

Календарный план по информатике

5 класс на 2021-2022 уч.год

№	Наименование темы	Кол-во часов	Практика	Дата по плану	Дата по факту
	1 четверт	7			
1	Объекты и системы				
	Правила поведения в кабинете. ТБ.	1			
	Информация вокруг нас	1	пр		
	Признаки объектов	1			
	Компьютерные объекты, файлы, папки	1	пр		
	Размер файла, единицы измерения информации	1			
	Объекты операционной системы	1	пр		
	Контрольная работа	1			
	2 четверт	7			
2	Информация вокруг нас				
	Как человек получает информацию	1			
	Виды информации		пр		
	Хранение информации	1			
	Сохранение информации в памяти компьютера.	1	пр		
	Передача информации	1			
	Кодирование информации				
	Способы кодирования информации. повторение	1	пр		
	Метод координат	1			
	Контрольная работа	1			
	3 четверт				
3	Компьютер				
	Как устроен компьютер.	1			
	Устройство ввода информации	1	пр		
	Рабочий стол. Программы, документы	1	пр		

	Главное меню. Пуск. Мышка.				
	Панель задач	1	пр		
	Окно программ и их структура	1			
4	Компьютерная графика				
	Компьютерная графика	1			
	Графический редактор Paint	1			
	Рабочая область Paint	1			
	Рабочая область Paint	1	пр		
	Контрольная работа	1			
	4 четверт	10			
	Редактирование рисунков	1			
	Инструменты чертежника		пр		
5	Работа со стандартным текстовым редактором блокнот, Word pad				
	Текстовая информация. Текстовый документ	1			
	Ввод текста	1	пр		
	Редактирование текста	1			
	Форматирование текста		пр		
	Копирование, вставка, выделение текста, удаление текста	1	пр		
	Буфер обмена. Проверка правописания	1			
	Создание и форматирование списков	1	пр		
	Закрепление пройденного материала.	1			
	Контрольная работа	1			
	Итоговый обобщающий урок	1			

№	Наименование темы	Кол-во часов	Практика	Дата по плану	Дата по факту
	1 четверт	7			
1	Компьютер как универсальное устройство обработки информации				
	Техника безопасности. Устройство компьютера и его назначение.	1			
	Персональный компьютер	1			
	Программное обеспечение компьютера.	1	пр		
	Прикладное П.О.	1			
2	Основы алогитмизации				
	Алгоритм.Жизненные задачи	1			
	Алгоритмы и исполнители	1			
	Контрольная работа	1			
	2 Четверт	7			
	Блок – схема алгоритма	1	пр		
	Линейные алгоритмы. Ветвление	1	пр		
	Управление исполнителями	1	пр		
	Использование вспомогательных алгоритмов.	1			
3	Информационные модели				
	Модели и моделирование	1			
	Виды информационных моделей				
	Знаковые информационные модели.	1	пр		
	Контрольная работа	1			
	3 Четверт	10			
	Математические модели.	1			
	Табличные информационные модели	1	пр		
	Графики и диаграммы.	1	пр		
	Схемы	1			
	Построение схем	1	пр		
4	Обработка текстовой информации				
	Текстовые документы и их структура.	1			
	Создание текстовых документов	1	пр		

	Панель инструментов Microsoft word	1			
	Редактирование текста. Сочетание клавиш	1			
	Контрольная работа	1			
	4 Четверт	10			
	Форматирование текста	1	пр		
	Форматирование абзацев, по стилю	1	пр		
	Сохранение документов в разных форматах	1	пр		
	Списки и таблицы	1			
	Вставка графических изображений	1	пр		
	Создание титульных листов в microsoft word	1	пр		
5	Мультимедиа				
	Технология мультимедиа	1	пр		
	Компьютерные презентация	1	пр		
	Контрольная работа	1			
	Итоговый обобщающий урок	1			

7 класс (34 часа)

№	Тема	Часы	Дата по плану	Дата по факту	Решаемые учебные задачи	Дом. зада
	1 четверть	7				
1 раздел	Информатика и информация (3 темы)					

