

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области лицей (технологический) с. Хрящевка
муниципального района Ставропольский

445146, Российская Федерация, Самарская область, муниципальный район Ставропольский,
сельское поселение Хрящевка, село Хрящевка, ул. Полевая д. 7/1, т. 23-57-42 E-mail: hryashhev-sch@mail.ru

РАССМОТРЕНО Руководитель МО математических и информационных дисциплин _____ Г.В. Кузнецова Протокол №1 от 19.08.2026	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УВР _____ И.Ф. Гриб от 21.08.2026	УТВЕРЖДЕНО к использованию и.о. директора государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области лицея (технологического) с. Хрящевка муниципального района Ставропольский _____ В.В. Кравченко Приказ №220-од от 21.08.2026
---	--	---



C=RU,
O=ГБОУ лицей
с. Хрящевка,
CN=Кравченко
В_В_,
E=so_cu_hryas
hev_stv@sama
ra.edu.ru
timon16
2026-08-21 12:
49:13

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Алгоритмика»
для обучающихся 8 классов

2026-2027 учебный год

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО КУРСА «АЛГОРИТМИКА»

для 5-8 классов основного общего образования

Срок реализации: 4года (34часа в год, всего 136 часов)

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативная основа программы.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Алгоритмика» для 5–8 классов разработана в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (ФГОС ООО), утверждённым приказом Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 № 287 (с изменениями);
- Федеральной образовательной программой основного общего образования (ФОПООО), утверждённой приказом Министерства просвещения РФ от 18.05.2023 № 370;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 №729 «Об утверждении Порядка формирования и ведения федерального перечня учебников...»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 07.08.2023 №808 «О внесении изменений в Порядок формирования и ведения федерального перечня учебников...»;
- Примерной рабочей программой по информатике (базовый уровень).

1.2. Общая характеристика курса.

Курс «Алгоритмика» отражает сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах. Курс расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:

1. Цифровая грамотность.
2. Теоретические основы информатики.
3. Алгоритмы и программирование.
4. Информационные технологии.

Отличительные особенности курса:

- Использование сред наглядного программирования (Scratch, КуМир), позволяющих получить эмоциональный отклик от процесса решения задач;
- Решение творческих задач, моделирующих процессы из различных предметных областей (информатика, алгебра, геометрия, физика, русский язык);
- Ориентация на учебно-исследовательскую и проектную деятельность;
- Преемственность с базовым курсом информатики и подготовка к ГИА.

1.3. Цели и задачи курса

Цели изучения курса:

1. Развитие алгоритмического и критического мышления, способности разбивать сложные задачи на более простые подзадачи.
2. Формирование цифровых навыков, включая базовое программирование, основы работы с данными, коммуникацию в цифровых средах.
3. Воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.
4. Формирование универсальных учебных действий на основе средств и методов информатики.

Основные задачи:

- Сформировать понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения.
- Сформировать владение основам информационной безопасности.
- Сформировать умения формализованного описания поставленных задач.
- Сформировать знание основных алгоритмических структур и умение применять их для построения алгоритмов;
- Сформировать навыки работы с основными типами прикладных программ.

Место курса в учебном плане

Курс реализуется за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Общий объём: 136 часов (4 года × 34 часа, 1 час в неделю).

1.5. Планируемые результаты освоения курса.

Личностные результаты:

- **Патриотическое воспитание:** ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию в области информатики.
- **Духовно-нравственное воспитание:** ориентация на моральные ценности в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки других, в том числе в Интернете.
- **Гражданское воспитание:** представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, соблюдение правил безопасности в интернет-среде.

Метапредметные результаты:

- Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи.
- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных задач.
- Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты:

Обучающийся научится:

- Понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов.
- Понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя».
- Оперировать алгоритмическими конструкциями «следование», «ветвление», «цикл».
- Составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями.
- Разрабатывать и записывать на языке программирования короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции.

Обучающийся получит возможность научиться:

- Составлять всевозможные алгоритмы фиксированной длины для формального исполнителя.
- Разрабатывать в среде формального исполнителя алгоритмы с использованием вспомогательных алгоритмов.
- Исполнять циклические алгоритмы обработки одномерного массива чисел.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ПО ГОДАМ ОБУЧЕНИЯ

2.1. 5 класс (34 часа)

Модуль 1. Введение в алгоритмику (8 часов)

Понятие алгоритма в жизни человека. Примеры алгоритмов (кулинарные рецепты, инструкции, правила). Исполнители вокруг нас. Формальные и неформальные исполнители. Свойства алгоритмов: дискретность, детерминированность, понятность, результативность, массовость. Способы записи алгоритмов: словесный, графический (блок-схемы). Правила техники безопасности при работе с компьютером. Знакомство с платформой «Алгоритмика».

