

Администрация Волжского района муниципального образования «Город Саратов»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №11»

«Рассмотрено»

Руководитель МО естественно-  
математического цикла

\_\_\_\_\_ /Кабентаева В.Н./

Протокол № 1

от «24» августа 2023г.

«Утверждаю»

Директор МОУ СОШ №11 УВР МОУ  
«СОШ №11»

\_\_\_\_\_ /Калдина С.А./

Приказ №195 от «25» августа 2023г.

## **Рабочая программа курса внеурочной деятельности**

### **«Основы программирования»**

для обучающихся 5 – 6 классов

Программу разработала:  
Каук Наталья Васильевна,  
учитель МОУ «СОШ №11»

г. Саратов 2023

## Пояснительная записка

Примерная рабочая программа курса «Основы программирования» (далее — курс) для 5—6 классов составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования») с учётом Примерной программы воспитания (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 3/22 от 23.06.2022) и Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18.03.2022).

Примерная рабочая программа курса даёт представление о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности по информатике, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса и возрастных особенностей обучающихся, включает описание форм организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Примерная рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования и систему оценки достижения планируемых результатов. Программа служит основой для составления учителем поурочного тематического планирования курса.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

Курс внеурочной деятельности «Основы программирования» отражает сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах, основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу; междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Информатика характеризуется всё возрастающим числом междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т . е . ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения .

Курс внеурочной деятельности отражает и расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:

- 1) цифровая грамотность;
- 2) теоретические основы информатики;
- 3) алгоритмы и программирование;
- 4) информационные технологии.

## ЦЕЛИ КУРСА «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

Целями изучения курса внеурочной деятельности «Основы программирования» являются:

- развитие алгоритмического и критического мышления, что предполагает способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося.

Основные задачи курса внеурочной деятельности «Основы программирования» — сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- владение основами информационной безопасности;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решение с помощью информационных технологий;
- умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

### **МЕСТО КУРСА «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Программа курса внеурочной деятельности предназначена для организации внеурочной деятельности за счёт направления «Дополнительное изучение учебных предметов».

Программа курса по информатике составлена из расчёта 68 учебных часов — по 1 ч в неделю в 5 и 6 классах (по 34 ч в каждом классе).

Срок реализации программы — два года

Для каждого класса предусмотрено резервное учебное время, которое может быть использовано участниками образовательного процесса в целях формирования вариативной составляющей содержания конкретной рабочей программы. В резервные часы входят часы на повторение и на занятия, посвящённые презентации продуктов проектной деятельности.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.  ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете.
- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков.
- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;  любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.
- интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### Универсальные познавательные действия

#### ***Базовые логические действия:***

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критерии

### ***Базовые исследовательские действия:***

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

### ***Работа с информацией:***

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию .

### **Универсальные коммуникативные действия**

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.
- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче и формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

#### **Универсальные регулятивные действия**

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.
- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей

## ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### 5 класс

- применять правила безопасности при работе за компьютером;
- знать основные устройства компьютера;
- знать назначение устройств компьютера;
- классифицировать компьютеры на мобильные и стационарные;
- классифицировать устройства компьютера на внутренние и внешние;
- знать принципы работы файловой системы компьютера;
- работать с файлами и папками в файловой системе компьютера;
- работать с текстовым редактором «Блокнот»;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера;
- дифференцировать программы на основные и дополнительные;
- знать назначение операционной системы;
- знать виды операционных систем;
- знать понятие «алгоритм»;
- определять алгоритм по его свойствам;
- знать способы записи алгоритма;
- составлять алгоритм, используя словесное описание;
- знать основные элементы блок-схем;
- знать виды основных алгоритмических структур;
- составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы с помощью блок-схем;
- знать интерфейс среды визуального программирования Scratch;
- знать понятия «спрайт» и «скрипт»;
- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch;
- знать, как реализуются повороты, движение, параллельные скрипты и анимация в среде визуального программирования Scratch;
- иметь представление о редакторе презентаций;
- создавать и редактировать презентацию средствами редактора презентаций;
- добавлять различные объекты на слайд: заголовок, текст, таблица, схема;
- оформлять слайды;
- создавать, копировать, вставлять, удалять и перемещать слайды;
- работать с макетами слайдов;

- добавлять изображения в презентацию;
- составлять запрос для поиска изображений;
- вставлять схемы, таблицы и списки в презентацию;
- иметь представление о коммуникации в Сети;
- иметь представление о хранении информации в Интернете;
- знать понятия «сервер», «хостинг», «компьютерная сеть», «локальная сеть», «глобальная сеть»;
- иметь представление о формировании адреса в Интернете;
- работать с электронной почтой;
- создавать аккаунт в социальной сети;
- знать правила безопасности в Интернете;
- отличать надёжный пароль от ненадёжного;
- иметь представление о личной информации и о правилах работы с ней;
- знать, что такое вирусы и антивирусное программное обеспечение;
- знать правила сетевого этикета.