1.1	<p>Компьютер в жизни человека</p> <ul style="list-style-type: none"> • Изучение факторов, которые влияют на здоровье, профилактических мер для сохранения здоровья, функций компьютера в жизни человека. 	1			<ul style="list-style-type: none"> • Формирование представлений о правилах безопасной работы за компьютером. • Развитие мышления, памяти, умений анализировать и выделять главное, ставить и решать проблемы. • Воспитание целеустремлённости, трудолюбия, терпения. 	1.1 Ст Р. 10
1.2	<p>Информационные процессы и хранение информации</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сформировать представление об информационных процессах хранения и передачи информации. 	1			<ul style="list-style-type: none"> • Расширить представления учащихся об информационных процессах; • Систематизировать представления учащихся о носителях информации. • Рассмотреть примеры хранения и передачи информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике 	1.2 Ст Р. 12

					<ul style="list-style-type: none"> Рассмотреть схему передачи информации. 	
1.3	Кодирование текстовой информации <ul style="list-style-type: none"> Изучение принципов кодирования текстовой информации. 	1			<ul style="list-style-type: none"> Сформировать у учащихся представление о том, как текстовая информация кодируется в памяти компьютера; Научить определять код символа и символ по коду с использованием кодовых таблиц и текстового редактора; Научить кодировать и декодировать символы с помощью 	1.3 Ст Р. 16
2 раздел	Компьютер и программное обеспечение					
	(3 темы)					
2.1	Виды и состав программного обеспечения <ul style="list-style-type: none"> Систематизация представлений о различных категориях системного и прикладного программного обеспечения; рассмотрение применения различных видов системного и прикладного программного обеспечения в деятельности людей. 	1			<ul style="list-style-type: none"> Ввести понятия системных и прикладных программ. Рассмотреть классификацию и примеры прикладных программ. Развитие навыков правильной установки программного обеспечения (из надежных источников, с учетом ОС и т.д.). 	2.2 Ст Р. 20

2.2	Электронные таблицы а) Ввод, фильтрация и сортировка данных б) Ссылки и функции в) Создание диаграммы	2			<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с интерфейсом и обучение приемам работы электронных таблиц; • Рассмотрение правил размещения текстов, чисел и формул в ячейках электронных таблиц, режимов работы электронных таблиц. 	2.3 Ст р. 22
<i>Контрольная работа</i>		1				
2 четверть		7				
2.3	Презентации а) Компьютерные презентации б) Программа Power Point интерфейс программы в) Создание презентации г) Вставка	3				2.3 Ст р. 27
3	Программирование (5 тем)					
3.1	Язык программирования Python а) Язык программирования Python функций: print, input, randint б) Переменные на языке Python	3			<p>Рассмотреть процесс установки среды программирования на компьютере, знакомство с интерфейсом,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Изучение базовых функций: print, input, randint. • Введения понятия “переменной”. 	3. 1 Ст р. 32

	в) Написание простой программы на сложение чисел					
	<i>Контрольная работа</i>	1				
	3 четверть	10				
3.2	Типы данных и операции над ними а) Типы данных , операции над данными б) Ввод данных, арифметические выражения в) Генератор случайных чисел г) Ключевые слова, математические операции	4			<ul style="list-style-type: none"> Рассмотреть типы данных (int, float, bool, str) Изучить арифметические выражения и операции с числами в Python. Ввод и вывод данных. Использование программы для вывода случайных чисел. Рассмотреть стандартные математические функции модуля mat. 	3.2 Ст р. 38
3.3	Условные операторы а) Условные операторы if и else б) Решение задач. Написание коротких программ.	2			<ul style="list-style-type: none"> Научить учащихся писать простые программы с рядом альтернативных условий с помощью условных операторов. Научить учащихся писать простые программы с применением операторов сравнения. 	3.3 Ст р. 42
3.4	Циклы while и for а) Циклы while и for б) Решение задач. Написание коротких программ	2			<ul style="list-style-type: none"> Рассмотреть чем отличаются операторы while и for при записи циклов. Решение задач на написание коротких программ с использованием заданных операторов. 	3.4 Ст р. 45
	<i>Контрольная работа</i>	<u>1</u>				
	<i>Итоговый обобщающий урок</i>	1				
	4 четверть	10				

