

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №29»**

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
от «30» августа 2018 г.  
Протокол №1



Утверждаю: Директор МБОУ СОШ №29  
Кравченко Н.Г.  
«30» августа 2018 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности «Программирование в среде SCRATCH»  
(стартовый уровень)**

Возраст обучающихся: 10-13 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Васьковцова Эмма Владимировна  
учитель информатики

д. Беяниново, 2018 г.

## Содержание программы

Пояснительная записка.....	3
- планируемые результаты.....	5
- материально-техническое и кадровое обеспечение.....	8
Учебный план.....	10
Содержание изучаемого курса.....	11
Методическое обеспечение программы.....	12

## Пояснительная записка

Развитие инженерного мышления, навыков конструирования и компьютерная грамотность являются в настоящее время актуальными и востребованными в социуме. Объединение дополнительного образования SCRATCH - лаборатория направлено на формирование и развитие данных компетенций у обучающихся. Методической основой данного объединения является рабочая программа курса «Программирование в среде Scratch» для обучающихся 4-6 классов, разработанная на основе программы курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс». М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 и имеет техническую направленность.

Актуальность изучения программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch в том, что в её основе лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. Кроме того, изучение программирования и алгоритмизации играет существенную роль в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы. Также занятия по программированию подготовят обучающихся к более успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

Основной **целью** учебного курса является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по математике и информатике.

Основные задачи программы:

- формирование у обучающихся базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма;
- изучение основных базовых алгоритмических конструкций;
- знакомство с понятием переменной и команды присваивания;
- овладение навыками алгоритмизации задачи;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- освоение основных этапов решения задачи;
- формирование навыков разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- знакомство с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки;
- освоение навыков планирования проекта, умение работать в группе;
- выработка навыков работы в сети для обмена материалами работы;
- предоставление возможности самовыражения в компьютерном творчестве.

Отличительной особенностью программы является её доступность, понятность для пятиклассников. Можно ли научиться программировать играя? Оказывается, можно. Ученые, задумывая новую учебную среду для обучения школьников программированию, стремились к тому, чтобы она была понятна любому ребенку, умеющему читать.

Назначение «Scratch» в переводе с английского имеет несколько значений. Это и царапина, которую оставляет Котенок – символ программы, и каракули, символизирующие первый, еще неуклюжий самостоятельный опыт, и линия старта. Со Скретчем удобно стартовать. Подобно тому, как дети, только-только начинающие говорить, учатся складывать из отдельных слов фразы, и Скретч обучает из отдельных кирпичиков-команд собирать целые программы.

Скретч приятен «на ощупь». Его блоки, легко соединяемые друг с другом и так же легко, если надо, разбираемые, сделаны явно из пластичных материалов. Они могут многократно растягиваться и снова ужиматься без намека на изнашиваемость. Скретч зовет к экспериментам! При этом важной особенностью этой среды является то, что в ней принципиально невозможно создать неработающую программу.

В Скретче можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе интерактивные, исследовать параметрические зависимости.

Поскольку любой персонаж в среде Скретч может выполнять параллельно несколько действий – двигаться, поворачиваться, изменять цвет, форму и т.д., юные скретчисты учатся мыслить любое сложное действие как совокупность простых. В результате они не только осваивают базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), которые пригодятся им при изучении более сложных языков, но и знакомятся с полным циклом решения задач, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой программы.

Скретч легко перекидывает мостик между программированием и другими школьными науками. Так возникают межпредметные проекты. Они могут сделать наглядными понятия отрицательных чисел и координат или, например, уравнения плоских фигур, изучаемых на уроках геометрии. В них оживут исторические события и географические карты. А тесты по любым предметам сделают процесс обучения веселым и азартным.

Программа предназначена для обучающихся 3-6-х классов (10-13 лет), является стартовой, рассчитана на 1 год обучения.

Форма обучения – очная. Образовательный процесс подразумевает групповую форму обучения детей одного возраста, которые объединены в лабораторию «SCRATCH-программирование».

Режим занятий – 2 раза в неделю, продолжительность занятия 45 минут.

## **Планируемые результаты обучения по программе.**

### **Личностные результаты:**

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **Метапредметные результаты:**

*Регулятивные универсальные учебные действия.*

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном,
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

*Коммуникативные универсальные учебные действия*

Обучающийся научится:

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

*Познавательные универсальные учебные действия*

Обучающийся научится:

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задачи;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.

**Предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

*Действия нравственно-этического оценивания:*

- сознательное принятие и соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, а также правил поведения в компьютерном классе, направленное на сохранение школьного имущества и здоровья ученика и его одноклассников;
- углубляет знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

Для определения результативности программы используются следующие формы аттестации:

- защита проекта;
- творческая работа;
- конкурсы.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

- журнал посещаемости,
- видеозапись,
- портфолио,
- перечень готовых работ.
- грамота.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

- аналитическая справка,
- защита проектов,
- представление результатов поисково-исследовательской деятельности,
- участие в научно-практических конференциях.

## **Материально техническое и кадровое обеспечение программы:**

Компьютерный класс:

- персональные компьютеры,
- проектор,
- интерактивная доска,
- принтер.

Программные средства:

- операционная система,
- файловый менеджер,
- антивирусная программа,
- программа-архиватор,
- текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы,
- программа разработки презентаций,
- браузер,
- программа Scratch.

Кадровое обеспечение:

Васьковцова Эмма Владимировна, учитель информатики. Квалификация – соответствие должности.

Клюшев Алексей Олегович, учитель информатики. Квалификация – учитель 1 категории



### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение в компьютерное проектирование	18	2	16	Представление созданного алгоритма
2	Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скретч	45	2	23	Защита проектов
3	Создание личного проекта	5	1	4	Защита проектов
5	<b>Итого</b>	<b>68</b>	<b>5</b>	<b>63</b>	

## **Содержание изучаемого курса**

Раздел 1. Введение в компьютерное проектирование (18 часов).

Теория (2 часа): обобщение полученной информации об устройствах компьютера, выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения поставленной задачи.

Практика (16 часов): использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание описание и проверка алгоритма.

Раздел 2. Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скретч (45 часов).

Теория (2 часа): сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок – схем с записью в программе Скретч.

Практика (43 часа): создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч.

Раздел 3. Создание личного проекта (5 часов)

Теория (1 час): обоснование выбора темы проекта.

Практика (4 часа): работа над проектом.

## Методическое обеспечение программы

Программой предусмотрены **методы обучения**: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические. Основные методы:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
- исследовательские методы;
- работа в парах;
- работа в малых группах;
- проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
- работа с Интернет-сообществом (публикация проектов в Интернет-сообществе скретчеров).

Программа имеет практическую направленность, которая представляет работу в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому за компьютером. При выполнении глобальных проектов рекомендуется объединять школьников в пары.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание квеста, игры.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Особенности проведения занятий:

- теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;
- для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения;
- практические задания могут включать в себя работу с готовым проектом на редактирование скрипта, на дополнение скрипта командами, на сборку скрипта самостоятельно;
- работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст младших школьников.

Для эффективного усвоения программы используются следующие педагогические технологии:

1) технология проектной деятельности, которая позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи;

2) игровые технологии, которые способствуют активизации и интенсификации деятельности обучающихся. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Использование игровых технологий является одним из способов достижения сознательного и активного участия обучающихся в самом процессе обучения;

3) информационные технологии, способствующие формированию и развитию личности, поскольку особенное внимание при изучении информатики уделяется развитию логического и алгоритмического мышления;

4) здоровьесберегающие технологии, которые можно рассматривать и как совокупность приемов, форм и методов организации обучения школьников без ущерба для их здоровья

Алгоритм проведения теоретического занятия включает в себя следующие этапы:

**1 этап:** организационный.

Задача: подготовка обучающихся к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на образовательную деятельность и активизация внимания.

**2 этап:** проверочный.

Задача: выявление пробелов в знаниях обучающихся и их коррекция.

Содержание этапа: проверка усвоения знаний предыдущего занятия (интерактивная беседа).

**3 этап:** подготовительный (подготовка к новому содержанию).

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности обучающихся (к примеру, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание обучающимся).

**4 этап:** основной.

В качестве основного этапа могут выступать следующие:

1) усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность обучающихся.

2) Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений и их коррекция. Применяются пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием

3) Закрепление знаний и способов действий.

Задача: обеспечение усвоения новых знаний и способов действий. Применяют тренировочные упражнения, задания, которые выполняются самостоятельно обучающимися.

4) Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

**5 этап**: контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

**6 этап**: рефлексивный.

Задача: самоанализ обучающимися своей деятельности на занятии.

Алгоритм проведения практического занятия включает в себя следующие этапы:

**1 этап**: организационный.

Задача: подготовка обучающихся к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроения на образовательную деятельность и активизация внимания.

**2 этап**: проверочный.

Задача: выявление пробелов в теории по теме практического занятия у обучающихся и их коррекция.

Содержание этапа: проверка усвоения теоретических знаний по теме практического занятия (интерактивная беседа).

**3 этап**: подготовительный (подготовка к новому содержанию).

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, и мотивация учебной деятельности обучающихся, инструктаж по технике безопасности, совместное формулирование цели практического занятия и хода выполнения работы.

