

Аннотация


Рабочая программа по технологии для 2 класса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе авторской программы Лутцевой Е.А., Зуевой Т.П. по технологии (Рабочие программы. Предметная линия учебников системы «Школа России». 1—4 классы: пособие для учителей общеобразовательных организаций. М.: Просвещение, 2014), концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, примерной программы по технологии для начальной ступени образования.

Рабочая программа содержит следующие разделы:

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета.
2. Содержание учебного предмета.
3. Календарно-тематическое планирование.

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа с. Старый Хопер Балашовского района
Саратовской области»

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора
по УВР МОУ СОШ с. Старый Хопер
 / Морковская Л.П./

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МОУ СОШ с. Старый Хопер
Мылтышева Н.Р./
Приказ № 185 от
«31»08 2022г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Технология

2 класс

Учитель: Завьялова Галина Викторовна

Рассмотрено на заседании педагогического совета

протокол №1

от «31»08 2022г.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты:

Учащийся научится с помощью учителя:

1. объяснять свои чувства и ощущения от наблюдения объектов, иллюстраций, результатов трудовой деятельности мастера;
2. уважительно относиться к чужому мнению, к результатам труда мастеров;
3. понимать исторические традиции ремёсел, положительно относиться к людям ремесленных профессий.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

Учащийся научится с помощью учителя:

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

Познавательные УУД

Учащийся научится с помощью учителя:

1. наблюдать конструкции и образы объектов природы и окружающего мира, традиции и творчество мастеров родного края;
2. сравнивать конструктивные и декоративные особенности предметов быта и осознавать их связь с выполняемыми утилитарными функциями, понимать особенности декоративно-прикладных изделий, называть используемые для ручной деятельности материалы;
3. понимать, что нужно использовать пробно-поисковые практические упражнения для открытия нового знания и умения;
4. находить необходимую информацию как в учебнике, так и в предложенных учителем словарях и энциклопедиях (в учебнике для 2 класса для этого предусмотрен словарь терминов, дополнительный познавательный материал);
5. называть конструкторско-технологические и декоративно-художественные особенности объектов (графических и реальных), искать наиболее целесообразные способы решения задач из числа освоенных;

6. самостоятельно делать простейшие обобщения и выводы

Коммуникативные УУД

Учащийся научится с помощью учителя:

1. вести небольшой познавательный диалог по теме урока, коллективно анализировать изделия;
2. в беседу и обсуждение на уроке и в жизни;
3. слушать учителя и одноклассников, высказывать своё мнение;
4. выполнять предлагаемые задания в паре, группе из 3—4 человек.

Предметные результаты

- **Общекультурные и общетрудовые компетенции. Основы культуры труда. Самообслуживание.**

Учащийся будет знать о (на уровне представлений):

1. элементарных общих правилах создания рукотворного мира (прочность, удобство, эстетическая выразительность — симметрия, асимметрия);
2. гармонии предметов и окружающей среды;
3. профессиях мастеров родного края;
4. характерных особенностях изученных видов декоративно-прикладного искусства.

Учащийся будет уметь:

1. самостоятельно отбирать материалы и инструменты для работы;
2. готовить рабочее место в соответствии с видом деятельности, поддерживать порядок во время работы, убирать рабочее место;
3. выделять, называть и применять изученные общие правила создания рукотворного мира в своей предметно-творческой деятельности;
4. 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;
5. 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:

1. обобщённые названия технологических операций: разметка, получение деталей из заготовки, сборка изделия, отделка;
2. названия и свойства материалов, которые учащиеся используют в своей работе;
3. происхождение натуральных тканей и их виды;
4. способы соединения деталей из разных материалов, изученные соединительные материалы;
5. основные характеристики и различие простейшего чертежа и эскиза;

6. линии чертежа (линия контура и надреза, линия выносная и размерная, линия сгиба) и приёмы построения прямоугольника и окружности с помощью чертёжных инструментов;
7. названия, устройство и назначение чертёжных инструментов (линейка, угольник, циркуль).

Учащийся будет уметь:

1. читать простейшие чертежи (эскизы);
2. выполнять экономную разметку с помощью чертёжных инструментов с опорой на простейший чертёж (эскиз);
3. оформлять изделия и соединять детали прямой строчкой и её вариантами;
4. решать несложные конструкторско-технологические задачи;
5. справляться с доступными практическими (технологическими) заданиями с опорой на образец и инструкционную карту.

