

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Долговская средняя общеобразовательная школа Урюпинского муниципального района Волгоградской области»



РАССМОТРЕНО  
педагогическим советом

Протокол №3  
от "19" апреля 2024г.

СОГЛАСОВАНО  
ответственный за УВР

 Зубрева Н. П.  
от "22" апреля 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
директор МКОУ Долговской  
СШ

 Кривенькова  
И.Е.  
Приказ № 44  
от "22" апреля 2024 г.

**НАПРАВЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ:**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**«КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР»**

**5 - 7 классы**

Составители: Тыпчук Ю. Б., учитель математики и физики

2024 год

# РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

## 5-й класс

### Личностные результаты:

- мотивация к обучению и познанию;
- оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.

### Метапредметные результаты

#### *Регулятивные УУД:*

- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
- планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.

#### *Познавательные УУД:*

- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- осознанно строить речевое высказывание в устной форме;
- проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания;
- исследовать собственные нестандартные способы решения;
- сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.

#### *Коммуникативные УУД:*

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### Предметные результаты:

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами: Paint, Gimp, Microsoft GIF Animator, Power Point и в Интернете.

## 6-й класс

### Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня в области информатики;
- развитие интереса к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

### **Метапредметные результаты**

#### *Регулятивные УУД:*

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами
- умение оценивать правильность выполнения учебно-познавательной задачи и собственные возможности ее решения.

#### *Познавательные УУД:*

- освоение способов решения проблем творческого характера в учебных ситуациях;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ – компетенции).

#### *Коммуникативные УУД:*

- умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта.

### **Предметные результаты:**

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки графической, звуковой информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами: Adobe Flash , Flash-анимация и в Интернете.

## **7-й класс**

### **Личностные результаты:**

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

### **Метапредметные результаты:**

#### *Регулятивные УУД:*

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

#### *Познавательные УУД:*

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- практическое освоение *методов познания*, используемых в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им *инструментария и понятийного аппарата*, регулярному обращению в учебном процессе к использованию общеучебных умений, знаково-символических средств, широкого спектра *логических действий и операций*
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

#### *Коммуникативные УУД:*

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей;
- формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете.

#### **Предметные результаты:**

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с операционной системой и сервисными программами и в Интернете.

### **8-й класс**

#### **Личностные результаты**

- развитие системы ценностных ориентации (нравственные категории, ориентация на результат и др.);
- формирование исторической компетентности;
- умение давать нравственную оценку историческим процессам, объяснять несложные социальные связи;
- умение расставлять жизненные приоритеты, предлагать рекомендации общественного поведения.

#### **Метапредметные результаты**

##### *Регулятивные УУД:*

- сформированность целеполагания учебной деятельности как умение самостоятельно ставить новые учебные и познавательные цели и задачи, преобразовывать практическую задачу в теоретическую, устанавливать целевые приоритеты;
- умение планировать пути достижения целей на основе самостоятельного анализа условий и средств их достижения, выделять альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ, осуществлять познавательную рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач;

- умение осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия на уровне произвольного внимания, вносить необходимые коррективы в исполнение и способ действия как в конце действия, так и по ходу его реализации;

#### *Познавательные УУД:*

- осознанное владение логическими действиями определения и ограничения понятий, установления причинно-следственных и родовидовых связей и обобщения на различном предметном материале;
- сравнения, классификации на основе самостоятельного выбора оснований и критериев;
- умение строить классификацию, строить логическое рассуждение, включая установление причинно-следственных связей, делать умозаключения (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаково-символические средства, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- овладение системой операций, обеспечивающих понимание текст.

