

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с. Новосельское  
Аркадакского района Саратовской области

<b>РАССМОТРЕНО</b> на заседании ШМО кл. рук. Руководитель ШМО: <i>Шурубцова Е.И.</i> /Шурубцова Е.И./ Протокол № <u>1</u> « <u>29</u> » 2023 г. <i>свидетельства</i>	<b>СОГЛАСОВАНО</b> Заместитель директора по ВР: <i>Пискарева В.А.</i> / Пискарева В.А. / « <u>29</u> » <i>свидетельства</i> 2023 г.	<b>УТВЕРЖДЕНО</b> Директор МБОУ-СОШ с. Новосельское: <i>Шумарина Н.А.</i> / Шумарина Н.А. / Приказ № <u>145</u> « <u>29</u> » <i>свидетельства</i> 2023 г.
---	--	---

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса внеурочной деятельности  
«В мире информатики»

для обучающихся 5-9 классов

с. Новосельское  
2023 год

### Пояснительная записка

Программа по внеурочной деятельности «В мире робототехники» для 6-9 классов составлена на основе:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования");
- Федеральные требования к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений (утверждены приказом Минобрнауки России от 4 октября 2010 г. № 986);
- СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189);
- Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников (утверждены приказом Минобрнауки России от 28 декабря 2010 г. № 2106, зарегистрированы в Минюсте России 2 февраля 2011 г.);
- Письмо Министерства образования и науки РФ «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования» от 12 мая 2011 г. № 03-2960;
- Плана внеурочной деятельности ФГОС НОО и ООО МБОУ-СОШ с. Новосельское.

Согласно учебному плану на изучение информатики отводится:

Класс	Количество часов в год	Количество учебных часов в неделю
5	35	1
6	35	1
7	35	1
8	35	1
9	34	1
ИТОГО:	174	

Календарно – тематическое планирование предмета «В мире информатики» по каждому классу входит в структуру данной рабочей программы.

### ПЛАНИРУЕМЫЕ ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА ИНФОРМАТИКИ В 5 – 9 КЛАССАХ

Результаты обучения – это многокомпонентная система, в которой образовательную ценность представляет не только система знаний ученика, но и освоение способов их получения, способность выявлять потребность в новых знаниях, умение быстро и эффективно, самостоятельно или во взаимодействии с другими учащимися восполнять имеющиеся пробелы.

Результаты современного школьного образования (личностные, метапредметные и предметные) - изменения в личностных ресурсах, которые могут быть использованы при решении значимых для личности проблем.

*Личностные результаты* – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

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

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями;
  - 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.
- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий
- безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- 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.
- 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.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ, ОСНОВНЫХ ВИДОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **5 класс «Компьютерная анимация»**

#### **Тема 1. Теоретические основы мультипликации (3ч)**

Профессии и специальности, связанные с созданием анимации. История анимационных фильмов. Виды и основные принципы создания мультфильмов. Этапы работы над созданием мультфильма.

#### **Тема 2. Растровая и векторная компьютерная графика (10ч)**

Понятие компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Форматы графических файлов.

Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе Paint. Инструменты рисования в растровом графическом редакторе GIMP. Поиск и загрузка изображений из сети Интернет. Создание растровых изображений с помощью сканера. Инструменты выделения в растровом графическом редакторе GIMP. Создание покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.

Создание векторных графических изображений в программе PowerPoint. Основы работы с автофигурами. Закраска рисунков. Создание рисунков из кривых. Порядок расположения и группировка объектов. Эффекты.

#### **Тема 3. Компьютерная анимация (21ч)**

Программа Microsoft GIF Animator. Создание простейших анимационных gif-файлов. Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки растровых и векторных изображений. Основные приемы обработки изображений в Power Point: обрезка, обесцвечивание однородного фона растрового изображения, разгруппировка и перегруппировка векторных изображений. Применение эффектов анимации, настройка их параметров. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Вставка и настройка звука в Power Point. Сохранение презентации в режиме демонстрации.

### **6 класс «Компьютерная анимация»**

#### **Тема 1. Основные понятия компьютерной графики и анимации (5ч)**

Особенности растровой и векторной графики. Виды анимации. Принципы создания и сохранения анимированных изображений. Программы для работы с растровыми и векторными изображениями, для создания компьютерной анимации. Процесс создания анимации с точки зрения производства продукта (создания творческого проекта).

