

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ»

РАССМОТРЕНО
Педагогическим советом
Протокол № 1 от 05.05.2023

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ЦДО Д
Е.А. Кучерявых
Приказ № 061 от 10.05.2023



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«КОМПЬЮТЕРИЯ»

технической направленности

базовый уровень

возраст обучающихся 8-12 лет

срок реализации 1 года

Автор-составитель программы:
Бондаренко Ольга Владимировна,
педагог дополнительного
образования

Кодинск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план	5
3.	Содержание программы	6
4.	Планируемые результаты освоения программы.....	7
5.	Оценочные материалы образовательной программы.....	9
6.	Методическое обеспечение.....	11
7.	Материально-техническое обеспечение.....	13
8.	Список литературы.....	14

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «КОМПЬЮТЕРиЯ» относится к технической направленности, является модернизированной. Данная программа составлена на основе образовательной программы "Мы с компьютером на "ты", разработанной педагогом дополнительного образования Давиденко А.В., Центра детского (юношеского) технического творчества «Меридиан» Новокузнецкого городского округа.

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с персональным компьютером, который уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры.

Современные компьютерные программы, включающие красочное оформление, анимацию, элементы интерактивного участия ребенка при работе с программой, активизируют внимание и развивают ассоциативное мышление. Задания, учитывающие возможности учащихся, создают позитивную психологическую атмосферу сотрудничества, вырабатывают положительные эмоции от чувства, достигнутого успеха. Компьютер становится средством познания окружающего мира и развития ребенка.

Работа в компьютерных программах способствует развитию алгоритмического мышления. Раннее обучение детей началам алгоритмизации способствует развитию когнитивных навыков, таких как, память, внимание, воображение, речь, возможность логически рассуждать, умение планировать структуру действий, разбивать сложную задачу на простые, составлять план решения задачи, а также развивает математические способности и абстрактное мышление.

Новизна программы заключается в том, что она дополняет знания и расширяет круг практических навыков учащихся в области информатики, предусматривает индивидуальное творчество в наиболее интересных и полезных направлениях: работа в текстовом редакторе Word, в графическом редакторе Paint. Большое значение на занятиях уделяется созданию условий для повышения познавательного интереса к предмету через такие формы работы, как: интеллектуальные игры по информатике, конкурсы, творческие проекты.

Педагогическая целесообразность реализации программы в её ориентировании на формирование устойчивых навыков работы на персональном компьютере, развитие внимания, памяти, алгоритмического мышления, познавательного интереса у обучающихся.

Отличительная особенность данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся понимание основ алгоритмизации. Работы с компьютерными программами также построена на составлении и выполнении алгоритмов, что не мешает учащимся проявлять свои творческие способности.

Адресат программы.

В реализации программы участвуют учащиеся 8-12 лет. Содержание программы построено с учётом возрастных особенностей учащихся. Освоить программу способны все желающие, без ограничения и предварительного отбора. Это позволяет строить занятия в соответствии с познавательными и практическими возможностями учащихся, согласно их возрасту.

Обучение проводится в группе постоянного состава, сформированной в объединение из учащихся разного возраста. Наполняемость группы – 10 человек.

Объём и срок освоения программы.

Общее количество учебных часов, необходимых для освоения программы, составляет 72 часа. Срок реализации программы – 1 год.

Форма обучения: очная. Программа предусматривает 2 вида занятий: теоретические и практические.

Режим занятий. Занятия проводятся во внеурочное время, один раз в неделю. Продолжительность занятий – 2 академических часа с перерывом между занятиями 5 минут.

II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель – формирование у учащихся первоначальных знаний компьютерных технологий, приемов обработки информации, принципов выполнения операций в компьютерных программах.

Задачи:

Образовательные:

- научить правилам безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером;
- сформировать понятие информации и ее свойств, общей функциональной схемы компьютера
- научить выстраивать алгоритмы и выполнять их;
- структуру файловой системы и ее представление с помощью графического интерфейса;
- возможности обработки различных видов информации;

Развивающие:

- научить работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- развить способности к анализу и синтезу, выявлению причинно-следственных связей.

