

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №46
с углубленным изучением отдельных предметов

РАССМОТРЕНО:

Протокол заседания

методического объединения

№ 1 от «30» августа 20 18 года

Руководитель МО

В.А. Башабакиев / В.А. Башабакиев /

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 46-13-660/18
от «31» августа 20 18 года

Директор



/Л.В. Гейнц/

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по УВР

С.Д. Иванова / С.Д. Иванова /

«30» августа 20 18 года

дата согласования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по Алгоритмике
(указать предмет, курс, модуль)

Класс 5- в, д

Количество часов 35 Уровень базовый
(базовый, углубленный)

Ф.И.О. учителя Чурилова Татьяна Георгиевна

Квалификационная категория высшая

Сургут, 2018год

Пояснительная записка.

Рабочая программа по алгоритмике для 5 класса составлена в соответствии с нормативными документами:

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29.12.2012 г.;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации №1897 от 17.12.2010 г. «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (в ред. приказов Минобрнауки России от 29 декабря 2014 г. №1644, 31.12.2015 № 1577);

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.03.2014 г. №253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования» (в ред. приказов Минобрнауки России от 08.06.2015 № 576, от 28.12.2015 № 1529, от 26.01.2016 № 38);

Основной образовательной программой основного общего образования МБОУ СОШ № 46 с УИОП;

Положение о рабочих программах.

Изучение алгоритмики в 5 классе направлено на достижение следующих целей:

1. компьютерная поддержка разделов логики и алгоритмики в курсе информатики;
2. формирование основ логического мышления;
3. формирование умения работать с готовыми алгоритмами;
4. формирование умения самостоятельно составлять алгоритмы для конкретного исполнителя.

Содержание курса позволяет развивать организационные умения: планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий; осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок. Школьники будут не только учиться обнаруживать и интерпретировать информацию по заданному плану (алгоритму), но и участвовать в самостоятельном составлении различных схем, инструкций, алгоритмов по решению алгоритмических задач.

Задачи курса:

- ✓ включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.;
- ✓ создать условия для овладения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- ✓ организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;

Согласно учебному плану общеобразовательного учреждения на изучение алгоритмики в 5 классе отводится 35 часов в год из расчета 1 час в неделю (35 учебных недель).

Результаты освоения курса:

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:

- ✓ 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.

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 «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- ✓ владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- ✓ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ✓ владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- ✓ владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного курса умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного курса, 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 курса «Алгоритмика» отражают:

- ✓ формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- ✓ формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация,

алгоритм, модель – и их свойствах;

✓ развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической.

Приоритетные метапредметные образовательные результаты ¹

Овладение метапредметными понятиями	«объект», «система», «модель», «алгоритм» система, факт, закономерность, феномен, анализ, синтез
Универсальные учебные действия	<ul style="list-style-type: none"> ✓ умение корректно осуществлять обобщение согласно задачам и условиям коммуникации; ✓ умение осознанно понимать роль и место информационных процессов в различных системах; ✓ умение пользоваться понятиями и методами информатики в различных предметных областях; ✓ умение осуществлять полноту и выдержанность классификаций информационных систем. <p>Формирование выше перечисленных видов УУД обеспечивают развитие информационной культуры учащихся. Этому оказывает содействие «формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях», «умений формализации и структурирования информации».</p>

Предметные результаты

№ п/п	Предметные результаты ²	Код требования (КУ) ³
1. Алгоритмика		
Ученик научится		
1.	понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов	1.1
2.	понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей	1.2
3.	осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем	1.3
4.	понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»	1.4
5.	подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации	1.5

¹ Выбрать из п. 2.2. Содержательного раздела Основной образовательной программы)

² Перечень контролируемых умений (КУ) определяется педагогами по предметам: русский язык, литература, математика, алгебра, геометрия, информатика, иностранные языки, история, обществознание (включая экономику и право), география, биология, химия, физика - на основе Кодификаторов элементов содержания и требований к уровню подготовки обучающихся, освоивших основные общеобразовательные программы соответствующего уровня образования и предмета, опубликованных на сайте ФИПИ (<http://www.fipi.ru>); по предметам: ИЗО, музыка, технологияФК, ОБЖ - самостоятельно педагогами на основе Основной образовательной программы соответствующего уровня образования, с учётом рекомендаций примерных программ и программ к используемым учебно-методическим комплектам (графа "КУ" заполняется в формате да/нет).