4 раздел	Компьютерные сети и интернет (3 темы)				<ul style="list-style-type: none"> • Обобщение и систематизация представлений учащихся о всемирной паутине. • Знакомство с правилами составления 	
3.1	Сложные поисковые запросы <ul style="list-style-type: none"> • Научиться осуществлять поиск информации в сети Интернет и познакомиться с правилами составления сложных поисковых запросов. 	1			<ul style="list-style-type: none"> • Ввести понятие «движка» сайта (content management system – CMS). - систем управления содержимым сайтов. • Рассмотреть на примере платформы Wix возможности по созданию, структурированию, редактированию содержимого сайта: наполнению 	4.1 Стр. 50
3.2	Конструкторы сайтов <p>а) Конструкторы сайтов. Создание электронной почты.</p> <p>б) Сервисы Google диск: работа с документами (текстовые, табличные, презентации)</p> <p>в) Google Maps – создание маршрутов</p>	4			<ul style="list-style-type: none"> • Научить учащихся пользоваться электронной почтой при этом использовать правила создания правильных логинов. • Научить учащихся пользоваться сервисом Google Диск и тому, как открывать различного уровня доступы. • Научить учащихся работать с Google документами (текстовые, табличные, презентации), а также совместному редактированию документов и папок. • Научить учащихся работать с Google Maps 	4.2 Стр. 51
3.3	Создание сайтов в конструкторе Tilda а) Создание сайтов в конструкторе Tilda б) Создание своего сайта	3				4.2 Стр. 54
	<i>Контрольная работа</i>	<u>1</u>				
	<i>Годовой итоговый обобщающий урок</i>	1				

8 класс (68 часа)

№	Тема	Ча сы	Дата по плану	Дата по факту	Решаемые учебные задачи	Дом задание
1 четверть		14				
1	Информатика и информация					
1.1	Логические выражения и операции. а) Логические выражения и операции. б) Логическое сложение – дизъюнкция (И), логическое умножение – конъюнкция (ИЛИ)	2			<ul style="list-style-type: none"> ☐ Ввести понятия «логика», «логическое высказывание», «сложные высказывания», «логическое выражение». ☐ Ознакомить с основными логическими операциями (дизъюнкция, конъюнкция, импликация, инверсия, эквивалентность). ☐ Привести аналоги логических операций из жизни. ☐ Научить учащихся использовать таблицу истинности. 	1.1 Стр. 60
1.2	Законы логики а) Законы логики б) Развитие логического мышления. в) Формулировка основных законов логики	2			<ul style="list-style-type: none"> ☐ Познакомить учащихся с законами логики; сформулировать правила преобразования логических выражений. ☐ Развитие логического мышления. ☐ Научиться формулировать основные законы логики. 	1.2 Стр. 63

1.3	Решение логических выражений а) Решение логических выражений б) Решение логических выражений с помощью алгебры высказываний в) Построение таблиц истинности	2			<ul style="list-style-type: none"> • Рассмотреть способы решения логических уравнений. • Решение логических выражений с помощью алгебры высказываний. • Построение таблиц 	1.3 Стр. 66
2	Компьютер и программное обеспечение (2 темы)					
2.1	ПО и виды лицензий а) ПО и виды лицензий б) Систематизация представлений учащихся о программном обеспечении персональных компьютеров и видах лицензий ПО. в) Интеллектуальная собственность авторская права	3			<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с понятием и составом программного обеспечения компьютера. • Ввести понятие “лицензии”, рассказать о видах лицензий ПО: проприетарном (платном) и свободном (бесплатном). • Способствовать развитию аналитического мышления, умения определять, к какому ПО относится конкретная программа. • Воспитывать ответственное отношение 	2.1 Стр.72
2.2	Базы данных а) Базы данных. Ознакомиться с объектами СУБД Open Office.org Base. б) Три модели организации баз данных.	4			<ul style="list-style-type: none"> • Ввести понятие “баз данных”. • Рассмотреть три модели организации баз данных. • Научиться учащихся создавать таблицы, научить правилам ввода и редактирования записей. 	2.2 Стр. 75

