

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Грязовецкого муниципального района Вологодской области  
«Вохтожская школа»

Принята  
на заседании педагогического совета  
(протокол №1 от 28.08.2020)  
с изменениями, принятыми решением  
педагогического совета  
(протокол №1 от 30.08.2021 г.)



приказ № 116 от 31.08.2021г.

**Рабочая программа кружка «Инфознайка»**

для обучающихся 1 класса

на 2021 – 2022 г

Составитель:  
Смирнова Лариса Павловна,  
учитель начальных классов,  
высшая квалификационная категория,  
педагогический стаж 21 год

п. Вохтога  
2021 год

## ***Пояснительная записка***

В настоящее время все большее значение принимает раннее выявление и развитие способностей детей младшего школьного возраста. Чем раньше начинается развитие ребенка, тем органичнее оно проходит, тем легче детям учиться в школе, тем более они подготовлены к решению различных жизненных задач.

В основную образовательную программу в соответствии с ФГОС включена внеурочная деятельность, которая направлена на реализацию индивидуальных потребностей обучающихся школы путем предоставления выбора широкого спектра занятий, направленных на развитие детей. Каждый ребенок, живущий в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную ему информацию в различных информационных источниках, обрабатывать ее, и самое главное (требования ФГОС), использовать свои знания в жизни.

«Инфознайка» предназначен для освоения школьниками навыков пользования компьютером, развития у них логического мышления и творческих способностей. На занятиях ребята учатся общаться, высказывать свое мнение, работать в группе, получают знания о вычислительной технике, о построении простых алгоритмов и моделей, знакомятся с теорией множеств. Дети приобретают навыки работы с доступными программными средствами.

Данная программа «Инфознайка» составлена на основе программы «Мир информатики» Могилёв А.В. (1 класс).

### ***Цели занятий:***

обучающие: развитие логического мышления, создание базы знаний связанной с информатикой, оперативное использование этих знаний для решения любых задач, развитие образного мышления;

воспитывающие: развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении курса, воспитание положительно окрашенного отношения к сверстникам и взрослым;

развивающие: раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, создание мотивации к использованию собственных талантов, интереса к решению учебных и жизненных задач, создание высоких стартовых возможностей для обучения в начальной и средней школе.

### ***Задачи клуба:***

обучающие: приобретение навыков работы с доступными программными средствами, навыков построения простых алгоритмов и моделей, навыков работы с множеством предметов (разбиение на группы с выделением характерных признаков предметов и закономерностей в игровой и бытовой деятельности);

воспитывающие: приобретение навыков контроля и анализа игровой и учебной деятельности, как собственной, так и других ребят, навыков дружелюбного общения со сверстниками и взрослыми;

развивающие: развитие интереса и умения использования своих способностей, умения анализировать ситуацию для построения информационной модели и изображения модели с помощью системного языка (рисунки, схемы, плана решения задачи и т.д.).

Занятия проводятся один раз в неделю по 30 минут. Преподавание построено в соответствии с принципом валеологии –не навреди!, поэтому примерная структура

каждого занятия такова: объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (работа на печатных листах, решение конкретных логических, математических задач, задач на развитие внимания) и компьютерный практикум (10–15 минут).

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, занятия-сказки, путешествия, конкурсы, викторины и т.п. Основные методы – это познавательные игры: ребусы, кроссворды, различные головоломки, которые помимо определенной образовательной функции непосредственно стимулируют интерес учащихся к изучаемым предметам, побуждают учащихся рассуждать логически, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности учащихся на уроке.

Игровые методы обучения, способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе, стимулируют интерес к изучаемым предметам.

