

# ***СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК***

**Рисуем в Paint**

Лосева Марина Ивановна  
Педагог высшей квалификационной категории  
МБОУ ДО ДДиЮ «Факел» г. Томска



## СОДЕРЖАНИЕ СБОРНИКА

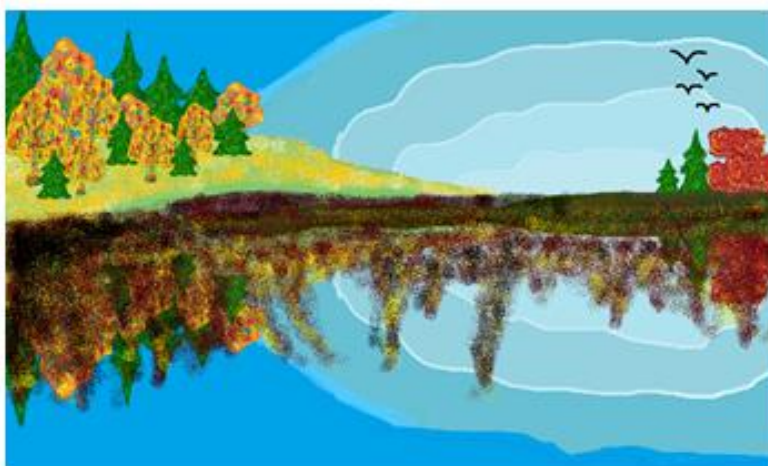
Методическая разработка «Как нарисовать осень в Paint» .....стр 3

Рисуем открытку к 23 февраля в Paint.....стр 12

Мастер-класс «Создание рамок для открыток в Paint» .....стр 23

Создание танграма и сборка фигур в Paint.net .....стр 27

# Методичка «Рисуем осень в Paint»



Лосева Марина  
Ивановна  
МБОУ ДО ДДИО  
«Факел» г.  
Томска  
2021 г.

## Методическая разработка

### «Как нарисовать осень в Paint»

Лосева Марина Ивановна  
педагог дополнительного образования  
компьютерного класса  
МБОУ ДО ДДиЮ «Факел» г. Томска

**Аннотация:** Методичка предназначена для педагогов, занимающихся компьютерными технологиями с детьми младшего школьного возраста. В разработке пошагово изложен материал по рисованию в графическом редакторе “Paint” осеннего пейзажа.

### Содержание:

|   |        |
|---|--------|
| Цели, задачи, методы и формы обучения ..... | стр.2  |
| Пояснительная записка .....                 | стр.2  |
| Основная часть .....                        | стр.3  |
| Заключение .....                            | стр.7  |
| Приложения .....                            | стр. 7 |

**Цель:** Сформировать у обучающихся младшего школьного возраста навыки использования графического редактора Paint при создании осенней открытки.

**Задачи:**

- Формирование навыков использования инструментов рисования «Фигуры» графического редактора Paint
- Формирование умений использования инструментов «Выделить», «Копировать», «Вставить» графического редактора Paint
- Развитие творческого мышления и воображения, логического мышления и сообразительности.
- Формирование способности к дальнейшему самообразованию.

**Методы, формы и средства обучения:**

- Наличие проектора или интерактивной доски
- Компьютер и программное обеспечение для каждого обучающегося
- Объяснение материала с параллельным показом презентации
- Практическая деятельность обучающихся

**Пояснительная записка**

Компьютерные технологии в наше время – неотъемлемая часть образовательного процесса. В дополнительном образовании детей важно заинтересовать, а для этого нужно подать материал доступно и интересно.

В данном случае стандартная программа Paint, как основа для изучения компьютерной графики, очень хорошо подходит для младшего школьного возраста, и даже для тех, кто совсем не умеет рисовать.

Как показывает многолетняя практика, до сих пор Paint - эта простейшая программа, хороша для начинающих осваивать компьютерную графику. Практически все дети с ней знакомы, но не все умеют ей пользоваться... Как правило, дети любят в этой программе рисовать инструментом «Кисть» или «Карандаш». Но, для неокрепшей детской руки, бывает очень сложно, водя «мышкой» по столу получить на экране ровные и красивые линии, и, соответственно, рисунки.

Если пользоваться готовыми автофигурами, и «складывать» из них рисунок, как коллаж, то получается не сразу быстро и просто, как хотелось бы ребятам, но результат – вполне стоит того...

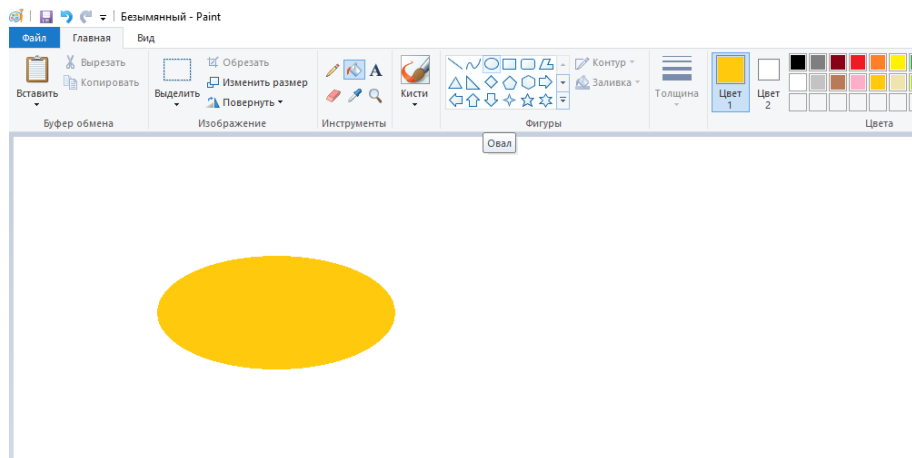
Очень важно на первом же занятии объяснить детям, что мы будем рисовать отдельно каждый элемент нашего осеннего пейзажа, и сохранять его на чистом белом фоне отдельным файлом. Это очень важно, так как дети сразу любят рисовать красивый фон, но, к сожалению, потом, уже трудно что-либо добавить в наш рисунок.

Что можно увидеть на осенней картине? Ну, конечно же это разноцветные деревья: зелёные, желтые, красные; это листья, упавшие с деревьев. Облака, тучи, дождь... Птицы, улетающие в тёплые края. Можно добавить дома, машинки – если это осень в городе, или зверушек – если это лес.

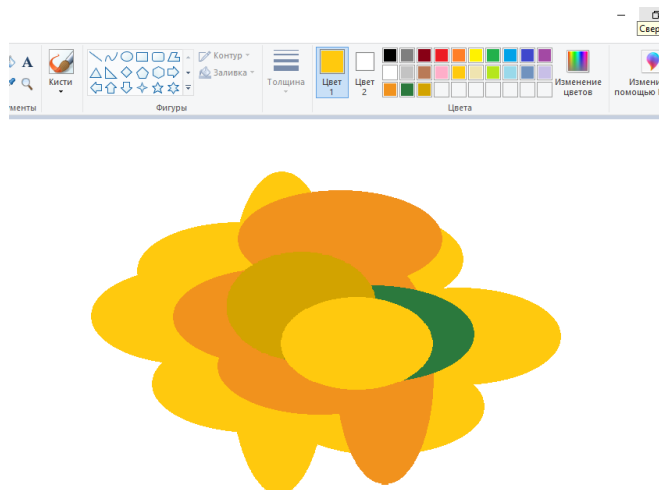
**Основная часть**

Дети проще и быстрее усваивают материал, если это визуализируется. Показывая презентацию урока на экране, с пошаговым объяснением, дети повторяют это самостоятельно на компьютере.

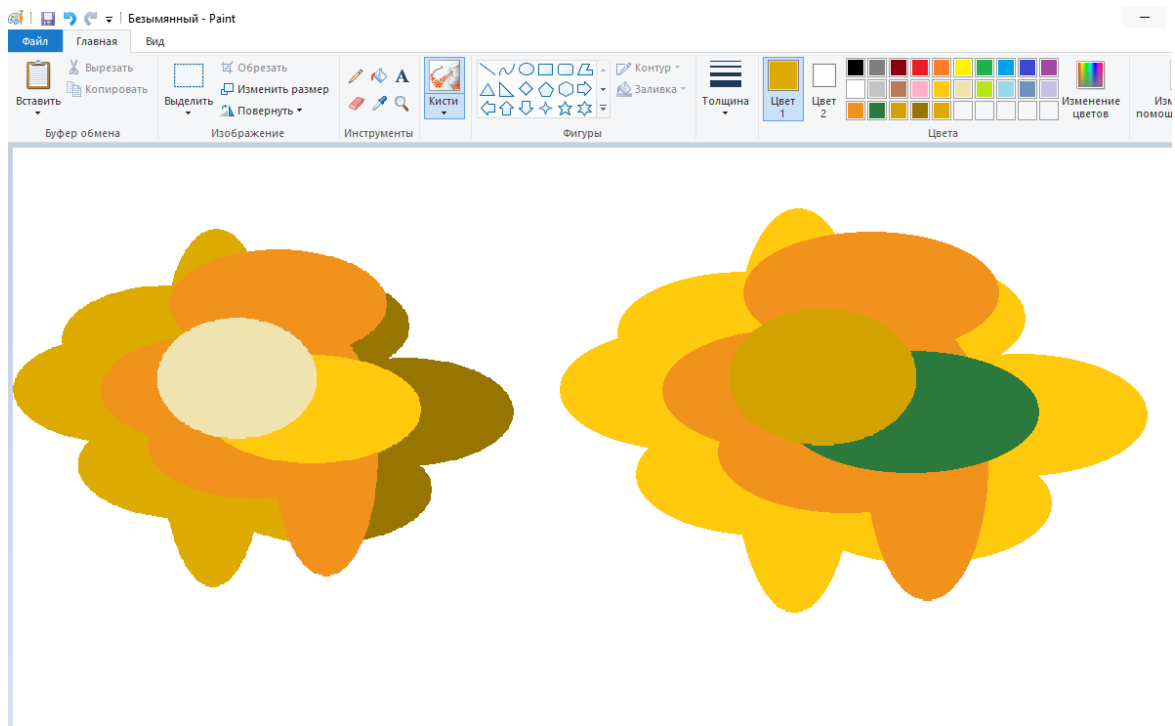
Итак, начнём! Сначала нарисуем осеннее дерево. Крону дерева будем «складывать» из отдельных частей. Для этого нам понадобится выбрать инструмент рисования «Фигуры» «Овал», и нарисовать овал. Затем выбрать «золотистый» цвет из палитры цвета, и залить нашу заготовку цветом. Это – основа для кроны нашего осеннего дерева.