	<p>в) Создание таблиц, правила ввода и редактирования записей.</p> <p>г) Создание формы отчетов и запросов.</p> <p>д) Создание базы данных</p>					
	<i>Контрольная работа</i>	1				
	2 четверть	14				
3	Программирование (7 тем)					
3.1	<p>Сложные условия: and, or, not</p> <p>а) Сложные условия: and, or, not</p> <p>б) Логический оператор and</p> <p>в) Логический оператор or</p> <p>г) Применения логического оператора not и его записи (логическое отрицание).</p>	4			<ul style="list-style-type: none"> • Введения понятия “составных (сложных) условий” и “логических операторов”. • Рассмотрение применения логического оператора and и его записи (логическое умножение). • Рассмотрение применения логического оператора or и его записи (логическое сложение). 	3.1 Стр. 82
3.2	<p>Списки, кортежи и словари</p> <p>а) Списки, кортежи и словари</p> <p>б) Изучение синтаксиса списков, кортежей и словарей.</p> <p>в) Базовые операции с элементами данных структур.</p>	2			<p>Рассмотрение применения</p> <ul style="list-style-type: none"> • Введение понятия “элемент”, “список”, “кортеж”, “словарь” . • Изучение синтаксиса списков, кортежей и словарей. • Рассмотрение базовых операций с элементами данных структур. 	3.2 Стр. 84

3.3	Циклические алгоритмы а) Циклические алгоритмы б) Циклические операторы while и for в языке программирования Python в) Решение задач д) Решение математических задач	4			<ul style="list-style-type: none"> Решение практических задач с применением циклов while и for в языке программирования Python Разбор программы-игры, в которой пользователь должен угадать число, загаданное компьютером. 	3.3 Стр. 87
3.4	Вложенные условные операции и циклы а) Вложенные условные операции и циклы б) Применения вложенных условных операторов и циклов. в) Решение практических задач с применением условных операторов. г) Решение задач с применением вложенных циклов.	3			<ul style="list-style-type: none"> Знакомство с внешним и внутренними циклами, рассмотрение примеров вызова внешним циклом внутреннего цикла. Решение практических задач с применением условных операторов и вложенных циклов. 	3.4 Стр. 92
<i>Контрольная работа</i>		<u>1</u>				
3 четверть		20				
3.5	Функции а) Функции Python б) Рассмотрение передачи аргументов в функцию. в) Применения глобальных и локальных переменных.	6			<ul style="list-style-type: none"> Дать понятие встроенным функциям и самостоятельно создаваемым функциям. Рассмотреть передачу аргументов в функцию. Изучение применения глобальных и локальных переменных. Возврат значений из функций, использование return. 	3.5 Стр. 96

	г) Возврат значений из функций, использование return д) Решение задач е) Практическая работа					
3.6	Массивы а) Массивы. Элементы массива б) Ввод данных в массив с использованием функции randint. в) Перебор элементов в списке для осуществления с ними определенных действий. д) Решение примеров.	5			<ul style="list-style-type: none"> • Ввести понятия “массив”, “элемент массива”. • Обозначить учащимся, что для работы с массивами в Python используются списки. • Изучить способы введения данных в массив, в том числе, с использованием генераторов списков, и с использованием функции randint. • Перебор элементов в списке для 	3.6 Стр. 102
3.7	Строки и операции с ними а) Строки и операции с ними б) Использование срезов для обработки строк. в) Методы строк upper, lower, split, join, find, replace, reverse и др. г) Решение практических задач на методы строк, сравнение и сортировку строк	4			<ul style="list-style-type: none"> • Ввести понятия “строка”, “срез”. • Изучить использование срезов для обработки строк. • Изучить методы строк upper, lower, split, join, find, replace, reverse и др. • Решение практических задач на методы строк, сравнение и сортировку строк. 	3.7 Стр. 107
3.8	Форматирование строк а) Форматирование строк б) Понятие “шаблон”	4			<ul style="list-style-type: none"> • Ввести понятие “шаблон” • Рассмотреть разницу между использованием функции .format() и оператора %. 	3.8 Стр. 113

	<p>в) Функции <code>.format()</code> и оператора <code>%</code>.</p> <p>г) Стандартные функции <code>int</code>, <code>float</code>, <code>str</code>.</p>				<ul style="list-style-type: none"> Изучить способы преобразования числа в строку и строк в число с использованием стандартных функций <code>int</code>, <code>float</code>, <code>str</code>. 	
	<i>Контрольная работа</i>	1				