**Компьютерный практикум**, направленный на получение навыков работы с клавиатурой и мышкой, предполагает знакомство с программным обеспечением как в среде Windows, так и в Alt Linux 5.1 и построен на использовании:

- 1) программы «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия (1 год обучения):
  - a) клавиатура, работа на клавиатуре;
  - b) упражнения с мышью;
- 2) образовательной программы для детей GCompris (ОС Linux):
  - a) изучение компьютера: мышка;
  - b) изучение компьютера: клавиатура;
- 3) CD «Учимся пользоваться мышкой»;
- 4) CD «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой».

После компьютерного практикума следует минутка релаксации - дети выполняют гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка.

# *Содержание*

## **Первый год обучения (33 ч)**

### **Наш компьютер – верный друг (9 ч)**

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

### **Информационные технологии (14 ч)**

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Тух Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна. Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

### **Введение в логику (10 ч)**

Информация вокруг нас. Виды информации. Способы представления и передачи информации. Элементы логики: суждение истинное и ложное, сопоставление. Множества и его элементы. Сравнение множеств. План и правила. Исполнитель. Исполнитель Транспортер.

## Планируемые результаты

**Предметные:** развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:

- алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
- системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
- объектно-ориентированный подход – акцентирование объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;

### Учащиеся должны иметь первоначальные представления:

- о правилах поведения в компьютерном классе;
- об основных сферах применения компьютеров;
- о понятие существенный признак предмета;
- о понятие множество;
- о различных формах курсора;
- о назначение клавиш *Enter*, *Backspace*, *Пробел*;

### Учащиеся должны уметь:

- выполнять упражнения для снятия утомляемости глаз, рук, мышц шеи и плеч;
- включать и выключать компьютер;
- правильно перемещать мышшь по коврику;
- управлять указателем мыши;
- работать с клавишами управления курсора на клавиатуре;
- открывать обучающую программу;
- осуществлять выход из программы
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- проводить анализ при решении логических задач;
- приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
- находить общий признак для группы предметов;
- выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- предлагать несколько вариантов –лишнего предмета в группе однородных предметов;
- конструировать фигуру из ее частей по представлению;

- разделять фигуру на заданные части по представлению;
- использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- рисовать в графическом редакторе *Tux Paint*;
- рисовать в графическом редакторе *Paint*;

**Метапредметные:** расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими. Несмотря на ознакомительный подход к данным понятиям и методам, по отношению к каждому из них предполагается обучение решению простейших типовых задач, включаемых в контрольный материал, т.е. акцент делается на умение приложения даже самых скромных знаний;

**Личностные:** создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

## **Формирование универсальных учебных действий**

На конец 1 года обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения материала клуб «Удивительный мир информатики». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению информатики;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

### **Метапредметные Познавательные**

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

### **Регулятивные**

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;

- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

### **Коммуникативные**

#### **В процессе обучения дети учатся:**

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

## *Информационно-методическое обеспечение*

1. Мир информатики: Базовое учебное пособие для первого года обучения / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003, 80 с.
2. Мир информатики: Рабочая тетрадь для первого года обучения / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003, 56 с.
3. Мир информатики: CD 1–2-й год обучения / Под рук. А.В. Могилева. М.: Кирилл и Мефодий, 2002.
4. Мир информатики: CD 2-3-й год обучения / Под рук. А.В. Могилева. М.: Кирилл и Мефодий, 2003
5. Обучающие и развивающие игры для малышей. Часть 1. «Учимся пользоваться мышкой»: Издатель «Бука» , 2008г.
6. Обучающие и развивающие игры для малышей. Часть 2. «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»: Издатель «Бука» , 2008г.
7. С. Е. Гаврина, Н. Л. Кутявина «Развивающие задания для малышей»: тетрадь с заданиями для развития детей, (2 части), г. Киров
8. С. Е. Гаврина, Н. Л. Кутявина «Окружающий мир. Природа»: тетрадь с заданиями для развития детей, (2 части), г. Киров
9. У. Д. Ушакова «22 занятия по математике для освоения учебной программы», 1 класс, Издательство «Литера», г. Санкт-Петербург, 2011г.
10. Л. Ю. Татаринкова «Готовим руку к письму. Рисуем по клеточкам». – Издательство «Литера», г. Санкт-Петербург, 2010 г.
11. Е. В. Языканова «развивающие задания: тесты, игры, упражнения».- Издательство «Экзамен», 2010г.

