

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение-
средняя общеобразовательная школа № 141**

Утверждено
педагогическим советом
МАОУ – СОШ № 141
Протокол № 1 от 30.08.2023г.



Приложение к основной образовательной программе начального общего образования

Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Формирование информационной культуры
младшего школьника "
(формирование функциональной грамотности в процессе
изучения дополнительных учебных курсов)
для обучающихся уровня начального общего образования

г. Екатеринбург

2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младшего школьника» на уровне начального общего образования составлена на основе и в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в Примерной программе воспитания.

Актуальность программы

Данная программа позволяет обучающимся ознакомиться со многими интересными вопросами математики на данном этапе обучения, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме данной науки. Решение математических задач, связанных с логическим мышлением закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию, повышает уровень информационной культуры младших школьников.

Не менее важным фактором реализации данной программы является стремление развить у обучающихся умения самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям младших школьников и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

Содержание занятий курса представляет собой введение в мир элементарной математики, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – математика. Занятия математического курса содействуют развитию у детей математического образа мышления: краткости речи, умелому использованию символики, правильному применению математической терминологии.

Направленность программы

Занятия по рабочей программе внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младшего школьника» направлены на формирование информационной культуры и функциональной грамотности обучающихся.

Взаимосвязь с программой воспитания:

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учетом рекомендаций Примерной программы воспитания. Это позволяет на практике соединить обучающую и воспитательную деятельность педагога, ориентировать ее не только на интеллектуальное, но и на нравственное, социальное развитие обучающегося. Это проявляется:

- в приоритете личностных результатов реализации программы внеурочной деятельности, нашедших свое отражение и конкретизацию в примерной программе воспитания;
- в возможности включения школьников в деятельность, организуемую образовательной организацией в рамках направлений программы воспитания;
- в возможности комплектования разновозрастных групп для организации совместной деятельности школьников, воспитательное значение которых отмечается в примерной программе воспитания;
- в интерактивных формах занятий для школьников, обеспечивающих большую их вовлеченность в совместную с педагогом и другими детьми деятельность и возможность образования на ее основе детско-взрослых общностей, ключевое значение которых для воспитания подчеркивается Примерной программой воспитания.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Программа курса ВУД «Формирование информационной культуры младшего школьника» направлена на общеинтеллектуальное развитие личности.

Содержание курса строится на основе:

- системно-деятельностного подхода;
- системного подхода к отбору грамматических понятий.

Формы проведения занятий:

- беседы;
- практические занятия с элементами игр и игровых элементов, дидактических и раздаточных материалов.
- анализ и просмотр текстов;
- самостоятельная работа (индивидуальная и групповая) по работе с разнообразными словарями.

Основные методы и технологии:

- технология дифференцированного обучения;
- развивающее обучение;
- технология обучения в сотрудничестве;
- информационно-коммуникационная технология.

Выбор технологий и методик обусловлен необходимостью дифференциации и индивидуализации обучения в целях развития универсальных учебных действий и личностных качеств обучающихся.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

Изучение курса внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младшего школьника» направлено на достижение следующих целей:

- 1) развитие способности учащихся к осмыслению письменных текстов и рефлексией на них, использования их содержания для достижения

собственных целей, развития знаний и возможностей для активного участия в жизни общества. Оценивается не техника чтения и буквальное понимание текста, а понимание и рефлексия на текст, использование прочитанного для осуществления жизненных целей;

2) формирование у обучающихся способности использовать естественно-научные знания для выделения в реальных ситуациях проблем, которые могут быть исследованы и решены с помощью научных методов, для получения выводов, основанных на наблюдениях и экспериментах. Эти выводы необходимы для понимания окружающего мира, тех изменений, которые вносит в него деятельность человека, и для принятия соответствующих решений.

3) формирование у обучающихся способности определять и понимать роль математики в мире, в котором они живут, высказывать хорошо обоснованные математические суждения и использовать математику так, чтобы удовлетворять в настоящем и будущем потребности, присущие созидательному, заинтересованному и мыслящему гражданину;

4) развитие экономического образа мышления, воспитание ответственности нравственного поведения в области экономических отношений в семье, формирование опыта применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики семьи.

МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ ВУД

Общее число часов, отведенных на изучение курса внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младшего школьника», – 135 (1 час в неделю в каждом классе): в 1 классе – 33 ч, во 2–4 классах – 34 ч.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение курса внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младшего школьника» на уровне начального общего образования направлено на достижение обучающимися личностных и метапредметных результатов освоения курса.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения программы внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младшего школьника» на уровне начального общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам

самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

В результате изучения программы внеурочной деятельности «Формирование информационной культуры младшего школьника» на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

- осознавать необходимость изучения информационной культуры для адаптации к жизненным ситуациям, для развития общей культуры человека, способности мыслить, рассуждать, выдвигать предположения и доказывать или опровергать их;

- применять правила совместной деятельности со сверстниками, проявлять способность договариваться, лидировать, следовать указаниям, осознавать личную ответственность и объективно оценивать свой вклад в общий результат;

- осваивать навыки организации безопасного поведения в информационной среде;

- применять знания для решения практических задач в повседневной жизни, в том числе при оказании помощи одноклассникам, детям младшего возраста, взрослым и пожилым людям;

- работать в ситуациях, расширяющих опыт применения информационных отношений в реальной жизни, повышающих интерес к интеллектуальному труду и уверенность в своих силах при решении поставленных задач, умение преодолевать трудности;

- оценивать практические и учебные ситуации с точки зрения возможности применения информационной культуры для рационального и эффективного решения учебных и жизненных проблем;

- характеризовать свои успехи в изучении информационной культуры, стремиться углублять свои знания и умения, намечать пути устранения трудностей;

- пользоваться разнообразными информационными средствами для решения предложенных и самостоятельно выбранных учебных проблем, задач.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

- применять базовые логические универсальные действия: сравнение, анализ, классификация (группировка), обобщение;

- приобретать практические графические и измерительные навыки для успешного решения учебных и житейских задач;

- представлять информационную задачу, её решение в виде модели, схемы, арифметической записи, текста в соответствии с предложенной учебной проблемой.

Базовые исследовательские действия:

- понимать и адекватно использовать информационную терминологию: различать, характеризовать, использовать для решения учебных и практических задач;
- применять изученные методы познания (измерение, моделирование, перебор вариантов).

Работа с информацией:

- находить и использовать для решения учебных задач текстовую, графическую информацию в разных источниках информационной среды;
- читать, интерпретировать графически представленную информацию (схему, таблицу, диаграмму, другую модель);
- представлять информацию в заданной форме (дополнять таблицу, текст), формулировать утверждение по образцу, в соответствии с требованиями учебной задачи;
- принимать правила, безопасно использовать предлагаемые электронные средства и источники информации.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

- конструировать утверждения, проверять их истинность;
- использовать текст задания для объяснения способа и хода решения информационной задачи;
- объяснять полученный ответ с использованием изученной терминологии;
- в процессе диалогов по обсуждению изученного материала – задавать вопросы, высказывать суждения, оценивать выступления участников, приводить доказательства своей правоты, проявлять этику общения;
- создавать в соответствии с учебной задачей тексты разного вида – описание (например, геометрической фигуры), рассуждение (к примеру, при решении задачи), инструкция (например, измерение длины отрезка);
- ориентироваться в алгоритмах: воспроизводить, дополнять, исправлять деформированные;
- самостоятельно составлять тексты заданий, аналогичные типовым изученным.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

- планировать действия по решению информационной задачи для получения результата;
- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;

- выполнять правила безопасного использования электронных средств, предлагаемых в процессе обучения.

Самоконтроль (рефлексия):

- осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности;
- выбирать и при необходимости корректировать способы действий;
- находить ошибки в своей работе, устанавливать их причины, вести поиск путей преодоления ошибок;

- предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения (формулирование вопросов, обращение к учебнику, дополнительным средствам обучения, в том числе электронным);

- оценивать рациональность своих действий, давать им качественную характеристику.

