

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА УСВОЕНИЯ МАТЕРИАЛА

Промежуточная диагностика

№ п/п	Фамилия, имя, возраст ребенка	Ознакомление со свойствами строительного материала		Конструирование по готовой графической модели	Конструирование по замыслу
		Узнавание деталей по технологической карте	Воспроизведение конструкции по схематическому изображению		

Уровни усвоения материала

Низкий: дети правильно выбирают не более одной детали, практически не узнают их без помощи педагога или подсказки других детей; ошибаются в выборе деталей и их расположении относительно друг друга; воспроизводят по схеме только отдельные фрагменты конструкции, используют все детали, в т.ч. лишние, нуждаются в помощи взрослого; замысел не устойчив, тема меняется в процессе практических действий с материалом; схематические зарисовки будущей конструкции неопределенны. Создаваемые конструкции нечетки по содержанию, объяснить их смысл и способ построения дети не смогут.

Средний: дети узнают 2-3 детали правильно, остальные с помощью педагога; пытается читать схему «на глаз», но допускают неточности и ошибки, исправляют их при словесной помощи воспитателя или практического наложения детали на схему; тему постройки определяют заранее; используют схематический рисунок для обозначения частей предмета и удержания смысла. Схему не детализируют и не разбивают конструкцию – способ ее построения находят путем практических проб.

Высокий: дети узнают 4-5 деталей, определяют их правильно и без помощи взрослого; действуют самостоятельно и практически без ошибок в размещении предметов относительно друг друга; могут самостоятельно и безошибочно «читать» схему «на глаз», недостающую деталь заменяют правильно; воспроизводят конструкцию точно по схеме; самостоятельно разрабатывают замысел в разных его звеньях, могут рассказать о способе сооружения постройки и ее особенностях, объяснить свой интерес к этой теме; при разработке замысла конструкции используют литературный образ.

Итоговая диагностика

№ п/п	Фамилия, имя, возраст ребенка	Ознакомление со свойствами строительного материала		Составление схем предметов с различных позиций	Конструирование по замыслу
		Узнавание деталей по их изображению	Воспроизведение конструкции по схеме-развертке		

Уровни усвоения материала

Низкий: не узнают детали по их изображениям на схемах – развертках, дополняют их случайно выбранными фигурками, помощь педагога используют во всем; допускают ошибки в выборе и расположении деталей в постройке; не принимают условленную пространственную позицию: при изображении предмета путают «вид сверху» с изображением верхней части схемы представленной как «вид сбоку»; самостоятельно придумывают тему конструирования, предварительную схематическую зарисовку не используют; осуществляют поиск конструктивного решения с опорой на практические действия с материалом.

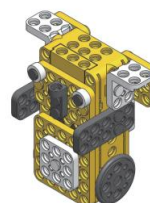
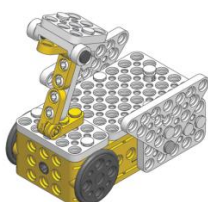
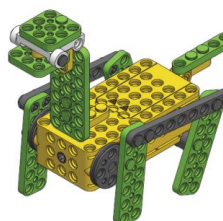
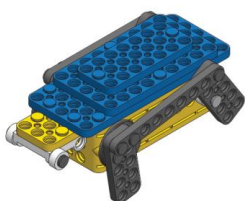
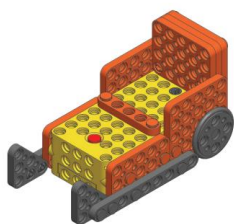
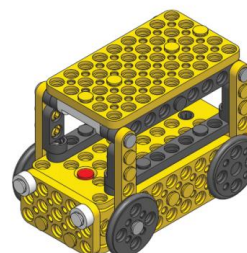
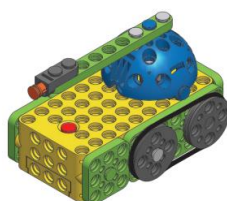
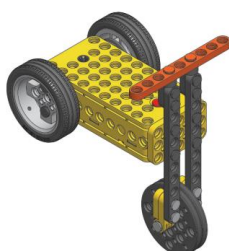
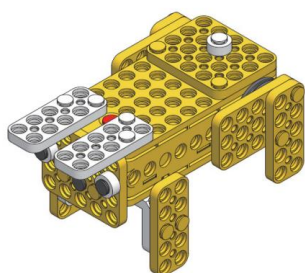
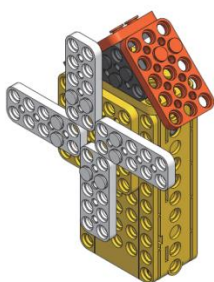
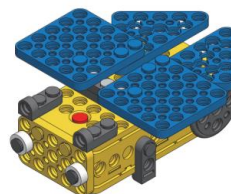
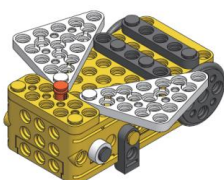
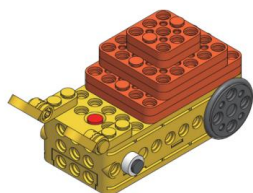
Средний: дети узнают на развертках 2-3 детали и находят недостающую фигурку для развертки; используют помощь педагога; допускают ошибки, но самостоятельно их исправляют; при самостоятельном выполнении заданий 29 допускают ошибки, которые исправляют с помощью взрослого; самостоятельно находят тему конструирования, используют общую схему предмета; способы конструктивного решения находят в результате практических поисков.