#### *Коммуникативные УУД:*

- умение организовывать и планировать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, определять общие цели и распределение функций и ролей участников, способы взаимодействия, планировать общие способы работы;
- умение работать в группе — владение навыками самопрезентации, умение эффективно сотрудничать и взаимодействовать на основе координации различных позиций при выработке общего решения в совместной деятельности; умение слушать партнера, формулировать и аргументировать свое мнение, корректно отстаивать свою позицию и координировать ее с партнерами, в том числе в ситуации столкновения интересов; умение продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников, поиска и оценки альтернативных способов разрешения конфликтов;
- умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач и для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей; владение устной и письменной речью; умение строить монологическое контекстное высказывание, использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности; овладение основами коммуникативной рефлексии;
- формирование и развитие учебной и общепользовательской компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ-компетентности) как инструментальной основы развития регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий, включая совершенствование навыков решения социально и личностно значимых проблем, способности к сотрудничеству и саморегуляции;

#### **Предметные результаты:**

- формирование информационной культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с операционной системой, утилитами и в Интернете

#### **9-й класс**

## Личностные результаты

- эмоциональность; умение *осознавать* и *определять* (называть) свои эмоции;
- эмпатия – умение *осознавать* и *определять* эмоции других людей; *сочувствовать* другим людям, *сопереживать*;
- чувство прекрасного – умение *чувствовать* красоту и выразительность речи, *стремиться* к совершенствованию собственной речи;
- *любовь* и *уважение* к Отечеству, его языку, культуре;
- *интерес* к чтению, к ведению диалога с автором текста; *потребность* в чтении;
- *интерес* к письму, к созданию собственных текстов, к письменной форме общения;
- *интерес* к изучению языка;
- *осознание* ответственности за произнесённое и написанное слово.

## Метапредметные результаты

### Регулятивные УУД:

- сформированность целеполагания учебной деятельности как умение самостоятельно ставить новые учебные и познавательные цели и задачи, преобразовывать практическую задачу в теоретическую, устанавливать целевые приоритеты;
- умение планировать пути достижения целей на основе самостоятельного анализа условий и средств их достижения, выделять альтернативные способы достижения цели и выбирать наиболее эффективный способ, осуществлять познавательную рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач;
- умение осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия на уровне произвольного внимания, вносить необходимые коррективы в исполнение и способ действия как в конце действия, так и по ходу его реализации;
- формирование осознанной адекватной и критичной оценки в учебной деятельности, умения самостоятельно и аргументированно оценивать свои действия и действия одноклассников, содержательно обосновывая правильность или ошибочность результата и способа действия, адекватно оценивать объективную трудность как меру фактического или предполагаемого расхода ресурсов на решение задачи, адекватно оценивать свои возможности достижения цели определенной сложности в различных сферах самостоятельной деятельности;
- овладение основами волевой саморегуляции в учебной и познавательной деятельности в форме осознанного управления своим поведением и деятельностью, готовность и способность противостоять внешним помехам деятельности;

### Познавательные УУД:

- осознанное владение логическими действиями определения и ограничения понятий, установления причинно-следственных и родовидовых связей и обобщения на различном предметном материале;
- сравнения, классификации на основе самостоятельного выбора оснований и критериев;
- умение строить классификацию, строить логическое рассуждение, включая установление причинно-следственных связей, делать умозаключения (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаково-символические средства, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- овладение системой операций, обеспечивающих понимание текст.

### *Коммуникативные УУД:*

- умение организовывать и планировать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, определять общие цели и распределение функций и ролей участников, способы взаимодействия, планировать общие способы работы;
- умение работать в группе — владение навыками самопрезентации, умение эффективно сотрудничать и взаимодействовать на основе координации различных позиций при выработке общего решения в совместной деятельности; умение слушать партнера, формулировать и аргументировать свое мнение, корректно отстаивать свою позицию и координировать ее с партнерами, в том числе в ситуации столкновения интересов; умение продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников, поиска и оценки альтернативных способов разрешения конфликтов;
- формирование внутреннего умственного плана действий на основе умения отображать в речи содержание совершаемых действий в форме громкой социализированной речи и внутренней речи;
- умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач и для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей; владение устной и письменной речью; умение строить монологическое контекстное высказывание, использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности; овладение основами коммуникативной рефлексии;
- формирование и развитие учебной и общепользовательской компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ-компетентности) как инструментальной основы развития регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий, включая совершенствование навыков решения социально и личностно значимых проблем, способности к сотрудничеству и саморегуляции;
- формирование умений рационально использовать широко распространенные инструменты и технические средства информационных технологий;
- развитие навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, обеспечения защиты значимой информации и личной информационной безопасности, в том числе с помощью типовых программных средств.