Совместная деятельность:

- участвовать в совместной деятельности: распределять работу между членами группы (например, в случае решения задач, требующих перебора большого количества вариантов, приведения примеров и контрпримеров), согласовывать мнения в ходе поиска доказательств, выбора рационального способа, анализа информации;

- осуществлять совместный контроль и оценку выполняемых действий, предвидеть возможность возникновения ошибок и трудностей, предусматривать пути их предупреждения.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1 класс (33 ч)

Числа. Арифметические действия. Величины (10 ч)

Названия и последовательность чисел от 1 до 50. Подсчёт числа точек на верхних гранях выпавших кубиков.

Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Занимательные задания с римскими цифрами.

Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

Форма организации обучения — математические игры: «Весёлый счёт» — игра-соревнование; игры с игральными кубиками. Игры: «Чья сумма больше?», «Лучший лодочник», «Русское лото», «Математическое домино»,

игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»; игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»; игры с набором «Карточки-считалочки» — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ; математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20», «Вычитание в пределах 10; 20, 50», игры: «Крестики-нолики», — конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Мир занимательных задач (14ч)

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Логические задачи. Последовательность шагов (алгоритм) решения задачи. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи, решаемые способом перебора. Решение олимпиадных задач. Задачи на смекалку.

Геометрическая мозаика (9 ч)

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки $1 \rightarrow 1 \downarrow$, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии.

Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

Форма организации обучения — работа с конструкторами: моделирование фигур из одинаковых треугольников; танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор; конструктор лего. Набор «Геометрические тела»; конструктор «Танграм».

- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;

- объяснять (доказывать) выбор деталей или способа действия при заданном условии;
- анализировать предложенные возможные варианты верного решения;
- моделировать объёмные фигуры из различных материалов (проволока, пластилин и др.) и из развёрток;
- осуществлять развёрнутые действия контроля и самоконтроля: сравнивать построенную конструкцию с образцом.

2 класс (34 ч)

Числа. Арифметические действия. Величины (10 ч)

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др. Поиск нескольких решений. Занимательные задания с римскими цифрами. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы.

Форма организации обучения — математические игры: «Весёлый счёт» — игра-соревнование. Игры: «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»; — игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «День и ночь», «Счастливый случай», «Сбор плодов», «Гонки с зонтиками», «Магазин», «Какой ряд дружнее?»; — игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч», игры с набором «Карточки-считалочки» — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ; математические пирамиды: «Сложение в пределах 10; 20; 100», «Вычитание в пределах 10; 20; 100», «Умножение», «Деление»; — игры: «Крестики-нолики», «Морской бой» и др. конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Мир занимательных задач (14 ч)

Задачи, имеющие несколько решений. Обратные задачи и задания. Логические задачи. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомым чисел (величин). Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений.

Геометрическая мозаика (10 ч)

Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки, спички). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу. Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Форма организации обучения — работа с конструкторами: моделирование фигур из одинаковых треугольников; танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор; конструктор лего. Набор «Геометрические тела»; конструктор «Танграм».

3 класс (34 ч)

Числа. Арифметические действия. Величины (10 ч)

Решение и составление ребусов, содержащих числа. Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Внетабличное умножение. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел. Занимательные задания с римскими цифрами. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел. Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.).

Форма организации обучения — математические игры: «Весёлый счёт» — игра-соревнование. Игры: «Русское лото», «Математическое домино», «Не собьюсь!», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»; — игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «Счастливый случай», «Какой ряд дружнее?»; — игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»; — игры с набором, «Карточки-считалочки» (сорбонки) — двусторонние карточки: на

одной стороне — задание, на другой — ответ; — математические пирамиды: «Сложение в пределах 100», «Вычитание в пределах 100», «Умножение», «Деление»; игры: «Крестики-нолики», «Морской бой» и др. конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Мир занимательных задач (14 ч)

Задачи на смекалку. Логические задачи. Старинные задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Решение олимпиадных задач. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика (10 ч)

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся). Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Форма организации обучения — работа с конструкторами: моделирование фигур из одинаковых треугольников; танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор; конструктор лего. Набор «Геометрические тела»; конструктор «Танграм».

4 класс (34 ч)

Числа. Арифметические действия. Величины (10 ч)

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000. Числа-великаны (миллион и др.) Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Решение и составление ребусов, содержащих числа. Заполнение числовых кроссвордов (судоку,

какуро и др.) Занимательные задания с римскими цифрами. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел. Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.). Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Площадь. Единицы площади.