	4 четверть	20				
3.9	<p>Работа с графикой в Python</p> <p>а) Работа с графикой в Python</p> <p>б) Установка модуля Turtle, запуск пера, создание простейших геометрических фигур в окне для графики</p> <p>в) Введение текста, а также его форматирование в окне для графики</p> <p>г) Работа в модуле Tkinter для создания продвинутой графики</p> <p>д) Создание графических объектов</p> <p>е) Рисование цветных кругов с рандомно выбранным диаметром и цветом.</p>	8			<ul style="list-style-type: none"> Напомнить о возможности применения комментариев в программе, которые записываются сразу после знака <code>#</code>. Установка модуля Turtle, запуск пера, создание простейших геометрических фигур в окне для графики. Введение текста, а также его форматирование в окне для графики Работа в модуле Tkinter для создания продвинутой графики (кнопки, чек-боксы, рисование цветных кругов с рандомно выбранным диаметром и цветом). 	3.9 Стр. 115
4	Компьютерные сети и интернет					
4.1	<p>Компьютерные сети</p> <p>а) Компьютерные сети, пакеты”, “DNS”, «IP адрес», «сервер».</p>	3			<ul style="list-style-type: none"> Ввести понятия “компьютерная сеть”, “пакеты”, “DNS”, «IP адрес», «сервер». 	4.1 Стр. 122

	б) Схема передачи данных в сети интернет.				<ul style="list-style-type: none"> • Рассмотреть схему передачи данных в сети интернет. • Практическая работа: рассмотреть настройку Wi-Fi роутера (дома, в классе). 	
4.2	Виды интернет протоколов <ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с различными видами и основными возможностями протоколов сети Интернет. 	2			<ul style="list-style-type: none"> • Рассмотрение принципов работы протоколов в интернете: TCP/IP, HTTP, FTP, SMTP, POP3, IMAP. • Дать понимание для чего и где они применяются. 	4.2 Стр. 127
4.3	Каскадные таблицы стилей (CSS) <p>а) Каскадные таблицы стилей (CSS)</p> <p>б) Ввести понятие «стиль», «селектор».</p> <p>в) синтаксис в CSS. Способы добавления стилей в HTML-документ.</p>	5			<ul style="list-style-type: none"> • Обозначить учащимся, что CSS используется при создании HTML-страниц, для облегчения форматирования текстов. • Ввести понятие «стиль», «селектор». • Рассмотреть синтаксис в CSS. 	4.3 Стр. 131
	<i>Контрольная работа</i>	<u>1</u>				
	<i>Годовой итоговый обобщающий урок</i>	1				

9 класс (34 часа)

№	Тема	Ч а с	Дата по плану	Дата по факту	Решаемые учебные задачи	Дом задание
1 четверть		7				
1	Информатика и информация (3 темы)					
1.1	Информационная грамотность <ul style="list-style-type: none"> • Сформировать представление о том, что такое информационная грамотность, привить навыки осознанного пользователя интернет. 	1			<ul style="list-style-type: none"> • Научить учащихся определять свою потребность в конкретной информации. • Находить достоверные источники информации, различать фейки и спамы. • Уметь адекватно анализировать и оценивать качество информации. • Научить этично и эффективно 	1.1 Стр. 140
1.2	Шифрование и электронно-цифровая подпись <p>а) Шифрование и электронно-цифровая подпись</p> <p>б) Механизмы симметричного и ассиметричного шифрования, их уровни безопасности и области применения.</p>	1			<ul style="list-style-type: none"> • Обозначить учащимся, что ЭЦП, в век цифровых технологий и электронных документов, является одним из главных способов идентификации человека. • Ввести понятия “ЭЦП”, “электронный документ”, “аутентификация”, “криптография”. • Изучить механизмы симметричного и ассиметричного 	1.2 Стр. 143