### **Предметные результаты:**

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с системами программирования и в Интернете.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### 5 класс

Содержание	Форма организации	Виды деятельности
«Компьютерная анимация»		
Раздел 1. Теоретические основы мультипликации. Раздел 2. Растровая и векторная компьютерная графика. Раздел 3. Компьютерная анимация.	Беседа, практикум, викторина, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика	Познавательная, преобразовательная, художественное творчество, проблемно-ценностное общение, игровая

### 6 класс

Содержание	Форма организации	Виды деятельности
«Компьютерная анимация»		
Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации. Раздел 2. Работа с изображениями в Macromedia Flash. Раздел 3. Flash-анимация, работа над проектом.	Беседа, практикум, викторина, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика	Познавательная, преобразовательная, художественное творчество, проблемно-ценностное общение, игровая

### 7 класс

Содержание	Форма организации	Виды деятельности
«Информатика вокруг нас»		
Раздел 1. Мир информационных процессов. Файловая система компьютера. Раздел 2. Начала программирования. Раздел 3. Живые картинки.	Беседа, практикум, викторина, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика	Познавательная, преобразовательная, социальное творчество, проблемно-ценностное общение, игровая

### 8 класс

Содержание	Форма организации	Виды деятельности
«Персональный компьютер»		
Раздел 1. Персональный компьютер. Раздел 2. Операционная система. Раздел 3. Программы	Беседа, практикум, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика	Познавательная, преобразовательная, социальное творчество, проблемно-ценностное общение



для обслуживания и настройки компьютера		
-----------------------------------------	--	--

**9 класс**

<b>Содержание</b>	<b>Форма организации</b>	<b>Виды деятельности</b>
<b>«Алгоритмы и исполнители»</b>		
Раздел 1. От задачи к алгоритму. Раздел 2. Алгоритмы и исполнители. Раздел 3. Исполнители рисуют. Раздел 4. Исполнители учатся считать. Раздел 5. Исполнители учат азбуку. Раздел 6. Компьютерные игры и обучающие программы	Беседа, практикум, проект, заочное путешествие, мозговой штурм, синектика	Познавательная, преобразовательная, социальное творчество, проблемно-ценностное общение

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**5 класс**

№	Тема занятия	Количество занятий
<b>Раздел 1. Теоретические основы мультипликации</b>		
1.	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в кабинете информатики	1
2.	История мультипликации.	1
3.	Теоретические основы мультипликации.	1
<b>Раздел 2. Растровая и векторная компьютерная графика</b>		
4.	Требования к проекту.	1
5.	Разработка сюжета мультфильма.	1
6.	Растровая графика.	1
7.	Векторная графика.	1
8.	Рисование в растровых редакторах Paint	2
9.		
10.	Рисование в растровых редакторах Gimp.	2
11.		
12.	Сканирование рисунков, фотографий.	1
13.	Поиск изображений в Интернете.	1
<b>Раздел 3. Компьютерная анимация</b>		
14.	Обработка и редактирование графических цифровых изображений в редакторе Gimp	2
15.		
16.	Создание gif-анимации в программе GIF Animator.	1
17.	Программа PowerPoint.	1
18.	Разметка и фон слайда.	1
19.	Создание векторных изображений в PowerPoint.	2
20.		
21.	Поиск изображений в Интернете.	1
22.	Создание векторных изображений в PowerPoint.	2
23.		
24.	Добавление готовых изображений в PowerPoint.	1
25.	Обработка готовых изображений в PowerPoint.	1
26.	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	1
27.	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	1
28.	Работа со звуком в PowerPoint.	1
29.	Работа над проектом «Мультфильм в PowerPoint»	2
30.		
31.		
32.		
33.	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	3
34.		
35.		