Форма организации обучения — математические игры: «Весёлый счёт» — игра-соревнование; Игры: «Русское лото», «Математическое домино», «Задумай число», «Отгадай задуманное число», «Отгадай число и месяц рождения»; игры: «Волшебная палочка», «Лучший счётчик», «Не подведи друга», «Счастливый случай», «Какой ряд дружнее?»; — игры с мячом: «Наоборот», «Не урони мяч»; — игры с набором «Карточки-считалочки» — двусторонние карточки: на одной стороне — задание, на другой — ответ; математические пирамиды: «Сложение в пределах 1000», «Вычитание в пределах 1000», «Умножение», «Деление»; игры: «Крестик-нолики», «Морской бой» и др. конструкторы «Часы», «Весы» из электронного учебного пособия «Математика и конструирование».

Мир занимательных задач (14 ч)

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. Головоломки. Задачи на смекалку. Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения. Нестандартные задачи. Использование знаково-символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий. Задачи, решаемые способом перебора. «Открытые» задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных. Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

Геометрическая мозаика (10 ч)

Решение задач, формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление (вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу). Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток:

цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся). Разрезание и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. Поиск заданных фигур в фигурах сложной конфигурации.

Форма организации обучения — работа с конструкторами: моделирование фигур из одинаковых треугольников; Танграм: древняя китайская головоломка. «Сложи квадрат», «Спичечный» конструктор; конструктор Лего. Набор «Геометрические тела»; конструктор «Танграм».

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС (33 ч)

Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Числа. Арифметические действия. Величины	10 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3547/start/293275/
Мир занимательных задач	14 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3536/start/155510/
Геометрическая мозаика	9 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5207/start/293350/

2 КЛАСС (34 ч)

Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Числа. Арифметические действия. Величины	10 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5206/start/305820/
Мир занимательных задач	14 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5999/start/308769/
Геометрическая мозаика	10 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5206/start/305820/

3 КЛАСС (34 ч)

Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Числа. Арифметические действия. Величины	10 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5206/start/305820/
Мир занимательных задач	14 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5999/start/308769/
Геометрическая мозаика	10 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5206/start/305820/

4 КЛАСС (34 ч)

Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Числа. Арифметические действия. Величины	10 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5206/start/305820/
Мир занимательных задач	14 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5999/start/308769/
Геометрическая мозаика	10 ч	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5206/start/305820/

Поурочное планирование

1 КЛАСС

№ п/п	Тема	Количество часов	Форма проведения	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
1.	Математика — это интересно	1	игра	06.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5091/start/
2.	Игра-соревнование «Весёлый счёт»	1	игра-соревнование	13.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5164/start/273959/
3.	Волшебная линейка Праздник числа 10	1	Практикум	20.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5127/start/
4.	Математическая карусель	1	Практикум	27.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3610/start/

5.	Математическое путешествие Математические игры	1	игра	04.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3610/start/
6.	Спичечный» конструктор	1	игра	11.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3940/start/
7.	Задачи-смекалки	1	игра	18.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4062/start/
8.	Секреты задач	1	игра	25.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4013/start/
9.	Числовые головоломки	1	игра	08.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3999/start/
10.	Конструкторы Лего	1	конкурс	15.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3632/start/
11.	Танграм: древняя китайская головоломка	1	игра,	22.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3621/start/
12.	Танграм: древняя китайская головоломка	1	игра	29.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5541/start/168831/
13.	Уголки	1	игра	06.12.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3962/start/
14.	Путешествие точки	1	игра	13.12.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3919/start/
15.	Путешествие точки	1	игра	20.12.2022	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3951/start/
16.	Веселая геометрия	1	игра	10.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3963/start/
17.	Прятки с фигурами. Игры с кубиками	1	игра	17.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5966/start/
18.	Информация и её виды: зрительная, слуховая	1	игра	24.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5958/start/
19.	Виды информации: осязательная, обонятельная, вкусовая	1	игра	31.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5364/start/
20.	Источники информации. Виды информации	1	игра	14.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4001/start/
21.	Книги как основной источник информации.	1	игра - путешествие, игра	21.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5967/start/
22.	Библиотеки как источник информационных ресурсов (урок-экскурсия)	1	игра - путешествие, игра	28.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4000/start/276486/
23.	Библиографическое описание книги	1	игра	06.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3642/start/
24.	Библиографическое описание книги	1	игра	13.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3652/start/

