

**Российская Федерация
Иркутская область
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Иркутского районного муниципального образования
«Усть-Кудинская средняя общеобразовательная школа»**

Согласовано:
Заведующая: ЦОЦиГП
«Точка Роста»
_____ Ю.А. Тарасова

Утверждено:
Директор МОУ ИРМО
«Усть-Кудинская СОШ»
_____ Г.Г. Чеснокова

**Дополнительная общеразвивающая программа
«IT - школьник»**

Адресат программы: дети 8 - 12 лет
Срок реализации: 1 год
Направленность: Техническая
Составитель программы:
Ершов Даниил Олегович,
педагог дополнительного образования

д. Усть-Куда, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1 Информационные материалы	3
1.2 Направленность программы	3
1.3 Актуальность и педагогическая целесообразность программы	3
1.4 Отличительные особенности программы	3
1.5 Цель и задачи программы	4
1.6 Адресат программы	5
1.7 Срок освоения программы	5
1.8 Форма обучения	5
1.9 Режим занятий	5
1.10 Особенности организации образовательной деятельности	5
2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	5
2.1 Объём программы	5
2.2 Содержание программы	5
2.3 Планируемые результаты	8
3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	9
3.1 Календарно-тематический план	9
3.2 Условия реализации программы	11
3.3 Аттестация учащихся. Оценочные материалы	11
3.4 Методические материалы	11
3.5 Список литературы	12
4. ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ	12

1. Пояснительная записка

1.1 Информационные материалы

Программа составлена в соответствии с нормативными документами, регламентирующими образовательную деятельность по дополнительным общеразвивающим программам.

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- СанПиН 2.4.4.3172 – 14, утвержденного Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. №41.

1.2 Направленность программы

Техническая.

1.3 Актуальность и педагогическая целесообразность программы

В эпоху цифровых технологий, когда визуальная информация играет ключевую роль в коммуникации, умение создавать и обрабатывать графические изображения является важным навыком.

Программа «IT-школьник» предоставляет детям уникальную возможность освоить основные инструменты и технологии графического дизайна, что способствует не только развитию их креативности, но и формированию логического и критического мышления. Уроки компьютерной графики стимулируют командную работу и коллективное обсуждение, что развивает коммуникативные навыки и уверенность в себе.

Педагогическая целесообразность программы «IT-школьник» определяется не только актуальностью данной дисциплины в современном мире, но и широкими возможностями, которые она открывает для учебного процесса. Научившись работать с графическими редакторами, ученики развивают ключевые компетенции, такие как критическое мышление, креативность и внимание к деталям. Эти навыки становятся важными не только в профессиональной деятельности, но и в повседневной жизни.

1.4 Отличительные особенности программы

Данная образовательная программа рассчитана на 1 год обучения. Программа является дифференцированной. В то же время занятия по программе имеют общую тематическую направленность, что позволяет проводить их одновременно со всеми учащимися в едином коллективе, разновозрастном по составу. Спиральный принцип построения программы предполагает усложнение заданий в соответствии возрастными особенностями обучающихся, степенью освоения ими программного материала, а также сформированности у них практических умений и навыков.

1.5 Цель и задачи программы

Цель программы: Предоставление учащимся комплексных знаний в области информационных технологий и практических навыков создания компьютерной графики.

Задачи программы:

Образовательные:

- Сформировать системные знания в области информационных технологий;
- Сформировать основные навыки работы с ПК;
- Сформировать навыки работы с технологиями создания компьютерной графики;
-

Развивающие:

- Развить математическое и логическое мышление;
- Развивать творческое мышление учеников;
- Развить быстроту и гибкость мышления;
- Развить устойчивость и сосредоточенность внимания;
- Развивать интерес к знаниям;
- Способствовать формированию представления о роли новых информационных технологий в развитии общества;
- Формировать навыки выступления и защиты проектов;

Воспитательные:

