

*«Утверждаю»*

Директор МБОУ БООШ №53

\_\_\_\_\_ (Д. В. Юдин)

Приказ по МБОУ от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_

***Рабочая программа  
кружка «Компьютерный мир»  
(общеинтеллектуальное направление развития личности )  
1-4 классы  
Нормативный срок освоения – 4 года***

Рабочая программа разработана на основе авторской программы Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнова «Информатика» (Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2011)

Составитель рабочей программы: учитель информатики Юдин Дмитрий Витальевич

*«Согласовано»*

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2016 г.

Замдиректора по УВР \_\_\_\_\_ (Юдина Е. Ю.)

Рассмотрено на заседании школьного МО  
протокол № \_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2016 года

Предс. ШМО \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

д. Боровково  
2016 г.

## Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Изучение информатики в начальной школе даёт возможность обучающимся достичь следующих результатов **в направлении личностного развития:**

1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

В ряде задач в качестве объектов для анализа с точки зрения информационных методов и понятий взяты объекты из окружающего мира. Это позволяет детям применять теоретические знания к повседневной жизни, лучше ориентироваться в окружающем мире, искать более рациональные подходы к практическим задачам.

2) развитие мотивов учебной деятельности;

3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

В метапредметном направлении:

1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

В наибольшей степени это умение формируется в проектах, где способы решения обсуждаются и формируются в ходе целенаправленной индивидуальной или групповой деятельности.

2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

Действие планирования в наиболее развёрнутом виде формируется в проектной деятельности. Действия контроля и оценки формируются в любой задаче курса. Важную роль в этом играет необходимость следования правилам игры. Решение задачи должно соответствовать правилам игры, изложенным на листах определений, что учащемуся легко проверить. Кроме того, решение должно соответствовать условию задачи. В задачах, где это трудно проверить, в помощь учащимся приводятся указания к проверке.

3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

На протяжении всего курса дети учатся использовать основные структуры курса: мешок, цепочку, дерево, таблицу для создания моделей и схем.

4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

Средства ИКТ активно используются во всех компьютерных проектах, обычно для решения практических задач, которые часто включают коммуникативную и познавательную составляющие. Речевые средства используются в большей степени в групповых проектах, где дети вынуждены договариваться между собой, а также в проектах, которые заканчиваются выступлениями учащихся (часто с ИКТ-поддержкой).

5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

б) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

Наиболее активно эти умения формируются при выполнении групповых проектов и проектов, итогом которых должен стать текст и/или выступление учащихся.

7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

Курс имеет мощную логическую составляющую. В частности, в курсе последовательно и явно вводятся логические понятия, обсуждаются логические значения утверждений для объекта, условия задач и другие тексты анализируются с точки зрения формальной логики.

8) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

В наиболее полной мере эти результаты обучения формируются в процессе выполнения групповых проектов. Учащиеся при этом выполняют общую задачу, поэтому им приходится: вести диалог, договариваться о групповом разделении труда, сотрудничать, разрешать конфликты, контролировать друг друга и прочее.

9) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

10) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

В предметном направлении:

- владение базовым понятийным аппаратом;
- знакомство с цепочкой (конечной последовательностью) элементов и ее свойствами, освоение понятий, связанных с порядком элементов в цепочке;
- знакомство с мешком (неупорядоченной совокупностью) элементов и его свойствами, освоение понятий, относящихся к элементам мешка;
- знакомство с одномерной и двумерной таблицей;
- формирование представления о круговой и столбчатой диаграммах;
- знакомство с утверждениями, освоение логических значений утверждений;
- знакомство с исполнителем, освоение его системы команд и ограничений, знакомство с конструкцией повторения;
- знакомство с деревом, освоение понятий связанных со структурой дерева;
- знакомство с игрой с полной информацией для двух игроков, освоение понятий: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;
- овладение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач, предполагающее умение:
- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;

- определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет/всего, не;
- использование имён для указания нужных объектов;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе, включающих конструкцию повторения;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
- построение выигрышной стратегии на примере игры камешки;
- построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
- построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;
- ИКТ-квалификация
- сканирование изображения;
- запись аудио-визуальной информации об объекте;
- подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
- создание текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
- заполнение учебной базы данных;
- создание изображения с использованием графических возможностей компьютера; составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

В основу изучения курса положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

### ***Первый уровень результатов***

Приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Дети получают знания об особенностях информационных процессов и объектов, технологий обработки, хранения и передачи информации в природных объектах и информационных системах.