25.	Как устроена книга. Структура и содержание художественной книги	1	игра	20.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3664/start/
26.	Как устроена книга. Структура и содержание художественной книги	1	игра	03.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5539/start/122515/
27.	Как не заблудиться в учебнике. Структура и содержание учебных книг	1	игра	10.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4002/start/119243/
28.	Как не заблудиться в учебнике. Структура и содержание учебных книг	1	игра	17.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5624/start/289878/
29.	Практические занятия. Работа с библиографическими списками.	1	практикум	24.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4003/start/
30.	Практические занятия. Работа с библиографическими списками.	1	игра	08.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5542/start/
31.	Практическая работа. «Моя книга». Защита проекта.	1	игра	15.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6077/start/
32.	Практическая работа. «Моя книга». Защита проекта.	1	игра	22.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3675/start/
33.	Практическая работа. «Моя книга». Защита проекта.	1	игра	29.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4025/start/

2 КЛАСС

№ п/п	Тема	Количество часов	Форма	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
1.	«Спичечный» конструктор	1	игра	06.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6071/start/154856/
2.	Секреты задач	1	игра - путешествие	13.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5625/start/154922/
3.	Числовые головоломки	1	игра	20.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4277/start/223522/
4.	Интеллектуальная игра	1	игра	27.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5531/start/155077/
5.	В царстве смекалки	1	игра	04.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/

					lesson/4278/start/223553/
6.	Мир занимательных задач	1	игра - путешествие	11.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/ lesson/3687/start/223584/
7.	Математические фокусы	1	игра - путешествие	18.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/ lesson/4272/start/156576/
8.	В царстве смекалки	1	игра - путешествие	25.10.2023	https://resh.edu.ru/subject /lesson/3698/start/289903/
9.	Математическая копилка	1	игра - путешествие	08.11.2023	https://resh.edu.ru/subject /lesson/5961/start/156919/
10	Выбери маршрут	1	игра - путешествие	15.11.2023	https://resh.edu.ru/subject /lesson/5527/start/156949/
11.	Числа-великаны Кто что увидит?	1	игра	22.11.2023	https://resh.edu.ru/subject /lesson/3719/start/156980/
12.	Римские цифры Математический марафон	1	игра	29.11.2023	https://resh.edu.ru/subject /lesson/4274/start/289934/
13.	Занимательное моделирование	1	игра - путешествие	06.12.2023	https://resh.edu.ru/subject /lesson/5962/start/295952/
14.	«Математика— наш друг!»	1	игра - путешествие	13.12.2023	https://resh.edu.ru/subject /lesson/4275/start/
15.	Решай, отгадывай, считай	1	игра - путешествие	20.12.2022	https://resh.edu.ru/subject /lesson/3499/start/
16.	Блиц-турнир по решению задач. Геометрические фигуры вокруг нас	1	игра - путешествие	10.01.2024	https://resh.edu.ru/subject /lesson/3729/start/157229/
17.	Математический лабиринт	1	игра - путешествие	17.01.2024	https://resh.edu.ru/subject /lesson/5534/start/
18.	Источники информации. Виды информации	1	игра - путешествие	24.01.2024	https://resh.edu.ru/subject /lesson/5537/start/223713/
19.	Книги как основной источник информации	1	игра - путешествие	31.01.2024	https://resh.edu.ru/subject /lesson/5564/start/157330/
20.	Анализ и синтез текстов	1	игра - путешествие	07.02.2024	https://resh.edu.ru/subject /lesson/5963/start/157361/
21.	Анализ и синтез текстов	1	игра - путешествие	14.02.2024	https://resh.edu.ru/subject /lesson/3773/start/
22.	Особенности поиска информации в Интернете	1	игра - путешествие	21.02.2024	https://resh.edu.ru/subject /lesson/3749/start/295983/
23.	Особенности	1	игра -	28.02.2024	https://resh.edu.ru/subject