**4 этап**: основной.

Содержание этапа: выполнение практической работы обучающимися.

**5 этап**: рефлексивный.

Задача: самоанализ обучающимися своей деятельности на занятии.

Содержание этапа: обсуждение результатов практической работы, формулирование выводов.

## Список литературы

1. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс.»/ М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Рындак В.Г., Дженжер В.О., Денисова Л.В. «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch», электронное учебно-методическое пособие, 2009 г.

Интернет-ресурсы:

- <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
- <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру
- <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch
- [http://socobraz.ru/index.php/Школа\\_Scratch](http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch)
- <http://scratch.sostradanie.org> – Изучаем Scratch

## Календарный учебный график

### Дополнительная общеразвивающая программа «SCRATCH-программирование» (стартовый уровень)

год обучения: 1

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сент.	4,6	14.45-15.30	Семинар	2	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	Компьютерный класс	Отчет о работе
2	Сент.	11,13	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Знакомство со средой Scratch (продолжение). Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета	Компьютерный класс	Конкурс команд
3	Сент.	18,20	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить	Компьютерный класс	Конкурс команд
4	Сент.	25,27	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината	Компьютерный класс	Отчет о работе
5	Окт.	2,4	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда: Идти в точку с заданными координатами	Компьютерный класс	Игра
6	Окт.	9,11	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами	Компьютерный класс	Презентация проекта
7	Окт.	16,18	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами	Компьютерный класс	Презентация проекта
8	Окт.	23,25	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание проекта «Кругосветное	Компьютерный класс	Презентация проекта

						путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами		
9	Нояб.	6,8	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации	Компьютерный класс	Презентация проекта
10	Нояб.	13,15	14.45-15.30	Семинар	2	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов	Компьютерный класс	Представление рисунка
11	Нояб.	20,22	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Конструкция <b>Всегда</b> . Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда <b>Если край, оттолкнуться</b>	Компьютерный класс	Презентация проекта
12	Нояб.	27,29	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Ориентация по компасу. Управление курсором движения. Команда <b>Повернуть в направлении</b> . Проект «Полет самолета»	Компьютерный класс	Презентация проекта
13	Дек.	4,6	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек»	Компьютерный класс	Презентация проекта
14	Дек.	11,13	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	Компьютерный класс	Презентация проекта
15	Дек.	18,20	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	Компьютерный класс	Презентация проекта
16	Дек.	25,27	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок <b>Если</b> . Управляемый стрелками спрайт	Компьютерный класс	Презентация проекта
17	Янв.	15,17	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»	Компьютерный класс	Презентация проекта
18	Янв.	22,24	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Пополнение коллекции игр: «опасный лабиринт»	Компьютерный класс	Презентация проекта
19	Янв.	29,31	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Составные условия. Проекты «Хожение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти»	Компьютерный класс	Презентация проекта
20	Февр.	5,7	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Датчик случайных чисел. Проекты	Компьютерный класс	Презентация проекта



						«Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»		
21	Февр.	12,14	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Циклы с условием. Проект «Будильник»	Компьютерный класс	Презентация проекта
22	Февр.	19,21	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка»	Компьютерный класс	Презентация проекта
23	Февр.	26, 28	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки <b>Передать сообщение</b> и <b>Когда я получу сообщение</b> . Проекты «Лампа» и «Диалог»	Компьютерный класс	Презентация проекта
24	Март	5,7	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт»	Компьютерный класс	Презентация проекта
25	Март	12,14	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Датчики. Проекты «Котенок-обжора», «Презентация»	Компьютерный класс	Презентация проекта
26	Март	19,21	14.45-15.30	Семинар	2	Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект «Голодный кот»	Компьютерный класс	Презентация проекта
27	Март	26,28	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока	Компьютерный класс	Презентация проекта
28	Апр.	2,4	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2), «Правильные многоугольники»	Компьютерный класс	Презентация проекта
29	Апр.	9,11	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проект «Назойливый собеседник»	Компьютерный класс	Презентация проекта
30	Апр.	16,18	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками	Компьютерный класс	Конкурс команд
31	Апр.	23,25	14.45-15.30	Практическое занятие	2	Создание игры «Угадай слово»	Компьютерный класс	Презентация игры
32	Апр.	30	14.45-15.30	Практическое занятие	1	Создание тестов – с выбором ответа и без	Компьютерный класс	Презентация тестов
33	Май	7,14 16,21	14.45-15.30	Практическое занятие	5	Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация	Компьютерный класс	Презентация проектов

		23				в Скретч-сообществе. Публикация проектов в сети		
--	--	----	--	--	--	---	--	--