МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

‌Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

"Гимназия №1 имени В.А. Сайбеля"‌‌

‌Администрация Артёмовского городского округа‌​



‌

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

элективного курса

**«ИНФОРМАЦИОННАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ»**

для обучающихся 1-3 классов

Составитель: Панаева Оксана Дмитриевна, учитель начальных классов

​г. Артём

‌2023 г.

**1. Пояснительная записка**

**Актуальность**

Рабочая программа по курсу информационной и функциональной грамотности разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и направлена на реализацию основных целевых установок начального общего образования: становление основ гражданской идентичности и мировоззрения; формирование основ умения учиться и способности к организации своей деятельности; духовно-нравственное развитие и воспитание школьников.

Понятие информационной и функциональной грамотности сравнительно молодо: появилось в конце 60-х годов прошлого века в документах ЮНЕСКО и позднее вошло в обиход исследователей. Примерно до середины 70-х годов концепция и стратегия исследования связывалась с профессиональной деятельностью людей: компенсацией недостающих знаний и умений в этой сфере. В дальнейшем этот подход был признан односторонним. Информационная и функциональная грамотность стала рассматриваться в более широком смысле: включать компьютерную грамотность, политическую, экономическую грамотность и т.д. В таком контексте информационная и функциональная грамотность выступает как способ социальной ориентации личности, интегрирующей связь образования (в первую очередь общего) с многоплановой человеческой деятельностью. Мониторинговым исследованием качества общего образования, призванным ответить на вопрос: «Обладают ли учащиеся 15-летнего возраста, получившие обязательное общее образование, знаниями и умениями, необходимыми им для полноценного функционирования в современном обществе, т.е. для решения широкого диапазона задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений?» , -является PISA (Programme for International Student Assessment). И функциональная грамотность понимается PISA как знания и умения, необходимые для полноценного функционирования человека в современном обществе. PISA в своих мониторингах оценивает 4 вида грамотности: читательскую, математическую, информационную и финансовую. Проблема развития информационной и функциональной грамотности обучающихся в России актуализировалась в 2018 году благодаря Указу Президента РФ от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года». Согласно Указу, «в 2024 году необходимо <…> обеспечить глобальную конкурентоспособность российского образования, вхождение Российской Федерации в число 10 ведущих стран мира по качеству общего образования».

**Основной целью** программы является развитие информационной и функциональной грамотности учащихся 1-4 классов как индикатора качества и эффективности образования, равенства доступа к образованию.

Лишь функционально грамотная личность способна использовать все постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений, максимально быстро адаптироваться в конкретной культурной среде.

В качестве основных составляющих информационной и функциональной грамотности выделяют: практическую деятельность в конструировании и вырезании (для 1 класса), математическую грамотность, читательскую грамотность, информационную и финансовую грамотность. Реализация данной задачи осуществляется за счет использования заданий, разработанных на основе системно - деятельностного подхода. Такие задания будут способствовать формированию и оценке способности личности применять полученные знания для решения различных учебных и практических задач.

**Программа нацелена на развитие:**

**-** первоначальных представлений о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества; о мире профессий и важности правильного выбора профессии; усвоение первоначальных представлений

о материальной культуре как продукте предметно-преобразующей деятельности человека; приобретение навыков самообслуживания; овладение технологическими приёмами конструирования и вырезания из бумаги; усвоение правил техники безопасности; использование приобретённых знаний и умений для творческого решения несложных конструкторских,

художественно-конструкторских (дизайнерских), технологических и организационных задач; приобретение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации; приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно - конструкторских задач;

**-** способности человека формулировать, применять и интерпретировать знаниями в разнообразных контекстах. Эта способность включает рассуждения, использование различных понятий, процедур, фактов и инструментов, чтобы описать, объяснить и предсказать явления. Она помогает людям понять роль математики в мире, высказывать хорошо обоснованные суждения и принимать решения, которые необходимы конструктивному, активному и размышляющему гражданину (математическая грамотность);

- способности человека понимать, использовать, оценивать тексты, размышлять о них и заниматься чтением для того, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни (читательская грамотность);

- способности понимания значения денег в современной жизни, умении ими распоряжаться, формировать финансовую культуру и быть адаптированными к новым веяниям финансового рынка (финансовая грамотность).