Модуль 2. Линейные алгоритмы (10 часов)

Понятие линейного алгоритма. Система команд исполнителя. Среда исполнителя. Исполнитель «Черепашка» (или «Рисователь»). Команды движения и поворота. Составление простейших линейных алгоритмов. Знакомство со средой Scratch. Интерфейс, спрайты, сцены. Создание простых проектов с линейными алгоритмами.

Модуль 3. Знакомство со Scratch (8 часов)

Блоки движения, внешности, звука. События и их обработка. Циклы в Scratch: блок «повторить». Создание анимационных проектов. Понятие фона и сцены. Создание мультфильмов с несколькими сценами.

Модуль 4. Проектная деятельность (8 часов)

Создание индивидуальных и групповых проектов в Scratch. Презентация проектов. Анализ и обсуждение работ.

2.2. 6 класс (34 часа)

Модуль 1. Повторение и углубление (6 часов)

Повторение понятий алгоритма, исполнителя, линейного алгоритма. Свойства алгоритмов. Алгоритмические конструкции в Scratch. Создание циклических алгоритмов в Scratch. Блоки «повторить n раз», «всегда».

Модуль 2. Ветвления в алгоритмах (8 часов)

Понятие условия. Алгоритмическая конструкция «ветвление» (разветвляющийся алгоритм). Полная и неполная форма ветвления. Блоки «если», «если-иначе» в Scratch. Решение задач с использованием ветвлений.

Модуль 3. Циклы с условием (8 часов)

Циклы со счётчиком и циклы с условием. Блок «повторять пока» в Scratch. Вложенные циклы. Решение практических задач с использованием различных видов циклов.

Модуль 4. Вспомогательные алгоритмы (6 часов)

Понятие вспомогательного алгоритма (подпрограммы). Создание собственных блоков в Scratch. Использование вспомогательных алгоритмов для упрощения программ.

Модуль 5. Проектная деятельность (6 часов)

Создание игры в Scratch с использованием всех изученных конструкций. Презентация и защита проекта.

2.3. 7 класс (34 часа)

Модуль 1. Введение в текстовое программирование (8 часов)

Переход от визуального программирования к текстовому. Знакомство со средой КуМир. Исполнители КуМира: Робот, Чертежник. Система команд исполнителей. Среда и обстановка исполнителя.

Модуль 2. Линейные и циклические алгоритмы в КуМире (10 часов)

Линейные алгоритмы в среде КуМир. Цикл «повторить n раз» в КуМире. Исполнитель Чертежник: команды перемещения и рисования. Циклы с условием в КуМире («пока»). Вложенные циклы.

Модуль 3. Ветвления в КуМире (8 часов)

Алгоритмическая конструкция «ветвление» в КуМире. Условные операторы в алгоритмическом языке. Решение задач на ветвления. Составные условия.

Модуль 4. Вспомогательные алгоритмы в КуМире (8 часов)

Понятие вспомогательного алгоритма в КуМире. Процедуры и функции. Использование вспомогательных алгоритмов для решения сложных задач. Рекурсия (начальное понятие).

2.4. 8 класс (34 часа)

Модуль 1. Повторение и систематизация (6 часов)

Повторение основных алгоритмических конструкций. Решение задач на все виды алгоритмов в среде КуМир. Подготовка к переходу к изучению языков программирования высокого уровня.

Модуль 2. Введение в Python (10 часов)

Знакомство с языком Python. Установка и настройка среды разработки. Ввод и вывод данных. Переменные и типы данных. Арифметические операции. Условный оператор if-else. Циклы for и while.

Модуль 3. Списки и массивы в Python (8 часов)

Понятие списка (массива). Индексация элементов. Операции со списками: добавление, удаление, поиск элементов. Обработка списков с помощью циклов. Алгоритмы поиска максимального/минимального элемента.

Модуль 4. Проектная деятельность (10 часов)

Разработка проекта на языке Python. Создание программы для решения практической задачи. Оформление кода в соответствии со стандартами кодирования. Отладка и тестирование программы. Презентация проекта.

3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

3.1. Учебно-методический комплект

Для учителя:

1. Сорокина Т.Е., Босова А.Ю. Информатика. 5-6 классы. Практикум по программированию в среде Scratch / Под ред. Л.Л. Босовой. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
2. Мирончик Е.А., Куклина И.Д., Босова Л.Л. Информатика. 5-6 классы: изучаем алгоритмику. Мой КуМир. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
3. Дрожжина Е.В. Алгоритмика на КуМире: Сборник заданий по программированию в системе КуМир. – Белгород, 2016.