- **Конструирование и моделирование.**

Учащийся будет знать:

1. неподвижный и подвижный способы соединения деталей;
2. отличия макета от модели.

Учащийся будет уметь:

1. конструировать и моделировать изделия из различных материалов по модели, простейшему чертежу или эскизу;
2. определять способ соединения деталей и выполнять подвижное и неподвижное соединение известными способами.

4..Использование информационных технологий.

Учащийся будет знать о:

1. о назначении персонального компьютера.

Содержание учебного предмета

В учебном плане на изучение технологии во 2 классе отводится 34ч в год (34 учебные недели, 1ч в неделю).

Художественная мастерская (9 ч).

Зачем художнику знать о цвете, форме, размере. Какова роль цвета в композиции. Какие бывают цветочные композиции. Как увидеть белое изображение на белом фоне. Что такое симметрия. Как получить симметричные детали. Можно ли сгибать картон. Как плоское превратить в объёмное. Как согнуть картон по кривой линии.

Чертёжная мастерская (7 ч).

Что такое технологические операции и способы. Что такое линейка и что она умеет. Что такое чертёж и как его прочитать. Как изготовить несколько одинаковых прямоугольников. Можно ли разметить прямоугольник по угольнику. Можно ли без шаблона разметить круг.

Конструкторская мастерская (10 ч).

Какой секрет у подвижных игрушек. Что заставляет вращаться пропеллер. Можно ли соединить детали без соединительных материалов. Как машины помогают человеку. Что интересного в работе архитектора.

Рукодельная мастерская (8 ч).

Какие бывают ткани. Какие бывают нитки. Что такое натуральные ткани. Строчка косого стежка. Как ткань превращается в изделие. Лекало.

Календарно-тематическое планирование по технологии во 2 классе

№ п/п	Тема урока. (страницы учебника, тетради)	Дата план	Дата факт
Художественная мастерская (9 ч)			
1	Что ты уже знаешь?		
2	Зачем художнику знать о цвете, форме и размере.		
3	Какова роль цвета в композиции?		
4	Какие бывают цветочные композиции?		
5	Как увидеть белое изображение на белом фоне?		
6	Что такое симметрия? Как получить симметричные детали? Композиция-симметрия.		
7	Можно ли сгибать картон? Как? Проект «Африканская саванна».		
8	Как плоское превратить в объёмное? Изготовление игрушки «Говорящий попугай»		
9	Как согнуть картон по кривой линии? Конструирование «Змей Горыныч» Проверка знаний и умений по теме.		
Чертёжная мастерская (7ч)			
10	Что такое технологические операции и способы? Изготовление игрушки с пружинками.		
11	Что такое линейка и что она умеет?		
12	Что такое чертёж и как его прочесть? Изготовление открытки-сюрприза		
13	Как изготовить несколько одинаковых прямоугольников?		
14	Можно ли разметить прямоугольник по угольнику? Изготовление блокнотика для записей		
15	Можно ли без шаблона разметить круг? Узоры в круге		
16	Мастерская Деда Мороза и Снегурочки. Изготовление игрушки из конусов. Проверим себя.		
Конструкторская мастерская (10ч)			
17	Какой секрет у подвижных игрушек? Изготовление игрушки-качалки		
18	Как из неподвижной игрушки сделать подвижную? Изготовление подвижной игрушки «Мышка»		
19	Ещё один способ сделать игрушку подвижной. Изготовление игрушки «Зайчик»		
20	Что заставляет вращаться винт-пропеллер? Изготовление пропеллера.		
21	Можно ли соединить детали без соединительных материалов? Изготовление самолёта.		

22	День Защитника Отечества. Изменяется ли вооружение в армии? Изготовление поздравительной открытки.		
23	Поздравляем женщин и девочек. Изготовление открытки к 8 Марта.		
24-25	Что интересного в работе архитектора? Наш проект. Макет города.		
26	Как машины помогают человеку? Изготовление макета автомобиля.		
Рукодельная мастерская (8 ч)			
27	Какие бывают ткани? Изготовление изделий из нетканых материалов «Одуванчик».		
28	Какие бывают нитки. Как они используются? Птичка из помпона.		
29	Что такое натуральные ткани? Каковы их свойства? Подставка.		
30-31	Строчка косого стежка. Есть ли у неё «дочки»? Мешочек с сюрпризом.		
32-33	Как ткань превращается в изделие? Лекало. Футляр для мобильного телефона.		
34	Проверка знаний и умений, полученных во 2 классе.		

Лист внесения изменений в рабочую программу

[illegible]