- Воспитывать трудолюбие и инициативность;
- Воспитывать информационную культуру;
- Воспитать настойчивость в решении поставленной задачи;
- Привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной деятельности;
- Воспитать стремление к проявлению и реализации своих способностей;
- Привить навыки рационального использования компьютера в учебной деятельности;
- Формировать навыки коллективной работы;
- Выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;

Планируемые результаты:

Знания:

- Определение информационных технологий, примеры использования в повседневной жизни;
- Основные навыки работы с компьютером;
- Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- Особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- Основы визуального языка программирования Scratch;

Умения:

- Создавать рисунки из простых объектов;
- Создавать анимации;
- Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, форматирование);
- Создавать мультфильмы;

- Создавать объёмные изображения.

1.6 Адресат программы

Программа рассчитана на обучение детей младшего возраста 8 - 12 лет.

1.7 Срок освоения программы

1 год

1.8 Форма обучения

Очная

1.9 Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по два учебных часа, с перерывами между занятиями в 10 минут. Общее количество часов – 144.

1.10 Особенности организации образовательной деятельности

Образовательная деятельность организована в традиционной форме. Программа рассчитана на групповые занятия.

2. Комплекс основных характеристик программы

2.1 Объём программы

Общий объём программы 144 часа.

2.2 Содержание программы

Программа содержит следующие разделы:

- Введение в информационные технологии – (количество часов – 24);
- Основы компьютерной графики – (количество часов – 60);
- Визуальный язык программирования Scratch – (количество часов – 60);

Содержание программы:

Раздел № 1: Информационные технологии (24 часов)

Тема 1. Информационные технологии. Техника безопасности. Правила работы за компьютером

Тема 2. История развития информационных технологий. Информационные процессы.

Тема 3. Компьютер. Операционная система Windows. Настройки интерфейса

- Тема 4. Текстовый процессор Microsoft Word. Его назначение*
- Тема 5. Интерфейс программы MS Word. Настройка ленты. Панель быстрого доступа*
- Тема 7. Параметры страницы. Форматирование текста*
- Тема 6. Вставка изображений. Работа с таблицами*
- Тема 7. Power Point. Назначение программы*
- Тема 8. Элементы интерфейса. Лента инструментов*
- Тема 11. Создание и оформление слайдов. Добавление объектов на слайд*
- Тема 12. Настройка смены слайдов. Навигация*
- Тема 13. Запуск и демонстрация презентации*

На вводном занятии проводится инструктаж по ТБ и ПБ. Учащиеся знакомятся с целью и задачами курса. Введение в информационные технологии. Изучение способов получения, передачи, хранения и использования информации. Ученики получают основные навыки работы за компьютером.

В практической части ученики работают в текстовом редакторе Microsoft Word, а также учатся создавать презентации в Microsoft PowerPoint.

Раздел № 2: Основы компьютерной графики (60 часа)

- Тема 14. Виды компьютерной графики*
- Тема 15. Особенности, достоинства и недостатки векторной графики*
- Тема 16. Особенности, достоинства и недостатки растровой графики*
- Тема 17. Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов*
- Тема 18. Paint 3D. Основное меню*
- Тема 19. Кисти в Paint 3D*
- Тема 20. 2D-фигуры*
- Тема 21. 3D - модели*
- Тема 22. Смешанная реальность*
- Тема 23. графический редактор Inkscape*
- Тема 24. Интерфейс программы. Создание и настройка рабочего холста.*
- Тема 25. Главное меню*
- Тема 26. Панель инструментов*
- Тема 27. Свойства инструмента*
- Тема 28. Образцы цветов и панель состояния*
- Тема 29. Слои в Inkscape*
- Тема 30. Рисование геометрических фигур*

- Тема 31. Рисование звёзд и спиралей*
- Тема 32. Редактирование узлов и рычагов*
- Тема 33. Рисование произвольных контуров*
- Тема 34. Каллиграфическое перо*
- Тема 35. Распылитель объектов*
- Тема 36. Палитра цветов*
- Тема 37. Удаление элементов*
- Тема 38. Сохранение изображения. Формат svg*

Изучаем компьютерную графику. Виды и особенности графических изображений. Сравнение растровой графики и векторной. Сферы применения компьютерной графики.

