

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Кочетовская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрена рекомендована  
к утверждению  
Управляющим советом  
протокол № 1 от 30.08.2023

Утверждаю  
И.О. директора школы  
\_\_\_\_\_ Земисова С.А.  
Приказ № 173  
от 01.09.2023 г.

## **Рабочая программа**

**по технологии**

**для 4 классов**

**на 2023 уч. год**

Составители:

учитель начальных классов

Андреева О.Т.

с. Кочетовка

2023 г.

## Пояснительная записка

Данная рабочая программа по технологии для 4 классов первой ступени образования составлена с использованием нормативно-правовой базы:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. № 373) (с последующими изменениями);
  - примерной авторской программы Лутцевой Е.А., Зуевой Т.П. «Технология» на основе УМК «Школа России»
  - учебного плана МБОУ Кочетовской СОШ.
- «Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ по отдельным учебным предметам, курсам, в том числе внеурочной деятельности по реализации ФГОС НОО и ФГОС ООО» МБОУ Кочетовской СОШ

**Цели** изучения предмета «Технология»:

- развитие социально-значимых личностных качеств (потребность познавать и исследовать неизвестное, активность, инициативность, самостоятельность, самоуважение и самооценка);
- приобретение первоначального опыта практической преобразовательной и творческой деятельности в процессе формирования элементарных конструкторско-технологических знаний и умений и проектной деятельности;
- расширение и обогащение личного жизненно-практического опыта, представлений о профессиональной деятельности человека.

**Основные задачи** обучения:

- стимулирование и развитие любознательности, интереса к технике, потребности познавать культурные традиции своего региона, России и других государств;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей, художественно - конструкторской деятельности;
- формирование первоначальных конструкторско-технологических знаний и умений;
- развитие знаково-символического и пространственного мышления, творческого и репродуктивного воображения (на основе решения задач по моделированию и отображению объекта и процесса его преобразования в форме моделей: рисунков, планов, схем, чертежей); творческого мышления; регулятивной структуры деятельности, включающей целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекцию и оценку;
- формирование внутреннего плана деятельности на основе поэтапной отработки предметно-преобразовательных действий;
- развитие коммуникативной компетентности младших школьников на основе организации совместной продуктивной деятельности;
- ознакомление с миром профессий, их социальным значением, историей возникновения и развития;
- овладение первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; поиск (проверка) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки.

## Планируемые результаты

### 4 класс

#### Личностные результаты

Создание условий для формирования следующих умений:

- оценивать поступки, явления, события с точки зрения собственных ощущений, соотносить их с общепринятыми нормами и ценностями;
  - описывать свои чувства и ощущения от наблюдаемых явлений, событий, изделий декоративно-прикладного характера, уважительно относиться к результатам труда мастеров;
  - принимать другие мнения и высказывания, уважительно относиться к ним;
- опираясь на освоенные изобразительные и конструкторско-технологические знания и умения, *делать выбор* способов реализации предложенного или собственного замысла;
- понимать необходимость бережного отношения к результатам труда людей; уважать людей труда.

#### Метапредметные результаты

##### *Регулятивные*

формулировать цель урока после предварительного обсуждения;

- анализировать предложенное задание, отделять известное от неизвестного;
- выявлять и формулировать учебную проблему;
- выполнять пробные поисковые действия (упражнения), отбирать оптимальное решение проблемы (задачи);
- предлагать конструкторско-технологические решения и способы выполнения отдельных этапов изготовления изделий из числа освоенных;
- отбирать наиболее подходящие для выполнения задания материалы и инструменты;
- выполнять задание по коллективно составленному плану, сверять с ним свои действия;
- осуществлять текущий и итоговый контроль выполненной работы, уметь проверять модели в действии, вносить необходимые конструктивные доработки.

##### *Познавательные*

- Искать и отбирать необходимую информацию для решения учебной задачи в учебнике, энциклопедиях, справочниках, в сети Интернет;
- приобретать новые знания в процессе наблюдений, рассуждений и обсуждений материалов учебника, выполнения пробных поисковых упражнений;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и классифицировать факты и явления; определять причинно-следственные связи изучаемых явлений, событий, использовать её для выполнения предлагаемых и жизненных задач;
- делать выводы на основе обобщения полученных знаний и освоенных умений.

##### *Коммуникативные*

Формулировать свои мысли с учётом учебных и жизненных речевых ситуаций;

- высказывать свою точку зрения и пытаться её *обосновывать* и аргументировать;
- слушать других, уважительно относиться к их мнениям, пытаться договариваться;
- сотрудничать, выполняя различные роли в группе, при совместном решении проблемы (задачи).