4. Программирование в среде КуМир.[Электронный ресурс] Преподавание, наука и жизнь: сайт К.Ю. Полякова. – Режим доступа: <https://kpolyakov.spb.ru/school/kumir.htm>.

Для обучающихся:

1. Материалы платформы «Алгоритмика» – интерактивные задания, методические рекомендации, видеоуроки.
2. Электронный образовательный комплекс «Алгоритмика» – презентации к урокам, задания на интерактивной платформе.

3.2. Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР)

Название ресурса	Ссылка	Назначение
Платформа «Алгоритмика» (для учеников)	https://lms.algoritmika.org	Прохождение интерактивных заданий, изучение теории
Платформа«Алгоритмика» (демо-доступ)	https://learn.algoritmika.org/demo	Ознакомление с Возможностями платформы
Среда программирования Scratch	https://scratch.mit.edu	Визуальное Программирование для 5-6 классов
Среда программирования КуМир	https://kpolyakov.spb.ru/school/kumir.htm	Текстовое программирование для 7 класса
Среда программирования Python	https://python.org	Текстовое программирование для 8 класса
Интерактивный тест на платформе «Алгоритмика»	Доступ через LMS	Проверка знаний
Видеоматериалы к урокам	Доступ чере зплатформу	Объяснение нового материала
Электронный образовательный комплекс «Алгоритмика»	Доступ для педагогов	Подготовка к урокам

Материально-техническое обеспечение

- Компьютерный класс из расчёта 1 компьютер на ученика (группа до 15 человек).
- Компьютер учителя с проектором/интерактивной доской.
- Доступ к сети Интернет со скоростью не менее 50 Мбит/с на класс.
- Браузер с поддержкой Chromium для корректной работы платформы.
- Колонки/наушники для каждого рабочего места.

Формы организации занятий

- Уроки-лекции с использованием презентаций и видео материалов.
- Практические работы на компьютере (индивидуальные и групповые).
- Проектная деятельность (индивидуальные и групповые проекты).
- Дискуссии и обсуждения решений.
- Решение кейсов и практических задач.

Система оценки достижений

- **Текущий контроль:** устные опросы, проверочные работы, практические работы на платформе «Алгоритмика».
- **Промежуточный контроль:** тестирование по разделам.
- **Итоговый контроль:** защита проектов, итоговое тестирование.

Критерии оценки практических работ:

- Правильность решения задачи;

- Рациональность алгоритма.
 - Корректность оформления кода.
 - Способность объяснить своё решение.
-

4. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

4.1. 8 класс (34 часа)

№ урока	Дата		Тема занятия	Количество часов	Тип занятия	Деятельность обучающихся	Домашнее задание	ЦОР/ЭОР
	план	факт						
Модуль 1. Повторение и систематизация (6 часов)								
1			Повторение основных алгоритми- ческих конструкций следование, ветвление, цикл	1	Урок актуализации знаний	Вспоминают основные конструкции; приводят примеры	Устный опрос	Повторить определения
2			Решение задач на линейные алгоритмы в КуМире	1	Урок- практикум	Решаю т задачи на линейные алгоритмы	Практичес. работа	Решить задачи
3			Решение задач на ветвления в КуМире	1	Урок- практикум	Решаю т задачи на ветвления	Практичес. работа	Решить задачи
4			Решение задач на циклы в КуМире	1	Урок- практикум	Решаю т задачи на циклы	Практичес. работа	Решить задачи
5			Компле ксные задачи на все виды алгорит мов в КуМир е	1	Урок- практикум	Решают комплексные задачи	Практичес. работа	Решить задачи
6			Итоговая работа по КуМиру	1	Урок развивающего контроля	Выполняют итоговую работу	Проверочн. работа	—
Модуль 2. Введение в Python (10 часов)								
7			Знакомство с Python. Установка и настройка среды разработки	1	Урок открытия новых знаний	Устанавливают Python среду разработки (Thonny/IDLE)	Практичес. работа	Установить Python
8			Ввод и вывод данных в Python: print()и input()	1	Урок- практикум	Изучают функции print() и input(); выполняют просты е программы	Практичес. работа	Написать программу «Приветст- вие»
9			Переменные и типы данных в Python	1	Урок открытия новых знаний	Изучают переменные; типы данных (int, float, str, bool)	Практичес. работа	Создать программу с перемен- ными
10			Арифметичес- кие операции в Python	1	Урок- практикум	Выполняют арифметичес- кие операции; решают задачи	Практичес. работа	Решить задачи на вычисления
11			Условный оператор if в Python	1	Урок открытия новых знаний	Изучают условный оператор if	Практичес. работа	Написать программу с if
12			Условный оператор if- else в Python	1	Урок- практикум	Изучают оператор if- else; решают задачи	Практичес. работ а	Решить задачи