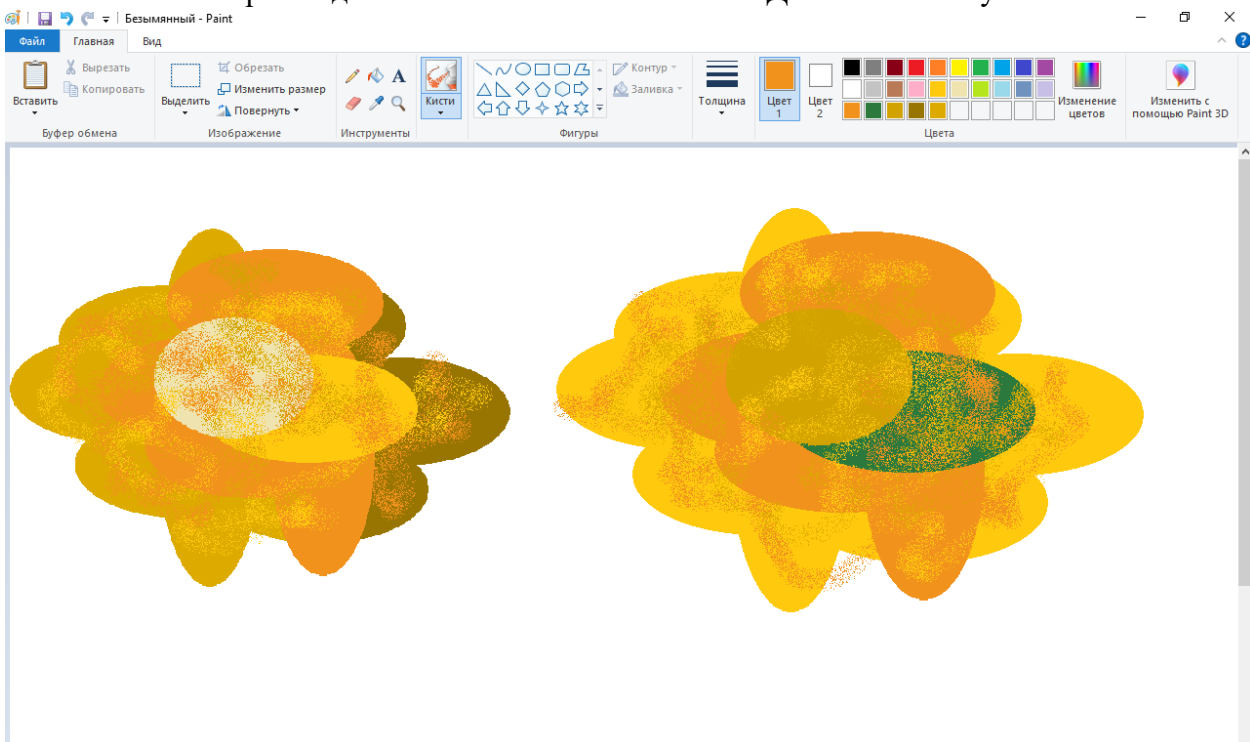
Чтобы из одного элемента получить красивую крону дерева, нам нужно его «размножить». Для этого воспользуемся инструментом «Выделить»: выбираем «Произвольное выделение», выделяем и копируем этот элемент. Вставляя этот элемент много раз, формируем крону дерева: сначала одного золотистого цвета, затем можно добавить цветовых оттенков осени.



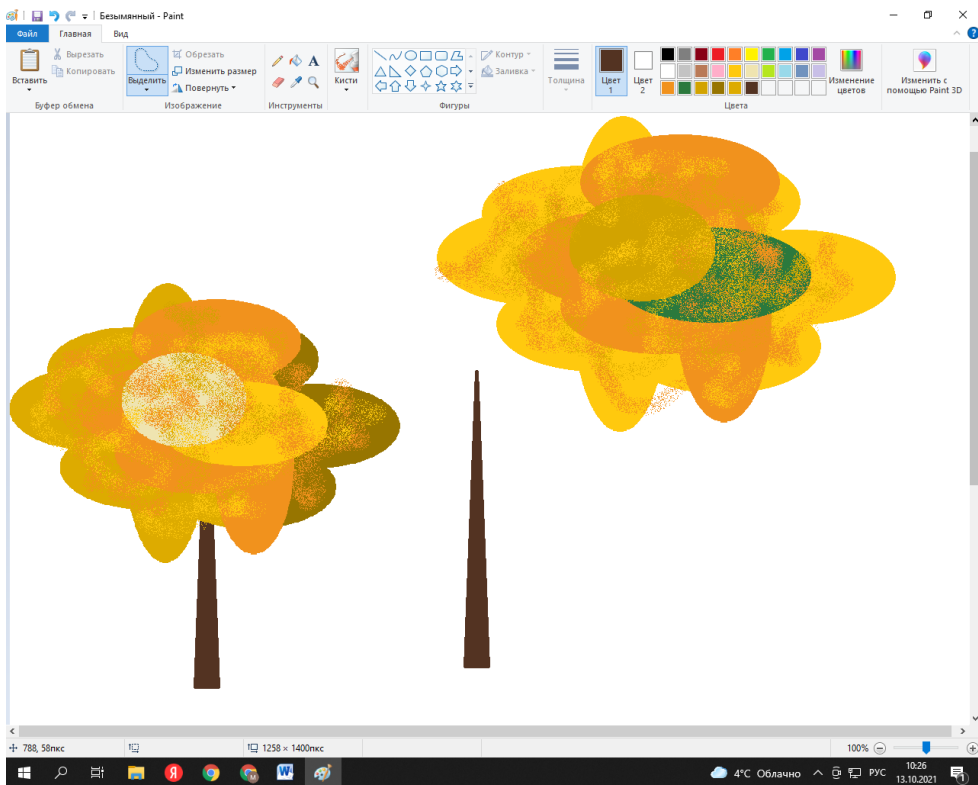
Получившуюся крону осеннего дерева копируем, вставляем, и красим в другие цвета.



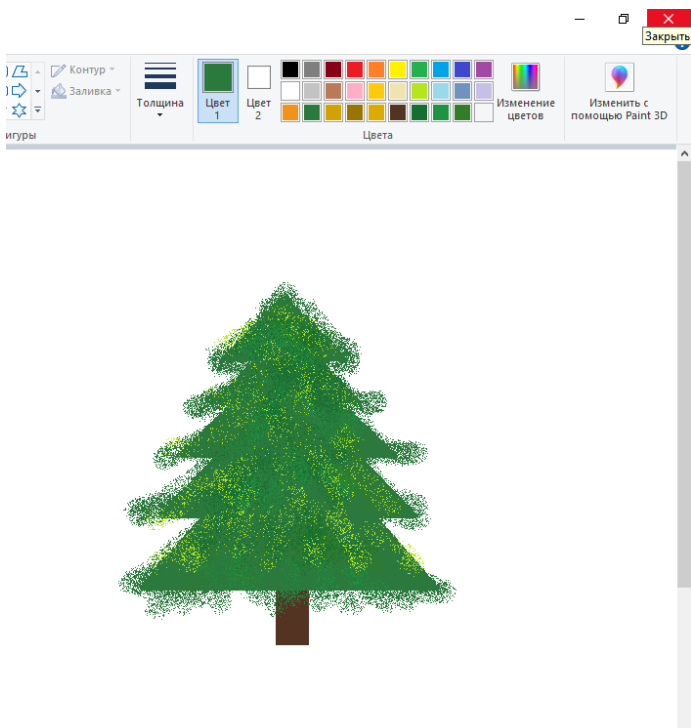
А теперь добавим «Распылителя» Должно получиться что-то подобное:



Не хватает ствола деревьям. Его мы нарисуем инструментом рисования «Треугольник» из фигур. Раскрасим, и «оденем» крону дерева на ствол. Мы, достаточно быстро и просто получили целых два осенних дерева! Сохраняем этот файл в свою папку под именем «Осенние деревья».

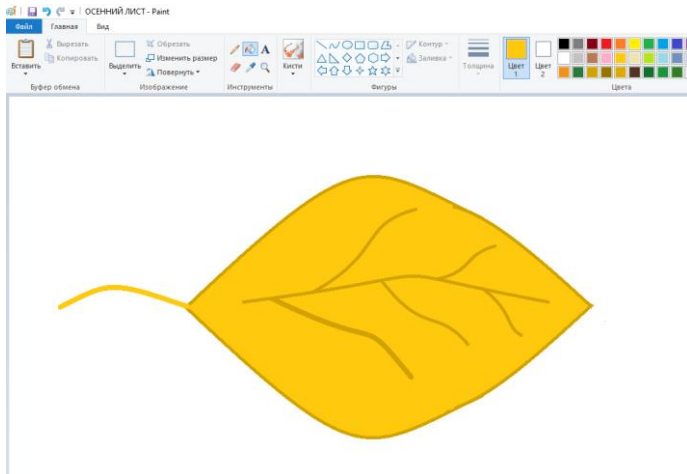
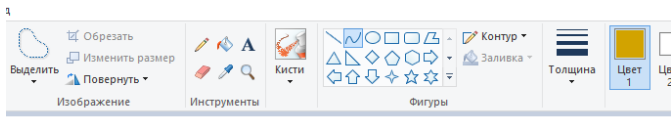


По такому же принципу рисуем и сохраняем в файл зеленую елку

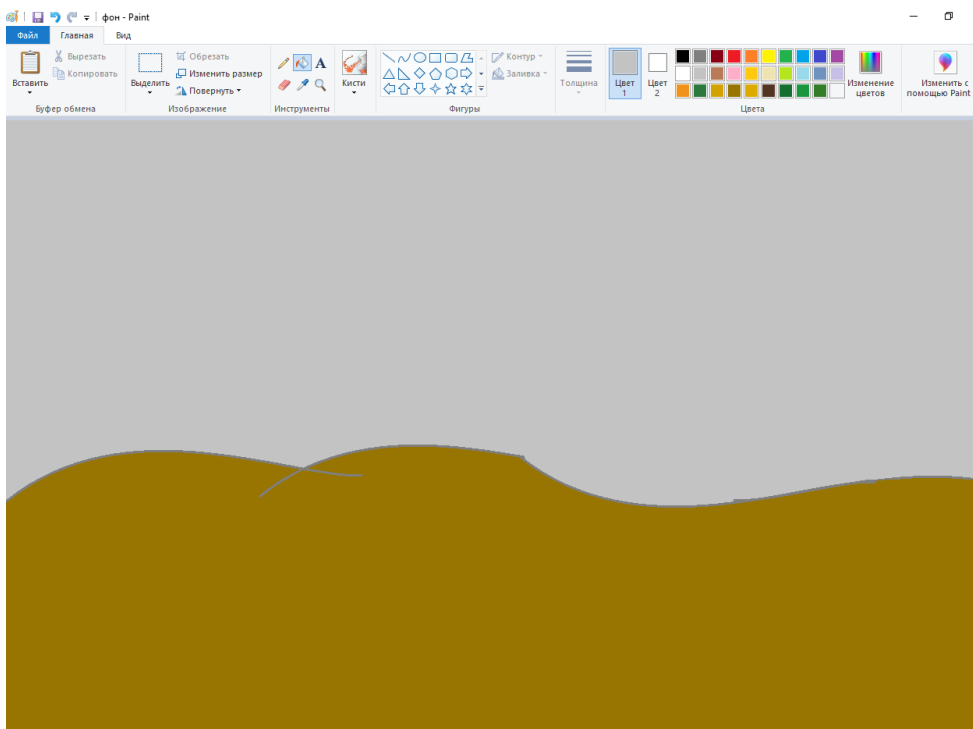


И опять создаём новый файл, и рисуем в нём инструментом «Кривая линия» лист:

