

Рабочая программа по технологии для 2 класса разработана на основе ФГОС НОО, авторской учебной программы «Технология» образовательной системы «Школа 2100», издательство «Баласс», 2011г. Авторы: Куревина О.А., Лутцева Е.А., Учебник: Куревина О.А., Е.А. Лутцева. Технология Баласс, 2012

Тематическое планирование уроков технологии для 2 класса.

Региональное содержание

№	Тема	Содержание
5	Лепка каргопольской игрушки	Лепка каргопольской игрушки (конь, олень, Полкан, Медведко). Презентация «Игрушки бабушки Ульяны»
8	Северные пряники.	Архангельские козули(практическая работа с пластилином/готовым тестом)
23	Глиняная посуда	Лепим – миска, кашечник, маслёнка – северная посуда.
26	Каргопольские тетёрки.	
31	Северная вышивка	
32	Лептиковая мозайка	Лептиковый ковёр для матушки Природы. Аппликация из цветной бумаги.

№ п/п		Раздел, тема	Содержание	Планируемые результаты Предметные
1	1	Вспомни, подумай, обсуди. Украшение для карандаша.	– наблюдать конструкции и образы объектов природы и окружающего мира, традиции и творчество мастеров родного края; выполнять простейшие исследования (наблюдать, сравнивать, сопоставлять) изученные материалы: их виды, физические и технологические свойства, конструктивные особенности используемых инструментов;	<p>Иметь представление об эстетических понятиях: прекрасное, трагическое, комическое, возвышенное; жанры(натюрморт пейзаж, анималистический, жанрово-бытовой, портрет); движение, правда и правдоподобие. Представление о линейной перспективе. По художественно-творческойизобразительной деятельности:</p> <p>Знать названия красок натурального и искусственного происхождения, основные цвета солнечного спектра, способ получения составных цветов из главных;</p> <p>Уметь: смешивать главные цвета красок для получения составных цветов, выполнять графические изображения с соблюдением линейной перспективы.</p> <p>По трудовой деятельности: Знать: – виды материалов, обозна-</p>
2	1	Сооружения Древнего Египта. Макет пирамиды (разметка по шаблону, конструирование из модулей).	– 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; С помощью	
3	1	Долина пирамид Египта. Макет пирамиды. (проектирование).		
4	2	Мастера Египта. Барельеф. Сфинкс (конструирование, лепка)		
5		РС Лепка каргопольской игрушки. Презентация «Игрушки бабушки Ульяны		
6	2	Одежда древних египтян. Долина пирамид (разметка по шаблону, конструи-		
7				

		рование)	учителя	ченных в программе, их свойства и названия;
			– исследовать конструкторско-технологические и декоративно-художественные особенности предлагаемых изделий, искать наиболее целесообразные способы решения задач прикладного характера в зависимости от цели и конкретных условий работы;	– неподвижный и подвижный способы соединения деталей и соединительные материалы (неподвижный – клейстер (клей) и нитки, подвижный – проволока, нитки, тонкая верёвочка);
8	1	РС Северные пряники.		– о чертеже и линиях чертежа, указанных в программе;
9	1	В гостях у Деда Мороза. Терем Деда Мороза (моделирование)	– искать, отбирать и использовать необходимую информацию (из учебника и других справочных и дидактических материалов), материалы, инструменты;	Уметь:
10	1	Терем Деда Мороза (конструирование)	– осуществлять практический поиск и открытие нового знания и умения; анализировать и читать графические изображения (рисунки);	– самостоятельно организовывать рабочее место в соответствии с особенностями используемого материала и поддерживать порядок на нём во время работы, экономно и рационально размечать несколько деталей;
11	1	Игрушки-пирамидки. Дед Мороз (разметка по шаблону)	– воплощать мысленный образ в материале с опорой (при необходимости) на графические изображения, соблюдая приёмы безопасного и рационального труда;	– с помощью учителя выполнять разметку с опорой на чертёж по линейке, угольнику, выполнять подвижное соединение деталей с помощью проволоки, ниток (№ 10), тонкой верёвочки;
12	1	Игрушки-пирамидки. Снегурочка (разметка по шаблону)	– планировать последовательность практических действий для реализации поставленной задачи;	– реализовывать творческий замысел на основе жанровых закономерностей и эстетической оценки в художественно-творческой изобразительной и трудовой деятельности.
13	1	Ёлочные игрушки из пирамидок (шаблон, конструирование из модулей)	– с помощью учителя и под его контролем организовывать свою деятельность: работать в малых группах, осуществлять сотрудничество;	
Ё4	1	Ёлочная гирлянда "флажки" (разметка по линейке)	– осуществлять самоконтроль качества выполненной работы (соответствие предложенному образцу или заданию), и корректировку хода работы и конечного результата;	
15	1	Ёлочный фонарик (разметка по линейке)	– оценивать результат	
16	1	Что узнали, чему научились		
17	4	Освоение компьютера.		
18				
19				
20				
21	1	Сооружения Древней Греции и Рима. Макет храма. (разметка по угольнику, макетирование)		
22	1	Скульптуры и скульпторы (конструирование, лепка)		
23	1	Посуда древней Греции (копирование) РС Глиняная посуда		

24	1	Римские и Греческие воины (конструирование лепка)	<p>своей деятельности: точность изготовления деталей, аккуратность выполненной работы;</p> <p>– обобщать (осознавать и формулировать) то новое, что усвоено.</p> <p>С помощью учителя</p> <p>– сравнивать различные виды конструкций и способы их сборки;</p> <p>– моделировать несложные изделия с разными конструктивными особенностями, используя разную технику (в пределах изученного);</p> <p>– конструировать объекты с учётом технических и художественно-декоративных условий: определять особенности конструкции;</p> <p>– участвовать в совместной творческой деятельности при выполнении учебных практических работ и реализации несложных проектов;</p> <p>– осуществлять самоконтроль;</p> <p>– обобщать (осознавать и формулировать) то новое, что открыто и усвоено на уроке.</p> <p>С помощью учителя</p> <p>– наблюдать мир образов на экране компьютера (графика, тексты, видео, интерактивное видео);</p> <p>– наблюдать, сравнивать, сопоставлять материальные и информационные объекты;</p> <p>– выполнять предложенные на цифровых носителях задания</p>	
25	1	Одежда древних римлян и греков (обработка ткани)		
26	1	PC Каргопольская тётёрка(лепка)		
27	1	Макет Акрополя (конструирование, проектирование)		
28	1	Изготавливаем книжку (комплексная технология)		
29	1	Жилища наших предков (конструирование)		
30		История пуговицы. Пришивание пуговиц на ножке и с дырочками(отделка)		
31	1	Украшение одежды. Вышивка (отделка PC Северная вышивка.		
32		PC Лептиковая мозайка.		
33	1	Пришивание пуговиц с дырочками (отделка)		
34	1	Проверь себя. Что узнали и чему научились во 2-м классе		