³ Указываются умения, которые подлежат итоговому контролю в конце учебного года (код или да/нет)

6.	исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд	1.6
7.	разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.	1.7
<i>Ученик получит возможность научиться</i>		
8.	исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд	1.8
9.	по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен	1.9
10.	разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы	1.10

Содержание учебного курса

№ п/п	Тема раздела	Содержание	Код контролируемого содержания (КС)
1	Введение в алгоритмику	Программа-игра Мудрый Крот.	
		План решения задачи – алгоритм.	
		Способы записи алгоритма.	
		Ханойская башня. Алгоритм переноса k колец.	
		Координаты. Координатная плоскость	
		Задачи на переливание.	
		Алгоритм половинного деления.	
2	Комбинаторика. Стратегия поведения	Задачи на взвешивание.	
		Выигрышная стратегия.	
3	Алгоритмы и исполнители	Управление.	
		Алгоритмы и исполнители.	
		Исполнитель Машинист.	
		Исполнитель Автомат.	
		Исполнитель Кузнечик.	
		Черные ящики.	
		Исполнитель Чертежник.	

Тематический план

№	Основные разделы	Количество часов	количество		
			тестов	практических работ	тематика практических работ
I	Введение в алгоритмику				
1	Что такое алгоритм	5		3	Программа-игра «Мудрый крот»
2	Ханойская башня	3		3	«Ханойская башня»
3	Координаты	5		4	Морской бой. Координатная плоскость 1. Координатная плоскость 2. Шахматная доска.
4	Задачи на переливание	3		3	«Переливашка»

5	Алгоритм половинного деления	2		2	«Угадайка»
	Итого по разделу:	18		15	
II	Комбинаторика. Стратегия поведения				
6	Задачи на взвешивание	2		2	
7	Выигрышная стратегия	3		3	Игра Баше, Максит
	Итого по разделу:	5		5	
III	Алгоритмы и исполнители				
8	Управление. Алгоритмы и исполнители	6		6	Исполнитель Машинист. Исполнитель Автомат. Исполнитель Кузнечик.
9	Черные ящики	2		2	Исполнитель Буквояд
10	Исполнитель Чертежник	4		4	Исполнитель Чертежник
	Итого по разделу:	12		12	
Итого:		35		23	

Информационное обеспечение образовательного процесса

№ п/п	Название	Авторы	Наличие электронного приложения
Учебники, учебные пособия ⁴			
Методические пособия			
1	Виртуальные лаборатории		

⁴ В данный раздел вносится информация только о тех рабочих тетрадях, атласах, контурных картах и т.п., использование которых предусмотрено образовательной программой соответствующего уровня образования и утверждено приказом директора

№ урока	Название раздела Тема урока	Дата проведения		Используемые ресурсы ⁵	Контролируемые элементы содержания (КС) ⁶	Контролируемые умения (КУ)	Домашнее задание
		план	факт				
Введение в алгоритмику.							
1	Вводный инструктаж ИОТ – 015; п. 1- 4. Первичный инструктаж. Программа-игра Мудрый Крот.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.36-39. Тетрадь для учащихся №1 §11-12, стр. 36-39	Основные черты алгоритма. Пропедевтика типов ошибок при составлении алгоритма: синтаксические, семантические, логические.		Описать исполнителя Мудрый Крот.
2	Программа-игра Мудрый Крот.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.36-39. Тетрадь для учащихся №1 §11-12, стр. 36-39	Основные черты алгоритма. Пропедевтика типов ошибок при составлении алгоритма: синтаксические, семантические, логические.		Составить инструкцию по приготовлению манной каши.
3	План решения задачи – алгоритм.			Учебник 6 класс, стр.144 практикум 15, задание 1. Фантазия 2 – 4: 4	Происхождение слова «Алгоритм»		Выясните, как связано имя Ал- Хорезми с

⁵ В разделе «Используемые ресурсы» учитель указывает не только учебные пособия, но цифровые и электронные образовательные ресурсы, используемые на уроке

⁶ Для предметов, по которым на сайте <http://fipi.ru> опубликованы Кодификаторы элементов содержания и требований к уровню подготовки обучающихся, освоивших основные общеобразовательные программы соответствующего уровня образования контролируемые элементы содержания могут быть зафиксированы в форме кода КС, представленного в Кодификаторе; по предметам ИЗО, музыка, технология, астрономия, ФК, ОБЖ и т.п. КС фиксируются в КТП описательно в форме текста