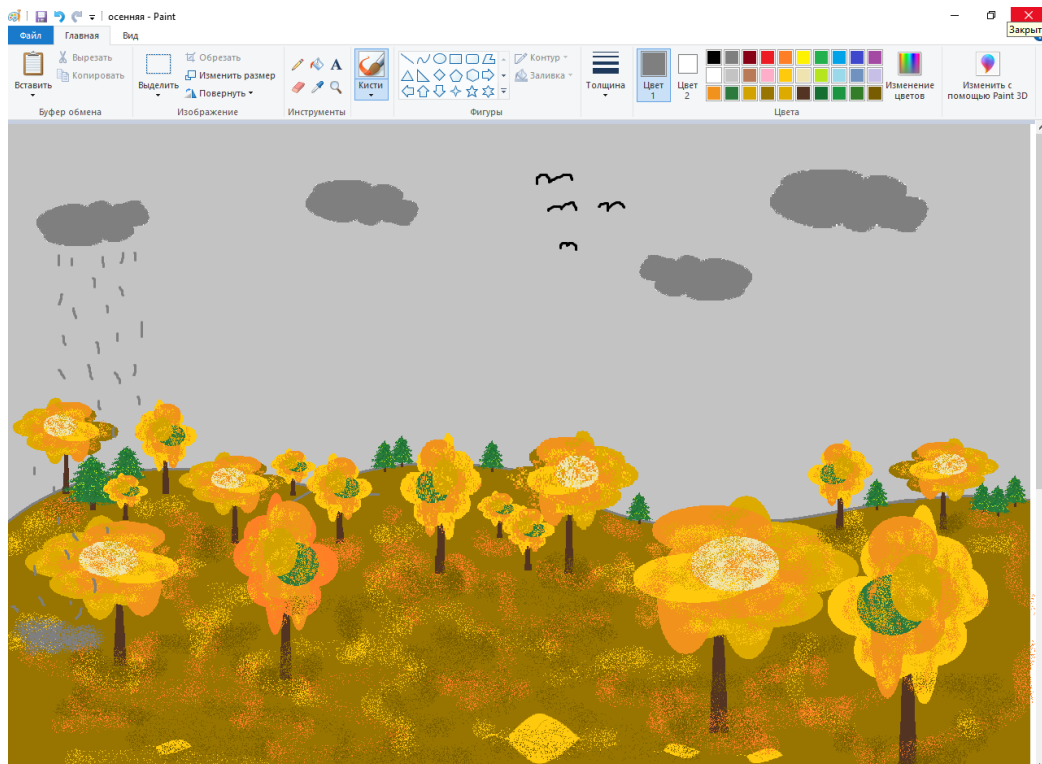




Теперь настала очередь фона. В новом файле создаем фон, сохраняем файл.



Ну а теперь, как конструктор, собираем нашу осеннюю картину. Для этого последовательно открываем файлы с деревьями и листом, копируем и вставляем в файл с фоном:



## Вывод

В процессе создания осеннего пейзажа в графическом редакторе Paint, обучающиеся знакомятся с инструментами рисования и выделения, отрабатывают навыки копирования и вставки объекта, поворота.

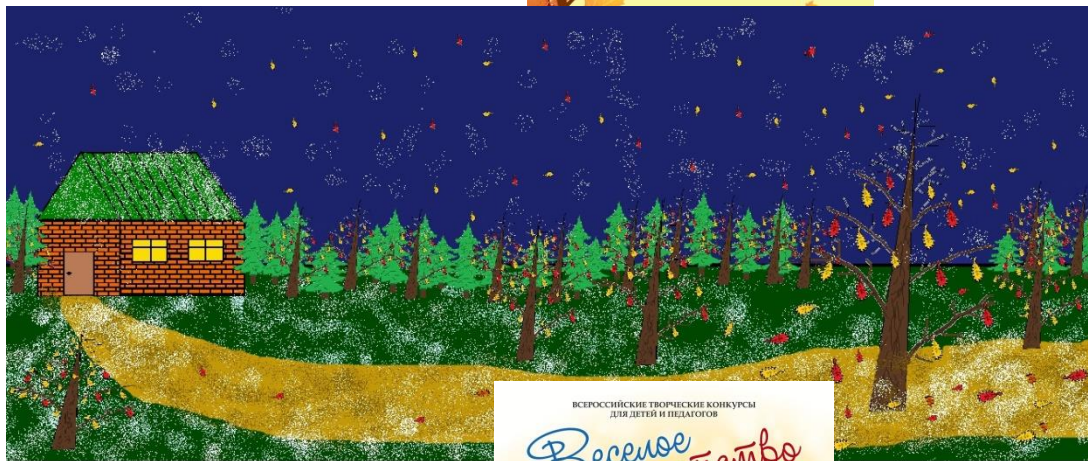
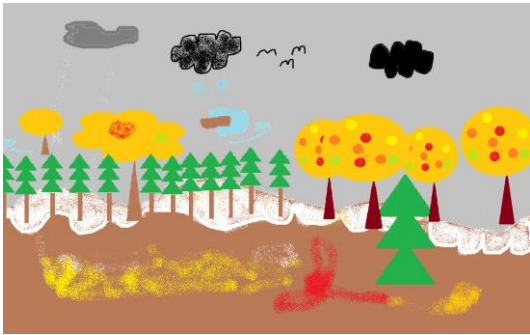
В результате проделанной работы обучающиеся получают осеннюю картину, нарисованную собственноручно на компьютере.

## Заключение

Конечно, можно на нашу картину добавить ещё что-нибудь: грибы, ёжика, гроздь красной рябины. Это уже дальнейшее развитие и «полёт фантазии». Ну, а на начальном этапе получилась неплохая осенняя картинка! 😊 Дети довольны своим творчеством!

# Приложения

## Рисунки детей



# Рисуем открытку в Paint к 23 февраля

Методическая разработка  
для детей начальной школы



2022 г.

МБОУ ДО ДДЮ «Факел» г. Томска  
Педагог дополнительного образования

Лосева Марина Ивановна

## Рисуем открытку к 23 февраля в Paint

### Аннотация:

Данная методическая разработка предназначена для педагогов и родителей, занимающихся с детьми начальной школы компьютерной графикой.

**Цель:** Создать поздравительную открытку к 23 февраля в графическом редакторе Paint.

### Задачи:

- Формирование у обучающихся навыков работы в графическом редакторе Paint
- Развитие творческих способностей обучающихся начальных классов

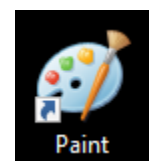
### Ход работы:

На нашей поздравительной открытке будут: танк, самолет, российский флаг, надпись «С Днем защитника Отечества!».

Сначала создаем все объекты отдельно, сохраняя в файлах, а затем будем собирать в один рисунок, создавая композицию.

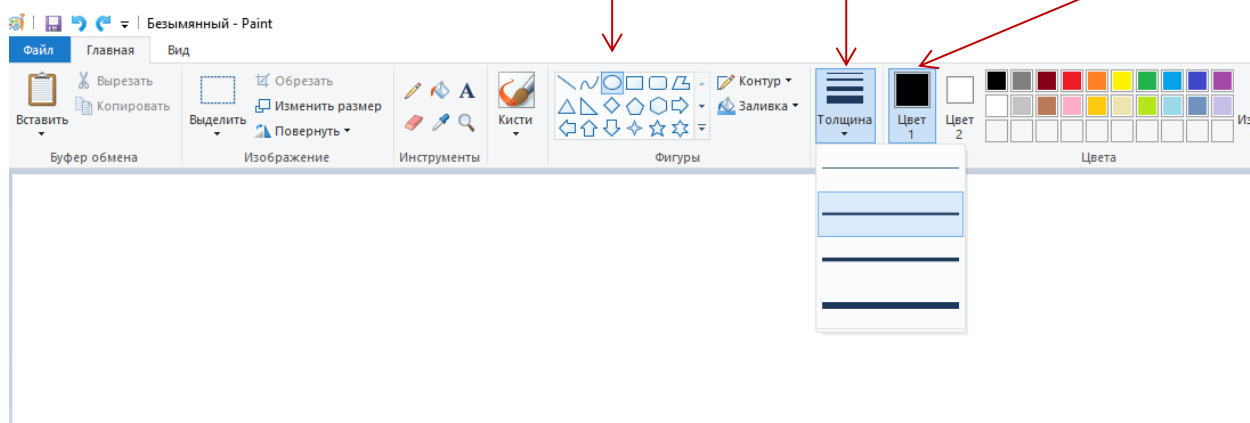
## Как нарисовать танк в PAINT

1. Открываем программу Paint. Она есть на любом компьютере: Пуск – Стандартные - Paint. Для удобства можно вынести ярлык на стол Вашего компьютера.
2. Выбираем инструмент рисования: Фигуры – овал. Толщина линии – 3 пк, цвет – чёрный.