Воспитательные:

- мотивировать к познавательной деятельности, желанию приобретать новые знания;
- развить способности к совместной деятельности, готовности сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, уметь не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Разделы и темы занятий	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		общее кол-во часов	теория	практика	
1. Введение. Устройство компьютера					
1.	История информатики. Инструктаж по ТБ.	2	1	1	
2.	Устройство компьютера (внутреннее и внешнее)	4	2	2	Кроссворд «Устройство компьютера»
3.	Операционная система. Операции с файлами и папками	6	2	4	Тест «Операционная система»
4.	Меню, панель инструментов, окна.	4	2	2	Самостоятельная работа
		16	7	9	
2. Алгоритмизация					
5.	Что такое алгоритм?	2	1	1	
6.	Виды алгоритмов.	4	2	2	Графический диктант
7.	Исполнитель.	6	2	4	Практическое задание
8.	Решение задач, применяя алгоритм.	4	1	3	Турнир по составлению алгоритмов.
		16	6	10	
3. Графический редактор					
9.	Знакомство с графическим редактором. Инструменты, Палитра.	4	2	2	Кроссворд «Графический редактор»
10.	Картина – это просто! Создаем рисунки.	4	1	3	Практическое задание
11.	Копирование. Перемещение.	4	1	3	Самостоятельная работа
12.	Применение алгоритмов в графике.	4	1	3	Практическое задание
13.	Пиктограммы. Текст и графика	4	1	3	Практическое задание
		20	6	14	
4. Текстовый редактор Word					
14.	Текстовый	2	0,5	1,5	

	редактор Word.				
15.	Шрифт, размер, цвет, выравнивание.	2	0,5	1,5	Тестирование
16.	Форматирование текста.	4	1	3	Практическая работа «Новогоднее приглашение»
17.	Как бороться с ошибками?	2	0,5	1,5	
18.	Редактирование текста.	4	1	3	Самостоятельная работа
19.	Схемы и рисунки.	4	1	3	Практическая работа «Подарочный календарь»
20.	Обобщающее занятие.	2		2	Проверочная работа «Работа с текстом»
		20	4,5	15,5	
	Всего:	72	23,5	48,5	

III. СОДЕРЖАНИЕ

Введение. Устройство компьютера

Правила поведения в компьютерном классе. Демонстрация возможностей ПК. Основные области применения компьютера в деятельности человека. Информация. Хранение информации. Основные элементы компьютера их функции и взаимосвязь. Основы операционной системы. Представление информации в ОС. Графическое представление файловой системы.

Ключевые понятия:

Операционная система, файл, папка, интерфейс, объекты графического интерфейса, меню, команды основного меню, приложение, документ, буфер обмена данных, Рабочий стол, объекты Рабочего стола, компьютерное окно, стандартные элементы окна, панели инструментов.

Алгоритмизация

Понятие «Алгоритм».

Правила. Действия по правилам. Определение алгоритма. Алгоритм следования, повторения, алгоритм с условием. Исполнение алгоритма и получение конечного результата. Последовательность действий, заданная устно, графически. Последовательность действий и состояний в природе. Порядок действий ведущих к заданной цели. Исполнители. Алгоритмы в сказках: «Колобок», «Репка», «Теремок». Решение задач: «Перевозчик». «Ханойские башни», «Переливашка», «Мудрый крот».

Ключевые понятия:

Алгоритма, свойства алгоритмов, линейный алгоритм, циклический алгоритм, разветвляющийся алгоритм, вспомогательный алгоритм, назначение процедуры, представление алгоритма в виде блок-схемы, стадии создания алгоритма, исполнитель, программа.

Графический редактор

Рисунки в жизни человека. Растровая и векторная графика. Форматы графических файлов. Графический редактор Paint, его назначение, возможности. Интерфейс графического редактора. Набор инструментов. Цветная палитра. Толщина линии. Создание и редактирование компьютерного рисунка. Сохранение созданного рисунка. Как открыть рисунок, сохраненный на диске. Пиксель. Пиктограмма. Построения с помощью клавиши Shift. Компьютерная среда и алгоритмы. Создание надписи на рисунке. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. Повторяющиеся фрагменты. Буфер обмена. Циклические алгоритмы в среде графического редактора.