				класс/Алгоритмы/Порядок действий.			важнейшим понятием информатики «алгоритм». (В случае затруднения нужную информацию можно найти в файле Происхождение термина.doc в папке Заготовки 6 класс).
4	План решения задачи – алгоритм.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.19-23; 25-28; 30-32. Тетрадь для учащихся №2 §1 стр. 3-4.	Основные черты алгоритма и способы записи алгоритма. Пропедевтика типов ошибок при составлении алгоритма: синтаксические, семантические, логические.		Задача: «Волк, коза и капуста». Может ли старик поплыть на лодке один, оставив на берегу всех троих – волка, козу и капусту? Запишите решение задачи по действиям так, как вы решаете арифметическую задачу: сначала первое действие, потом второе, затем третье и т.д. Каждый переезд с одного берега на другой – это действие.
5	Способы записи алгоритма.			Фантазия 2 – 4: 4 класс/Алгоритмы/Составление	Основные черты алгоритма и		

				блок-схемы по примеру. Фантазия 2 – 4: 4 класс/Алгоритмы/Составление примера по блок-схеме.	способы записи алгоритма.		
6	Ханойская башня. Алгоритм переноса 2-х колец			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.43-46, 50-60. Тетрадь для учащихся №2 §2,3 стр. 4-13.	Основные черты алгоритма и способы записи алгоритма. Пропедевтика типов ошибок при составлении алгоритма: синтаксические, семантические, логические.		Монах 122; Монах 132
7	Ханойская башня. Алгоритм переноса 3-х колец			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.43-46, 50-60. Тетрадь для учащихся №2 §2,3 стр. 4-13.	Основные черты алгоритма и способы записи алгоритма. Пропедевтика типов ошибок при составлении алгоритма: синтаксические, семантические, логические.		Монах 123; Монах 133
8	Ханойская башня. Алгоритм переноса 4-х колец			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.43-46, 50-60. Тетрадь для учащихся №2 §2,3 стр. 4-13.	Основные черты алгоритма и способы записи алгоритма. Пропедевтика типов ошибок при		Монах 124; Монах 134

					составлении алгоритма: синтаксические, семантические, логические.		
9	Координаты. Морской бой.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.95-96. Тетрадь для учащихся №4 §1 стр. 3-7.			
10	Координаты. Координатная плоскость 1.			ПМК Фантазия 2-4: Координатная плоскость: - Установите фигурку в точку с заданными координатами (вариант 1 – I, II четверти; вариант 2 – I – IV четверти)	Понимание того, что носителем информации может быть любой предмет, на котором можно сделать запись или что-то нарисовать.		
11	Координаты. Координатная плоскость 2.			ПМК Фантазия 2-4: Координатная плоскость Графический диктант: - Отметьте на координатной плоскости точки с задаваемыми учителем координатами (вариант 1 – I, II четверти; вариант 2 – I – IV четверти)	Умение кодировать информацию на носителе разными способами. Понимание того, что информацию кодируют на носителе с целью её хранения и передачи.		
12	Координаты. Шахматная доска.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.73-75; 77-79. Тетрадь для учащихся №2 §6-7 стр. 16-21.	Умение оперировать координатами; решать алгоритмические задачи.		Задача о перестановке 6 коней.

13	Координаты. Перестановка коней.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.82-85. Тетрадь для учащихся №2 §6-7 стр. 16-21.	Умение оперировать координатами; решать алгоритмические задачи.		Задача о перестановке 4 коней.
14	Задачи на переливание.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.98-100. Тетрадь для учащихся №2 §8 стр. 21-24.	Умение решать алгоритмические задачи.		
15	Задачи на переливание. Оптимальный алгоритм.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.98-100. Тетрадь для учащихся №2 §8 стр. 21-24. Механизм «умного шарика». Методика решения задач на переливания (пересыпания) Н.Д.Шумиловой	Умение решать алгоритмические задачи.		
16	Решение задач на переливание.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.98-100. Тетрадь для учащихся №2 §8 стр. 21-24.	Умение решать алгоритмические задачи.		
17	Периодический инструктаж ИОТ – 015; п. 1- 4. Игра «Угадайка».			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.103. Тетрадь для учащихся №4 §2 стр. 7-10.	Умение решать алгоритмические задачи.		
18	«Угадайка». Алгоритм половинного деления.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №1 стр.104-105. Тетрадь для учащихся №4 §2 стр. 7-10.	Умение решать алгоритмические задачи, используя оптимальные алгоритмы.		
Комбинаторика. Стратегия поведения.							

