
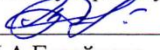


государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа с.Гвардейцы
муниципального района Борский Самарской области


Рассмотрено:
на заседании методического
объединения

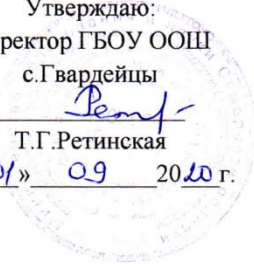
Протокол № 1
от «27» 08 2020 г.
Руководитель МО: 

Согласовано:
Ответственный
за учебную работу


Л.А.Гусейнова
от «01» 09 2020 г.

Утверждаю:
Директор ГБОУ ООШ
с.Гвардейцы


Т.Г.Ретинская
от «01» 09 2020 г.



**Рабочая учебная программа
по технологии
для 4 класса.**

1 час в неделю (всего 34 часа)

с. Гвардейцы
2020 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по технологии для 4 класса составлена на основе [Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования](#), Основной образовательной программы начального общего образования ГБОУ ООШ с.Гвардейцы на 2020-2021 учебный год, Примерной рабочей программы начального общего образования «Технология» автора Е.А. Лутцевой.

Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год (1 час в неделю).

Планируемые предметные результаты освоения учебного предмета.

В результате изучения предмета технологии ученик будет:

знать/понимать

- роль трудовой деятельности в жизни человека;
- распространенные виды профессий (с учетом региональных особенностей);
- влияние технологической деятельности человека на окружающую среду и здоровье;
- область применения и назначение инструментов, различных машин, технических устройств (в том числе компьютеров);
- основные источники информации;
- назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода и обработки информации;

уметь

- выполнять инструкции, несложные алгоритмы при решении учебных задач;
- осуществлять организацию и планирование собственной трудовой деятельности, осуществлять контроль за ее ходом и результатами;

- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
- работать с текстом и изображением, представленным на компьютере;
- изготавливать изделия из доступных материалов по образцу, рисунку, сборной схеме, эскизу, чертежу; выбирать материалы с учетом их свойств, определяемым по внешним признакам;
- соблюдать последовательность технологических операций при изготовлении и сборке изделия;
- создавать модели несложных объектов из деталей конструктора и различных материалов;
- осуществлять декоративное оформление и отделку изделий;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- поиска, преобразования, хранения и применения информации (в том числе с использованием компьютера) для решения различных задач;
- использовать компьютерные программы для решения учебных и практических задач; выполнения домашнего труда (самообслуживание, мелкий ремонт одежды, предметов быта и др.);
- соблюдения правил личной гигиены и использования безопасных приемов работы с материалами, инструментами, бытовой техникой; средствами информационных и коммуникационных технологий;
- создания различных изделий из доступных материалов по собственному замыслу;
- осуществления сотрудничества в совместной работе.

К концу обучения в 4 классе учащиеся должны:

иметь представление:

- о современных направлениях научно-технического развития в своей стране и мире, истории их зарождения;
- о положительном и отрицательном влиянии современной деятельности человека на природную среду;
- о глобальных проблемах экологии и роли человека в сохранении природной среды, предотвращении экологических и техногенных катастроф;
- об отдельных элементарных аспектах экономических знаний (разделение труда, производительность труда, конкуренция, рынок, реклама и др.);
- о понятиях *технический прогресс, наука, экономика, экология, энергетика, дизайн, компьютер, селекция* и др.;

знать:

- современные профессии, появившиеся в XX-XXI веках и связанные с изученным содержанием;
- технические изобретения конца XIX — начала XX века, вошедшие в нашу повседневную жизнь (телефон, радио, телевизор, компьютер и др.);
- названия основных частей персонального компьютера (монитор, клавиатура, системный блок) и их назначение;
- основные требования дизайна к конструкциям, изделиям, сооружениям (польза, удобство, красота);
- названия и свойства материалов, используемых в работах учащихся;
- этапы технологического процесса и их особенности в зависимости от свойств материалов;
- петельную, крестообразную строчки и их варианты;
- луковичный и клубневый способы размножения растений;

уметь:

- определять конструктивные и технологические особенности предложенных для изготовления изделий или выбранных самостоятельно;
- подбирать и применять рациональные конструктивные решения и технологические приемы изготовления изделий в каждом конкретном случае;
- эстетично оформлять изделия;
- соединять детали из ткани петельной и крестообразной строчками;
- выполнять простейшие работы по выращиванию растений из луковиц и клубней;
- находить и использовать дополнительную информацию из различных источников (в том числе из Интернета);
- выполнять посильные действия для решения экологических проблем на доступном уровне (личная гигиена, культура поведения в природе и обществе, поддержание чистоты в быту и в общественных местах, грамотный уход за домашними животными, выращивание деревьев, кустарников, цветов, культура общения — речь, этикет и т. д.);

самостоятельно:

- разрабатывать несложные коллективные творческие проекты и реализовывать их; распределять обязанности в группе;
- организовывать рабочее место в соответствии с разработанным проектом, подбирать необходимые материалы, инструменты и приспособления;
- экономно, рационально и творчески строить свою практическую работу на всех ее этапах;

при помощи учителя:

- выбирать темы для практических и проектных работ;

- искать оригинальные решения конструкторско-технологических, экономических и эстетических проблем;
- создавать небольшие тексты и печатные публикации с использованием изображений на экране компьютера;
- оформлять текст (выбор шрифта, его размера и цвета, выравнивание абзаца);
- работать с доступной информацией;
- работать в программах Word, Power Point.