1.3	Кодирование графической информации а) Кодирование графической информации, компьютерная графика, дискретизация. б) Векторная, фрактальная и растровая изображения. в) Основные системы кодирования и передачи цвета для растровых изображений: HSB, RGB и CMYK.	3			<ul style="list-style-type: none"> Ввести понятия “Компьютерной графики”, “дискретизации”. Дать различия между векторными, фрактальными и растровыми изображениями. Рассмотреть три основные системы кодирования и передачи цвета для растровых изображений: HSB, RGB и CMYK. Научить учащихся определять числовую запись цвета в режимах RGB и CMYK, информационный объем 	1.3 Стр. 146
2	Компьютер и программное обеспечение (2 тема)					
2.1	Компьютерная графика <ul style="list-style-type: none"> Сформировать представление у учащихся о том, где и как используется компьютерная графика в современном мире. 	1			<ul style="list-style-type: none"> Рассмотреть области применения компьютерной графики. Научиться определять вид компьютерной графики и для того, чтобы мотивировать его выбор для решения информационных задач. 	2.1 Стр. 154
	<i>Контрольная работа</i>	<u>1</u>				
	2 четверть	<u>7</u>				
2.2	Введение в робототехнику а) Знакомство с платой Arduino, светодиодами и резисторами. б) Базовые функции в среде	4			<ul style="list-style-type: none"> Рассмотреть виды роботов. Знакомство с платой Arduino, светодиодами и резисторами. Изучение базовых функций в среде 	2.2 Стр. 158

	Arduino IDE: void setup и void loop. в) Практическая работа				<ul style="list-style-type: none"> Практическая работа по подключению светодиода к плате, и написанию соответствующей программы 	
3	Программирование (4 темы)					
3.1	Рекурсия а) Рекурсия б) Рассмотреть примеры с прямым и обратным ходом рекурсии	2			<ul style="list-style-type: none"> Введение понятий “рекурсия” и “фрактал”, рассмотреть примеры рекурсии в жизни человека. Изучить примеры использования рекурсий (на примере вычисления факториала). Рассмотреть примеры с прямым и 	3.1 Стр. 166
	<i>Контрольная работа</i>	<u>1</u>				
	3 четверть	10				
3.2	Алгоритмы обработки массивов а) Алгоритмы обработки массивов. б) Алгоритм поиска элемента в массиве через поиск максимального элемента. в) Алгоритм поиска конкретным заданным значением, по индексу и т.д.	6			<ul style="list-style-type: none"> Рассмотреть алгоритм поиска элемента в массиве через поиск максимального элемента, элемента с конкретным заданным значением, по индексу и т.д. Изучить функции для модификации массива/списка, применить на практических задачах. Рассмотреть функции для реверса 	3.2 Стр. 170

3.3	Сортировка списков а) Сортировка списков б) Методы сортировки: метод пузырька, метод выбора и быстрая	2			<ul style="list-style-type: none"> Рассмотреть методы сортировки: метод пузырька, метод выбора, “быструю сортировку”. Объяснить чем они отличаются, и где их применение наиболее эффективно. 	3.3 Стр. 177
	<i>Контрольная работа</i> <i>Итоговый обобщающий урок</i>	<u>1</u> 1				
	4 четверть	1 0				
3.4	Матрицы а) Матрицы б) Одномерные и двумерные массивы. в) Решение задач на сдвиги элементов матрицы.	3			<ul style="list-style-type: none"> Ввести понятие “матрицы”. Дать различие между одномерными и двумерными массивами. Решение практической задачи по заполнению матрицы случайными цифрами. 	3.4 Стр. 182
4	Компьютерные сети и интернет (2 темы)					
4.1	Технологии будущего а) Технологии будущего б) Искусственный интеллект, интернет вещей, виртуальная и дополненная реальность	3			<ul style="list-style-type: none"> Продолжить формирование понятия “информация”, ввести понятия “технология”, “прорывные технологии”, “информационные технологии”, «технологии будущего», “искусственный интеллект”, “интернет вещей”, “виртуальная и дополненная реальность”, “зеленая энергия”. Провести дебаты между группами на тему “Считаете ли вы этичным генное” 	4.1 Стр. 188
4.2	Безопасность в цифровом мире <ul style="list-style-type: none">Изучить опасные угрозы сети	2			<ul style="list-style-type: none"> Познакомить учащихся с понятием «информационная безопасность», «фишинг», «бот» 	4.2 Стр. 192

	методы борьбы с ними; помочь учащимся получить представление о способах защиты информации.				<ul style="list-style-type: none"> Изучить, что входит в понятие «защита информации», «двухфакторная аутентификация». Освоить методы защиты информации в сети. в том числе через 	
	<i>Контрольная работа</i>	<u>1</u>				
	<i>Годовой итоговый обобщающий урок</i>	<u>1</u>				