## **Тема 2. Работа с изображениями в Adobe Flash (11ч)**

Интерфейс программы Adobe Flash. Инструменты рисования, выделения и редактирования. Рисование простых векторных объектов. Типы заливок и их применение. Импорт растровой и векторной графики. Трассировка импортированной растровой графики в векторную.

## **Тема 3. Flash-анимация (19ч)**

Покадровая анимация. Понятие слоя, средства редактирования слоев. Анимация формы. Анимация движения. Вращение. Движение по траектории. Работа с текстом. Библиотека и символы. Статические и анимированные символы. Сложная анимация. Понятие сцены. Слой-маска. Работа со звуком. Сохранение, экспорт и публикация фильма.

## **7 класс «Информатика вокруг нас»**

### **Тема 1. Мир информационных процессов (2 ч)**

Информационное общество. Черты информационного общества. Информационные ресурсы общества.

Информационная деятельность человека. Информация и личная безопасность.

### **Тема 2. Файловая система компьютера (8 ч)**

Изучение конфигурации и параметров быстродействия персонального компьютера. Подключение к компьютеру нового оборудования и установка программ.

Как начинает свою работу компьютер и операционная система. Безопасный режим в операционной системе Windows.

Файловая система компьютера. Атрибуты файлов. Таблица размещения файлов. Работа с объектами файловой системы. Способы выполнения операций с объектами файловой системы.

Сервисные программы. Работа с сервисными программами.

Файловый менеджер. Работа с объектами файловой системы с помощью файлового менеджера.

### **Тема 3. Начала программирования (17 ч)**

Решение задач на составление линейных алгоритмов. Задачи геометрического содержания. Простейшие задачи целочисленной арифметики: выделение цифр числа, нахождение суммы и произведения цифр числа, получение чисел из цифр заданного числа, удаление цифр числа, вставка цифр в число. Графические возможности языка программирования: пересчет координат, имитация движения.

### **Тема 4. Живые картинки (8 ч)**

Компьютерная презентация. Разметка слайдов. Рисование. Эффекты анимации. Использование гиперссылок в презентации. Скрытые слайды. Создание образца слайдов.

## **8 класс «Персональный Компьютер»**

### **Тема 1. Персональный компьютер (11ч.)**

История компьютерной техники. Основные типы современных компьютеров. Платформы современных компьютеров. Виды современных компьютеров. Устройство персонального компьютера (Hardware). Системный блок: внешний вид. Основные комплектующие. Дополнительные мультимедийные устройства. Внешние устройства (периферия)

## **Тема 2. Операционная система (14 ч.)**

Что такое операционная система. Операционная система Windows. Установка и настройка Windows. Установка Windows из режима DOS. Загрузка с компакт-диска. Обновление версии Windows. Установка драйверов устройств. Добавлений новых устройств. Загрузка компьютера. Аппаратная POST-диагностика. BIOS. Загрузка системных файлов и ядра. Варианты загрузки Windows. Сообщения об ошибках при загрузке компьютера:

## **Тема 3. Программы для обслуживания и настройки компьютера (10 ч.).**

Комплекты утилит. Norton System Works. Лучшие отдельные утилиты. Антивирусные программы. Программы очистки жесткого диска. Программы тонкой подстройки Windows. Программы для сохранения и восстановления конфигурации. Тесты. Файловые менеджеры. Программы для работы с архивами

## **9 класс «Алгоритмы и исполнители»**

### **Тема 1. От задачи к алгоритму (13 ч.)**

Исторический экскурс. Наиболее известные задачи и их решения. Задачи на вычисления, решаемые с конца. Последовательности. Закономерности в последовательностях. Цепочки закономерностей. Поиск и анализ цепочек закономерностей. Числовые ребусы. Логические рассуждения. Логические задачи. Задачи, решаемые методом исключения с применением таблиц. Особенности задач алгоритмического характера. Задачи на переправу. Задачи на переливания с помощью неградуированных сосудов. Задачи о взвешивании монет. Задачи на выбор стратегии. Задача. Этапы решения задачи. Формализация задачи. Интерпретация результатов.