**6 класс**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество занятий</b>
<b>Раздел 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации</b>		
1.	Техника безопасности при работе в кабинете информатики.	1
2.	Особенности растровой графики	1
3.	Особенности векторной графики.	1
4.	Принципы создания и сохранения анимированных изображений.	1
5.	Требования к проекту.	1
6.	Разработка сюжета мультфильма.	1
<b>Раздел 2. Работа с изображениями в Macromedia Flash</b>		
7.	Знакомство с Adobe Flash. Интерфейс.	1
8.	Инструменты рисования	1
9.	Инструменты выделения.	1
10.	Инструменты редактирования.	1
11.	Рисование во Flash.	1
12.	Работа с цветом. Типы заливок и их применение.	1
13.	Выделение объектов.	1
14.	Трансформация объектов.	1
15.	Группировка объектов.	1
16.	Импорт растровых изображений.	1
17.	Преобразование растровой картинки в векторную графику.	1
<b>Раздел 3. Flash-анимация, работа над проектом.</b>		
18.	Покадровая анимация.	1
19.	Анимация формы.	1
20.	Анимация движения.	1
21.	Работа с текстом.	1
22.	Вращение.	1
23.	Символы.	1
24.	Сложная анимация.	1
25.	Маски.	1
26.	Озвучивание фильма.	1
27.	Сохранение фильма.	1
28.	Экспорт фильма.	1
29.	Публикация фильма.	1
30.	Разработка проекта «Мультфильм во Flash»	4
31.		
32.		
33.		
34.	Защита проекта «Мультфильм во Flash»	2
35.		

**7 класс**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество занятий</b>
<b>Раздел 1. Мир информационных процессов</b>		
1.	Информационное общество. Черты информационного общества. Информационные ресурсы общества.	1
2.	Информационная деятельность человека. Информация и личная безопасность.	1
<b>Раздел 3. Файловая система компьютера</b>		
3.	Изучение конфигурации и быстродействия персонального компьютера	1
4.	Подключение к компьютеру нового оборудования и установка программ.	1
5.	Как начинает свою работу компьютер и операционная система. Безопасный режим в операционной системе Windows. Файловая система компьютера.	1
6.	Атрибуты файлов. Таблица размещения файлов.	1
7.	Работа с объектами файловой системы	1
8.	Способы выполнения операций с объектами файловой системы.	1
9.	Сервисные программы. Работа с сервисными программами.	1
10.	Файловые менеджеры. Работа с объектами файловой системы с помощью файлового менеджера.	1
<b>Тема 3. Начала программирования</b>		
11.	Решение задач на составление линейных алгоритмов.	1
12.	Задачи геометрического содержания.	1
13.	Простейшие задачи целочисленной арифметики.	1
14.	Выделение цифр числа	1
15.	Практическая работа «Выделение цифр числа»	1
16.	Нахождение суммы	1
17.	Практическая работа «Нахождение суммы»	1
18.	Произведения цифр числа	1
19.	Практическая работа «Произведения цифр числа».	1
20.	Получение чисел из цифр заданного числа	1
21.	Практическая работа «Получение чисел из цифр заданного числа»	1
22.	Удаление цифр числа	1
23.	Практическая работа «Удаление цифр числа».	1
24.	Вставка цифр в число.	1
25.	Практическая работа «Вставка цифр в число».	1
26.	Графические возможности языка программирования имитация движения.	1
<b>Раздел 4. Живые картинки</b>		
27.	Компьютерная презентация.	1
28.	Разметка слайдов.	1
29.	Рисование.	1
30.	Эффекты анимации.	1
31.	Использование гиперссылок в презентации.	1
32.	Скрытые слайды.	1

33.	Создание образца слайдов.	1
34.	Практическая работа «Создание анимации»	2
35.		