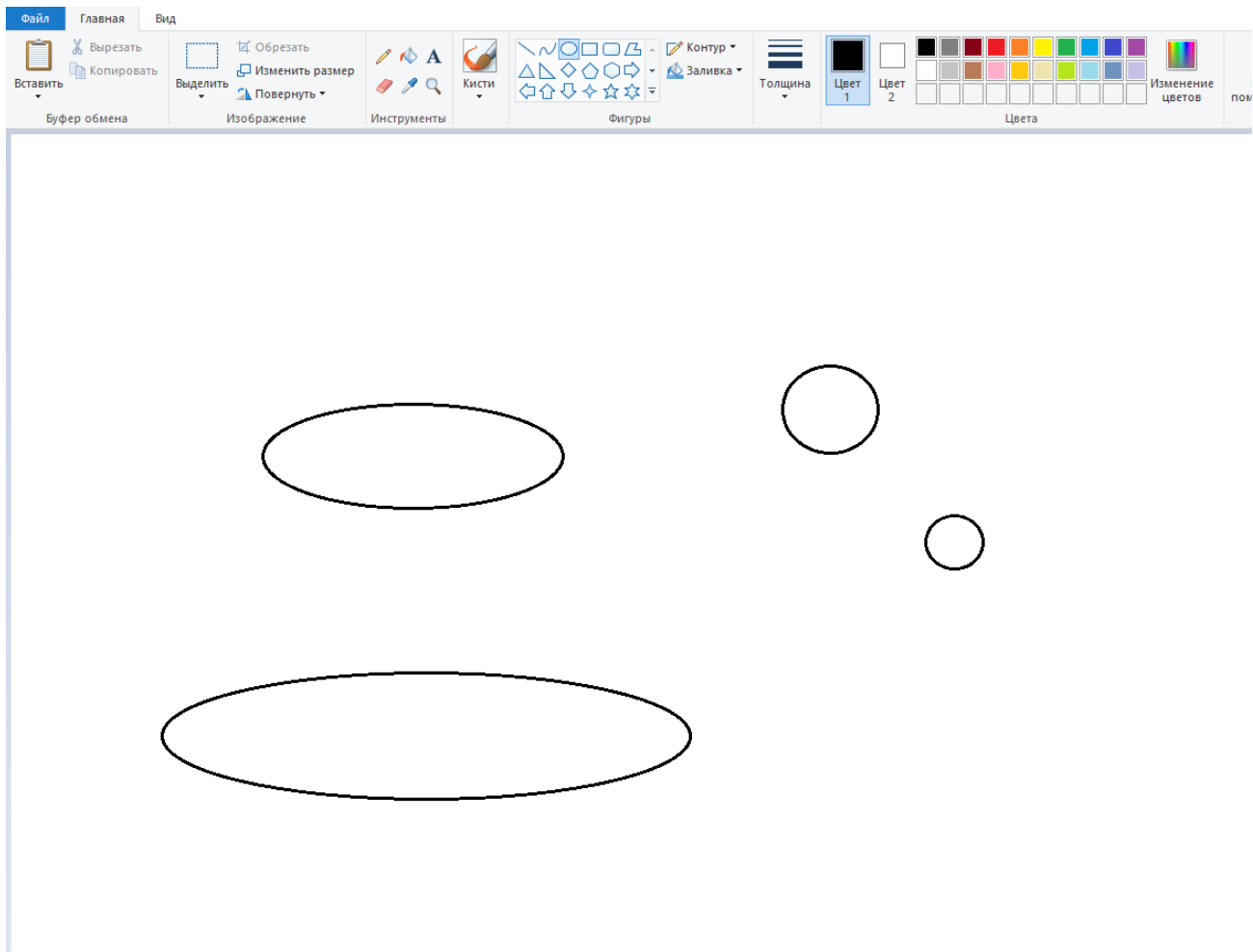


Программы  
рабочий

ПК, цвет –

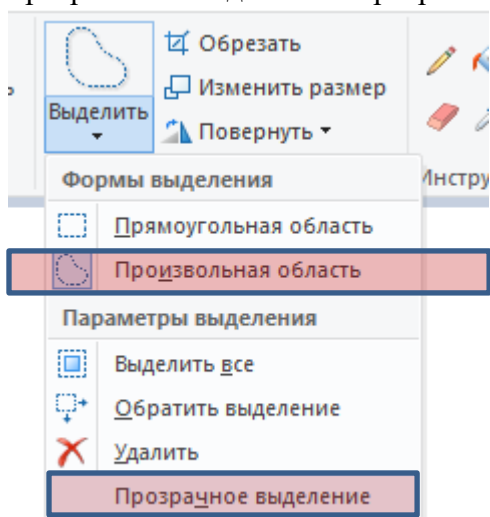


3. Инструментом рисования «Овал» рисуем на листе ОТДЕЛЬНО: «гусеницу» танка, колесо, башню:

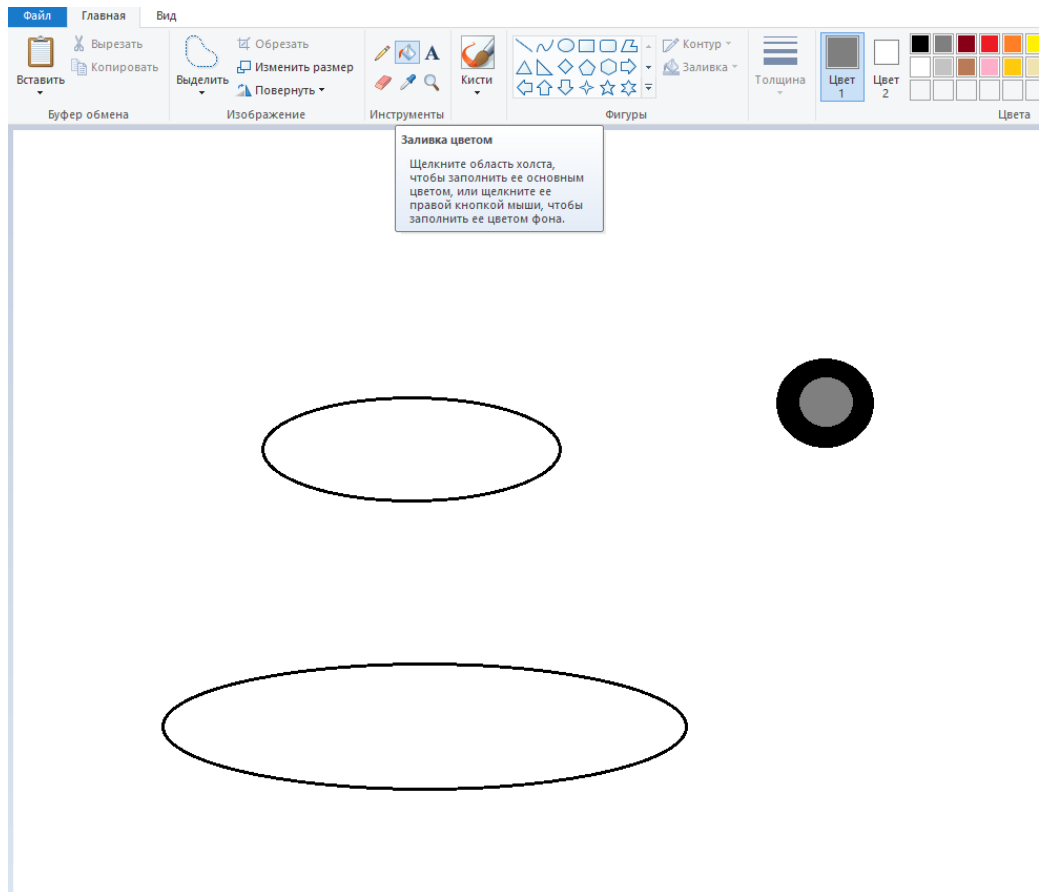


4. Теперь «собираем» наш танк. Для этого выбираем инструмент выделения: в верхнем меню «Выделить»

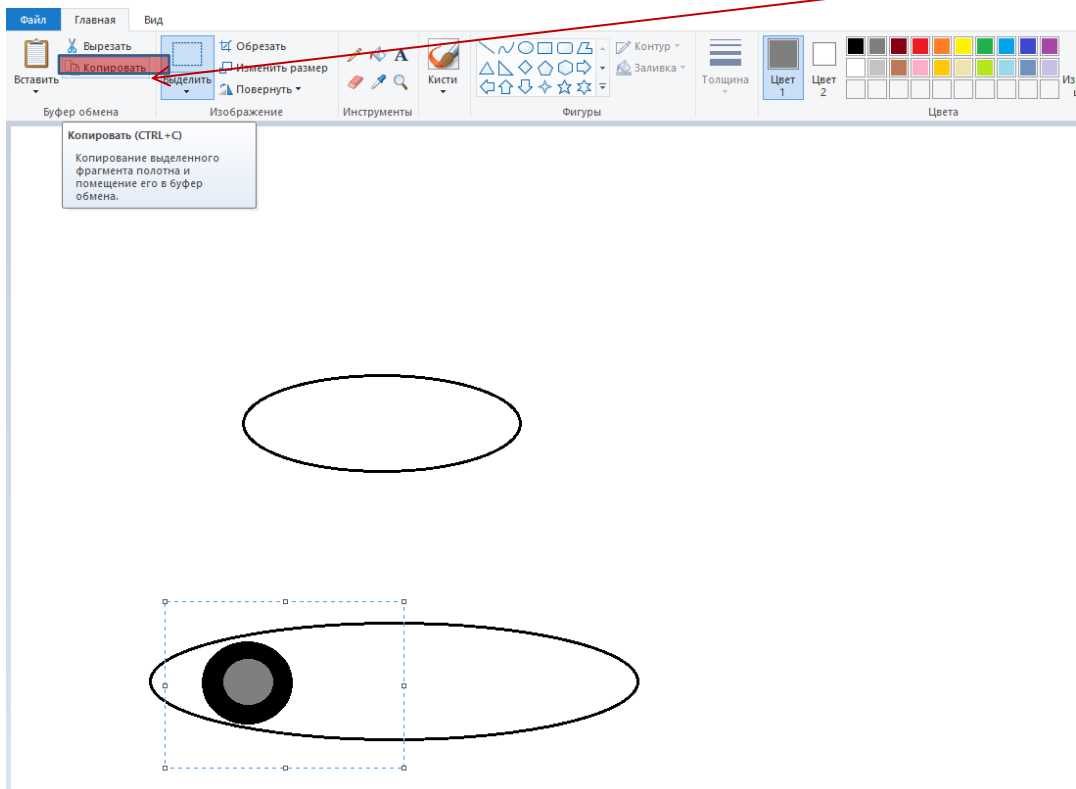
Прямоугольное выделение или произвольная область. Не забудьте сделать выделенную область прозрачной: Выделить – Прозрачное выделение.



5. Сначала займёмся колесом от танка: выделим маленький круг, вставим его внутрь большого и закрасим колесо танка инструментом «Заливка»