Высокий: дети узнают на схемах-развертках все детали и правильно дополняют эти схемы недостающими элементами; воспроизводят конструкцию правильно и без помощи со стороны, умеют занять разные позиции по отношению к объекту изображения; самостоятельно создают развернутые замыслы конструкций; используют в работе расчлененную схему предмета.

**Контрольные материалы (задания) для проведения аттестаций обучающихся по
дополнительной общеразвивающей программе «ТЕХНОЛАБ»**

Тест №1 «Конструирование по технологической карте»

Сравни свою модель с картинкой! В чем сходства, отличия?



Вопросы:

- Чем отличается соединение пластин внахлестку одной клепкой от соединения 2 клепками?

- В каких случаях удобнее первое соединение, и в каких второе и почему?

- Как можно соединить уголки (уголковые профили), чтобы:

1) удлинить уголок (что лучше: внахлестку или встык с накладкой?);

2) 3 уголка, сходясь в одной точке, образовали вершину мачты или форму пирамиды, призмы;

3) 4 уголка, сходясь в одной точке, образовали вершину пирамиды (мачты)?

Тест 2. Практические задания:

- почему формы мостов и кранов, мачты линий электропередач и другие жесткие конструкции составлены из балок, соединенных в треугольники, а не в прямоугольники или многоугольники? Собери из самых узких пластин треугольник, четырехугольник, пятиугольник, шестиугольник, измени их форму. Какая особенность у треугольника по сравнению с другими фигурами?

- при помощи самой большой пластины и различного цвета заклепок сконструируйте на плоскости схему подводной лодки, автобуса/легкового автомобиля.

- создать робота с ходовой частью, использующего при движении три колеса, при этом третье колесо может менять направление движения.

- «Придумай рассказ»: дается задание придумать рассказ о собранном роботе, затратив на это всего 1 минуту, и затем пересказать его в течение двух минут. Это может быть не рассказ, а, например, какая-нибудь история или сказка. Основным элементом (инструментом) истории или сказки является модель, собранная из конструктора.

ПСИХОДИАГНОСТИКИ ДЕТЕЙ ПРИ РАБОТЕ С КОНСТРУКТОРОМ ДИАГНОСТИКА ВНИМАНИЯ

Внимание – одно из уникальных свойств психики человека. Без него невозможна работа памяти, мышления.

Объем внимания зависит от количества объектов, которые ребенок одновременно может воспринять с одинаковой ясностью.

Чтобы определить объем внимания ребенка, можно провести такой тест. Разложите на столе 10-15 небольших деталей конструктора и накройте их платком или салфеткой. Затем откройте предметы на 3 секунды и вновь закройте их.

Сколько деталей ребенок сможет назвать?

Доказано, что в среднем взрослый человек сосредотачивает свое внимание не более чем на семи объектах. Но объем внимания сужается, если ребенок воспринимает одновременно несколько незнакомых ему деталей или же деталей, которые близко расположены друг к другу.

Устойчивость внимания показывает, как долго ребенок может поддерживать достаточный уровень сосредоточенности психики на объекте или выполняемой деятельности.

Задания, которые можно дать детям:

- разложить детали конструктора в коробки разного цвета;
- разложить пластины 3x3 (5x3, 5x5 и т.д.) в соответствующие по цвету коробки.

Концентрация внимания определяет, насколько сильно ребенок может сосредоточиться на объекте, а также то, насколько он способен сопротивляться отвлекающим обстоятельствам, случайным помехам.

Чаще всего сила сосредоточения у дошкольников невелика, ее важно развивать.