Ключевые понятия:

Растровая и векторная графика, графический редактор, инструменты среды, палитра, графические объекты, пиксель, графические примитивы, фрагмент рисунка, алгоритм, циклический алгоритм.

Текстовый редактор Word

Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры. Назначение, запуск/закрытие, структура окна. Создание, сохранение и переименование документа Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Отработка навыков по набору текста. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Текстовый редактор Word: шрифт, цвет текста. Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Текстовый редактор Word: вставка рисунков, надписи WordArt. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста. Вставка рисунка, надписи WordArt. Творческая работа: «Поздравительная открытка». Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста. Содержание материала: Основные операции с текстом: внесение исправлений в редактирование и форматирование текста. Творческая работа: «Титульная страница книги».

Ключевые понятия:

Меню, файл, правка, вид, вставка, формат, шрифт, кегль, начертание, сервис, автоформат, предварительный просмотр, заливка, шаблоны, масштаб текста параметры страницы, верхний и нижний колонтитул.

IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты:

- мотивирован к познавательной деятельности, желает приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознает свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивает новые виды деятельности, участвует в творческом, созидательном процессе;

- готов сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умеет не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты:

- умеет работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- осуществлять анализ и синтез; устанавливать причинно-следственные связи, строить рассуждения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

Предметные результаты:

В результате изучения программы обучающиеся знают:

- правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером;
- понятие информации, свойства информации;
- общую функциональную схему и назначение основных устройств компьютера;
- структуру файловой системы и ее представление с помощью графического интерфейса;
- возможности обработки текстовой и графической информации;

В результате изучения программы обучающиеся умеют:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информационных технологий;
- оперировать с информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, пользоваться меню и окнами;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- приводить примеры, составлять и выполнять в компьютерной программе словесный алгоритм,
- выстраивать алгоритмы и следовать им.

IV.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной / итоговой аттестации
01.09.2023	31.05.2024	36 I пг-16, II пг-20	36	72	По 2 часа \ 1 раз в неделю	05-11.02.2024 20-26.05 2024

V. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- Тестирование по изучаемой теме
- Участие в выставках, конкурсах, фестивалях, открытых занятиях и мастер – классах, участие в дистанционных эвристических олимпиадах федерального и регионального уровней

На различных этапах обучения используются различные *виды контроля*: предварительный, текущий, тематический и итоговый.

Предварительный контроль направлен на выявление знаний, умений и навыков учащихся по предмету или разделу, который будет изучаться.

Текущий контроль осуществляется в повседневной работе с целью проверки усвоения предыдущего материала и выявления пробелов в знаниях учащихся.

Тематический контроль осуществляется периодически по мере прохождения новой темы, раздела и имеет целью систематизацию знаний учащихся.

Итоговый контроль проводится в конце года (по окончанию курса).

Основные показатели результативности освоения программы:

Показатели	Форма контроля
Основы работы в операционной системе	контрольный опрос
Использование типовых средств для построения информационных моделей объектов (графический и текстовый редакторы, мультимедийную презентацию PowerPoint)	практическая работа

Уровни оценивания работ:

Высокий – 3 балла.

Средний – 2 балла.

Удовлетворительный – 1 балл.

Критерии оценивания работы разрабатываются педагогом для каждой работы

Матрица оценивания достижений обучающихся

Показатели (параметры)	Критерии
Знание	Обучающийся знает: <ul style="list-style-type: none">• употребляемые термины по изучаемым темам;• алгоритмы работы в прикладных программах и на ПК;
Понимание	Обучающийся понимает: <ul style="list-style-type: none">• предположительно описывает будущие последствия, вытекающие из неправильного поведения в компьютерном классе и неосторожного