## *Гимнастика для глаз*

### *«Весёлая неделька»*

- Всю неделю по - порядку,  
Глазки делают зарядку.  
- В понедельник, как проснутся,  
Глазки солнцу улыбнутся,  
Вниз посмотрят на траву  
И обратно в высоту.

*Поднять глаза вверх; опустить их книзу, голова неподвижна; (снимает глазное напряжение).*

- Во вторник часики глаза,  
Водят взгляд туда – сюда,  
Ходят влево, ходят вправо  
Не устанут никогда.

*Повернуть глаза в правую сторону, а затем в левую, голова неподвижна; (снимает глазное напряжение).*

- В среду в жмурки мы играем,  
Крепко глазки закрываем.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Будем глазки открывать.  
Жмуримся и открываем  
Так игру мы продолжаем.

*Плотно закрыть глаза, досчитать до пяти и широко открыть глазки; (упражнение для снятия глазного напряжения)*

- По четвергам мы смотрим вдаль,  
На это времени не жаль,  
Что вблизи и что вдали  
Глазки рассмотреть должны.

*Смотреть прямо перед собой, поставить палец на расстояние 25-30 см. от глаз, перевести взор на кончик пальца и смотреть на него, опустить руку. (Укрепляет мышцы глаз и совершенствует их координации)*

- В пятницу мы не зевали  
Глаза по кругу побежали.  
Остановка, и опять  
В другую сторону бежать.

*Поднять глаза вверх, вправо, вниз, влево и вверх; и обратно: влево, вниз, вправо и снова вверх; (совершенствует сложные движения глаз)*

- Хоть в субботу выходной,  
Мы не ленимся с тобой.  
Ищем взглядом уголки,  
Чтобы бегали зрачки.

*Посмотреть взглядом в верхний правый угол, затем нижний левый; перевести взгляд в верхний левый угол и нижний правый (совершенствует сложные движения глаз)*

- В воскресенье будем спать,  
А потом пойдём гулять,  
Чтобы глазки закалялись  
Нужно воздухом дышать.

*Закрывать веки, массировать их с помощью круговых движений пальцев: верхнее веко от носа к наружному краю глаз, нижнее веко от наружного края к носу, затем наоборот (расслабляет мышцы и улучшает кровообращение)*

- Без гимнастики, друзья,  
Нашим глазкам жить нельзя!

### **«Белка»**

Белка дятла поджидала, (Резко перемещать взгляд вправо - влево)  
Гостя вкусно угощала:

- Ну-ка, дятел, посмотри (Перемещать взгляд вверх - вниз)

Вот орехи: раз, два, три!

Пообедал дятел с белкой (Помигать глазами)

И пошел играть в горелки. (Закрывать глаза и погладить веки указательными пальцами).

### **«Вверх-вниз, влево-вправо»**

Двигать глазами вверх-вниз, влево - вправо. Зажмурившись, снять напряжение, считая до десяти.

### **«Круг»**

Представить себе большой круг. Обводить его глазами по часовой стрелке, потом против часовой стрелке.

### **«Покорчим рожи»**

Учитель предлагает изобразить мордочки различных животных или сказочных персонажей. Гримасочка ёжика-губки вытянуты вперёд - влево – вправо – вверх – вниз, потом по кругу в левую сторону, в правую сторону.

### **«Рисование носом»**

Дети закрывают глаза. Представляют себе, что нос стал длинным и рисуют предложенный учителем предмет, букву и т.д.

## *Гимнастика для пальцев*

Мы сегодня рисовали,  
Наши пальчики устали.  
Наши пальчики встряхнем,  
Рисовать опять начнем. (Поднять руки перед собой, встряхнуть кистями и притопывать).