Для достижения этого уровня результатов организуется **игровая деятельность** в форме игровых заданий, отгадывания кроссвордов, компьютерных практикумов, познавательная деятельность в форме бесед, рассказа учителя и самих учащихся, просмотра презентаций.

### ***Второй уровень результатов***

Получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Дети получают опыт переживания и позитивного отношения к таким ценностям как природа, культура, достижения человеческой цивилизации, отечественной и зарубежной науки, здоровому образу жизни в **игровой деятельности** (в форме викторин, конкурсов, совместного выполнения заданий повышенной трудности), в **познавательной деятельности** (в форме игровых турниров с записью результатов) Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое

практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

### ***Третий уровень результатов***

Получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Дети получают опыт самостоятельного общественного действия в **игровой деятельности** (в форме деловых игр), в **познавательной деятельности** (в форме осуществления творческих проектов «Безопасность в Интернете» в 4 классе, с выходом на презентацию на уровне начальной школы)

## **Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм и видов деятельности**

### **Правила игры**

#### ***Понятие о правилах игры***

Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов. Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером. Правила работы с компьютерными составляющими курса: работа с собственным портфолио на сайте, с компьютерными уроками.

### **Базисные объекты и их свойства. Допустимые действия**

Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие, для каждого вида объектов: фигурок, букв и цифр, бусин). Сравнение фигурок наложением.

Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно, пометь галочкой. Допустимые действия с основными объектами в компьютерных задачах: раскрась, обведи, соедини, положи в окно, напечатай в окне, пометь галочкой. Сравнение фигурок наложением в компьютерных задачах.

### **Области**

Понятие области. Выделение и раскрашивание областей картинке. Подсчёт областей в картинке.

### **Цепочка**

Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке – понятия: *первый, второй, третий* и т. п., *последний, предпоследний*. Частичный порядок элементов цепочки – понятия: *следующий и предыдущий*. Понятие о числовом ряде (числовой линейке) как о цепочке, в которой числа стоят в порядке предметного счёта. Понятия, связанные с порядком бусин от конца цепочки: *первый с конца, второй с конца, третий с конца* и т. д. Понятия *раньше/позже* для элементов цепочки. Понятия, связанные с отсчётом элементов от любого элемента цепочки: *второй после, третий после, первый перед, четвертый перед* и т. д. Цепочки в окружающем мире: цепочка дней недели, цепочка месяцев. Календарь, как цепочка дней года. Понятия *перед каждым* и *после каждого* для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек – цепочка, со-

стоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких.

Использование инструмента «цепочка» для построения цепочек в компьютерных задачах.

## **Мешок**

Понятие *мешка* как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов мешка по одному и по двум признакам. Мешок бусин цепочки. Операция склеивания мешков цепочек.

## **Основы логики высказываний**

Понятия *все/каждый* для элементов цепочки и мешка. Полный перебор элементов при поиске всех объектов, удовлетворяющих условию. Понятия *есть/нет* для элементов цепочки и мешка. Понятие *все разные*. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.

## **Язык**

Латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именованное имя как цепочка букв и цифр. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, дефис и апостроф, знаки препинания. Словарный порядок слов. Поиск слов в учебном словаре и в настоящих словарях. Толковый словарь. Понятие толкования слова. Полное, неполное и избыточное толкования. Решение лингвистических задач.

## **Основы теории алгоритмов**

Понятие инструкции и описания. Различия инструкции и описания. Выполнение простых инструкций. Построение объекта (фигурки, цепочки, мешка) по инструкции и по описанию. Выполнение простых алгоритмов для решения практических и учебных задач: алгоритма подсчёта областей картинки, алгоритма подсчёта букв в тексте, алгоритма поиска слова в учебном словаре. Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робика. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Робиком. Построение и восстановление программы по результату её выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программы Робиком. Дерево выполнения программ Робиком. Использование инструмента «Робик» для поиска начального положения Робика.

## **Дерево**

Понятие *дерева* как конечного направленного графа. Понятия *следующий* и *предыдущий* для вершин дерева. Понятие *корневой вершины*. Понятие *листа дерева*. Понятие *уровня вершин дерева*. Понятие *пути дерева*. Мешок всех путей дерева. Дерево потомков. Дерево всех вариантов (дерево перебора). Дерево вычисления арифметического выражения.

Использование инструмента «дерево» для построения деревьев в компьютерных задачах.

## **Игры с полной информацией**

Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турниров. Игры с полной информацией. Понятия: *правила игры*, *ход* и *позиция игры*. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: *Крестики-нолики*, *Камешки*, *Ползунок*, *Сим*. Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Дерево игры, ветка из дерева игры.