- на приобщение ребенка к активной информационной деятельности на основе использования компьютерной техники, средств мобильной связи, цифровых устройств фиксации наблюдений, электронных образовательных ресурсов (информационная грамотность).

В начальной школе имеет ряд положительных сторон, как для развития его личности, так и для последующего применения информационно-коммуникационных технологий в учебной и познавательной деятельности в других предметах, в повседневной жизни, а также непосредственно в рамках продолжения изучения информатики в школе. Сформированные в результате обучения информатике в начальной школе универсальные учебные действия определяют дальнейшую информационную активность не только в учебной деятельности, но и в социализации ребенка, органичном его вхождении в информационное общество.

**Характеристика образовательного курса**

Программа рассчитана на 3 года обучения (с 1 по 3 классы), включает 3 модуля (практическая деятельность в конструировании и вырезании, финансовая грамотность и информатика) в 1 классе и 4 модуля (читательская, математическая, финансовая грамотность и информатика) во 2, 3 классах. Разработанный учебно-тематический план программы описывает содержание модуля из расчета 1 часа в неделю в каждом классе. Таким образом, общее количество часов за год: 1 класс – 33 часа, 2-3 классы – 34 часа.

**Формы деятельности:** беседа, диалог, дискуссия, дебаты, круглые столы, моделирование, игра, викторина, квест, квиз, проект.

**Промежуточная аттестация.** Тестирование, опрос.

**Планируемые результаты.**

Формирование информационной и функциональной грамотности реализуется на основе личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

**Модуль «Практическая деятельность в конструировании и вырезании»:**

**Личностные результаты:**

- воспитание и развитие социально и личностно значимых качеств, индивидуально-личностных позиций, ценностных установок;

- внимательное и доброжелательное отношение к сверстникам, младшим и старшим;

- готовность прийти на помощь, заботливость, уверенность в себе, чуткость, доброжелательность, общительность, эмпатия, самостоятельность, самоуважение, ответственность, уважительное отношение к культуре всех народов, толерантность, трудолюбие, уважительное отношение к своему

и чужому труду и его результатам, самооценка, учебная и социальная мотивация.

**Метапредметные результаты:**

- освоение учащимися универсальных способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях, (умение принять учебную задачу или ситуацию, выделить

проблему, составить план действий и применять его для решения практической задачи, осуществлять информационный поиск и делать необходимую корректировку в ходе практической реализации, выполнять самооценку результата), развитие логических операций (сравнения, анали-

за, синтеза, классификации, обобщения, установления аналогий, подведение под понятия, умение выделять известное и неизвестное), развитие коммуникативных качеств (речевая деятельность и навыки сотрудничества).

**Предметные результаты:**

- получение первоначальных представлений о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества; о мире профессий и важности правильного выбора профессии; усвоение первоначальных представлений о материальной культуре как продукте предметно-преобразующей деятельности человека; приобретение навыков

самообслуживания; овладение технологическими приёмами конструирования и вырезания; усвоение правил техники безопасности; использование приобретённых знаний и умений для творческого решения несложных конструкторских, художественно-конструкторских (дизайнерских), техноло-

гических и организационных задач; приобретение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации.

**«Финансовая грамотность»**

**Личностные результаты:**  
• овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений;  
• развитие самостоятельности и осознание личной ответственности за свои поступки;  
• развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций, в том числе при выполнении учебных проектов и в других видах внеурочной деятельности.

**Метапредметные результаты.**

*Регулятивные.*  
*Обучающийся научится:*  
• понимать цели своих действий;  
• составлять простые планы с помощью учителя  
• проявлять познавательную и творческую инициативу;  
• оценивать правильность выполнения действий;

*Познавательные.*  
*Обучающийся научится:*  
• освоению способов решения проблем творческого и поискового характера;  
• использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа и представления информации;  
• овладение логическими действиями сравнения, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;  
• овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями.