На практике учащиеся создают объёмные изображения в Paint 3d. Работают в графическом редакторе Inkscapе. Изучают инструменты для создания векторной графики. Создают композиции из простых фигур.

Раздел № 3: Визуальный язык программирования Scratch (60 часов)

- Тема 39. Пользовательский интерфейс среды Scratch*
- Тема 40. Спрайты*
- Тема 41. Сцена*
- Тема 42. Блоки событий*
- Тема 43. Блоки движения*
- Тема 44. Блоки внешнего вида*
- Тема 45. Блоки управления*
- Тема 46. Блоки звуков*
- Тема 47. Сенсорные блоки*
- Тема 48. Операторы*
- Тема 49. Переменные*
- Тема 50. Костюмы*
- Тема 51. Расширения*

Изучаем Scratch. Один из лучших визуальных инструментов для обучения детей программированию и компьютерной графике. Scratch позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные игры, презентации и проекты. Таким образом, в игровой манере дети понимают основы визуального программирования. Также Scratch можно использовать для изучения компьютерной графики.

Графический редактор Scratch предназначен для работы с векторными и растровыми изображениями. В разных режимах появляются разные инструменты для рисования. Например, в растровом режиме есть кисточка для рисования, линия для черчения прямых линий, заливка для окрашивания части рисунка одним цветом. В векторном режиме можно выделять и работать с

геометрическими фигурами по отдельности, изменять их, делать линии не прямыми, а изогнутыми.

2.3 Планируемые результаты

Планируемые результаты освоения учебного курса

Знания:

- Определение информационных технологий, примеры использования в повседневной жизни;
- Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- Особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- Основы визуального языка программирования Scratch;

Умения:

- Создавать рисунки из простых объектов;
- Создавать анимации;
- Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, форматирование);
- Создавать мультфильмы;
- Создавать объёмные изображения.

3. Комплекс организационно-педагогических условий

3.1 Календарно-тематический план

ДОП «IT- школьник»
на 2024-2025 учебный год

№	Название раздела, темы, учебного занятия	Объём часов			Форма контроля
		теория	практика	всего	
1	Раздел 1: Информационные технологии			24	
2	Тема 1. Информационные технологии. Техника безопасности. Правила работы за компьютером	1			
3	Тема 2. История развития информационных технологий. Информационные процессы.	1	1		
4	Тема 3. Компьютер. Операционная система Windows. Настройки интерфейса	1	1		
5	Тема 4. Текстовый процессор Microsoft Word. Его назначение	1	1		
6	Тема 5. Интерфейс программы MS Word. Настройка ленты. Панель быстрого доступа	1	1		
7	Тема 7. Параметры страницы. Форматирование текста	1	1		
8	Тема 6. Вставка изображений. Работа с таблицами	1	1		
9	Тема 7. Power Point. Назначение программы	1	1		
10	Тема 8. Элементы интерфейса. Лента инструментов	1	1		
13	Тема 11. Создание и оформление слайдов. Добавление объектов на слайд	1	1		
14	Тема 12. Настройка смены слайдов. Навигация	1	1		
15	Тема 13. Запуск и демонстрация презентации	1	2		
17	Раздел 2: Компьютерная графика			60	
18	Тема 14. Виды компьютерной графики	1			
19	Тема 15. Особенности, достоинства и недостатки векторной графики	1	1		
20	Тема 16. Особенности, достоинства и недостатки растровой графики	1	1		
21	Тема 17. Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов	1	1		
20	Тема 18. Paint 3D. Основное меню	1	1		
21	Тема 19. Кисти в Paint 3D	1	1		
22	Тема 20. 2D-фигуры	1	1		
23	Тема 21. 3D - модели	1	1		