13			Циклы в Python: цикл for (со счётчиком)	1	Урок открытия новых знаний	Изучают цикл for; выполняют простые программы	Практическая работа	Решить задачи с for
14			Циклы в Python: цикл While (с условием)	1	Урок открытия новых знаний	Изучают цикл while; сравнивают for	Практическая работа	Решить задачи с while
15			Решение задач на Python с использованием ветвлений и циклов	1	Урок-практикум	Решают комплексные задачи	Практическая работа	Решить задачи
16			Проверочная работа по теме «Введение в Python»		Урок развивающего контроля	Выполняют проверочную работу	Проверочная работа	-
Модуль 3. Списки и массивы в Python (8 часов)								
17			Понятие списка (массива) в Python	1	Урок открытия новых знаний	Знакомятся со списками; создают простые списки	Устный опрос	Создать список
18			Индексация элементов списка. Доступ к элементам	1	Урок-практикум	Изучают индексы; обращаются к элементам списка	Практическая работа	Вывести элементы списка
19			Операции со списками: добавление элементов (append, insert)	1	Урок-практикум	Изучают методы добавления; применяют их	Практическая работа	Добавить элементы в список
20			Операции со списками: удаление элементов (pop, remove)	1	Урок-практикум	Изучают методы удаления; применяют их	Практическая работа	Удалить элементы из списка
21			Операции со списками: поиск элементов	1	Урок-практикум	Изучают поиск элементов; используют in и index	Практическая работа	Найти элемент в списке
22			Обработка списков с помощью циклов	1	Урок-практикум	Обрабатывают списки с помощью for и while	Практическая работа	Обработать список
23			Алгоритмы поиска максимального элемента в списке	1	Урок-практикум	Реализуют алгоритм поиска максимума	Практическая работа	Найти максимум
24			Алгоритмы поиска минимального элемента в списке	1	Урок-практикум	Реализуют алгоритм поиска минимума	Практическая работа	Найти минимум
Модуль 4. Проектная деятельность (10 часов)								
25			Введение в проектную деятельность на Python. Выбор темы	1	Урок-проект	Выбирают тему проекта; составляют план работы	Проектная работа	Определить тему и цель

26			Планирование проекта: постановка задачи, проектирование алгоритма	1	Урок-проект	Разрабатывают алгоритм решения задачи	Проектная работа	Составить алгоритм
27			Разработка Программы на Python: начало реализации	1	Урок-проект	Начинают писать код программы	Проектная работа	Продолжить работу
28			Разработка Программы на Python: основная часть	1	Урок-проект	Продолжают разработку; добавляют основные функции	Проектная работа	Продолжить работу
29			Разработка Программы на Python: завершение реализации	1	Урок-проект	Завершают написание кода	Проектная работа	Завершить код
30			Оформление кода в соответствии со стандартами кодирования (PEP 8)	1	Урок-проект	Форматируют код; добавляют комментарии	Проектная работа	Оформить код
31			Отладка и тестирование программы	1	Урок-проект	Тестируют программу; исправляют ошибки	Проектная работа	Провести тестирование
32			Подготовка презентации и защиты проекта	1	Урок-проект	Готовят презентацию; готовятся к защите	Проектная работа	Подготовить презентацию
33			Защита проектов (часть 1)	1	Урок защиты проектов	Презентуют свои проекты; отвечают на вопросы	Защита проекта	---
34			Защита проектов (часть 2). Подведение итогов года	1	Урок защиты проектов	Завершают защиту; обсуждают достижения; подводят итоги	Защита проекта	---

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Особенности преподавания с использованием ЦОР

1. Платформа «Алгоритмика» используется на всех этапах урока:

- **Актуализация знаний:** короткие тесты и опросы на платформе (5-7 минут);
- **Изучение нового материала:** видеоуроки и интерактивные презентации (10-15 минут);
- **Практическая работа:** выполнение заданий на платформе с автоматической проверкой (15-20 минут);
- **Рефлексия:** мини-опросы и тесты (3-5 минут).