#### Предметные результаты

##### **1. Общекультурные и общетрудовые компетенции. Основы культуры труда, самообслуживание**

*Знать на уровне представлений:*

- о творчестве и творческих профессиях, мировых достижениях в области техники и искусства (в рамках изученного), о наиболее значимых производствах;
- об основных правилах дизайна и их учёте при конструировании изделий (единство формы, функции и декора; стилевая гармония);
- о правилах безопасного пользования бытовыми приборами.

*Уметь:*

- организовывать и выполнять свою художественно-практическую деятельность в соответствии с собственным замыслом;
- использовать знания и умения, приобретённые в ходе изучения технологии, изобразительного искусства и других учебных предметов, в собственной творческой деятельности;
- бережно относиться и защищать природу и материальный мир;
- безопасно пользоваться бытовыми приборами (розетками, электрочайником, компьютером);
- выполнять простой ремонт одежды (пришивать пуговицы, сшивать разрывы по шву).

## **2. Технология ручной обработки материалов. Основы графической грамоты**

*Знать:*

- названия и свойства наиболее распространённых искусственных и синтетических материалов (бумаги, металлов, тканей);
- последовательность чтения и выполнения разметки развёрток с помощью контрольно-измерительных инструментов; основные линии чертежа (осевая и центровая);
- правила безопасной работы канцелярским ножом;
- петельную строчку, её варианты, их назначение;
- названия нескольких видов информационных технологий и соответствующих способов передачи информации (из реального окружения учащихся).

*Иметь представление:*

- о дизайне, его месте и роли в современной проектной деятельности;
- об основных условиях дизайна — единстве пользы, удобства и красоты;
- о композиции изделий декоративно-прикладного характера на плоскости и в объёме;
- традициях декоративно-прикладного искусства в создании изделий;
- стилизации природных форм в технике, архитектуре и др.;
- художественных техниках (в рамках изученного).

*Уметь самостоятельно:*

- читать простейший чертёж (эскиз) развёрток;
- выполнять разметку развёрток с помощью чертёжных инструментов;
- подбирать и обосновывать наиболее рациональные технологические приёмы изготовления изделий;
- выполнять рицовку;
- оформлять изделия и соединять детали петельной строчкой и её вариантами;
- находить и использовать дополнительную информацию из различных источников (в том числе из сети Интернет).

## **3. Конструирование и моделирование**

*Знать:*

- простейшие способы достижения прочности конструкций.

*Уметь:*

- конструировать и моделировать изделия из разных материалов по заданным декоративно-художественным условиям;
- изменять конструкцию изделия по заданным условиям;

выбирать способ соединения и соединительный материал в зависимости от требований конструкции.

#### **4. Использование компьютерных технологий (практика работы на компьютере)**

*Иметь представление:*

- об использовании компьютеров в различных сферах жизни и деятельности человека.

*Знать:*

- названия и основное назначение частей компьютера (с которыми работали на уроках).

*Уметь с помощью учителя:*

- создавать небольшие тексты и печатные публикации с использованием изображений на экране компьютера;

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### 4 КЛАСС

#### **Информационный центр**

Вспомним и обсудим! Информация. Интернет. Создание текста на компьютере. Создание презентаций. Программа Power Point. Проверим себя.

#### **Проект «Дружный класс»**

Презентация класса. Эмблема класса. Папка «Мои достижения».

Проверим себя

#### **Студия «Реклама»**

Реклама и маркетинг. Упаковка для мелочей. Коробка для подарка. Упаковка для сюрприза. Проверим себя.

#### **Новогодняя студия.**

Новогодние традиции. Игрушки из зубочисток. Игрушки из трубочек для коктейля. Проверим себя.

#### **Студия «Декор интерьера»**

Интерьеры разных времён. Плетёные салфетки. Цветы из креповой бумаги. Сувениры на проволочных кольцах. Изделия из полимеров. Проверим себя.

.

#### **Студия «Мода»**

История одежды и текстильных материалов. Исторический костюм. Одежда народов России. Синтетические ткани. Твоя школьная форма. Объёмные рамки. Аксессуары одежды. Вышивка лентами. Проверим себя.

#### **Студия «Подарки»**

День защитника Отечества. Плетёная открытка. Весенние цветы.

Проверим себя.

#### **Студия «Игрушки»**

История игрушек. Игрушка – попрыгунка. Качающиеся игрушки. Подвижная игрушка «Щелкунчик». Игрушка с рычажным механизмом. Подготовка портфолио. Проверим себя

## Тематическое планирование

4 класс.

№, п/п	Содержание программного материала	Количество часов
1	Информационный центр	6 часов
2	Проект «Дружный класс»	3 часа
3	Студия «Реклама»	3 часа
4	Студия «Декор интерьера»	4 часа
5	Новогодняя студия	4 часа
6	Студия «Мода»	6 часа
7	Студия «Подарки»	4 часа
8	Студия «Игрушки»	4 часа
Итого:		34 часов