24	Тема 22. Смешенная реальность	1	1		
25	Тема 23. графический редактор Inkscape	1	1		
26	Тема 24. Интерфейс программы. Создание и настройка рабочего холста.	1	2		
27	Тема 25. Главное меню	1	1		
28	Тема 26. Панель инструментов	1	2		
29	Тема 27. Свойства инструмента	1	2		
30	Тема 28. Образцы цветов и панель состояния	1	1		
31	Тема 29. Слои в Inkscape	1	2		
32	Тема 30. Рисование геометрических фигур	1	2		
33	Тема 31. Рисование звёзд и спиралей	1	2		
34	Тема 32. Редактирование узлов и рычагов	1	2		
35	Тема 33. Рисование произвольных контуров	1	2		
36	Тема 34. Каллиграфическое перо	1	2		
37	Тема 35. Распылитель объектов	1	2		
38	Тема 36. Палитра цветов	1	2		
39	Тема 37. Удаление элементов	1	1		
40	Тема 38. Сохранение изображения. Формат svg	1	1		
41	Раздел 3: Визуальный язык программирования Scratch			60	
42	Тема 39. Пользовательский интерфейс среды Scratch	2	4		
43	Тема 40. Спрайты	1	2		
44	Тема 41. Сцена	1	2		
45	Тема 42. Блоки событий	2	4		
46	Тема 43. Блоки движения	2	4		
47	Тема 44. Блоки внешнего вида	2	4		
48	Тема 45. Блоки управления	2	4		
49	Тема 46. Блоки звуков	1	2		
50	Тема 47. Сенсорные блоки	1	2		
51	Тема 48. Операторы	2	4		
52	Тема 49. Переменные	1	2		
53	Тема 50. Костюмы	2	4		
54	Тема 51. Расширения	1	2		
				144	

3.2 Условия реализации программы

Для реализации программы требуются следующие технические ресурсы:

- интерактивная доска с ПО на базе Android.
- нетбуки Acer с сенсорным экраном 9 шт.
- манипулятор типа «мышь», 9 шт.
- комплект VR-AR;

Информационно-методическое обеспечение: графический редактор Inkscape.

3.3 Аттестация учащихся. Оценочные материалы

Виды аттестации и контроля:

- Входной контроль – в начале учебного года;
- Текущий контроль – тематический контроль (по разделам программы);
- Промежуточная аттестация – проводится после полугода обучения;
- Итоговая аттестация – проводится после полного прохождения программы;

Формы контроля, аттестация учащихся. Оценочные материалы

Входной контроль

Проводится в начале учебного года в форме собеседования. Приложение 1.

Текущий контроль

Проводится во время изучения каждого раздела программы, в виде тестирования, опроса или самостоятельной работы.

Промежуточная аттестация

Проводится в виде тестирования. Приложение 1.

Итоговая аттестация

Проводится в конце учебного года. Приложение 2.

3.4 Методические материалы

Методы обучения:

- Наглядный;
- Практический;
- Объяснительно – иллюстративный;
- Репродуктивный;

Формы организации образовательного процесса:

- групповая;

Формы организации учебного занятия:

- беседа, лекция;
- самостоятельная работа;

3.5 Список литературы

1. Васильев В. Е., Морозов А. В. Компьютерная графика: Учебное пособие – СПб.: СЗТУ, 2005. – 101 с.
2. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин – М.: Academia, 2016. -304 с.
3. Бутакова Н.Г. Компьютерная графика / Н.Г. Бутакова. – М.: МГИУ, 2008. – 216с.
4. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Учебник, практикум, книга для учителя. / А.А. Дуванов – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
5. Агапова М.И. Компьютерная графика: Учебное пособие – Новосибирск, 2020
6. Гордиевич Д.И. Компьютер для школьников
7. Брыксина О.Ф., Галанжина Е.С., Смирнова М.А. Информационно-коммуникативные технологии в начальной школе: Учебник – Academia.
8. Мажед Маржи Scratch для детей: самоучитель по программированию – 2014г.