	<p>обращения с компьютером;</p> <ul style="list-style-type: none"> • прогнозирует итог выполнения составленного им алгоритма.
Применение	<p>Обучающийся умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять простейшие прикладные программы при решении несложных учебных задач (набор и корректировка текста, создание и редактирование графических объектов); • просматривать, копировать и удалять файлы;
Анализ	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • анализирует составленный алгоритм, осознавая свои ошибки и упущения в рассуждениях; • разбивает сложную задачу на цепочку простых.
Синтез	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • зная решение типовых задач, умеет находить способ выполнения более сложных или нестандартных заданий; • выполняет небольшое творческое задание в текстовом и графическом редакторе.
Оценка	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • может оценивать уровень своей работы и соответствие ее предъявленному образцу, сравнивая свою работу с другими; • оценивает соответствие достигнутого результата уже имеющимся данным
Восприятие	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • внимательно выслушивают объяснения педагога, своих товарищей; • проявляет интерес к демонстрации выполнения задания, которую осуществляет педагог или его товарищ; • проявляет восприимчивость к проблемам своих товарищей при общении с компьютером, охотно им при этом помогая.
Реагирование (отклик)	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполняет заданную учителем практическую работу; • соблюдает правила поведения в компьютерном классе, режим работы и правила обращения с компьютерной техникой; • участвует в обсуждении плана выполнения работы при решении задачи в группе; • добровольно вызывается выполнять задание или комментировать решение задачи;

Усвоение, организация и распространение ценностных ориентаций или их комплекса на деятельность	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • проявляет устойчивое желание и самостоятельность в овладении навыками пользователя ПК; • умеет отстаивать свой вариант выполнения задания или решения проблемы, принимает на себя ответственность; • видит свои проблемы, умеет ставить перед собой цели и преодолевать препятствия
---	---

Критериальные значения (индикаторы):

0 – нет, никогда

1 – иногда

2 – да, всегда

Уровни:

Высокий (3) – 37 и более

Средний (2) – 28-36

Удовлетворительный (1) – 27 и менее

В журнал и протокол аттестации соответственно выставляются отметки 3, 2 и 1.

VI. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация образовательной программы осуществляется с применением информационно-коммуникативной технологии. Данная технология используется как предмет и средство обучения. Занятия проводятся в компьютерных классах с использованием современных электронных учебных материалов (презентаций, электронных заданий, ...).

Использование информационно-коммуникативных технологий позволяет:

- достичь более высокой степени наглядности при подаче нового материала, при презентации детьми своих работ;
- достичь максимальной индивидуализации обучения, за счет электронных учебных пособий, компьютерных презентаций обучающего характера;
- представлять и моделировать различные события, ситуации средствами мультимедийных технологий при исследовательской и проектной деятельности во время учебных занятий и работы над проектами.

Использование элементов *технологии уровневой дифференциации* на основе обязательных результатов позволяет:

- обучать каждого на уровне его возможностей и способностей
- приспособлять (адаптировать) материал образовательных программ к особенностям разных групп обучающихся

Программа построена на принципах:

- Доступности - при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к более сложному.
- Наглядности - органы зрения пропускают почти в пять раз больше информации в мозг, чем органы слуха, поэтому на занятиях используются в качестве наглядного материала плакаты, чертежи, иллюстрации из журналов, презентации, видео-ролики.
- Сознательности и активности - для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, мини-выставки, занятия-конкурсы с родителями. Все это побуждает интерес к обучению, а игра является прекрасной мотивацией получения знаний.
- Прочности - успешное усвоение знаний происходит, если обучающийся проявляет познавательную активность, использование этого принципа заключается в том, что ребятам предлагается поработать с литературой, необходимо найти или придумать фантастический рисунок.

Для решения поставленных задач и достижения предполагаемых результатов, при выполнении учебной программы используются следующие *методы обучения*:

- Объяснительно - иллюстративный: при нем педагог, проводя беседы, рассказывает и показывает на схемах, чертежах новый материал;
- Репродуктивный: при использовании этого метода обучающиеся выполняют задания по готовым карточкам, т.е. по образцу (делай, как я)
- Диалогический: применение этого метода предусматривает диалог между педагогом и обучающимся, обеспечивает более прочное усвоение знаний, путем обсуждения возникающих проблем при выполнении заданий.
- Частично - поисковый: обучающиеся самостоятельно или совместно с педагогом проводят поиск новых решений нестандартных заданий, это может быть алгоритм выполнения какого - либо практического задания.