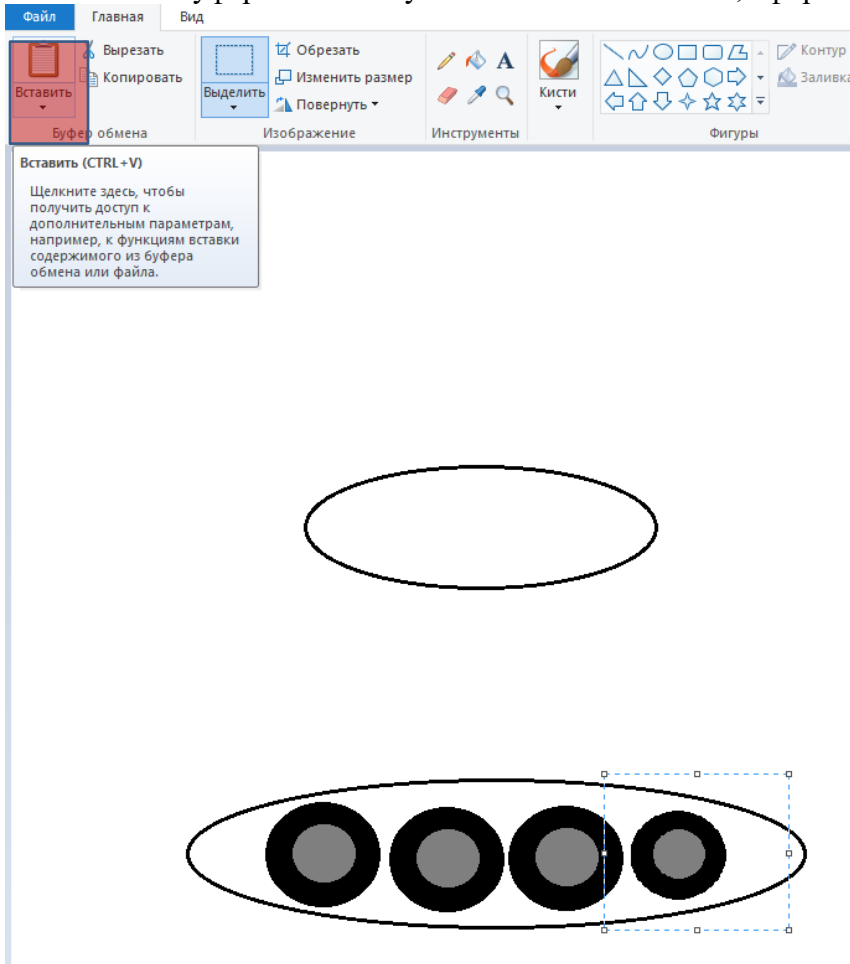


6. Готовое колесо нужно скопировать: сначала выделить, затем скопировать

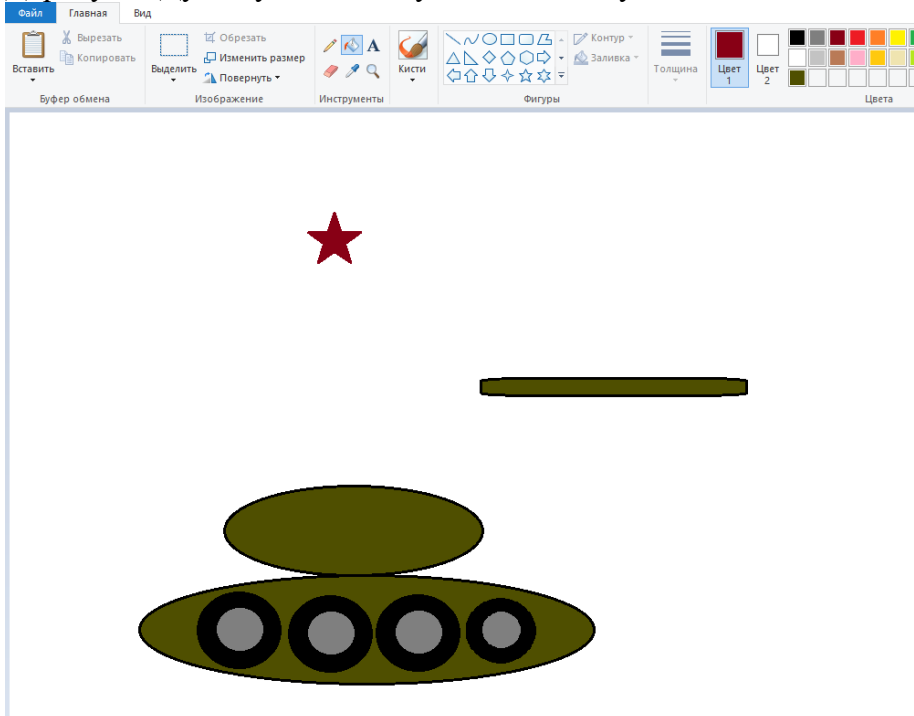


7. Выделенное колесо вставить на место – в гусеницы танка.

8. Вставить из буфера обмена нужное количество колес, сформировав гусеницу танка:

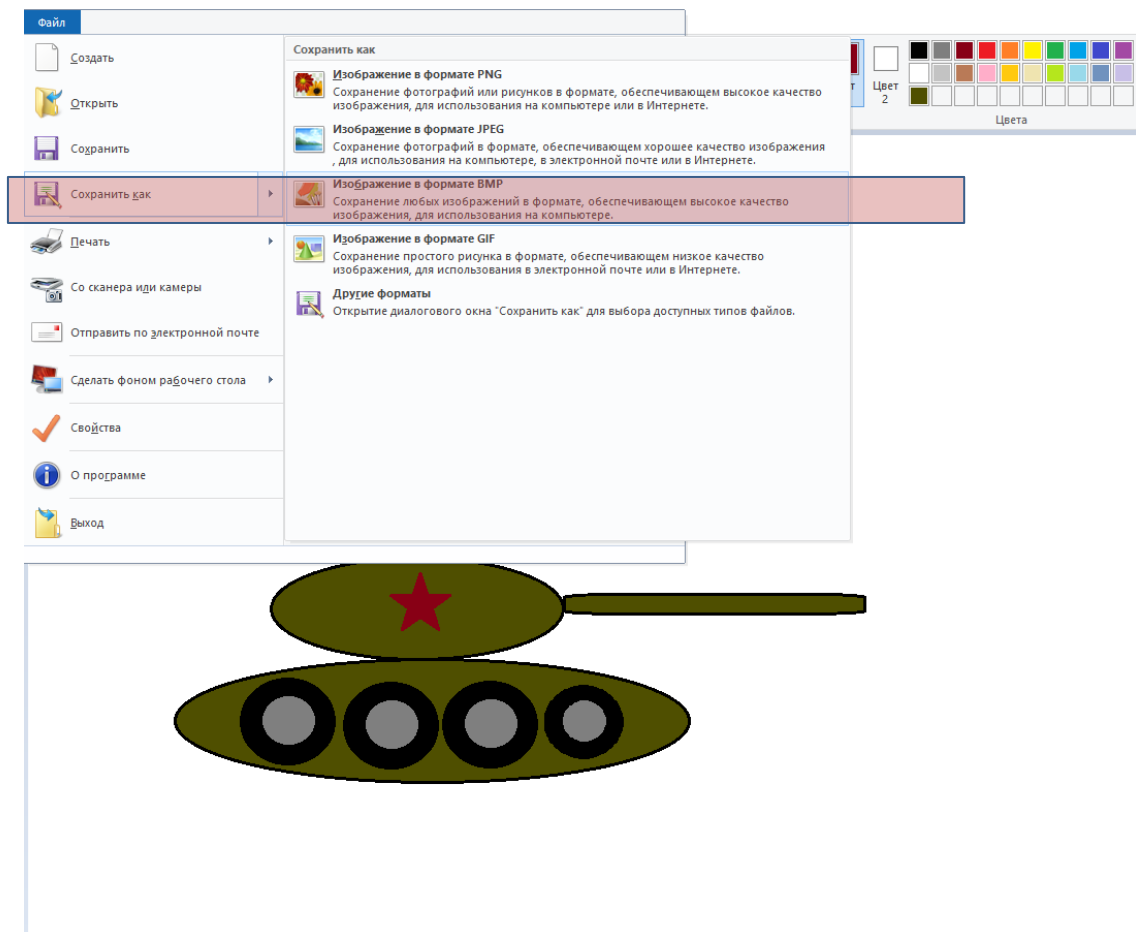


9. Дорисуйте Дуло пушки, звезду. Поставьте дуло в танк:



10. На своём компьютере создайте папку, например, «Мои работы», и все работы сохраняйте там. Сохраните в файл под именем «Танк».

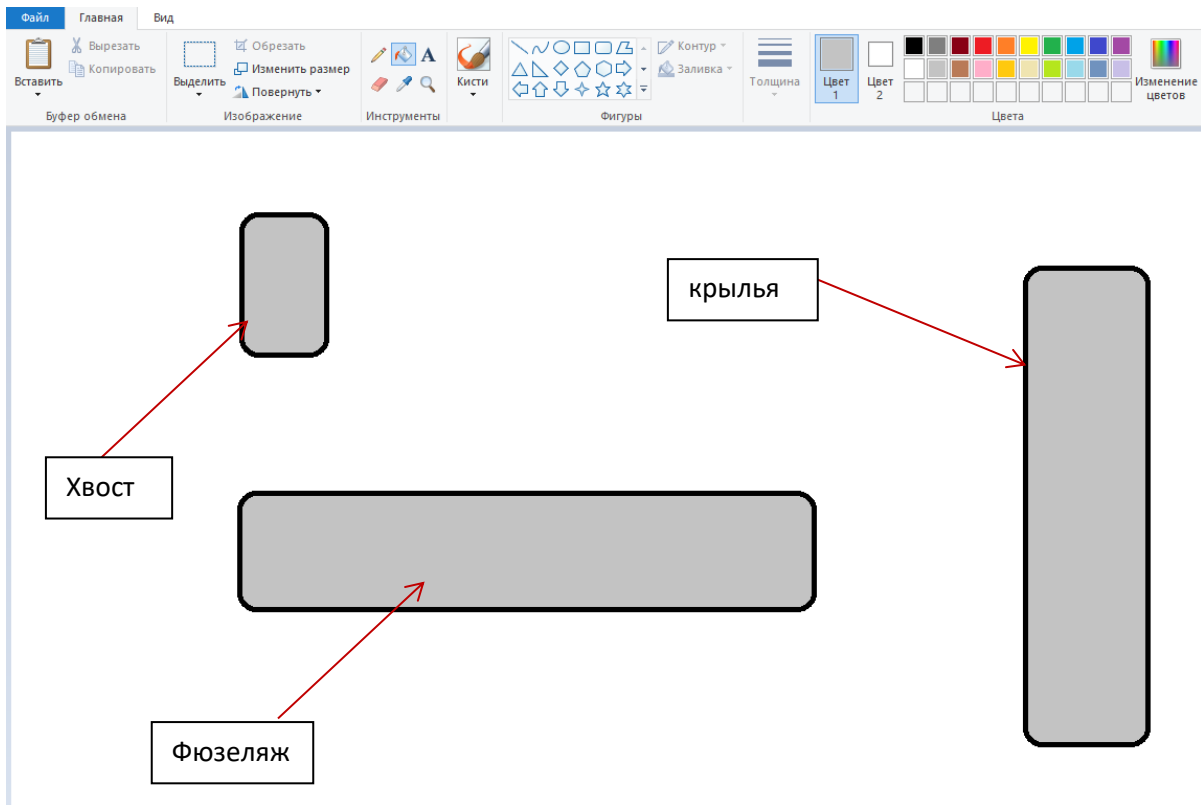




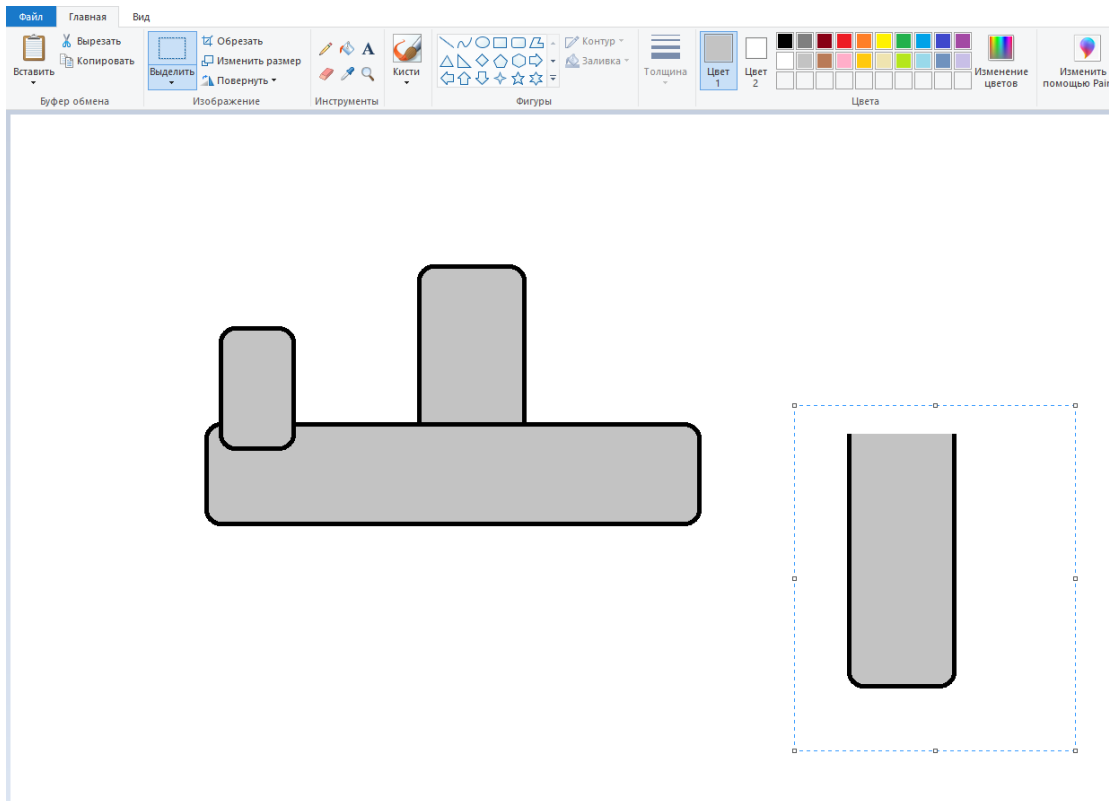
## Как нарисовать самолет в Paint

Настала очередь нарисовать самолет.