	поиска информации в Интернете		путешествие		/lesson/4307/start/
24.	Как устроена книга	1	игра - путешествие	06.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5535/start/296107/
25.	Текст и его свойства	1	игра - путешествие	13.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6078/start/157579/
26.	Текст и его свойства	1	игра - путешествие	20.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5538/start/292072/
27.	Экскурсия в библиотеку	1	игра	03.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3739/start/157640/
28.	Технология подготовки традиционных писем	1	игра - путешествие	10.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3761/start/157671/
29.	Технология подготовки традиционных писем	1	игра	17.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5964/start/296045/
30.	Технология подготовки электронных писем	1	игра - путешествие	24.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3783/start/296201/
31.	Первые письма	1	игра - путешествие	08.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4277/start/223522/
32.	Как написать письмо	1	игра	15.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5531/start/
33.	Практическая работа. «Мое первое письмо»	1	игра	22.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4278/start/223553/
34.	Практическая работа. «Мое первое письмо»	1	игра	29.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3687/start/223584/

3 КЛАСС

№ п/п	Тема	Количество во часов	Форма	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
1.	Математические игры Секреты чисел	1	игра - путешествие	06.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6070/start/154891/

2.	Числовые головоломки	1	игра - путешествие	13.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4454/start/154953/
3.	Математический лабиринт «Шаг в будущее»	1	игра - путешествие	20.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5059/start/224168/
4.	Интеллектуальная разминка	1	игра - путешествие	27.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4455/start/155046/
5.	В царстве смекалки	1	игра - путешествие	04.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5559/start/155139/
6.	Мир занимательных задач	1	игра - путешествие	11.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6072/start/270622/
7.	Математические фокусы	1	игра - путешествие	18.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3826/start/224252/
8.	«Числовой» конструктор	1	игра - путешествие	25.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4450/start/155238/
9.	Волшебные переливания	1	игра	08.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4449/start/155268/
10.	Энциклопедия математических развлечений Математическая копилка	1	игра - путешествие	15.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5560/start/289965/
11.	Математическое путешествие	1	игра - путешествие	22.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4456/start/
12.	Выбери маршрут Разверни листок	1	игра	29.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6073/start/155625/
13.	Геометрический калейдоскоп	1	игра - путешествие	06.12.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5561/start/224344/

14	Геометрия вокруг нас	1	игра - путешествие	13.12.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5565/start/155687/
15.	«Спичечный» конструктор	1	игра - путешествие	20.12.2022	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3793/start/224428/
16.	От секунды до столетия	1	игра - путешествие	10.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3803/start/224485/
17.	Это было в старину	1	игра - путешествие	17.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5562/start/224516/
18.	Введение. Исходные понятия курса «Основы информационной культуры школьника»	1	игра - путешествие	24.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3839/start/155811/
19.	Человек и информация роль компьютера в жизни человека. Информированность	1	игра - путешествие	31.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4451/start/155842/
20.	Человек и информация роль компьютера в жизни человека. Информированность	1	игра	07.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6074/start/155872/
21.	Источники информации: книги, учебники, специальная литература, газеты, журналы интернет т.д	1	игра - путешествие	14.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6002/start/155906/
22.	Интернет как источник информационных ресурсов. Информационная безопасность человека (компьютерный класс)	1	игра - путешествие	21.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3816/start/155937/
23.	Безопасность в сети Интернет	1	игра	28.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4077/start/

24.	Особенности поиска информации в Интернете	1	игра	06.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5598/start/224547/
25.	Особенности поиска информации в Интернете	1	игра - путешествие	13.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3848/start/224578/
26.	Структура текста и его свойства	1	игра - путешествие	20.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4452/start/156061/
27.	Поиск информации в словарях	1	игра - путешествие	03.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3849/start/156092/
28.	Экскурсия в библиотеку	1	игра	10.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5599/start/224609/
29.	Экскурсия в библиотеку	1	игра	17.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3873/start/156153/
30.	Технология подготовки писем	1	игра - путешествие	24.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6075/start/224640/
31.	Технология подготовки писем	1	игра - путешествие	08.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4497/start/276520/
32.	Технология подготовки электронных писем	1	игра - путешествие	15.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4497/start/276520/
33.	Технология подготовки электронных писем	1	игра - путешествие	22.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5596/start/291405/
34.	Практическая работа. Электронное письмо как способ быстрого общения.	1	игра	29.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3860/start/156276/