### 8 класс

№	Тема занятия	Количество занятий
<b>Раздел 1. Персональный компьютер</b>		
1.	Техника безопасности в компьютерном классе. Персональный компьютер.	1
2.	Основные типы современных компьютеров	1
3.	Платформы современных компьютеров	1
4.	Виды современных компьютеров	1
5.	Устройство персонального компьютера	1
6.	Системный блок: внешний вид	1
7.	Основные комплектующие	1
8.	Внешние устройства	1
9.	Дополнительные мультимедийные устройства	2
10.		
<b>Раздел 2. Операционная система</b>		
11.	Что такое операционная система	1
12.	Операционная система Windows	1
13.	Сравнительные характеристики версий операционной системы Windows.	1
14.	Установка и настройка Windows	1
15.	Установка Windows из режима DOS	1
16.	Загрузка с компакт-диска	1
17.	Обновление версии Windows	1
18.	Установка драйверов устройств	1
19.	Добавлений новых устройств	1
20.	Загрузка компьютера	1
21.	Первый этап. Аппаратная POST-диагностика. BIOS	1
22.	Второй этап. Загрузка системных файлов и ядра	1
23.	Варианты загрузки Windows	1
24.	Сообщения об ошибках при загрузке компьютера	1
<b>Раздел 3. Программы для обслуживания и настройки компьютера</b>		
25.	Комплекты утилит.	1
26.	Norton System Works.	1
27.	Лучшие отдельные утилиты.	1
28.	Антивирусные программы.	1
29.	Программы очистки жесткого диска.	1
30.	Программы тонкой подстройки Windows.	1
31.	Программы для сохранения и восстановления конфигурации.	1
32.	Тесты.	2
33.		
34.	Файловые менеджеры.	1

35.	Программы для работы с архивами	1
-----	---------------------------------	---

**9 класс**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество занятий</b>
1.	<b>Раздел 1. От задачи к алгоритму</b>	
2.	Исторический экскурс. Наиболее известные задачи и их решения.	1
3.	Задачи на вычисления, решаемые с конца.	1
4.	Последовательности. Закономерности в последовательностях.	1
5.	Цепочки закономерностей. Поиск и анализ цепочек закономерностей. Числовые ребусы.	1
6.	Логические рассуждения. Логические задачи.	1
7.	Задачи, решаемые методом исключения с применением таблиц.	1
8.	Особенности задач алгоритмического характера.	1
9.	Задачи на переправу.	1
10.	Задачи на переливания с помощью неградуированных сосудов.	1
11.	Задачи о взвешивании монет.	1
12.	Задачи на выбор стратегии.	1
13.	Задача. Этапы решения задачи.	1
14.	Формализация задачи. Интерпретация результатов.	1
<b>Раздел 2. Алгоритмы и исполнители.</b>		
15.	Управление исполнителем. Алгоритм и исполнитель, среда исполнителя.	1
16.	Линейный алгоритм. Алгоритмы для нескольких исполнителей.	1
17.	Линейные алгоритмы. Построение изображений.	1
18.	Алгоритмы с использованием координат.	1
19.	Вычерчивание фигур одним росчерком.	1
20.	Симметричные фигуры. Правила построения симметричных фигур.	1
<b>Раздел 3. Исполнители рисуют</b>		
21.	Алгоритмы с повторением и ветвлением. Условия в алгоритмах.	1
22.	Алгоритм с повторением.	1
23.	Алгоритм с ветвлением.	1
24.	«Живые картинки». Алгоритмы изображений с эффектом движения	1
<b>Раздел 4. Исполнители учатся считать</b>		
25.	Понятие «величина». Целые величины. Операция присваивания.	1
26.	Алгоритмы с использованием целочисленных величин.	1
27.	Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа.	1
<b>Раздел 5. Исполнители учат азбуку.</b>		
28.	Понятие «строковая величина».	1
29.	Строковые константы.	1
30.	Операции со строками.	1
31.	Алгоритмы работы со строками.	1
<b>Раздел 6. Компьютерные игры и обучающие программы</b>		
32.	Виды компьютерных игр	1
33.	Виды компьютерных игр	1
34.	Правила пользования компьютерными играми	1