### **Тема 2. Алгоритмы и исполнители (6 ч.)**

Алгоритм и исполнитель, среда исполнителя. Линейный алгоритм. Алгоритмы для нескольких исполнителей. Построение изображений. Алгоритмы с использованием координат. Вычерчивание фигур одним росчерком. Симметричные фигуры. Правила построения симметричных фигур.

### **Тема 3. Исполнители рисуют (4 ч.)**

Условия в алгоритмах. Алгоритм с повторением. Алгоритм с ветвлением. Алгоритмы изображений с эффектом движения.

### **Тема 4. Исполнители учатся считать (3 ч.)**

Понятие «величина». Целые величины. Операция присваивания. Алгоритмы с использованием целочисленных величин. Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа.

### **Тема 5. Исполнители учат азбуку (4 ч.)**

Понятие «строковая величина». Строковые константы. Операции со строками. Алгоритмы работы со строками.

### **Тема 6. Компьютерные игры и обучающие программы (5 ч.)**

Виды компьютерных игр. Правила пользования компьютерными играми.

Резерв (2 ч.)

## КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Кол-во час	Дата проведения	
			План	Факт
1	Информация. Компьютер. Информатика. Техника безопасности и организация рабочего места. <b>П.р. № 1.</b> Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1		
2	Как устроен компьютер. <b>П.р. № 2.</b> Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1		
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. <b>П.р. № 3.</b> «Знакомство с клавиатурой».	1		
4	Основная позиция клавиш на клавиатуре. <b>П.р. № 4.</b> Клавиатурный тренажер (упражнения 1-8)	1		
5	Программы и файлы. <b>П.р. № 5.</b> Клавиатурный тренажер в режиме игры	1		
6	Рабочий стол. Управление мышью. <b>П.р. № 6.</b> «Освоение мыши».	1		
7	Главное меню. Запуск программ. <b>П.р. № 7.</b> «Запуск программ. Основные элементы окна программы».	1		
8	Управление компьютером с помощью меню. <b>П.р. № 8.</b> «Управление компьютером с помощью меню» <b>Тест.</b>	1		
9	Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра (тренировка памяти)	1		
10	<b>Урок-проект.</b> Носители информации. <b>П.р. № 9.</b> «Создание презентации по теме».	1		
11	Передача информации. <b>П.р. № 10.</b> Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений.	1		
12	<b>Урок-проект.</b> Кодирование информации	1		
13	Формы представления информации. Метод координат.	1		
14	Формы представления информации. Метод координат.			
15	Текст как форма представления информации. <b>П.р. № 11.</b> «Создание текстового документа в среде текстового процессора MS Word»	1		
16	Табличная форма представления информации. <b>П.р. № 12.</b> «Создание таблицы в среде текстового процессора»	1		
17	Наглядные формы представления информации. <b>П.р. № 13.</b> «Создание диаграмм»	1		
18	Формы представления информации. <b>Тест</b> по теме «Информация вокруг нас»	1		
19	Обработка информации. <b>П.р. № 14.</b> «Выполнение вычислений с помощью приложения Калькулятор»	1		
20	<b>Урок-проект.</b> Обработка текстовой информации. <b>П.р. № 15.</b> «Работа в среде текстового редактора»	1		
21	Обработка текстовой информации. Повторение темы «Информация и ее виды»	1		

