

Принято на педагогическом совете
Протокол № 1 от 27.08.2018

«Утверждаю»
Директор школы
Бикбулатова С.В. _____
Приказ № 93 от 30.08.2018

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа рабочего поселка Сосновоборск
Сосновоборского района Пензенской области

Рабочая программа по технологии

2 класс

р.п.Сосновоборск, 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ПРЕДМЕТУ « ТЕХНОЛОГИЯ»

1. Планируемые результаты освоения предмета «Технология»

Личностные

Учащиеся научатся с помощью учителя:

- Объяснять свои чувства и ощущения от наблюдения объектов, иллюстраций, результатов трудовой деятельности мастера;
- Уважительно относиться к чужому мнению, к результатам труда мастеров;
- Понимать исторические традиции ремёсел, положительно относиться к людям ремесленных профессий.

Метапредметные

Регулятивные УУД

Учащиеся научатся с помощью учителя:

- Формулировать цель деятельности на уроке;
- Выявлять и формулировать учебную проблему (в ходе анализа предъявляемых заданий, образцов изделий);
- Планировать практическую деятельность на уроке;
- Выполнять пробные поисковые действия (упражнения) для выявления оптимального решения проблемы (задачи);
- Предлагать конструкторско-технологические приёмы и способы выполнения отдельных этапов изготовления изделий (на основе пробных поисковых упражнений и продуктивных заданий в учебнике) из числа освоенных; работая по плану, составленному с учителем, использовать необходимые средства (рисунки, инструкционные карты, приспособления и инструменты), осуществлять контроль точности выполнения операций (с помощью сложных по конфигурации шаблонов, чертёжных инструментов);
- Определять успешность выполнения своего задания (в диалоге с учителем).

Познавательные УУД

Учащийся научится с помощью учителя:

- Наблюдать конструкции и образцы объектов природы и окружающего мира, традиции и творчество мастеров родного края;
- Сравнивать конструктивные и декоративные особенности предметов быта и осознавать их связь с выполняемыми утилитарными функциями, понимать особенности декоративно-прикладных изделий, называть используемые для рукотворной деятельности материалы;
- Понимать, что нужно использовать пробно-поисковые практические упражнения для открытия нового знания и умения;
- Находить необходимую информацию как в учебнике, так и в предложенных учителем словарях и энциклопедиях;
- Называть конструкторско-технологические и декоративно-художественные особенности объектов (графических и реальных), искать наиболее целесообразные способы решения задач из числа освоенных;
- Самостоятельно делать простейшие обобщения и выводы.

Предметные

Общекультурные и общетрудовые компетенции. Основы культуры труда. Самообслуживание.

Учащийся будет знать о (на уровне представлений):

- Элементарных общих правилах создания рукотворного мира (прочность, удобство, эстетическая выразительность – симметрия, асимметрия);
- Гармонии предметов и окружающей среды;
- Профессиях мастеров родного края;
- Характерных особенностях изученных видов декоративно-прикладного искусства.

Учащийся будет уметь:

- Самостоятельно отбирать материалы и инструменты для работы;
- Готовить рабочее место в соответствии с видом деятельности, поддерживать порядок во время работы, убирать рабочее место;
- Выделять, называть и применять изученные общие правила создания рукотворного мира в своей предметно-творческой деятельности;
- Самостоятельно выполнять доступные задания с опорой на технологическую карту в предложенных ситуациях и на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какое мнение принять – своё или другое, высказанное в ходе обсуждения;
- Применять освоенные знания и практические умения (технологические, графические, конструкторские) в самостоятельной интеллектуальной и практической деятельности.
- Технология ручной обработки материалов. Основы художественно-практической деятельности.

Учащийся будет знать:

- Обобщённые названия технологических операций: разметка, получение деталей из заготовок, сборка изделия, отделка;
- Названия и свойства материалов, которые учащиеся используют в своей работе;
- Происхождение натуральных тканей и их виды;
- Способы соединения деталей из разных материалов, изученные соединительные материалы;
- Основные характеристики и различие простейшего чертежа и эскиза;
- Линии чертежа (линия контура и надреза, линия выносная и размерная, линия сгиба) и приёмы построения прямоугольника и окружности с помощью чертёжных инструментов;
- Название, устройство и назначение чертёжных инструментов (линейка, угольник, циркуль).