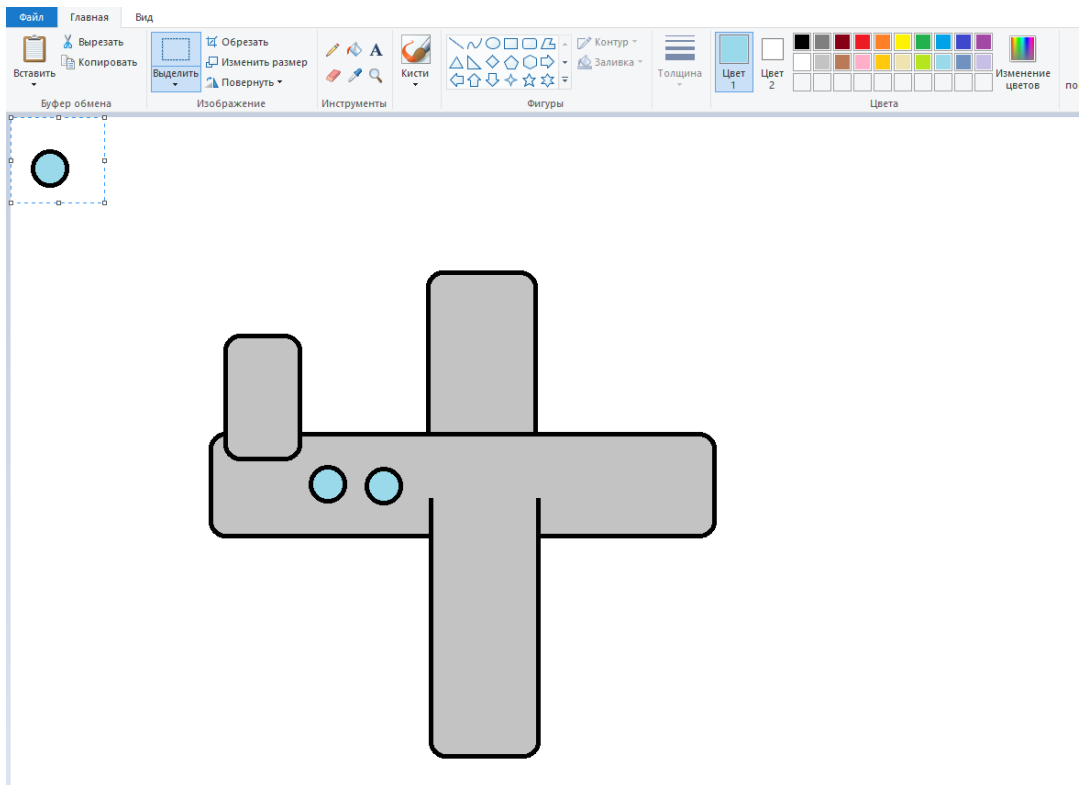
1. Будем собирать наш самолет, как из конструктора. Вначале прорисуем отдельные детали инструментом «Скругленный прямоугольник» и закрасим их инструментом «Заливка цветом»:



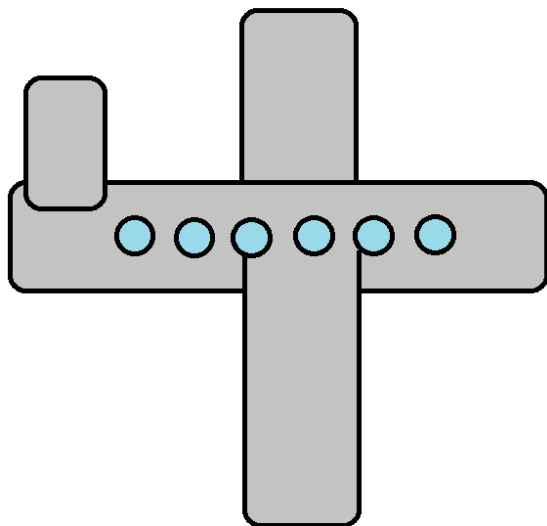
2. Собираем: выделяем инструментом «Выделение прямоугольной области» и переносим на место.



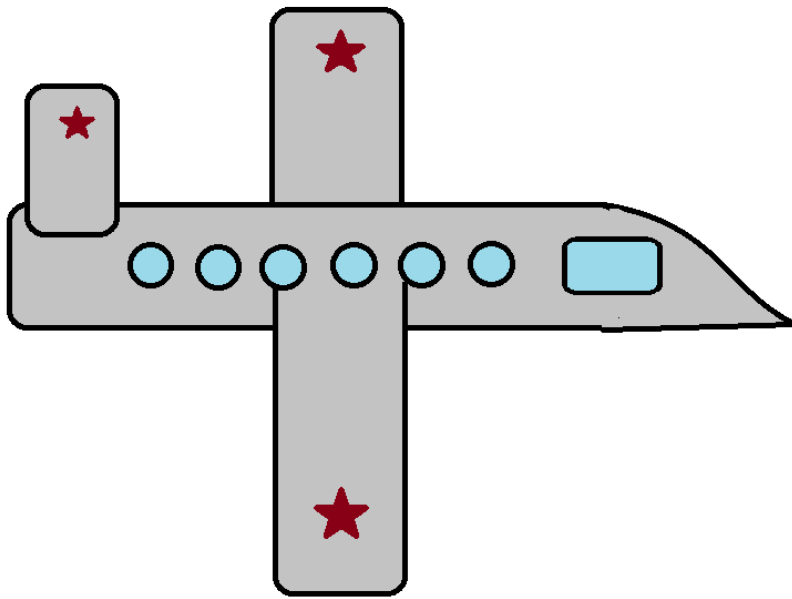
3. Рисуем иллюминаторы: Выбираем инструмент рисования «Овал», рисуем начала один, затем его копируем и вставляем на место нужное количество:



Должно получиться что-то подобное:



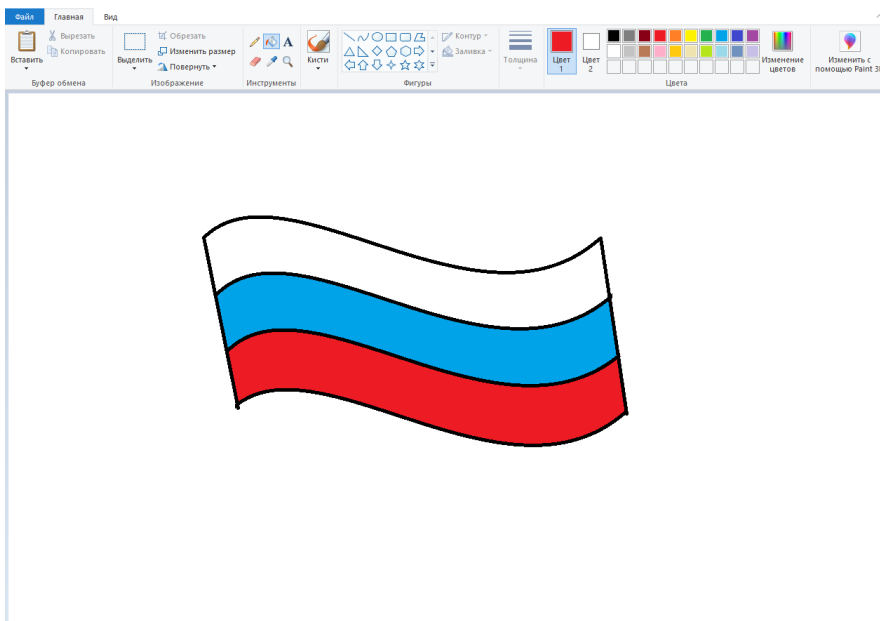
4. Добавьте своих деталей в конструкцию Вашего самолета:



5. Сохранить файл в свою папку под именем «Самолет»

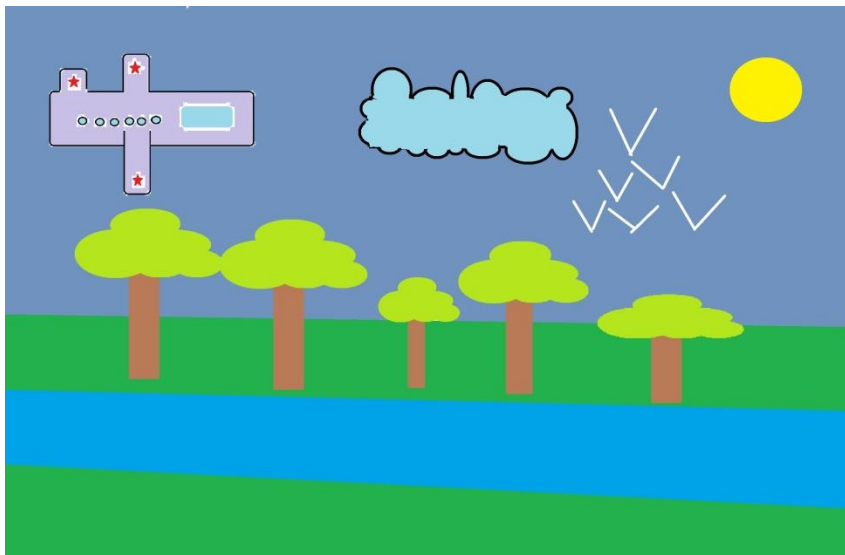
### Рисуем Российский флаг

1. Инструментом «Кривая линия» рисуем изгиб флага.
2. Копируем, вставляем 4 таких.
3. Соединяем прямыми линиями.
4. Закрашиваем в цвета Российского флага.
5. Сохраняем файл.



Пробуем собрать нашу открытку! Для этого создаем новый файл, и рисуем в нем фон: небо, земля. Добавляем на фон деревья, солнце, облака. Вставляем на этот фон нарисованные танк, самолет, флаг, Располагаем их на фоне. Пишем надпись: «С Днем Защитника отечества, или «С 23 февраля».

Сохраняем файл под именем «Открытка к 23 февраля»



А это – коллаж к 23 февраля, который легко можно «собрать» из готовых картинок в программах Paint.net, Photoshop или других подобных редакторах растровой графики.

с 23 февраля



**Вывод:**

Создавая «своими руками» поздравительную открытку в компьютерной программе Paint, дети получат огромное удовольствие от того, что они сделали самостоятельно подарок папе или дедушке, и при этом многому научились!

# Мастер-класс

«Создание рамки в Paint

Для обучающихся

начальных классов

Лосева Марина Ивановна  
МБОУ ДО ДДиЮ «Факел» г. Томска

2022 г.