Электронные ресурсы

9. <https://inkscape.org/ru>
10. <https://skillbox.ru/>
11. <https://foxford.ru/>

4. Иные компоненты

4.1 Приложение 1. Оценочные материалы

4.2 Приложение 2. Лист диагностики

Оценочные материалы**Входной контроль****Собеседование по вопросам:**

1. Что такое информационные технологии?
2. Что такое файл?
3. Что такое папка?
4. Что такое компьютерная графика?
5. Где применяется компьютерная графика?

Теоритическая часть**Промежуточная аттестация****Вопросы для зачёта:**

1. Какие периферийные устройства компьютера вы знаете?
2. Какие информационные процессы вы знаете?
3. Что такое компьютерная графика?
4. Какие виды компьютерной графики вы знаете?
5. Чем отличается векторная графика от растровой?
6. Для чего нужен графический редактор?
7. В каких сферах деятельности применяется компьютерная графика?

Тест «PowerPoint»**1. Что такое Power Point?**

- a) прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
- b) системная программа, управляющая ресурсами компьютера
- c) прикладная программа для обработки кодовых таблиц
- d) устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме

2. Что такое презентация PowerPoint?

- a) прикладная программа для обработки электронных таблиц
- b) устройство компьютера, управляющее демонстрацией слайдов
- c) текстовый документ, содержащий набор рисунков, фотографий, диаграмм
- d) демонстрационный набор слайдов, подготовленных на компьютере

3. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется?

- a) лист
- b) кадр
- c) слайд
- d) рисунок

4. Шаблоны в программе Power Point предназначены для?

- a) вставки электронных таблиц
- b) облегчения операций по оформлению слайдов

- c) вставки графических изображений
- d) создания нетипичных слайдов

5. Команда вставки картинки в презентацию программы Power Point?

- a) Вставка – Объект
- b) Вставка – Рисунок
- c) Формат – Рисунок – Картинки
- d) Формат – Рисунок – Из файла

6. Применение фона к определенному слайду в презентации Power Point?

- a) Дизайн – Стили фона – Применить к выделенным слайдам
- b) Формат – Фон – Применить ко всем
- c) Вставка – Фон
- d) Вид – Оформление – Фон

7. В каком разделе меню окна программы Power Point находится команда Настройка анимации?

- a) Формат
- b) Файл
- c) Анимация
- d) Показ слайдов

8. Команда настройки смены слайдов презентации программы Power Point по щелчку?

- a) Показ слайдов – Смена слайдов – Автоматически
- b) Показ слайдов – Настройка анимации – После предыдущего
- c) Переходы – Смена слайда – По щелчку
- d) Показ слайдов – Смена слайдов – По щелчку

9. Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию Microsoft PowerPoint?

- a) .gif
- b) .pptx
- c) .ppsx
- d) .jpg

10. Что такое гиперссылки в презентации?

- a) Ссылки на эффекты анимации
- b) Ссылки на первый и последний слайды презентации
- c) Ссылки на другие слайды или объекты
- d) Ссылки на смену слайдов презентации

Тест «Word»

1. Какого способа выравнивания нет в Word?

- a) выравнивание по левому краю
- b) выравнивание по правому краю
- c) выравнивание по высоте

2. Как удалить фрагмент текста?

- a) установить курсор в нужное место текста и нажать клавишу ENTER
- b) выделить фрагмент текста и нажать клавишу DELETE

с) выделить фрагмент текста и нажать клавишу Insert

3. Форматирование шрифта это?

- а) процесс оформления символа
- б) процесс оформления страницы
- с) изменение параметров введенных символов

4. Форматирование текста – это?