4 КЛАСС

№ п/п	Тема	Количество часов	Форма	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
-------	------	------------------	-------	---------------	--

1.	«Спичечный» конструктор	1	игра - путешествие	06.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6109/start/224671/
2.	Секреты задач	1	игра	13.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5720/start/158081/
3.	Числовые головоломки	1	игра - путешествие	20.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4598/start/302507/
4.	Интеллектуальная разминка	1	игра	27.09.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3920/start/158175/
5.	В царстве смекалки	1	игра	04.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4087/start/158205/
6.	Мир занимательных задач	1	игра - путешествие	11.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5721/start/158268/
7.	Математические фокусы	1	игра - путешествие	18.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4592/start/158422/
8.	В царстве смекалки	1	игра - путешествие	25.10.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3941/start/158576/
9.	Математическая копилка	1	игра - путешествие	08.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3884/start/158609/
10.	Выбери маршрут	1	игра - путешествие	15.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3895/start/224703/
11.	Числа-великаны	1	игра - путешествие	22.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4599/start/158702/
12.	Кто что увидит?	1	игра	29.11.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5716/start/57887/
13.	Римские цифры	1	игра - путешествие	06.12.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4590/start/
14.	Математический марафон	1	игра - путешествие	13.12.2023	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5719/start/224734/
15.	Занимательное моделирование	1	игра - путешествие	20.12.2022	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5718/start/159170/
16.	«Математика — наш	1	игра -	10.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/

	друг!»		путешеств ие		esson/3929/start/159201/
17.	Решай, отгадывай, считай	1	игра - путешеств ие	17.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5715/start/159232/
18.	Блиц-турнир по решению задач	1	игра - путешеств ие	24.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4600/start/159445/
19.	Математический лабиринт	1	игра - путешеств ие	31.01.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3964/start/159497/
20.	Геометрические фигуры вокруг нас	1	игра - путешеств ие	07.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6003/start/159559/
21.	Математический праздник	1	игра - путешеств ие	14.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3952/start/289996/
22.	Исходные понятия курса «Основы информационной культуры школьника»	1	игра - путешеств ие	21.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5717/start/228667/
23.	Интернет как источник информационных ресурсов. Информационная безопасность.	1	игра	28.02.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4594/start/159722/
24.	Особенности поиска информации в Интернете	1	игра - путешеств ие	06.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4596/start/284112/
25.	Поиск информации и алгоритм его выполнения	1	игра - путешеств ие	13.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4004/start/207348/
26.	Основные приёмы интеллектуальной работы с текстами	1	игра - путешеств ие	20.03.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3974/start/290030/
27.	Технология подготовки планов готовых текстов	1	игра - путешеств ие	03.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5735/start/

28.	Технология подготовки биографий	1	игра - путешествие	10.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4014/start/284616/
29.	Технология подготовки отзывов на литературное произведение	1	игра - путешествие	17.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3985/start/160038/
30.	Технология подготовки отзыва на мультфильм	1	игра - путешествие	24.04.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4026/start/296076/
31.	Технология подготовки электронной презентации	1	игра	08.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5734/start/160162/
32.	Технология подготовки электронной презентации	1	игра - путешествие	15.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4035/start/160251/
33.	Практическая работа. «Моя первая презентация»	1	игра - путешествие	22.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4593/start/160311/
34.	Практическая работа. «Моя первая презентация»	1	игра	29.05.2024	https://resh.edu.ru/subject/lesson/6410/start/313750/

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Дидактические материалы (в том числе раздаточный материал и т. д.).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- Методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

- Портал Российской электронной школы (РЭШ, <https://fg.resh.edu.ru/>)
- Портал ФГБНУ ИСРО РАО, Сетевой комплекс информационного взаимодействия субъектов Российской Федерации в проекте «Мониторинг формирования функциональной грамотности учащихся» (<http://skiv.instrao.ru/>)
- Материалы электронного образовательного ресурса издательства «Просвещение» (<https://media.prosv.ru/func/>)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 479392069178180993905932985988858338549683813788

Владелец Антуфьева Марина Александровна

Действителен с 04.04.2023 по 03.04.2024