## Мастер-класс

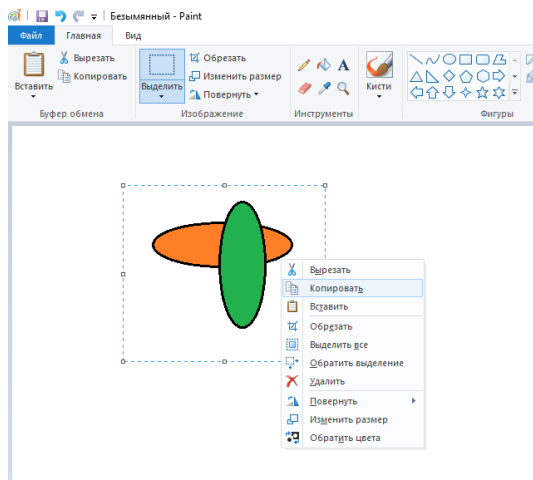
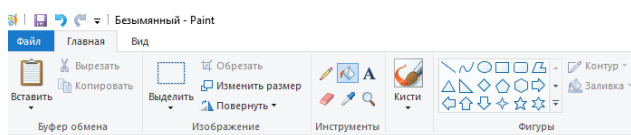
### «Создание рамок для открыток в Paint»

Когда дети создают собственные открытки на компьютере в графическом редакторе Paint, для придания ей законченного вида, можно поместить открытку в рамочку. Как её сделать самостоятельно в Paint? Просмотрев данный мастер-класс, вам не составит труда это сделать!

Алгоритм выполнения очень прост: выбрать фигуру, из которой будет состоять ваша рамка, определиться с цветовой гаммой, копировать и вставлять, пока не получится рамка...

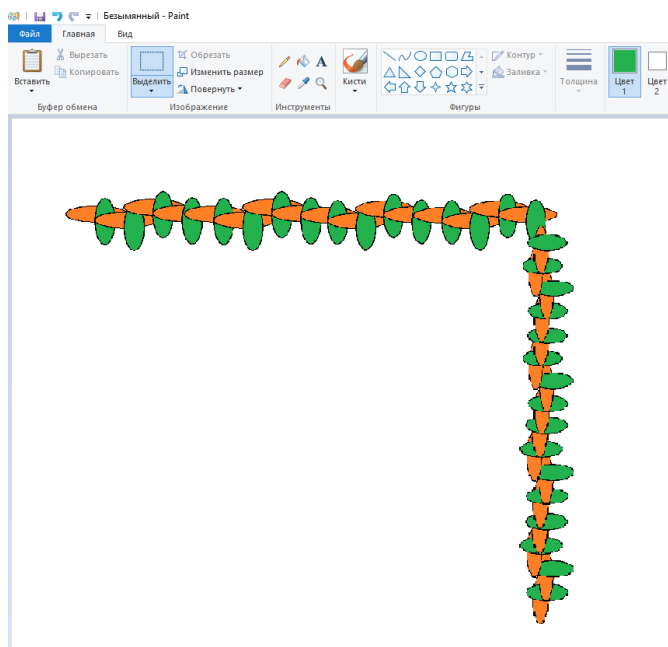
Приступим?!

Открываем чистый лист в графическом редакторе Paint, выбираем фигуру «Овал», толщина линии 3пк. Рисуем овал, закрашиваем нужным цветом:

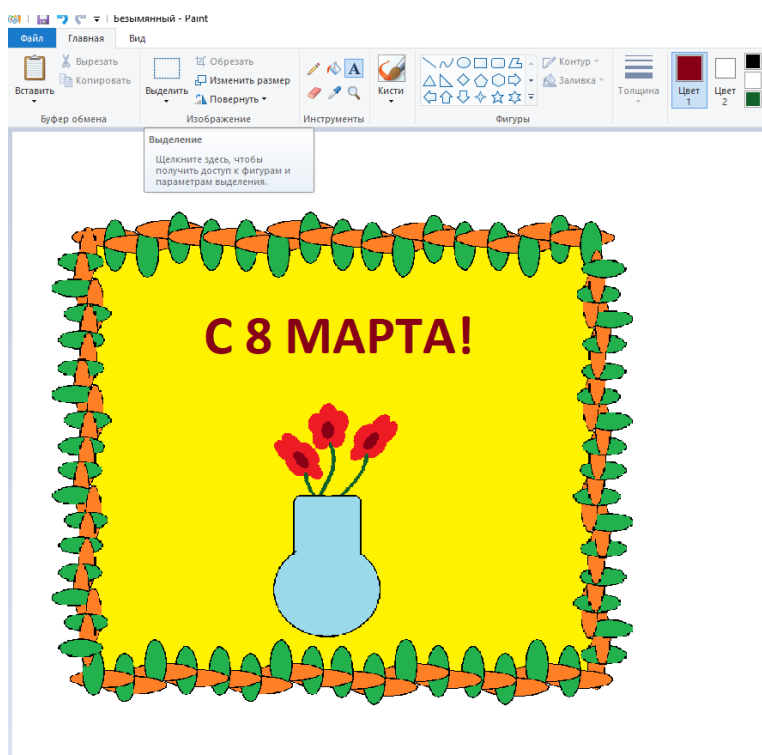


Рисуем ещё один овал перпендикулярно, раскрашиваем в другой цвет. Элемент рамки готов! Далее копируем его и вставляем до тех пор, пока не получится горизонтальная линия на весь лист... Вертикальную линию получаем поворотом на 90 градусов.

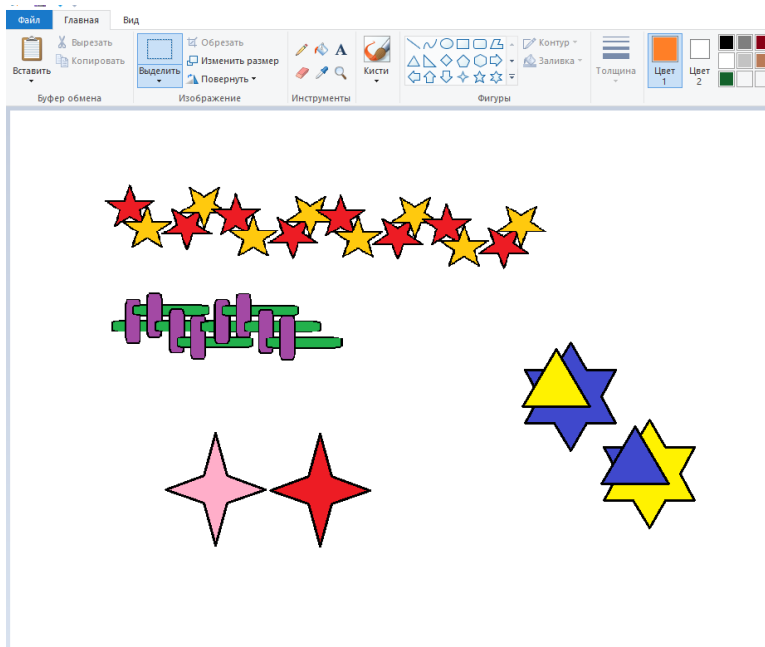




Поздравительная открытка своими руками готова!



Фигуры, из которых можно сделать рамки, могут быть самыми разнообразными:



Попробуйте оформить открытку, нарисованную своими руками в программе Paint на компьютере, в подобную красочную рамку, и Ваша открытка примет законченный вид!



## СВИДЕТЕЛЬСТВО

О ПУБЛИКАЦИИ МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА/СТАТЬИ НА СТРАНИЦАХ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СМИ

Настоящее свидетельство получает  
педагог дополнительного образования

**Лосева Марина Ивановна**

МБОУ ДО ДДиЮ "Факел"

Название материала:

Мастер-класс "Создание рамки в Paint"

Дата публикации 23 декабря 2022 года

Номер документа: 524083-519725

Данный методический материал получил положительную экспертную оценку и опубликован на Всероссийском образовательном портале «Продленка» [www.prodenka.org](http://www.prodenka.org)

Настоящее Свидетельство подтверждает публикацию материала на страницах электронного СМИ образовательного характера. Территория распространения: Российская Федерация и зарубежные страны. Свидетельство о регистрации СМИ: Эл № ФС 77 - 58841

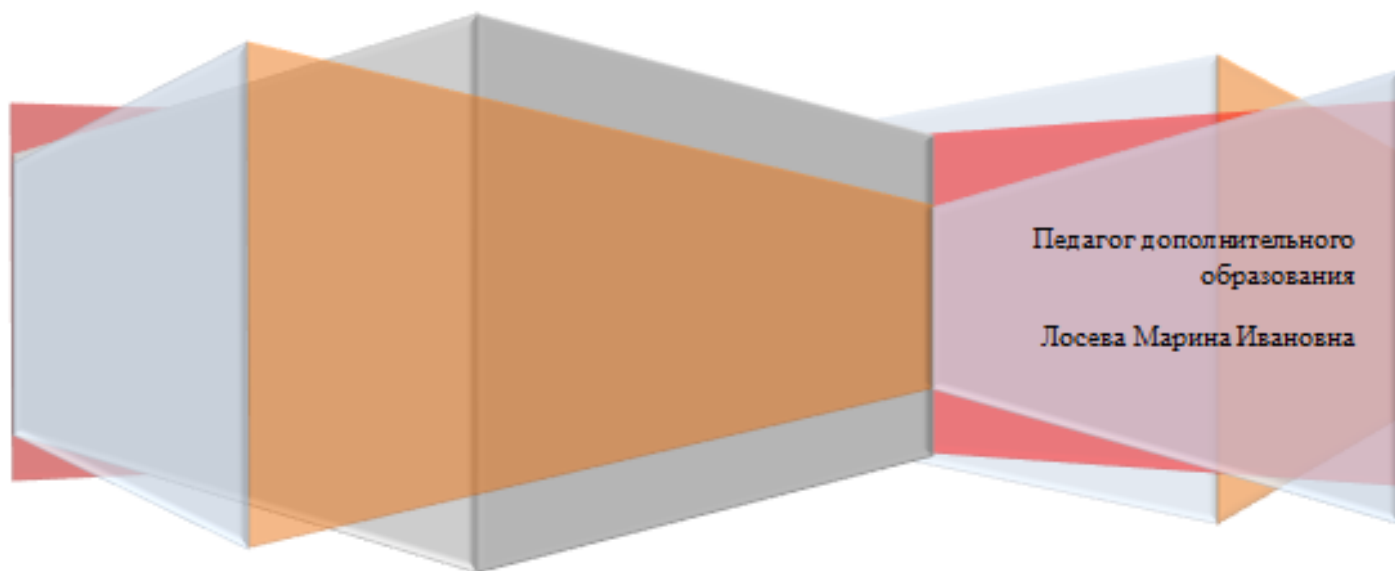
Главный редактор  
Филиппова Т.В.





## Создание танграма и сборка фигур в Paint.net

Номинация - «Лучший конспект учебного занятия»



2022 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

[Введение ..... стр 2](#)

[Цель, задачи .....стр 2](#)

[Ход урока ..... Стр 3](#)

[Вывод .....стр 6](#)

[Список использованных сайтов .....стр 7](#)

## Введение

Согласно древнекитайской легенде, танграм придумал император, который сильно переживал за развитие ребёнка (тот не проявлял никакого интереса к обучению). По этой причине правитель решил обратиться за помощью к трем мудрецам: математику, философу и художнику.