- а) исправление текста при подготовке к печати
- б) изменение параметров введенных символов
- с) процесс оформления страницы, абзаца, строки, символа

5. Минимальным объектом, используемым в текстовом редакторе, является?

- а) слово
- б) пиксель
- с) абзац
- д) символ

6. В процессе редактирования текста изменяется?

- а) размер шрифта
- б) параметры абзаца
- с) последовательность символов, строк, абзацев

7. В текстовом процессоре выполнение операции *Копирование* становится возможным после?

- а) сохранения файла
- б) установки курсора в определенное положение
- с) выделения фрагмента текста

8. Может ли заголовок располагаться в конце страницы?

- а) да
- б) нет
- с) иногда

9. Какие символы используются для печати римских цифр?

- а) прописные латинские буквы
- б) прописные русские буквы
- с) цифры

10. Чтобы сохранить текстовый документ в определенном формате, необходимо задать?

- а) размер шрифта
- б) тип файла
- с) параметры абзаца

Итоговая аттестация

Тест «Scratch»

1. **Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.**
 - a) Скрипт
 - b) Спрайт
 - c) Сцена
 - d) Котенок

2. **Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?**
 - a) 9
 - b) 15
 - c) 10
 - d) 7

3. **Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?**
 - a) Спрайт
 - b) Сцена
 - c) Скрипт
 - d) Код

4. **Чему равна ширина сцены?**
 - a) 320 точек
 - b) Может меняться
 - c) 260 точек
 - d) 480 точек

5. **Сколько костюмов может иметь спрайт?**
 - a) 1
 - b) 2
 - c) Можно не более 7
 - d) Любое количество

6. **Чему равна высота сцены?**
 - a) 320 точек
 - b) 480 точек
 - c) 360 точек
 - d) Может меняться

7. **Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?**
 - a) Скрипт
 - b) Спрайт
 - c) Сцена
 - d) Котенок

8. **Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?**
 - a) Да
 - b) Нет
 - c) Иногда можно

Критерии оценки планируемых результатов. Листы диагностики

Критерии оценки творческой работы для промежуточной и итоговой аттестации.

№	Критерии	Уровень освоения программы		
		высокий	средний	низкий
1	Сложность проекта	используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы.	используются циклы и условия	используются только циклы
2	Оформление проекта	проект выполнен аккуратно, с нестандартным оригинальным подходом	проект выполнен аккуратно, но отсутствует оригинальность в реализации	проект не имеет оригинальности и выполнен небрежно
3	Наличие музыкального сопровождения	музыкальное сопровождение используется уместно теме проекта	музыкальное сопровождение используется, но неуместно теме проекта	музыкальное сопровождение не используется.
4	Рациональное использование команд кода	команды кода используются рационально	команды кода используются нерационально	чрезмерное количество использованных команд без необходимости
5	Использование дополнительных блоков	использовано более 2 дополнительных команд	Использована 1 дополнительная команда	не использованы дополнительные команды

Критерии оценки планируемых результатов

Высокий уровень

Креативный проект с авторским содержанием, единый стиль оформления, понятность интерфейса и удобство навигации. Присутствуют новые спрайты, фон, музыкальное сопровождение и озвучивание проекта.

Средний уровень

проект удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем. Используются переменные, циклы и подпрограммы.

Низкий уровень

проект не удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем. Отсутствуют новые спрайты, фон, музыкальное сопровождение проекта.

Соотношение процентов к уровню освоения программы:

80-100% - высокий уровень

50-79% - средний уровень

Менее 50% - низкий уровень

Лист диагностики

Учебный год 2024 – 2025

Название ДОП _____

Год обучения: _____

Группа _____

№	Фамилия имя учащегося	Критерии					Достижения	Количество	Уровень
		Сложность проекта	Оформление проекта	Наличие музыкального сопровождения	Рациональное использование команд кода	Использование дополнительных блоков		%	