19	Задачи на взвешивание.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр.75-78. Тетрадь для учащихся №4 §3 стр. 10-14.	Умение решать алгоритмические задачи, используя оптимальные алгоритмы.		
20	Задачи на взвешивание.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр.75-78. Тетрадь для учащихся №4 §3 стр. 10-14.	Умение решать алгоритмические задачи, используя оптимальные алгоритмы.		
21	Игра Баше. Выигрышная стратегия.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 78-81. Тетрадь для учащихся №4 §4-5 стр. 15-22. Рассматривается вариант, когда А – четное число.	Умение решать алгоритмические задачи, используя оптимальные алгоритмы.		
22	Игра Баше. Выигрышная стратегия.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 78-81. Тетрадь для учащихся №4 §4-5 стр. 15-22. Рассматривается вариант, когда А – нечетное число.	Умение решать алгоритмические задачи, используя оптимальные алгоритмы.		
23	Игра Максит. Выигрышная стратегия.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 81-85. Тетрадь для учащихся №4 §6 стр. 22-25.	Умение решать алгоритмические задачи, используя оптимальные алгоритмы.		
Алгоритмы и исполнители.							
24	Управление. Алгоритмы и исполнители. Исполнитель Машинарист.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 19-24. Тетрадь для учащихся №3 §6-7 стр. 11-16.	Понимание того, что алгоритм – это четкий порядок выполнения определённых		

					действий для достижения поставленной перед тобой цели. Исполнитель – это объект, который исполняет алгоритм.		
25	Исполнитель Машинист.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 24-31. Тетрадь для учащихся №3 §6-7, 8 стр. 11-16.	Умение составлять простые линейные программы. Определять "аварийные" ситуации. Понимание схемы знакомства с исполнителем: среда обитания, СКИ, система отказов.		
26	Исполнитель Автомат.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 32-37. Тетрадь для учащихся №3 §9 стр. 18-20. Алгоритмика 6 класс: стр. 13-14; стр. 155-156	Осуществление выбора наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; умение объяснять явления, процессы, связи и отношения.		
27	Исполнитель Автомат. Оптимальный алгоритм.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 37-40. Тетрадь для учащихся №3 §10	Осуществление выбора наиболее эффективных способов решения		

				стр. 21-23. Алгоритмика 6 класс: стр. 13-14; стр. 155-156	задач в зависимости от конкретных условий; умение объяснять явления, процессы, связи и отношения.		
28	Исполнитель Кузнечик.			КуМир: исполнитель Кузнечик. Алгоритмика 6 класс: стр.14-15; стр.157-161	Осуществление выбора наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; умение объяснять явления, процессы, связи и отношения.		
29	Исполнитель Кузнечик.			КуМир: исполнитель Кузнечик. Алгоритмика 6 класс: стр.14-15; стр.157-161	Осуществление выбора наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; умение объяснять явления, процессы, связи и отношения.		
30	Черные ящики. Исполнитель Буквоя.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 62-72. Тетрадь для учащихся №3 §14-17 стр. 37-45.	Умение определять алгоритмы обработки информации по исходным данным и результату.		

					Понимание «черного ящика» как метода научных исследований и использование этого метода в повседневной жизни.		
31	Черные ящики. Исполнитель Буквояд.			ПМК Роботландия 96: Тетрадь для учителя №2 стр. 62-72. Тетрадь для учащихся №3 §14-17 стр. 37-45.	Умение определять алгоритмы обработки информации по исходным данным и результату. Понимание «черного ящика» как метода научных исследований и использование этого метода в повседневной жизни.		
32	Исполнитель Чертежник.			КуМир: исполнитель Чертежник. Команда сместиться в точку (х, у)	Понимание того, что исполнитель Чертежник предназначен для построения рисунков на координатной плоскости. СКИ: поднять перо, опустить перо,		

					<p>сместиться в точку (х, у). Уметь самостоятельно планировать пути достижения целей. Соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией. Оценивать правильность выполнения учебной задачи. Приобрести опыт принятия решений и управления исполнителями с помощью составленных для них алгоритмов.</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

33	Исполнитель Чертежник.			<p>КуМир: исполнитель Чертежник. Команда сместиться в точку (х, у); установить цвет (лит наименование цвета) Устанавливает цвет чернил. Допускается 9 цветов:” черный”,” белый”,” красный”,” оранжевый”,” желтый”,” зеленый”,” голубой”,” синий”,” фиолетовый”.</p>	Уметь самостоятельно планировать пути достижения целей.		
34	Исполнитель Чертежник.			<p>КуМир: исполнитель Чертежник. Команда надпись (вещ ширина_знакоместа, лит текст)</p>	Уметь самостоятельно планировать пути достижения целей.		Написать программу для исполнителя Чертежник, используя все изученные команды.
35	Исполнитель Чертежник. Творческая мастерская.			КуМир: исполнитель Чертежник.	<p>Уметь самостоятельно планировать пути достижения целей. Соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои</p>		

					<p>действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.</p> <p>Оценивать правильность выполнения учебной задачи.</p> <p>Приобрести опыт принятия решений и управления исполнителями с помощью составленных для них алгоритмов.</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--