## **Математическое представление информации**

Одномерная и двумерная таблицы для мешка – использование таблицы для классификации объектов по одному и по двум признакам. Использование таблиц (рабочей и основной) для подсчёта букв и знаков в русском тексте. Использование таблицы для склеивания мешков. Сбор и представление информации, связанной со счётом (пересчётом), измерением величин (температуры); фиксирование результатов. Чтение таблицы, столбчатой и круговой диаграмм, заполнение таблицы, построение диаграмм.

### **Решение практических задач**

Поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов с использованием разбиения задачи на подзадачи и группового разделения труда (проект «Разделяй и властвуй»).

Изготовление телесной модели цепочки бусин и числового ряда (изготовление бусин из бумаги, нанизывание их в цепочку) (проект «Вырезаем бусины»)

Решение проектных задач на анализ текста и выделение из него нужной информации, в частности задач на сопоставление объекта с его описанием (мини-проекты «Работа текстом»).

Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект «Буквы и знаки в русском тексте»).

Поиск двух одинаковых мешков среди большого количества мешков с большим числом объектов путём построения сводной таблицы (проект «Одинаковые мешки»).

Работа с большими словарями, поиск слов в больших словарях (проект «Лексикографический порядок»).

Сортировка большого количества слов в словарном порядке силами группы с использованием алгоритма сортировки слиянием, сортировочного дерева, классификации (проект «Сортировка слиянием»).

Изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя в ходе решения серии проектных задач и проведения кругового и кубкового турниров в классе (проект «Турниры и соревнования»).

Сбор информации о погоде за месяц, представление информации о погоде в виде таблиц, а также круговых и столбчатых диаграмм (проект «Дневник наблюдения за погодой»).

Построение полного дерева игры, исследование всех позиций, построение выигрышной стратегии (проект «Стратегия победы»).

### **Решение практических задач. ИКТ-квалификация**

Изготовление при помощи компьютерного ресурса нагрудной карточки (беджа) (проект «Моё имя»).

Изготовление при помощи компьютерного ресурса изображения фантастического животного составлением его из готовых частей (проект «Фантастический зверь»).

Совместное заполнение базы данных обо всех учениках класса при помощи компьютерного ресурса, изготовление бумажной записной книжки (проект «Записная книжка»).

Изготовление графического изображения (новогодней открытки) с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора (проект «Новогодняя открытка»).

Изготовление в стандартном редакторе и демонстрация презентации, включающей текст и фотографии (как снятые непосредственно, так и сканированные) (проект «Мой лучший друг/Мой любимец»).

Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора (проект «Наши рецепты»).

**Определение дерева по веточкам и почкам с использованием электронного определителя (проект «Определение дерева по веточкам и почкам»).**

**Изготовление графического изображения с элементами анимации (включающее хотя бы один движущийся объект) с использованием программирования исполнителя (в программе компьютерной анимации) (проект «Живая картина»).**

Изготовление компьютерной анимации (с собственным озвучением) с использованием программирования исполнителя в программе компьютерной анимации (проект «Наша сказка»).

Наблюдение и регистрация данных, в частности числовых, при помощи компьютерного ресурса; обобщение итогов наблюдения и оформление результатов в виде презентации (проект «Дневник наблюдения за погодой»).

Поиск информации на заданную тему в Интернете, подбор и структурирование найденной информации, оформление информации в виде текстового документа с иллюстрациями, распечатка готового документа (проект «Мой доклад»).

### **Формы достижения результатов во внеурочной деятельности**

<b>Уровень результатов</b> <b>Виды внеурочной деятельности</b>	<b>Приобретение социальных знаний</b>	<b>Формирование ценностного отношения к социальной реальности</b>	<b>Получение опыта самостоятельного общественного действия</b>
<b>Познавательная</b>	Беседа, рассказа учителя и самих учащихся		
	Сбор информации по заданной теме, представление информации в виде таблиц, а также круговых и столбчатых диаграмм (проект «Дневник наблюдения за погодой», проект «Наша сказка» и др).		
	Осуществление творческого проекта «Организация игрового турнира» – коллективный продукт, результат совместной работы детей 4 класса.		
<b>Игровая</b>	Игровые миниатюры, отгадывание кроссвордов		
	Викторины, конкурсы, совместное выполнение заданий повышенной трудности		
	Фиксация хода и результатов игрового турнира. Использование «стратегии победы» в игре. Написание программ для учебного исполнителя. Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора.		