*Коммуникативные.*  
*Обучающийся научится:*  
• составлять текст в устной и письменной формах;  
• слушать собеседника и вести диалог;  
• признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;  
• излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий  
• договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

**Предметные.***Обучающийся научится:*  
• понимать и правильно использовать экономические термины;  
• иметь представление о роли денег в семье и обществе;  
• уметь характеризовать виды и функции денег;  
• знать источники доходов и направлений расходов семьи;  
• уметь рассчитывать доходы и расходы и составлять простой семейный бюджет  
• проводить элементарные финансовые расчеты.  
Содержание курса «Финансовая грамотность» отобрано с учетом возрастных особенностей обучающихся. Прочному усвоению содержания курса помогают сказочные персонажи, выполненные с помощью компьютерной анимации, периодически появляющиеся на занятиях в роли педагогов - экономистов: *Гном - Эконом* (2 класс), *друг-Бурундук и его компания* (3 классы). Формированию самостоятельности и развитию творческих способностей детей при изучении данного курса способствует обязательное ведение рабочих тетрадей. Учитывая возрастные особенности детей, на уроках активно используется видеоматериал, мультимедийные презентации, наглядный материал, что, безусловно, способствует лучшему пониманию и закреплению полученных детьми знаний.

**Основные формы контроля:**  
**-** мониторинг (тестирование, анкетирование);  
**-** практикумы;  
- творческие задания;  
- проектная, исследовательская деятельность;  
- конкурсы;  
- деловые и ролевые игры;  
- олимпиады

**«Читательская грамотность»**

**2 – 3 классы. Уровень узнавания и понимания.**

**Личностные результаты:**  
 - оценивать содержание прочитанного с позиции норм морали и общечеловеческих ценностей;

- формулировать собственную позицию по отношению к прочитанному.

**Предметные и метапредметные результаты:**

**-** находить и извлекать информацию из различных текстов.

**«Математическая грамотность»**

**3 класс. Уровень узнавания и понимания.**

**Личностные результаты:**  
 - объяснять гражданскую позицию в конкретных ситуациях общественной жизни на основе математических знаний с позиции норм морали и общечеловеческих ценностей.

**Предметные и метапредметные результаты:**

- находит и извлекать математическую информацию в различном контексте.

**«Информатика»**

**Личностные результаты:**

* У обучающегося будут сформированы:
* внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»

**Метапредметные результаты.**

***Познавательные универсальные действия:***

* Умение анализировать объекты с целью выделения признаков: анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
* Умение выбрать основание для сравнения объектов: сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака;
* Умение выбрать основание для классификации объектов: проводит классификацию по заданным критериям;
* Умение доказать свою точку зрения: строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях;
* Умение определять последовательность событий: устанавливать последовательность событий, определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов;
* Умение использовать знаково-символические средства: использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач;
* Умение кодировать и декодировать информацию;
* Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).

***Регулятивные универсальные действия:***

* Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи;
* Умение контролировать свои действия, осуществлять контроль при наличии эталона;
* Умения планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
* Умения оценивать свои действия, правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки.

***Коммуникативные универсальные действия:***

* умение объяснить свой выбор, строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора;
* умение задавать вопросы, формулировать вопросы
* работать в группе, учитывать мнения партнеров;
* обращаться за помощью;
* проговаривать вслух свои затруднения;
* предлагать помощь и сотрудничество;
* слушать собеседника;
* формулировать собственное мнение и позицию;
* осуществлять взаимный контроль;
* адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные результаты:**

**1 класс**

- знать правила поведения в компьютерном классе;

- знать основные сферы применения компьютеров;

- уметь ориентироваться на клетчатом поле в направлениях "вверх", "вниз", "вправо", "влево";

- уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;

- уметь проводить анализ при решении логических задач;

- иметь понятие о множестве;

- уметь приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;

- уметь находить общий признак для группы предметов;

- знать понятие существенного признака предмета;

- уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;

- уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;

- уметь предлагать несколько вариантов "лишнего предмета" в группе однородных предметов;

- уметь конструировать фигуру из ее частей по представлению;

- уметь разделять фигуру на заданные части по представлению;