	<b>П.р. № 16.</b> «Работа в среде текстового процессора MS Word. Редактирование текста»			
22	Повторение темы «Метод координат». Редактирование текста. Работа с фрагментами текста. Повторение темы «Действия с информацией» <b>П.р. № 17.</b> «Редактирование текста»	1		
23	<b>Урок-проект.</b> Редактирование текста. Поиск информации. <b>П.р. № 18.</b> «Редактирование текста»	1		
24	Изменение формы представления информации. Систематизация информации.	1		
25	Форматирование – изменение формы представления информации. <b>П.р. № 19.</b> «Форматирование текста»	1		
26	Компьютерная графика. <b>П.р. № 20.</b> «Знакомство с инструментами рисования графического редактора»	1		
27	Инструменты рисования графического редактора. Повторение темы «Устройство компьютера». <b>П.р. № 21.</b> «Знакомство с инструментами рисования графического редактора»	1		
28	Обработка графической информации. <b>Тест</b> по теме «Обработка информации средствами текстового и графического редакторов». <b>П.р. № 22.</b> «Практическая работа «Раскраска».	1		
29	Обработка текстовой и графической информации. Повторение темы «Носители информации» <b>П.р. № 23.</b> «Пригласительный билет», «Визитка»	1		
30	Преобразование информации по заданным правилам. Повторение темы «Информация. Действия с информацией» <b>П.р. № 24.</b> Выполнение вычислений с помощью приложения Калькулятор».	1		
31	Преобразование информации путём рассуждения. Повторение темы «Устройства компьютера» <b>П.р. № 25.</b> «Создание комбинированного документа»	1		
32	Разработка плана действий и его запись. Повторение темы «Формы представления информации». Логическая игра «Черный ящик», «Переправа»	1		
33	Создание движущихся изображений. <b>П.р. № 26.</b> «Анимация»	1		
34	<b>Урок-проект.</b> Создание движущихся изображений.	1		
35	<b>П.р. № 27.</b> «Создание движущихся изображений»	1		
<b>ИТОГО:</b>		35		



### КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Кол- во час	Дата проведения	
			План	Факт
1	Техника безопасности при работе в кабинете информатики. Особенности растровой графики	1		
2	Особенности. векторной графики.	1		
3	Принципы создания и сохранения анимированных изображений.	1		
4	Разработка сюжета мультфильма	1		
5	Знакомство с Adobe Flash. Интерфейс.	1		
6	Инструменты рисования	1		
7	Инструменты выделения.	1		
8	Инструменты редактирования.	1		
9	Рисование во Flash.	1		
10	Работа с цветом. Типы заливок и их применение.	1		
11	Выделение объектов	1		
12	Трансформация объектов.	1		
13	Группировка объектов	1		
14	Импорт растровых изображений	1		
15	Преобразование растровой картинки в векторную	1		
16	Покадровая анимация	1		
17	Анимация формы	1		
18	Анимация движения	1	<b>9</b>	
19	Работа с текстом	1	<b>16</b>	
20	Вращение	1	<b>2</b>	
21	Символы	1	<b>9</b>	
22	Сложная анимация	1	<b>16</b>	
23	Маски	1	<b>23</b>	
24	Озвучивание фильма	1	<b>6</b>	
25	Сохранение фильма	1	<b>13</b>	
26	Экспорт фильма	1	<b>20</b>	
27	Публикация фильма	1	<b>27</b>	
30	Разработка проекта «Мультфильм»	1	<b>11</b>	<b>18</b>
31	Работа над проектом «Мультфильм»	1	<b>18</b>	<b>18</b>
32	Работа над проектом «Мультфильм»	1	<b>18</b>	<b>25</b>
33	Работа над проектом «Мультфильм»	1	<b>25</b>	
34	Защита проекта «Мультфильм»	1	<b>25</b>	
ИТОГО:		34		

### КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 7 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Кол- во час	Дата проведения	
			План	Факт
1	Информационное общество. Информационные ресурсы общества	1		
2	Информационная деятельность человека. Информация и личная безопасность	1		
3	Изучение конфигурации и параметров быстродействия компьютера	1		
4	Подключение к компьютеру нового оборудования и установка программ	1		
5	Как начинает свою работу компьютер. Безопасный режим.	1		
6	Файловая система. 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	1		
10	Файловый менеджер	1		
11	Решение задач на составление линейных алгоритмов	1		
12	Задачи геометрического содержания	1		
13	Простейшие задачи целочисленной арифметики	1		
14	Выделение цифр числа			
15	Практическая работы «Выделение цифр числа»	1		
16	Нахождение суммы	1		
17	Практическая работа «Нахождение суммы»	1		
18	Произведение цифр числа	1	<b>1</b>	
19	Практическая работа «произведение цифр числа»	1	<b>8</b>	
20	Получение чисел из цифр заданного числа	1	<b>15</b>	
21	Практическая работа по теме «Получение чисел из цифр заданного числа»	1	<b>22</b>	
22	Удаление цифр числа	1	<b>1</b>	
23	Практическая работа «Удаление цифр числа»	1	<b>15</b>	
24	Вставка цифр в число	1	<b>22</b>	
25	Практическая работа «Вставка цифр в число»	1	<b>5</b>	
26	Графические возможности языка программирования. Имитация движения	1	<b>12</b>	
27	Графические возможности языка программирования. Пересчет координат.	1	<b>19</b>	
28	Компьютерная презентация	1	<b>26</b>	
29	Разметка слайдов	1	<b>3</b>	<b>17</b>
30	Рисование	1	<b>10</b>	<b>17</b>
31	Эффекты анимации	1	<b>17</b>	<b>17</b>
32	Использование гиперссылок в презентации	1	<b>24</b>	<b>24</b>
33	Скрытые слайды. Создание образа слайдов	1	<b>31</b>	<b>24</b>
34	Защита проектов	1	<b>31</b>	<b>24</b>
ИТОГО:		34		

### КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 8 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Кол- во час	Дата проведения	
			План	Факт
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 (Hardware)	1		
6	Системный блок. Внешний вид	1		
7	Основные комплектующие	1		
8	Внешние устройства (периферия)	1		
9	Дополнительные мультимедийные устройства	1		
10	Внешние устройства.	1		
11	Что такое операционная система	1		
12	Операционная система Windows	1		
13	Установка и настройка Windows	1		
14	Установка Windows из режима DOS	1		
15	Загрузка с компакт диска	1		
16	Обновление версии Windows	1		
17	Установка драйверов устройств	1		
18	Добавление новых устройств	1		
19	Загрузка компьютера	1		
20	Первый этап. Аппаратная POST-диагностика BIOS	1		
21	Второй этап. Загрузка системных файлов и ядра	1		
22	Варианты загрузки Windows	1		
23	Сообщения об ошибках при загрузке компьютера	1		
24	Комплекты утилит	1		
25	Norton System Works.	1		
26	Лучшие отдельные утилиты	1		
27	Антивирусные программы	1		
28	Удаление антивирусных программ	1		
29	Программы очистки жесткого диска	1		
30	Программы тонкой подстройки Windows.	1		
31	Программы с сохранением восстановления конфигурации	1		
32	Тесты	1		
33	Файловые менеджеры	1		
34	Программы для работы с архивами	1		
35	Подведение итогов	1		
ИТОГО:		35		

№ п/п	Тема урока	Кол- во час	Дата проведения	
			План	Факт
1	Исторический экскурс. Наиболее известные задачи и их решения	1		
2	Задачи на вычисления, решаемые с конца.	1		
3	Последовательности. Закономерности в последовательностях	1		
4	Цепочка закономерностей. Поиск и анализ цепочек закономерностей. Числовые ребусы.	1		
5	Логические рассуждения. Логические задачи.	1		
6	Задачи, решаемые методом исключения с применением таблиц	1		
7	Особенности задач алгоритмического характера	1		
8	Задачи на переправу.	1		
9	Задачи на переливания с помощью неградуированных сосудов	1		
10	Задачи на взвешивание монет	1		
11	Задачи на выбор стратегии	1		
12	Задача. Этапы решения задачи.	1		
13	Формализация задачи. Интерпретация результатов	1		
14	Управление исполнителем. Алгоритм и исполнитель, среда исполнителя			
15	Линейный алгоритм. Алгоритмы для нескольких исполнителей	1		
16	Линейные алгоритмы. Построение изображений	1		
17	Алгоритмы с использованием координат	1		
18	Вычерчивание фигур одним росчерком	1		
19	Симметричные фигуры. Правила построения симметричных фигур	1		
20	Алгоритм с повторением.	1		
21	Алгоритм с ветвлением.	1		
22	Алгоритмы с повторением и ветвлением. Условия в алгоритмах.	1		
23	«Живые картинки». Алгоритмы изображений с эффектом движения.	1		
24	Понятие «величина». Целые величины. Операция присваивания.	1		
25	Алгоритмы с использованием целочисленных величин.	1		
26	Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа.	1		
27	Понятие «строковая величина»	1		
28	Строковые константы	1		
29	Операции со строками	1		
30	Алгоритмы работы со строками	1		
31	Виды компьютерных игр	1		
32	Правила пользования компьютерными играми	1		
33	Безопасность в сети Интернет	1		
34	Повторение по теме «Алгоритмы»	1		
ИТОГО:		34		