По виду источников, из которых учащиеся приобретают знания, умения и навыки при реализации программы используются следующие *методы*:

- Словесные (рассказ, беседа, объяснение, работа с книгой, учебником, справочником), при которых источником знаний служит устное изложение учителя или материал учебника;
- Наглядные (наблюдение учащимися естественных объектов, явлений, процессов или их изображений - таблиц, моделей демонстрируемых учителем), при которых источником познания служат наглядные средства;

- Практические (наблюдения предметов и явлений в процессе труда или экспериментов, упражнений, решение задач), при которых источником познания служит практическая работа учащихся.

Одним из успешных условий реализации программы является использование **учебно-методических материалов** – системно организованной совокупности образовательных информационных ресурсов, аппаратно-программного и организационно-методического обеспечения:

- презентации по темам;
- индивидуальные задания;
- теоретический материал;
- пошаговые интерактивные обучающие системы

Дидактический материал представлен не только в распечатанном, но и в электронном виде, что позволяет тиражировать его для всех обучающихся:

- тесты;
- карточки-задания;
- электронный материал для отработки навыков работы в прикладных программах

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Для реализации настоящей программы имеется компьютерный класс, полностью оснащенный вычислительной техникой:

- персональные компьютеры по одному на каждого обучающегося;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками;
- принтер цветной;
- сканер;
- видеопроектор с экраном или телевизор.

Кадровое обеспечение: реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с детьми, методикой преподавания, владеющий навыками работы с компьютерными программами, владеющий навыками программирования.

VIII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Ахметов К.С. Курс молодого бойца. Самоучитель. 3-е изд. – М.: Издательско-торговый дом «Русская редакция», 2003. – 400с.: ил. Стр 39-46, 70-113, 119-137

2. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint. (Тематический контроль по информатике) / Житкова О. А., Кудрявцева Е.К. – М. Интеллект-Центр. 2006 – 80с. Стр. 6-41
3. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс/ под ред. Н.В. Макаровой. – СПб: Издательство «Питер», 2002. – 160с.: ил. Стр. 3-85
4. Информатика. Задачник-практикум в 2 т. /Под редакцией И. Г. Семакина, Е. К. Хеннера: Том 2 - М.: Бинوم. Лаборатория Базовых Знаний, 2002г. – 280с.: ил. Стр 5-27, 54-65
5. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Общая информатика: Учебное пособие для средней школы. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 592с. Стр 21-68, 114-184, 201-219, 337-412
6. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Специальная информатика: Учебное пособие. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 480с. Стр 43-53
7. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Практическая информатика: Учебное пособие для средней школы. Универсальный курс. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 480с. Стр 19-91, 182-218
8. Снайдер Дж. Windows 95: справочник – СПб: Питер Ком, 1999. – 416 с.: ил.
9. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. -М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. Стр. 190-206

Литература для обучающихся:

1. Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс./ Под ред. Н.В. Макаровой. –СПб. : Питер, 2004. -35 с.
2. Зыкина, О.В. Компьютер для детей. / О. В. Зыкина. – М. : Эксмо, 2007. – 112 с.
3. Леонтьев, В.П. Детская компьютерная энциклопедия. / Виталий Леонтьев. - М. :Олма-Пресс, 2005. - 175 с.(Новейшая энциклопедия).
4. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. / С.В. Симонович.- М. : АСТ- Пресс, 2005. - 79с.
5. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.

Интернет ресурсы

1. www.intuit.ru - Интернет-Университет Информационных технологий.
2. www.claw.ru - Образовательный портал.
3. www.metod-kopilka.ru – методическая копилка учителей информатики.
4. www.school-collection.ru - единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
5. www.rgdb.ru - Российская государственная детская библиотека.
10. www.school.edu.ru - российский образовательный портал.