- иметь представление о различных формах курсора;

- знать назначение клавиш Enter, BackSpace, пробел;

- использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами из ППП "Страна Фантазия" - 1-й год обучения;

- уметь управлять объектами на экране монитора

**2 класс**

- знать и уметь рассказывать правила поведения в компьютерном классе;

- знать основные сферы применения компьютеров;

- знать основные устройства компьютера;

- уметь решать задачи, связанные с анализом исходных данных;

- уметь выделять признак, по которому произведена классификация предметов;

- уметь находить закономерности в ряде предметов и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;

- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы;

- уметь получать вариативные решения;

- - уметь делать правильные умозаключения и аргументировать свои выводы;

- уметь выявлять причинно-следственные связи;

- уметь решать задачи с неопределенным ответом;

- уметь делать выбор в режиме "меню" и управлять объектами на экране монитора;

- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами из ППП "Страна Фантазия - 2 год обучения"

**3 класс**

- знать правила поведения в компьютерном классе;

- знать понятия: алгоритм, исполнитель, блок-схема;

- уметь производить вычисления по блок-схеме алгоритма;

- знать систему команд алгоритмического языка стрелок;

- уметь получать различные варианты решения для одной и той же задачи;

- уметь выполнять и составлять линейные алгоритмы, алгоритмы с повторяющимися действиями для исполнителя Колобка;

- уметь выполнять и составлять алгоритмы для исполнителя "Колобок на линейке".

- иметь представление о координате точки и координатной плоскости;

- уметь работать на координатной плоскости с положительными и отрицательными числами;

- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с ППП "Страна Фантазия" - 3 год обучения

**Тематическое планирование**

**1 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Дата** | **Разделы программы, темы.** | **Кол-во часов.** |
|  |  | **Практическая деятельность в конструировании и вырезании. (20 часов)** |  |
| 1 |  | Знакомство с модулем. Техника безопасности. Путешествуем по разделам. |  |
| 2 |  | История возникновения ножниц. |  |
| 3 |  | Золотые ножницы. Правила безопасной работы с ножницами. Секреты работы с ножницами. Мир профессий. |  |
| 4 |  | Поделки из вырезанных деталей. Веселая маска. |  |
| 5 |  | Поделки из вырезанных деталей. Дом, в котором ты живешь. |  |
| 6 |  | Змеиное царство. Вырезная аппликация. |  |
| 7 |  | Змеиное царство. Вырезай и твори. |  |
| 8 |  | Галерея чудес. Бумажный конструктор. Танграм. |  |
| 9 |  | Галерея чудес. Бумажный конструктор. Чудесные полукруги. |  |
| 10 |  | Вырезной конструктор. Радужный витраж. Композиция витража. |  |