Содержание программного материала

1.Общекультурные и общетрудовые компетенции. Основы культуры труда, самообслуживание (14 ч)

Преобразовательная деятельность человека в XX — начале XXI в.

Научно-технический прогресс: главные открытия, изобретения, современные технологии (промышленные, информационные и др.), их положительное и отрицательное влияние на человека, его жизнедеятельность и на природу Земли в целом. Угроза экологической катастрофы и роль разума человека в ее предотвращении.

Сферы использования электричества, природных энергоносителей (газа, нефти) в промышленности и быту.

Общие представления об авиации и космосе, энергии и энергетике информационно-компьютерных технологиях.

Самые яркие изобретения начала XX в. (в обзорном порядке). Начало XXI в. — использование компьютерных технологий во всех областях жизни человека. Влияние современных технологий и преобразующей деятельности человека на окружающую среду. Причины и пути предотвращения экологических и техногенных катастроф.

Дизайн-анализ (анализ конструкторских, технологических и художественных особенностей изделия). Распределение времени при выполнении проекта.

Коллективные проекты.

Самообслуживание: пришивание пуговиц, сшивание разрывов по шву.

Правила безопасного пользования бытовыми приборами.

2. Технология ручной обработки материалов. Элементы графической грамоты (8ч.)

Изобретение и использование синтетических материалов с определенными заданными свойствами в различных отраслях и профессиях.

Нефть как универсальное сырье. Материалы, получаемые из нефти (пластмасса, стеклоткань, пенопласт и др.). Подбор материалов и инструментов в соответствии с замыслом. Синтетические материалы — полимеры (пластик, поролон). Их происхождение, свойства.

Влияние современных технологий и преобразующей деятельности человека на окружающую среду. Комбинирование технологий обработки разных материалов и художественных технологий.

Дизайн (производственный, жилищный, ландшафтный и др.). Его роль и место в современной проектной деятельности. Основные условия дизайна — единство пользы, удобства и красоты. Дизайн одежды в зависимости от ее назначения, моды, времени. Элементы конструирования моделей, отделка петельной строчкой и ее вариантами (тамбур, петля в прикреп, елочки и др.), крестообразной строчкой. Дизайн и маркетинг.

3. Конструирование и моделирование(5ч.)

Поиск оптимальных и доступных новых решений конструкторско-технологических проблем на основе элементов ТРИЗ (теории решения изобретательских задач).

Техника XX — начала XXI в. Ее современное назначение(удовлетворение бытовых, профессиональных, личных потребностей, исследование опасных

и труднодоступных мест на земле и в космосе и др.). Современные требования к техническим устройствам (экологичность, безопасность, эргономичность и др.).

4. Использование информационных технологий(7ч.)

Современный информационный мир. Использование компьютерных технологий в разных сферах жизнедеятельности человека. Персональный компьютер (ПК) и дополнительные приспособления (принтер, сканер, колонки и др.). Знакомство с текстовым редактором. Поиск информации в компьютере и Интернете. Работа с простейшими информационными объектами (тексты, рисунки): создание, преобразование, сохранение, удаление, печать (вывод на принтер). Программы Word, Power Point.

Тематическое планирование

№ урока	Тема урока	Кол-во часов
1	Современное производство. Летняя шапочка.	1
2	Чеканка	1
3	Электрифицированная игрушка	1
4	Модель телефона. Кроссворд.	1
5	Модель современного предприятия	1
6	Изделие из вторсырья. Урок 1. Эскиз. Разметка.	1
7	Изделие из вторсырья. Урок 2. Сборка. Оформление работы	1
8	Изделие из перчатки «Зайчик» (Урок 1.)	1
9	Изделие из перчатки «Зайчик» (Урок 2.)	1
10	Изделие из носка. «Собачка» (Урок 1.)	1
11	Изделие из носка. «Собачка» (Урок 2.)	1
12	Сюрпризница. Урок1. Технологическая документация, выкройка	1

13	Сюрпризница. Урок 2. Отделка деталей. Сборка	1
14	Елочная подвеска	1
15	Гирлянда «Дракон»	1
16	Игрушка «Клоун»	1
17	Подвеска для елки.	1
18	Живой подарок.	1
19	Средства передвижения. Дизайн-проект в области техники.	1
20	Дизайн- проект в области интерьера. Макет мебели.	1
21	Гостиная. Коллективная работа. Идея. Технологическое задание. Эскиз.	1
22	Силуэтная кукла. Модель. Кукла из гольфа. (кукла бессуставная)	1
23	«Дом моделей». Дизайн-проект.	1
24	Куклы из пластилина	1
25	Аксессуары для куклы	1
26	Футляр. Дизайн-проект	1
27	Футляр. Дизайн-проект	1
28	Программа Word. Правила клавиатурного письма.	1
29	Создание небольших текстов и печатных публикаций с использованием изображений на экране компьютера	1
30	Оформление текста	1
31	Оформление текста	1
32	Программа Power Point.	1
33	Вставка рисунков из компьютерной базы, фотографий.	1
34	Закрепление пройденного	1