## 6 класс

- знать, что такое модель и моделирование;
- знать этапы моделирования;
- строить словесную модель;
- знать виды моделей;
- иметь представление об информационном моделировании;
- строить информационную модель;
- иметь представление о формальном описании моделей;
- иметь представление о компьютерном моделировании;
- создавать игры с помощью среды визуального программирования Scratch;
- иметь представление об информационных процессах;
- знать способы получения и кодирования информации;
- иметь представление о двоичном коде;
- осуществлять процессы двоичного кодирования и декодирования информации на компьютере;
- кодировать различную информацию двоичным кодом;
- иметь представление о равномерном двоичном коде;
- знать правила создания кодовых таблиц;
- определять информационный объём данных;
- знать единицы измерения информации;
- знать основные расширения файлов;
- иметь представление о табличных моделях и их особенностях;
- знать интерфейс табличного процессора;
- знать понятие «ячейка»;
- определять адреса ячеек в табличном процессоре;
- знать, что такое диапазон данных;
- определять адрес диапазона данных;
- работать с различными типами данных в ячейках;
- составлять формулы в табличном процессоре;
- пользоваться функцией автозаполнения ячеек.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

### 5 КЛАСС

#### **1. Устройство компьютера (разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии»)**

Правила безопасности при работе за компьютером. Основные устройства компьютера. Системный блок. Процессор. Постоянная и оперативная память . Мобильные

и стационарные устройства . Внутренние и внешние устройства компьютера . Файловая система компьютера . Программное обеспечение компьютера . Операционная система . Функции операционной системы . Виды операционных систем . Работа с текстовым редактором «Блокнот» .

## **2. Знакомство со средой визуального программирования (раздел «Алгоритмы и программирование»)**

Алгоритмы и языки программирования. Блок-схемы.

Линейные алгоритмы.. Циклические алгоритмы . Ветвление . Повороты . Повороты и движение. Система координат. Установка начальных позиций. Установка начальных позиций: свойства, внешность. Параллельные скрипты, анимация. Передача сообщений.

## **3. Создание презентаций (раздел «Информационные технологии»)**

Оформление презентаций. Структура презентации. Изображения в презентации . Составление запроса для поиска изображения. Редактирование слайда. Способы структурирования информации . Схемы, таблицы, списки . Заголовки на слайдах .

## **4. Коммуникация и безопасность в Сети (раздел «Цифровая грамотность»)**

Коммуникация в Сети. Хранение информации в Интернете Сервер. Хостинг. Формирование адреса в Интернете. Электронная почта. Алгоритм создания аккаунт социальной сети. Безопасность: пароли. Признаки надёжного пароля . Безопасность: интернет-мошенничество . Личная информация . Социальные сети: сетевой этикет, приватность. Кибербуллинг. Вирусы . Виды вирусов . Антивирусные программы.

## 6 КЛАСС

### **1. Теоретические основы информатики»**

Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование.

### **2. «Алгоритмы и программирование»**

Компьютерная игра. Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Создание уровней в игре. Игра-платформер. Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево. Создание костюмов спрайта. Создание сюжета игры. Тестирование игры.

**3. Информационные процессы** Информационные процессы. Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации. Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере. Кодирование различной информации. Равномерный двоичный код. Правила создания кодовых таблиц. Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Работа с различными файлами. Основные расширения файлов. Информационный размер файлов различного типа.

### **4. Электронные таблицы**

Табличные модели и их особенности. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Автозаполнение ячеек.

## ***Учебно-методическое и материально техническое обеспечение образовательного процесса***

1. Информатика. УМК для основной школы [Электронный ресурс]: 5–6 классы. Методическое пособие / Автор-составитель: М. Н. Бородин.— Эл.изд.—М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
2. М.Н. Бородин. Методическое пособие для учителя. Информатика. УМК для основной школы
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/umk8-9.php>)

### **Учебная литература**

#### **Для учителя:**

1. Босова Л.Л., А.Ю. Босова Информатика: Учебник для 5 класса. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

#### **Для учащихся:**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

Администрация Волжского района муниципального образования « Город Саратов»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №11»

«Рассмотрено»  
на заседании МО классных  
руководителей  
\_\_\_\_\_/Рысева Ю.В./  
Протокол № 1  
от «24» августа 2023г.

«Утверждаю»  
Директор МОУ СОШ №11  
УВР МОУ «СОШ №11»  
\_\_\_\_\_/ Калдина С.А. /  
Приказ № 195 от  
«25» августа 2023г.

**Календарно-тематическое планирование  
ПО НЕАУДИТОРНОЙ ЗАНЯТОСТИ  
«Основы программирования»**

Учебный год 2023-2024

Класс: 5

Учитель: Каук Наталья Васильевна

Количество часов

Всего: 34 часа; в неделю: 1 час.

Плановых практических работ 19.