## Тематическое планирование

### 1 класс

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	1
2	Раскрась как хочешь	1
3	Правило раскрашивания	1
4	Проект «Моё имя»	1
5	Цвет	1
6	Области	1
7	Соединяем линией	1
8	Одинаковые (такая же) Разные	1
9	Обводим	1
10	Бусины.	1
11	Одинаковые и разные бусины.	1
12	Проект «Разделяй и властвуй», 1 часть	1
13	Вырезаем и наклеиваем в окно.	1
14	Сравниваем фигурки наложением.	1
15	Рисуем в окне.	1
16	Все, каждый.	1
17	Помечаем галочкой.	1
18-19	Проект «Фантастический зверь».	2
20	Русские буквы и цифры.	1
21	Цепочка: бусины в цепочке.	1
22	Цепочка: следующий и предыдущий.	1
23	Проект «Вырезаем бусины»	1
24	Раньше, позже.	1
25	Числовой ряд. Числовая линейка.	1
26-27	Одинаковые и разные цепочки.	2
28.	Проект «Записная книжка».	1
29.	Мешок. Пустой мешок. Есть, нет.	1
30.	Одинаковые и разные мешки.	1
31.	Таблица для мешка (одномерная).	1
32.	Решение проектных задач.	1
33.	Итоговое обобщение	1
34.	Игровое занятие	1

**2 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Количество часов</b>
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Истинные и ложные утверждения	1
2	Истинные и ложные утверждения.	1
3	Сколько всего областей.	1
4	Слово.	1
5	Имена.	1
6	Все разные.	1
7	Проект «Разделяй и властвуй», Часть 2	1
8	Отсчитываем бусины от конца цепочки.	2
9	Если бусины нет. Если бусина не одна.	1
10	Раньше, позже.	2
11	Решение необязательных и трудных задач.	1
12	Проект «Новогодняя открытка»	1
13	Алфавитная цепочка.	1
14	Словарь.	2
15	Проект «Буквы и знаки в русском тексте»	1
16	Знаки препинания.	1
17	Латинский алфавит.	2
18	Проект «Наши рецепты».	1
19	Мешок бусин цепочки.	2
20	Цепочка (отсчет от любой бусины)	2
21	Таблица для мешка (двумерная)	2
22	Календарь.	1
23	Проект «Мой календарь».	1
24	Проект «Мой лучший друг/ Мой любимец».	1
25	Решение дополнительных и трудных задач.	1
26	Итоговое обобщение	1
27	Игровое занятие	1

**3 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Количество часов</b>
№ п/п	Тема урока	Количество часов
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Длина цепочки.	1
2	Цепочка цепочек.	1
3	Таблица для мешка (по двум признакам)	1
4	Проект «Одинаковые мешки»	1
5	Словарный порядок. Дефис и апостроф.	1
6	Проект «Лексикографический порядок».	1
7	Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины.	1
8	Уровень вершины дерева.	2
9	Робик. Команды для Робика. Программа для Робика.	2
10	Перед каждой бусиной. После каждой бусины.	2
11	Склеивание цепочек.	2
12	Решение дополнительных и трудных задач.	1
13	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам».	1
14	Путь дерева.	2
15	Все пути дерева.	2
16	Деревья потомков.	1
17	Проект «Сортировка слиянием»	2
18	Робик. Конструкция повторения.	3
19	Склеивание мешков цепочек.	2
20	Таблица для склеивания мешков.	1
21	Проект «Турниры и соревнования», 1 часть.	1
22	Проект «Живая картина».	1
23	Игровое занятие	1

**4 класс**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Количество часов</b>
1	Проект "Турниры и соревнования"	1
2	Круговой турнир. Крестики-нолики.	2
3	Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры.	1
4	Игра камешки.	2
5	Игра ползунок.	1
6	Игра сим.	1
7	Проект "Мой доклад"	1
8	Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции.	1
9	Выигрышные стратегии в игре камешки.	2
10	Дерево игры.	1
11	Исследуем позиции на дереве игры.	1
12	Проект "Стратегия победы"	2
13	Игровое заятие	1
14	Решение задач.	2
15	Решение необязательных и трудных задач.	1
16	Проект "Наша сказка"	1
17	Дерево вычислений.	2
18	Робик. Цепочка выполнения программы.	2
19	Дерево выполнения программ.	2
20	Дерево всех вариантов.	2
21	Лингвистические задачи.	1
22	Шифрование.	2
23	Проект "Дневник наблюдения за погодой" (бескомпьютерная часть).	1
24	Проект "Дневник наблюдения за погодой" (компьютерная часть).	1