Учащийся будет уметь:

- Читать простейшие чертежи (эскизы);
- Выполнять экономную разметку с помощью чертёжных инструментов с опорой на простейший чертёж (эскиз);
- Оформлять изделия и соединять детали прямой строчкой и её вариантами;
- Решать несложные конструкторско-технологические задачи;
- Справляться с доступными практическими (технологическими) заданиями с опорой на образец и инструкционную карту.
- Конструирование и моделирование.

Учащийся будет знать:

- Неподвижный и подвижный способы соединения деталей;
- Отличия макета от модели.

Учащийся будет уметь:

- Конструировать и моделировать изделия из различных материалов по модели, простейшему чертежу или эскизу;
- Определять способ соединения деталей и выполнять подвижное и неподвижное соединение деталей известными способами.
- Использование информационных технологий.

Учащийся будет знать о:

- Назначении персонального компьютера.

2.Содержание программы

Содержание учебного предмета «Технология» имеет практико-ориентированную направленность. Практическая деятельность рассматривается как средство развития социально значимых личностных качеств школьников, а также формирования системы специальных технологических и универсальных учебных действий.

Основные содержательные линии.

1. Художественная мастерская (10 час)

Зачем художнику знать о цвете, форме и размерах. Какова роль цвета в композиции. Какие бывают цветочные композиции. Что такое симметрия. Как получить симметричные детали. Как можно сгибать картон. Как плоское превратить в объемное. Как согнуть картон по кривой линии.

2. Чертежная мастерская (7час)

Что такое технологические операции и способы. Что такое линейка и что она умеет. Что такое чертеж и как его прочитать. Как изготовить несколько одинаковых прямоугольников. Как разметить прямоугольник по угольнику, круг без шаблона. Мастерская Деда Мороза и Снегурочки.

3. Конструкторская мастерская (10час)

Общее представление о мире техники (транспорт, машины, механизмы). Конструирование из готовых форм (упаковки). Получение объемных форм сгибанием. Подвижное соединение деталей изделия. Способы сборки разборных конструкций (на болтах и винтах, ниточный механизм). Соответствие материалов, конструкции и внешнего оформления назначению изделия. Макет, модель. Конструирование и моделирование изделий из разных материалов, транспортных средств по модели, простейшему чертежу или эскизу.

4. Рукодельная мастерская (7час)

Знакомство с тканями, нитками. Строчка косого стежка. Как ткань превращается в изделие. Лекало.

3. Тематическое планирование учебного материала

В соответствии с учебным планом на урок технологии во 2 классе отводится 1 часа в неделю, всего 34 часа.

№ урока	Название темы	Кол-во часов
Художественная мастерская (10 часов)		
1	Что ты уже знаешь? Коробочка.	1
2	Зачем художнику знать о цвете, форме и размере?	1
3	Какова роль цвета в композиции?	1
4	Какие бывают цветочные композиции?	1
5	Как увидеть белое изображение на белом фоне?	1
6	Что такое симметрия? Как получить симметричные детали?	1
7	Можно ли сгибать картон? Как?	1
8	Наши проекты. Африканская саванна.	1
9	Как плоское превратить в объемное?	1
10	Как согнуть картон по кривой линии? Проверим себя.	1
Чертежная мастерская (7 часов)		
11	Что такое технологические операции и способы?	1
12	Что такое линейка и что она умеет?	1
13	Что такое чертеж и как его прочитать?	1
14	Как изготовить несколько одинаковых прямоугольников?	1
15	Можно ли разметить прямоугольник по угольнику?	1
16	Можно ли без шаблона разметить круг?	1
17	Мастерская Деда Мороза и Снегурочки. Проверь себя	1
Конструкторская мастерская (10 часов)		
18	Какой секрет у подвижных игрушек?	1
19	Как из неподвижной игрушки сделать подвижную?	1
20	Ещё один способ сделать игрушку подвижной	1
21	Что заставляет вращаться пропеллер?	1
22	Можно ли соединить детали без соединительных материалов?	1
23	День защитника Отечества. Изменяется ли вооружение в армии?	1
24	Как машины помогают человеку?	1
25	Поздравляем женщин и девочек	1
26	Что интересного в работе архитектора?	1
27	Наши проекты. Создадим свой город. Проверим себя	1
Рукодельная мастерская (7 часов)		
28	Какие бывают ткани?	1
29	Какие бывают нитки? Как они используются?	1
30	Что такое натуральные ткани? Каковы их свойства?	1
31	Строчка косого стежка. Есть ли у неё «дочки»?	1
32	Как ткань превращается в изделие? Лекало.	1
33-34	Проверим себя. Обобщающий урок за весь год	2
Итого		34