Раз, два, три, четыре, пять,  
Будем пальчики считать,  
Все такие нужные,  
Крепкие и дружные. (Пересчитать пальчики и сжать их в кулак. Поменять руки.)



Этот пальчик – маленький,  
Мизинчик удаленький.  
Безымянный – кольцо носит,  
Ни за что его не бросит.  
Ну а этот – средний, длинный.  
Он как раз посередине.  
Этот указательный,  
Пальчик замечательный.  
Большой палец, хоть не длинный,  
Среди пальцев самый сильный.  
Пальчики не ссорятся  
Вместе дело спорится. (На каждые две строчки палец, о котором говорится, сначала потянуть на себя, затем погладить. В конце сжать пальчики в кулачок, разжать и повертеть кистями.)



Вот помощники мои,  
Их как хочешь поверни.  
По дороге белой, гладкой  
Скачут пальцы, как лошадки.  
Чок-чок-чок, чок-чок-чок,  
Скачет резвый табунок. (Руки на столе, ладонями вниз. Поочередное продвижение вперед то левой, то правой рукой с одновременным сгибанием и разгибанием пальцев.)

## *Физкультминутка*

Хомка, хомка, хомячок,  
Полосатенький бочок.  
Хомка раненько встает,  
Щечки моет, шейку трет.  
Подметает хомка хатку  
И выходит на зарядку.  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Хомка хочет сильным стать.



Быстро встали, улынулись.  
Выше-выше подтянулись.  
Ну-ка, плечи распрямите,  
Поднимите, опустите.  
Вправо, влево повернитесь,  
Рук коленями коснитесь.  
Сели, встали. Сели, встали.  
И на месте побежали.



Раз - подняться, потянуться,  
Два - нагнуться, разогнуться,  
Три - в ладоши, три хлопка,  
Головою три кивка.  
На четыре - руки шире,  
Пять - руками помахать,  
Шесть - на место тихо сесть.



Буратино потянулся,  
Раз – нагнулся,  
Два – нагнулся,  
Три – нагнулся.  
Руки в сторону развел,  
Ключик, видно, не нашел.  
Чтобы ключик нам достать,  
Нужно на носочки встать. (Вместе с детьми в классе декламировать стихотворение, выполняя все движения по тексту.)

### ***Релаксационные упражнения***

Релаксация - это метод, с помощью которого можно частично или полностью избавляться от физического или психического напряжения.

#### ***Штанга Ралли***

По команде –едем на гоночной машине|| вытянуть ноги вперед, слегка подняв их, руки вытянуть и сжать в кулаки — –крепко держимся за руль||, туловище слегка отклонено назад. Сосредоточить внимание на напряжении мышц всего тела. Через 10-15 сек расслабиться, сесть прямо, руки положить на колени, голову слегка опустить, обратить внимание на приятное чувство расслабления. Сделать наклон вперед, представить, что поднимаешь тяжелую штангу, сначала медленно подтянув ее к груди, а затем, подняв над головой. Упражнение проводить 10-15 сек. Сосредоточить внимание на состоянии напряжения в мышцах рук, ног, туловища. –Бросить штангу|| — наклонившись вперед, руки при этом свободно повисают. Обратить внимание на приятное ощущение расслабления.

### ***Маятник***

Переносить тяжесть тела с пяток на носки при покачивании вперед-назад. Руки опущены вниз и прижаты к корпусу. Тяжесть тела переносится медленно вперед, на переднюю часть ступни, пятки от пола не отрывать. Все тело слегка наклоняется вперед. Затем тяжесть тела переносится на пятки. Носки от пола не отрываются

### ***Неваляшка.***

В положении сидя голову уронить на правое плечо, затем на левое плечо, покрутить, а затем уронить вперед. Упражнение выполняется 10-15 сек. В конце упражнения обратить внимание на приятные ощущения расслабления, возникающие при расслаблении мышц шеи.