Планирование составлено на основе Примерной программы

Министерства образования РФ

2023 год

**Календарно-тематическое планирование 5 класс**

№	Изучаемый раздел, тема урока	Количество часов	Календарные сроки		Корректировка
			План	Факт	
1	Техника безопасности и гигиена при работе с компьютерами.	1	06.09		
2	Принципы работы компьютера	1	13.09		
3	Компьютер-универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1	20.09		
4	Программное обеспечение компьютера	1	27.09		
5	Операции с файлами и папками	1	04.10		
6	Сеть Интернет	1	11.10		
7	Правила безопасного поведения в Интернете	1	18.10		
8	Информация в жизни человека	1	25.10		
9	Кодирование информации	1	08.11		
10	Решение задач по теме «Кодирование информации»	1	15.11		
11	Системы счисления	1	22.11		
12	Алгоритмы перевода чисел из Р-ичной системы счисления в десятичную и	1	29.11		

	обратно				
13	Двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная системы счисления	1	06.12		
14	Алгоритмы и исполнители	1	13.12		
15	Практическая работа.	1	20.12		
16	Среда программирования «Кумир».	1	10.01		
17	Исполнитель «Робот»	1	17.01		
18	Программирование линейных алгоритмов на языке Паскаль	1	24.01		
19	Программирование алгоритмов	1	31.01		
20	«Ветвление» на языке Паскаль	1	07.02		
21	Программирование циклических алгоритмов на языке Паскаль	1	14.02		
22	<b>Контрольная работа</b> «Алгоритмизация и основы программирования»	1	21.02		
23	Графический редактор Пиксель. выделение, копирование, поворот, отражение	1	28.02		
24	Использование графических примитивов	1	07.03		
25	Операции с фрагментами	1	07.03		

	изображения				
26	Операции с фрагментами изображения	1	14.03		
27	Текстовый редактор	1	21.03		
28	Редактирование текста	1	04.04		
29	Компьютерная презентация	1	11.04		
30	Компьютерная презентация	1	18.04		
31	Создание презентаций	1	25.04		
32	Создание презентаций	1	16.05		
33	Создание мини проекта	1	23.05		
34	Подведение итогов	1	30.05		
34	Резерв Времени				

Администрация Волжского района муниципального образования « Город Саратов»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №11»

«Рассмотрено»  
на заседании МО классных  
руководителей  
\_\_\_\_\_/Рысева Ю.В./  
Протокол № 1  
от «24» августа 2023г.

«Утверждаю»  
Директор МОУ СОШ №11  
УВР МОУ «СОШ №11»  
\_\_\_\_\_/ Калдина С.А. /  
Приказ № 195 от  
«25» августа 2023г.

**Календарно-тематическое планирование  
ПО НЕАУДИТОРНОЙ ЗАНЯТОСТИ  
«Основы программирования»**

Учебный год 2023-2024

Класс: 6

Учитель: Каук Наталья Васильевна

Количество часов

Всего: 34 часа; в неделю: 1 час.

Планирование составлено на основе Примерной программы

Министерства образования РФ

2023 год

**Календарно-тематическое планирование 6 класс**

№	Изучаемый раздел, тема урока	Количество часов	Календарные сроки		Корректировка
			План	Факт	
1	Техника безопасности и гигиена при работе с компьютерами.	1	06.09		
2	Принципы работы компьютера	1	13.09		
3	Компьютер-универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1	20.09		
4	Принципы работы компьютера  Двоичный код Решение задач	1	27.09		
5	Файловая система	1	04.10		
6	Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы	1	11.10		
7	Компьютерные вирусы и защита от них	1	18.10		
8	Информация и информационные процессы	1	25.10		
9	Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	1	08.11		
10	Преобразование информации с помощью двоичного кода	1	15.11		
11	Основные алгоритмические конструкции	1	22.11		

12	Основные алгоритмические конструкции	1	29.11		
13	Среда текстового программирования	1	06.12		
14	Среда текстового программирования	1	13.12		
15	Управление исполнителем	1	20.12		
16	Управление исполнителем	1	10.01		
17	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1	17.01		
18	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1	24.01		
19	Разработка программ в среде текстового программирования реализующих простые вычислительные алгоритмы	1	31.01		
20	Разработка программ в среде текстового программирования реализующих простые вычислительные алгоритмы	1	07.02		
21	Алгоритмизация и основы программирования »	1	14.02		
22	Алгоритмизация и основы программирования »	1	21.02		
23	Маркированные и многоуровневые списки	1	28.02		
24	Маркированные и многоуровневые списки	1	07.03		
25	Добавление таблиц	1	07.03		

	в текстовые документы				
27	Добавление таблиц в текстовые документы	1	21.03		
28	Компьютерные презентации	1	04.04		
29	Компьютерные презентации	1	11.04		
30	Создание интерактивных компьютерных презентаций	1	18.04		
31	Создание интерактивных компьютерных презентаций	1	25.04		
32	Контрольная работа	1	16.05		
33	Подведение итогов	1	23.05		
34	Резерв времени	1	30.05		