Работая вместе, древние эксперты разработали некий «магический» квадрат. Игра получилась крайне занимательной и позволяла решать одновременно несколько задач. Ну а император добился цели — ребёнок заинтересовался игрой и постепенно стал проявлять интерес к обучению прочим наукам.

Если перевести с китайского слово «танграм», получится фраза «7 фигурок мастерства». Это прекрасно описывает игру, которая включает 7 плоских дощечек (танов). Задача: сложить таны таким образом, чтобы «на выходе» получилась фигура, напоминающая конкретный объект:

В процессе игры необходимо складывать таны таким образом, чтобы они не накладывались друг на друга. А начинается танграм с расположения по центру наибольшего треугольника.

Танграм – древняя игра-головоломка, пришедшая из Китая. Ее прелесть заключается в доступности для любого возраста. Она дает возможность ребятам осваивать каждый уровень сложности постепенно.

Обучающиеся компьютерного класса работают в графическом редакторе Paint.net. Для закрепления навыков работы с инструментами выделения и рисования, создаём самостоятельно танграм, и учимся складывать из него различные фигуры в программе Paint.net.

**ЦЕЛЬ:** Сформировать у детей младшего и среднего школьного возраста знания и навыки работы в графическом редакторе Paint.net по сборке фигур из танграма.

### **ЗАДАЧИ:**

#### **личностные:**

- Развитие коммуникативных навыков, взаимопомощи.
- Формирование внимания, наблюдательности и усидчивости.

#### **метапредметные:**

- Развитие творческого мышления и воображения, логического мышления и сообразительности.
- Создание навыков поиска закономерностей

#### **образовательные:**

- Формирование знаний о Танграме
- Формирование навыков работы в графическом редакторе Paint.net

## Ход урока

| <b>1. Организационный этап. Постановка цели и задач урока.</b>   |   |
|--|---|
| <b>Деятельность педагога</b>   | <b>Деятельность обучающихся</b>                                       |
| <u>Проверяет готовность обучающихся к уроку:</u><br>Здравствуйте, ребята! Вы готовы к великим открытиям?<br>«Если вы хотите сделать что-то великое в один прекрасный день, помните: один прекрасный день – это сегодня!» - так сказал Джордж Лукас - американский кинорежиссёр, сценарист, известный в качестве создателя саги «Звёздные войны» и серии приключенческих фильмов об Индиане Джонсе. | Слушают, смотрят 2 слайд презентации ( <a href="#">Приложение 1</a> ) |
| <u>Озвучивает тему и цель урока:</u><br>Итак, сегодня настал тот прекрасный день, чтобы мы с   | Слушают   |

|   |  |
|---|--|
| <p>вами совершили что-то великое...</p> <p>Цель нашего урока-создать в программе Paint.net собственный Танграм и научиться собирать из него различные фигуры</p> <p>Вы готовы?</p> <p><u>Сегодня мы откроем для себя...как вы думаете – ЧТО?.. правильно (читают с экрана) - ТАНГРАМ.</u></p> <p>Мы выступим в роли первооткрывателей, и проведем несколько экспериментов по сборке фигур из загадочного Танграма!</p> <p>Что же такое Танграм? (Педагог рассказывает о танграме)</p> | <p>Смотрят слайд 3 презентации</p> <p>Озвучивают вслух написанную на экране тему «ТАНГРАМ. Создание танграма и сборка фигур в Paint.net»</p> <p>Смотрят слайд 4 презентации</p> <p>Слушают</p>   |
| <p><u>Осуществляет контроль пройденного материала.</u></p> <p>Сегодня мы с вами создадим свой танграм на компьютере в программе Paint.net</p> <p>Но прежде нам нужно кое-что вспомнить! На предыдущих занятиях мы изучали с вами инструменты рисования и выделения в программе Paint.net. Кто может их назвать?..</p> <p>Отлично! Вы все поняли и вспомнили!</p>  | <p>(5 слайд)</p> <p>Дети смотрят и отвечают</p> <p>(6 слайд)</p> <p>Ответ: В программе Paint.net есть 4 инструмента выделения:<br/>Выбор прямоугольной области, Лассо, Выбор области овальной формы, Волшебная палочка.<br/>Инструменты рисования: Кисть, Карандаш, Линия/Кривая, Фигуры</p> |
| <p><b>2. Основная часть</b></p>   |  |
| <p>А теперь давайте поразмышляем: как мы можем нарисовать Танграм в компьютерной программе Paint.net?</p>   | <p>Слайд 7</p> <p>Дети анализируют, как можно создать танграм.</p>   |
| <p><u>Проводит параллель с ранее изученным материалом:</u></p> <p>Давайте попробуем провести аналогию с тем, как мы раньше рисовали (составляли) рисунки из фигур...</p> <p><u>Наводящими вопросами педагог помогает выявить причинно-следственные связи при получении рисунка в программе из имеющихся фигур.</u></p> <p>Как же, при помощи чего можно нарисовать Танграм?.. Молодцы!</p>  | <p>Слайд 8</p> <p>Дети определяют закономерность и высказывают свою точку зрения.</p> <p>Ответ: Используя инструменты рисования Квадрат, Линия, заливка, и инструменты выделения</p>   |
| <p><u>Объясняет новую тему:</u></p> <p>Последовательность рисования Танграма в графическом редакторе Paint.net:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбираем инструмент рисования Фигуры-прямоугольник-только контур.</li> <li>2. Задаём цвет – чёрный, толщина линии-2.</li> <li>3. Рисуем сначала сам квадрат.</li> <li>4. Затем, пользуясь инструментом рисования Линия, делим квадрат на определённые части, чтобы получился Танграм.</li> </ol>                        | <p>Слайд 9</p> <p>Слушают, смотрят презентацию.</p>  |

|   |   |
|---|---|
| <p>5. Раскрашиваем свой танграм любимыми цветами при помощи инструмента «Заливка»</p>   |   |
| <p><u>Эмоциональный настрой:</u><br/>Ну что ж, по-моему, настал момент «...сделать что-то великое...» Вы готовы?<br/>А сейчас мы с вами приступим к практической части: будем создавать свой Танграм в программе Paint.net, а затем из своего квадрата будем собирать фигурки по схеме.</p>   | <p>Дети смотрят на экране схемы фигурок, которые можно собрать из Танграма.<br/><br/>Слайд 10</p>   |
| <p><u>Постановка задачи:</u> сможете ли вы создать такие же фигурки из своего Танграма?<br/><u>Последовательность действий:</u><br/>1. Рисуем фигуру «Квадрат».<br/>2. Инструментом «Линия» рисуем диагональ (делим квадрат на два треугольника)<br/>3. Делим пополам верхнюю и правую стороны квадрата, и проводим линию.<br/>4. Последнюю нарисованную линию делим пополам, и соединяем с левым нижним углом квадрата.<br/>5. Делим диагональ из верхнего левого угла до центра пополам, и соединяем с серединой верхней стороны квадрата.<br/>6. Рисуем последнюю линию.</p> | <p>Дети рассаживаются на рабочие места за компьютерами.<br/>Рисуют по пошаговой схеме свой Танграм.<br/>(слайд 11)</p>                                      |
| <p>Танграм, выполненный собственноручно в программе Paint.net готов!</p> <p>Сохраняем файл под именем «Танграм». Но это только первая часть. Дальнейшая задача – научиться собирать из этого квадрата различные фигурки, и, опять-же, в программе Paint.net! А для этого необходимо уметь пользоваться инструментами выделения, переноса, копирования, удаления.</p> <p>Например, дано задание – собрать по схеме Ракету из Танграма. Что делать?</p>   | <p>Сохраняют файл Танграм.<br/><br/>Слайд 12</p>  |
| <p>Сначала нужно открыть в программе Paint.net файлы с ракетой и Вашим танграмом, и создать новый документ (размер 600 на 600 пикселей), в котором и будет собрана Ваша ракета из Вашего танграма.</p>  | <p>Создают по схеме Ракету из своего Танграма.<br/>Открывают файл-образец «Ракета»<br/>Процесс синтеза из геометрических фигур<br/>Слайд 13</p>             |
| <p>Ну, а теперь – дело техники 😊<br/>По такому же алгоритму переносим и составляем остальные детали.<br/>Педагог следит за процессом сборки.<br/>Даёт советы.</p>   | <p>Для достижения поставленной задачи, обучающиеся собирают модель по схеме.<br/>Объясняют свой выбор.<br/>Слайд 14</p>                                     |
| <p><u>Закрепление знаний:</u> Выполнение упражнения по сборке любой фигуры Танграм в программе Paint.net.<br/><br/>Педагог наблюдает за выполнением упражнения.</p>   | <p>После окончания практической части сборки, обучающиеся самостоятельно выполняют задания по сборке любой понравившейся фигуры Танграма в компьютерной</p> |



|  |   |
|--|---|
|  | программе Paint.net.<br>Слайд 15                                      |
| <b>3.Рефлексия</b>   |   |
| После сборки Танграма по схеме идёт обсуждение: кто и каким образом сделал так, чтобы фигурка из Танграма получилась правильно - были задействованы все детали, и при этом они не накладываются друг на друга. | Учащиеся дают оценку своей деятельности по её результатам<br>Слайд 16 |

Игра Танграм способна развивать у детей самые различные навыки. Складывая части головоломки воедино, ребёнок перебирает разные варианты, анализирует ситуацию на игровом поле, сравнивает её со схемой...

Собирая обычный Танграм из бумаги, вы приобретаете немало полезных качеств. Создавая определенную фигуру по заданной схеме, обучающиеся развивают разные типы мышления: образное, логическое, конструктивное, пространственное. Собирая из разных частей целое, выстраивая логическую последовательность действий, ребенок анализирует процесс, учится просчитывать шаги наперед.

В процессе создания различных фигур из данного квадрата, работая в компьютерной программе Paint.net, обучающимся предоставляется прекрасная возможность усовершенствовать свои навыки работы в программе:

#### **Вывод:**

В процессе создания и сборки танграма в компьютерной программе Paint.net, обучающиеся совершенствуют свои навыки работы с различными инструментами программы, а также формируют усидчивость, внимание, концентрацию, аккуратность...

#### **Список использованных сайтов:**

<https://ru.wikipedia.org/>

<https://www.7gy.ru/detskoe-tvorchestvo/podelki/694-tangram.html>

<https://shop.amelica.com/for-kids>

<https://ru.pinterest.com/polival0678/>

<https://v-tagile.ru/obschestvo-noyabr-2020/kakie-navyki-razvivaet-tangram-i-kak-s-nim-igrat>



Региональный конкурс  
«УЧИТЕЛЬ-МЕТОДИСТ»

# ДИПЛОМ

I степени  
награждается

**Лосева  
Марина Ивановна**

**должность:**  
педагог дополнительного образования  
МБОУ ДО ДДиЮ «Факел», г. Томск

**номинация:**  
«Лучший конспект учебного занятия»

Ректор ТОИПКРО



*О.М. Замяткина*  
О.М. Замяткина

2022 г.

№ 22-19-318

г. Томск