекомендации

Изучение предмета ведется в соответствии с учебным планом. Педагогу, ведущему предмет, предлагается самостоятельно, творчески подойти к изложению той или иной темы. При этом необходимо учитывать следующие обстоятельства: уровень общего и художественного развития обучающихся, количество в группе, возрастные особенности.

Дидактическое обеспечение

- Видеоуроки
- Архив видео и фотоматериалов
- Методические разработки занятий
- учебно-методические комплекты к программе

Список литературы

Нормативные правовые акты:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Для педагога дополнительного образования:

1. Красный Ю.Е. «Первые встречи с искусством» (в соавторстве с А. Артболевской, В. Левиным и Л. Курдюковой). - М, «Искусство в школе», 2015.
2. Красный Юрий Ешчуанович. Мультфильм руками детей: Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М.: Просвещение, 2015.
3. Макарова Е. Г. Движение образует форму. – М.: Самокат, 2015.

4. Макарова Е. Г. Как вылепить отфыркивание. В 3 т. Т.1. Освободите слона. – М.: Самокат, 2015.
5. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Ступеньки к творчеству. – М.: Издательство: Бином. Лаборатория знаний, 2015.
6. Мелик-Пашаев А. А., Новлянская З. Н. Художник в каждом ребенке. – М.: Просвещение, 2015.