2. Scratch используется в 5-6 классах для:

- Визуального знакомства с алгоритмическими конструкциями;

- Создания творческих проектов;
 - Развития креативного мышления.
3. **КуМир** используется в 7 классе для:
- Перехода от визуального программирования к текстовому;
 - Изучения синтаксиса алгоритмического языка;
 - Подготовки к изучению языков высокого уровня.
4. **Python** используется в 8 классе для:
- Изучения современного языка программирования;
 - Решения практических задач;
 - Реализации проектов.

5.2. Система оценивания

Вид работы	Количество за период	Вес в итоговой оценке
Практические работы	15-20	40%
Проверочные работы	4-5	20%
Тестирование	2-3	20%
Проектные работы	1-2	20%

Критерии оценивания практических работ:

- «5» – задача решена полностью, алгоритм оптимален, код работает корректно, решение объяснено;
- «4» – задача решена полностью, но имеются незначительные недочёты или алгоритм не оптимален;
- «3» – задача решена частично, алгоритм содержит ошибки, но основная логика верна;
- «2» – задача не решена или алгоритм не соответствует условию.

5.3. Межпредметные связи

- **Математика:** координатная плоскость, геометрические фигуры, вычисления;
- **Русский язык:** постановка задачи, формализация описания;
- **Физика:** моделирование процессов, работа с формулами;
- **Технология:** алгоритмы обработки материалов, проектная деятельность;
- **Литература:** создание сценариев и сюжетов для мультфильмов.

5.4. Профилактика и коррекция трудностей

Типичные трудности и способы их преодоления:

- **Сложность с логическими операциями:** использование схем и таблиц истинности;
- **Ошибки в синтаксисе:** постоянная практика, использование подсказок и рефакторинг;
- **Непонимание абстракций:** визуализация через блок-схемы и отладку;
- **Трудности с проектной деятельностью:** пошаговый план, консультации учителя.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основная литература

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы. Базовый уровень. – М.: Просвещение, 2023.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 7–9 классы. Базовый уровень. – М.: Просвещение, 2023.
3. Сорокина Т.Е., Босова А.Ю. Информатика. 5-6 классы. Практикум по программированию в среде Scratch / Под ред. Л.Л. Босовой. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
4. Мирончик Е.А., Куклина И.Д., Босова Л.Л. Информатика. 5-6 классы: изучаем алгоритмику. Мой КуМир. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
5. Дрожжина Е.В. Алгоритмика на КуМире: Сборник заданий по программированию в системе КуМир. – Белгород, 2016.

Дополнительная литература

1. Поляков К.Ю. Программирование в среде КуМир. – Режим доступа: <https://kpolyakov.spb.ru/school/kumir.htm>.
2. Scratch для учителей: методическое пособие. – Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/educators>.
3. Python. Официальная документация и учебные материалы. – Режим доступа: <https://docs.python.org/3/tutorial/>.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. и др. Информатика. 5-6 классы: Электронный образовательный комплекс. – М.: Просвещение, 2020.

Интернет-ресурсы

1. Платформа «Алгоритмика» – <https://lms.algoritmika.org>
2. Среда Scratch – <https://scratch.mit.edu>
3. Среда КуМир – <https://kpolyakov.spb.ru/school/kumir.htm>
4. Официальный сайт Python – <https://python.org>
5. Образовательный портал «Информатика в школе» – <http://infoschool.ru>
6. Ресурсы для учителей информатики – <https://inf-oge.sdamgia.ru>

7. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Примерные темы проектов

5 класс:

- «Моя анимация в Scratch»
- «Интерактивная открытка»
- «Простая игра-бродилка»
- «Мультфильм с несколькими сценами»

6 класс:

- «Компьютерная игра на Scratch»
- «Виртуальный тренажёр»
- «Интерактивный тест»
- «Танцевальная анимация»

7 класс:

- «Рисование фракталов в КуМире»
- «Решение уравнений методом перебора»
- «Графический редактор на КуМире»
- «Алгоритм построения лабиринта»

8 класс:

- «Калькулятор с графическим интерфейсом»
- «Анализатор текста на Python»
- «Простая игра на Python»
- «Обработка данных из CSV-файла»

Приложение 2. Критерии оценки проектной работы

Критерий	Макс. балл
Актуальность и новизна темы	5
Глубина разработки и полнота решения	10
Качество программного кода (читаемость, структура)	10
Работоспособность программы	10
Оригинальность и творческий подход	5
Качество презентации и защиты	5
Ответы на вопросы	5

Критерий

Макс. балл

Итого:

50 баллов

Приложение 3. Бланк самооценки ученика

Самооценка работы на уроке

- Сегодня я узнал(а) _____
- Я научился(ась) _____
- У меня получилось _____
- Мне было трудно _____
- Над чем нужно поработать _____