| 11 |  | Вырезной конструктор. Веселая гусеница. |  |
| 12 |  | Вырезной конструктор. Сказочный дракон. |  |
| 13 |  | Зимняя сказка из бумаги. Объемная гармошка. Открытка – смешилка на основе объемной гармошки. |  |
| 14 |  | Зимняя сказка из бумаги. Гирлянда – растяжка. Широкая гирлянда – растяжка. |  |
| 15 |  | Волшебная снежинка. Снежинка по шаблону. Нежная снежинка ( поделка из салфетки). Снежинки из гофрированной бумаги, из бумаги для упаковки подарков, из кальки. |  |
| 16 |  | Украшаем класс к Новому году. |  |
| 17 |  | Бумажный карнавал. Новогодняя маска. |  |
| 18 |  | Радужный павлин. Поделка на основе снежинки. |  |
| 19 |  | Аппликация «Снеговик». |  |
| 20 |  | «Дрессированная» змейка. |  |
|  |  | **Финансовая грамотность. (9 часов)** |  |
|  |  | **Введение в экономику** (1 час) |  |
| 1 |  | Введение в экономику. Знакомство с понятием «экономика». Для чего нужна экономика? |  |
|  |  | **Потребности** (1 час) |  |
| 2 |  | Потребности. Что такое «потребность». Какие бывают потребности. |  |
|  |  | **Источники удовлетворения потребностей** (1 час) |  |
| 3 |  | Источники удовлетворения потребностей. Почему все потребности нельзя удовлетворить. Виды потребностей. Мои желания и потребности. |  |
|  |  | **Домашнее хозяйство** (2 часа) |  |
| 4 |  | Домашнее хозяйство. Распределение ролей в семье. Домашние обязанности в семье. |  |
| 5 |  | Что такое бюджет семьи. Что такое «доходы» и «расходы». Важно ли быть богатым. Посчитаем семейный бюджет. |  |
|  |  | **Товары и услуги** (1 час) |  |
| 6 |  | Что такое «товар». Какие бывают товары. Где можно приобрести товары и услуги. Зачем нужна реклама. Роль рекламы. |  |
|  |  | **Деньги** (1 час) |  |
| 7 |  | Зачем нужны деньги. Как появились деньги. Деньги и страны. Где и как хранятся деньги. Что такое источник дохода. |  |
|  |  | **Маркетинг** (1 час) |  |
| 8 |  | Что такое «маркетинг». Обмен. Рынок. Торговля. Взаимоотношения продавца и покупателя. Конкуренция. |  |
|  |  | **Задачи от Гнома - Эконома** ( 1 час) |  |
| 9 |  | Задачи с экономическим содержанием от Гнома – Эконома. |  |
|  |  | **Информатика. (4 часа)** |  |
|  |  | **Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Что умеет делать компьютер? (1ч.)** |  |
| 1 |  | Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка “Компьютерная школа”. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. |  |
|  |  | **Развитие внимания.**  **Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор (1ч.)** |  |
| 2 |  | Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор. |  |
|  |  | **Введение в логику (2ч.)** |  |
| 3 |  | Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. |  |
| 4 |  | Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика и конструирование. |  |