Все релаксационные упражнения носят игровой характер, каждому из них даётся образное название.

## *Календарно-тематическое планирование прохождения материала*

№	Тема занятия	Практическое занятие	Дата
<b>Наш компьютер – верный друг (9 ч)</b>			
1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики.	«Мир информатики. 1 класс» «Правила поведения в кабинете информатики»	
2	Наш компьютер – верный друг.	«Мир информатики. 1 класс» Применение компьютера	
3	Основные устройства компьютера: клавиатура.	«Мир информатики. 1 класс» Клавиатура, работа на клавиатуре. Задание 1-4	
4	Основные устройства компьютера: клавиатура.	«Мир информатики. 1 класс» Клавиатура, работа на клавиатуре». Задание 5-9	
5	Основные устройства компьютера: мышь.	«Компьютер и его основные устройства» «Мышь. Пиктограммы» задания 1 – 4 в программе «Мир информатики. 1 класс»	
6	Основные устройства компьютера: мышь.	«Компьютер и его основные устройства» «Мышь. Пиктограммы» задания 5 – 7 в программе «Мир информатики. 1 класс»	
7	Основные устройства компьютера: мышь.	ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Изучение компьютера. Мышка».	
8	Основные устройства компьютера: мышь.	CD «Учимся пользоваться мышкой»	
9	Основные устройства компьютера: монитор, системный блок.	ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Изучение компьютера. Клавиатура».	
<b>Информационные технологии (14 ч)</b>			
10	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Мир Информатики 1 класс» Собери картинку	
11	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	«Мир Информатики 1 класс» Раскрашивание компьютерных рисунков. Задание 1-4	
12	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	«Мир Информатики 1 класс» Раскрашивание компьютерных рисунков. Задание 5-8	
13	Конструирование.	Конструирование объектов на бумаге из геометрических фигур: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.	
14	Конструирование.	«Мир Информатики 1 класс» Конструирование. Задание 1-4	
15	Графический редактор Tux Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть,	ОС Linux Рисование в графическом редакторе Tux Paint с помощью штампов.	

	палитра.		
16	Графический редактор Tux Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра.	ОС Linux Рисование в графическом редакторе Tux Paint. (Рисунок «Кораблик»).	
17	Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна.	Графический редактор Paint. Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Снеговик»).	
18	Использование графических примитивов.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Слоник»).	
19	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цветы»).	
20	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цыплёнок»).	
21	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Машина»)	
22	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Бабочка»)	
23	Проект «Фантастический зверь»	Изображение фантастического животного.	
<b>Введение в логику (10 ч)</b>			
24	Информация вокруг нас. Виды информации.	ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Исследования. Мышка».	
25	Способы представления и передачи информации.	«Мир Информатики. 1 класс». Способы представления и передачи информации. Задания 1-4	
26	Элементы логики: суждение истинное и ложное.	«Мир Информатики. 1 класс». Элементы логики. Суждение: истинное и ложное. Задания 1-3	
27	Элементы логики: сопоставление.	«Мир Информатики. 1 класс». Элементы логики. Сопоставление. Задания 1-4	
28	Множества и его элементы.	«Мир Информатики 1 класс». Множества. Задания 1-3	
29	Сравнение множеств.	«Мир Информатики 1 класс». Множества. Задания 4-5	
30	План и правила.	ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Головоломка»	
31	Исполнитель. Исполнитель Транспортёр.	«Мир Информатики. 1 класс». Исполнитель Транспортёр. Задание 1-2	
32	Исполнитель. Исполнитель Транспортёр.	«Мир Информатики. 1 класс». Исполнитель Транспортёр. Задание 3-4	
33	Исполнитель. Исполнитель Транспортёр.	«Мир Информатики. 1 класс». Исполнитель Транспортёр. Задание 5-6	