**Тематическое планирование**

**2 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Дата** | **Разделы программы, темы.** | **Кол-во часов.** |
|  |  | **Читательская грамотность. (10 часов)** |  |
|  |  | |  |  | | --- | --- | | **Раздел1. Настоящий читатель** | **10** | |  |
| 1 |  | Кого можно считать настоящим читателем? Представление о настоящем читателе. |  |
| 2 |  | Любимая книга. Обложка любимой книжки. Книги С.Я. Маршака, В.Г. Короленко. |  |
| 3 |  | Экскурсия в библиотеку. Карточки, стеллажи, разделители книг. Алфавитный порядок расстановки книг. Правила поведения в библиотеке. Книги-«калеки», «лечение книг». |  |
| 4 |  | Домашняя библиотека. Личная библиотека. Корешки книг твоей библиотеки. Члены семьи –собиратели книг. Настоящий читатель много читает. |  |
| 5 |  | Лента времени для учёта длительности чтения. Писатели и их книги. |  |
|  |  | **Раздел 2. Технология продуктивного чтения (5 часов)** |  |
| 6 |  | Продуктивное чтение – что это? Высказывание предположений. Опрос взрослых друзей, одноклассников. Запись ответов. |  |
| 7 |  | Продуктивное чтение и значение слова «продукт». Глубокое восприятие и понимание текста. |  |
| 8 |  | Продуктивное чтение и значение слова «продукт». Глубокое восприятие и понимание текста. |  |
| 9 |  | Восприятие – активное включение человека в чтение. Читаем и переживаем. |  |
| 10 |  | Читаем и реагируем на прочитанное: грустим, удивляемся, радуемся –испытываем эмоции. |  |
|  |  | **Финансовая грамотность. (13 часов)** |  |
|  |  | **Знакомство с Бурундуком и компанией** (1 час) |  |
| 1 |  | Знакомство с лесными героями - Бурундуком и его компанией. Вспомним понятие «экономика». |  |
|  |  | **Потребности** (1 час) |  |
| 2 |  | Потребности человека. Значение труда в удовлетворении потребностей. Труд и удовлетворение потребностей. |  |
|  |  | **Торговля** (2 часа) |  |
| 3 |  | Когда и где возникла торговля. Зачем современному человеку нужна торговля. |  |
| 4 |  | Как и где производятся товары. Какие бывают товары. Почему одни товары стоят дороже, а другие дешевле. |  |
|  |  | **Графики** (1 час) |  |
| 5 |  | Что такое «график». Какие бываю графики. Графики «доходов» и «расходов». |  |
|  |  | **Деньги** (2 часа) |  |
| 6 |  | История денег. Деньги бумажные и металлические. Деньги России и мира. |  |
| 7 |  | Почему каждый народ имеет свои деньги. Что изображено на деньгах. Защита денег от подделки. |  |
|  |  | **Занимательная экономика** (2 часа) |  |
| 8 |  | Занимательная экономика. Экономические ребусы и кроссворды от Бурундука и компании. |  |
| 9 |  | Экономика и русский язык. Экономика и окружающий мир. Взаимодействие экономики с другими науками. |  |
|  |  | **Экономические задачи** (2 часа) |  |
| 10 |  | Решаем задачи с экономическим содержанием. |  |
| 11 |  | Решаем задачи с экономическим содержанием. |  |
|  |  | **Аренда** (1 час) |  |
| 12 |  | Аренда. Что такое «аренда». История аренды. |  |
|  |  | **Банки. Вклады** (1 час) |  |
|  |  | Банки. Для чего нужны банки. Зачем люди вкладывают деньги в банк. Крупные банки России. |  |
|  |  | **Информатика. (10 часов)** |  |
|  |  | **Повторение (1 час)** |  |
| 1 |  | Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе Компьютер и его основные устройства. |  |
|  |  | **Компьютерная грамотность (2 часа)** |  |
| 2 |  | Системный блок. Устройства ввода и вывода. Клавиатура. Работа на клавиатуре. |  |
| 3 |  | Окно. Заголовок окна. Меню и панели. |  |
|  |  | **Текстовый редактор WordPad (3 часа)** |  |
| 4 |  | Окно. Заголовок окна. Меню и панели. |  |
| 5 |  | Знакомство с текстовым редактором Word. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту. |  |
| 6 |  | Создание и сохранение текстового документа. Основы форматирования текста. |  |
|  |  | **Графический редактор Paint( 1час)** |  |
| 7 |  | Работа в графическом редакторе Paint. Применение инструментов: линейка, надпись. Создание рисунка. Копирование рисунка. |  |
|  |  | **Логика (2 часа)** |  |
| 8 |  | Информация, виды информации, способы представления информации. |  |
| 9 |  | Алгоритм. Ветвление алгоритма, способы представления алгоритма. Порядок действий, запись алгоритма. |  |
| 10 |  | **Повторение изученного (1 час)** |  |

**Тематическое планирование**

**3 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Дата** | **Разделы программы, темы.** | **Кол-во часов.** |
|  |  | **Читательская грамотность. (9часов)** |  |
|  |  | **Раздел 1. Настоящий читатель (7 ч)** |  |
| 1 |  | Писатели и их книги. Портреты писателей. |  |
| 2 |  | Быстрое чтение. Получение информации. Проверка скорости и качества чтения. |  |
| 3 |  | Читаем всё, что задано. |  |
| 4 |  | Особенности чтения текстов математических задач. |  |
| 5 |  | Чтение текстов из учебника русского языка и окружающего мира. Сходство и различие текстов разных предметов. |  |
| 6 |  | Творческая работа «Твоё представление о настоящем читателе». Выражение своей позиции в сочинении, рисунке или аппликации. |  |
|  |  | **Раздел 2. Технология продуктивного чтения (1ч)** |  |
| 7 |  | Технология – последовательность этапов (шагов) при чтении. |  |
|  |  | **Раздел 3. Проект «Дружим с книгой» (2 ч)** |  |
| 8 |  | Обсуждение общей темы. Уточнение, выбор подтем проекта: «Электронная книга будущего», «Самая фантастическая книга», «Книги о детях» и т.д. Участие и помощь родителей. Составление плана работы над проектом. Подготовка проекта. Сбор информации. Работа с картотекой, с источниками. Выполнение проекта. Фиксация хода работы над проектом. Плакат для защиты проекта. Подготовка презентации к защите проекта. |  |
| 9 |  | Защита проекта. Обобщение знаний в ходе праздника «Я –настоящий читатель!». |  |
|  |  | **Математическая грамотность. (7 часов)** |  |
| 1 |  | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Применение чисел и действий над ними. |  |  |  | |  |
| 2 |  | Сюжетные задачи, решаемые с конца. |  |
| 3 |  | Задачи на движение. |  |
| 4 |  | Логические задачи. |  |
| 5 |  | Первые шаги в геометрии. Простейшие геометрические фигуры. Наглядная геометрия. |  |
| 6 |  | Комбинаторные задачи. Представление данных в виде таблиц, диаграмм, графиков. |  |
| 7 |  | Повторение изученного. |  |
|  |  | **Финансовая грамотность. (11 часов)** |  |
|  |  | **Встреча в лесной экономической школе** (1 час) |  |
| 1 |  | Бурундук и компания юных экономистов вместе с нами продолжают изучать азы экономики! |  |
|  |  | **Основы экономического развития** (1 час) |  |
| 2 |  | Что такое экономическое развитие. Акционерное общество, как оно создаётся. Акции. Ценные бумаги. Понятие «кризиса». Почему происходит кризис в экономике. Монополия и конкуренция. Роль правительства в экономике. |  |
|  |  | **Реклама. Качество товара** (1 час) |  |
| 3 |  | Реклама и качество товара. Качественные и некачественные товары. Что можно, а что нельзя рекламировать. Штрих-коды на товарах и их значение. |  |
|  |  | **Банки. Ценные бумаги. Штрафы** (1 час) |  |
| 4 |  | Банки. Ценные бумаги. Виды вкладов. Виды ценных бумаг (общие черты и отличия). История вкладов. Функции банковских карт. Виды штрафов. Кто и когда платит штрафы. Кто взимает штрафы. |  |
|  |  | **Деловая этика** (1 час) |  |
| 5 |  | Деловая этика. Этика и этикет. Почему надо соблюдать этику. Правила делового этикета. |  |
|  |  | **История профессий** (1 час) |  |
| 6 |  | Появление профессий. История профессий. Популярные современные профессии |  |
|  |  | **Налоги** (1 час) |  |
| 7 |  | Что такое «налоги». Кто собирает налоги. Куда идут налоги. Виды налогов (подоходный, транспортный, имущественный). |  |
|  |  | **Международная торговля** (1 час) |  |
| 8 |  | Торговля между странами. Ввоз и вывоз товаров. Таможня. Экспорт. Импорт. |  |
|  |  | **Экономические задачи** (5 часов) |  |
| 9 |  | Решаем экономические задачи на нахождение прибыли. |  |
| 10 |  | Решаем экономические задачи на нахождение прибыли. |  |
|  |  | **Занимательная экономика** (5 часов) |  |
| 11 |  | Занимательная наука – экономика. Конкурсы и творческие задания по пройденным темам. |  |
|  |  | **Информатика. (7 часов)** |  |
|  |  | **Введение (1 ч.)** |  |
| 1 |  | История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере. |  |
|  |  | **Создание текста на компьютере (1 ч.)** |  |
| 2 |  | Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста. Ввод и редактирование текста. Форматирование текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt. Маркированный, нумерованный список. Вставка номеров страниц. |  |
|  |  | **Моделирование (1ч)** |  |
| 3 |  | Моделирование. |  |
|  |  | **Алгоритмы (1ч)** |  |
| 4 |  | Свойства алгоритмов. Цикл в алгоритме. Составление разветвлённых алгоритмов. Знакомство с алгометрическим языком стрелок. Линейные алгоритмы. Координаты. |  |
|  |  | **Создание рисунков на компьютере (1 ч.)** |  |
| 5 |  | Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты. Сохранение, загрузка и печать изображения. Приемы рисования в Paint. Работа с фрагментами изображения. Создание рисунков по темам. |  |
|  |  | **Создание презентаций (2 ч.)** |  |
| 6 |  | Знакомство с программой PowerPoint. Создание презентации. Макет и дизайн слайда. |  |
| 7 |  | Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Создание презентации по темам. Подведение итогов. |  |