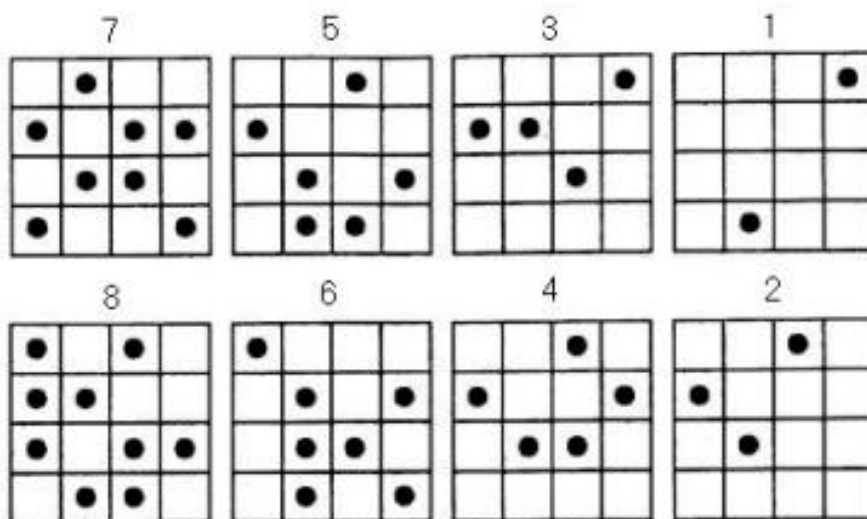
По данным психологов, на протяжении старшего дошкольного возраста важно формирование трех основных аттенционных умений:

1. Ребенок должен научиться принимать постепенно усложняющиеся инструкции.
2. Ребенок должен уметь удерживать в уме инструкцию на протяжении всего занятия.
3. Ребенок должен приобрести навыки самоконтроля.

Методика «Запомни и расставь точки»

С помощью данной методики оценивается объем внимания ребенка.

Для этого используется стимульный материал, изображенный ниже. Лист с точками предварительно разрезается на 8 малых квадратов, которые затем складываются в стопку таким образом, чтобы вверху оказался квадрат с двумя точками, а внизу — квадрат с девятью точками (все остальные идут сверху вниз по порядку с последовательно увеличивающимся на них числом точек).



. Стимульный материал к заданию «Запомни и расставь точки»

Перед началом эксперимента ребенок получает следующую инструкцию:

«Сейчас мы поиграем с тобой в игру на внимание. Я буду тебе одну за другой показывать карточки, на которых нарисованы точки, а потом ты сам будешь рисовать эти точки в пустых клеточках в тех местах, где ты видел эти точки на карточках».

Далее ребенку последовательно, на 1-2 секунды, показывается каждая из восьми карточек по очереди (от меньшего количества точек к наибольшему) и после каждой очередной карточки предлагается воспроизвести увиденные точки в пустой карточке за 15 секунд. Это время дается ребенку для того, чтобы он смог вспомнить, где находились увиденные точки, и отметить их в пустой карточке.

Второй вариант проведения диагностики: вместо матрицы и точек могут использоваться пластины разных размеров и заклепки контрастных цветов. Принцип оценки результатов остается тот же, меняется только средство диагностики.

Оценка результатов

Объемом внимания ребенка считается максимальное число точек, которое ребенок смог правильно воспроизвести на любой из карточек (выбирается та из карточек, на которой было воспроизведено безошибочно самое большое количество точек). Результаты эксперимента оцениваются в баллах следующим образом:

- 10 баллов — ребенок правильно за отведенное время воспроизвел на карточке 6 и более точек;
- 8-9 баллов — ребенок безошибочно воспроизвел на карточке от 4 до 5 точек;
- 6-7 баллов — ребенок правильно восстановил по памяти от 3 до 4 точек;
- 4-5 баллов — ребенок правильно воспроизвел от 2 до 3 точек;
- 0-3 балла — ребенок смог правильно воспроизвести на одной карточке не более одной точки.

Выводы об уровне развития

- 10 баллов — очень высокий;
- 8-9 баллов — высокий;
- 6-7 баллов — средний;
- 4-5 баллов — низкий;
- 0-3 балла — очень низкий.

Образец карточки для тестирования

Методика «Запомни и расставь точки»

Ф.И.О _____

Группа _____ Дата _____ тестирования _____ Время _____
тестирования _____

<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																

ДИАГНОСТИКА ВООБРАЖЕНИЯ

Методика «Придумай работа»

Ребенку дают конструктор, не ограничивая в деталях. На выполнение задания дают 15 минут. Далее оценивается качество конструкции по приведенным ниже критериям, и на основе такой оценки делается вывод об особенностях воображения ребенка.

Оценка результатов.

Оценка конструкции работа производится в баллах по следующим критериям:

— 10 баллов – ребенок за определенное время придумал и сконструировал оригинального, необычного работа. Конструкция оказывает большое впечатление на зрителя, в целом конструкция тщательно проработана, наблюдается практическая значимость объекта. Она явно свидетельствует о незаурядной фантазии, богатом воображении.

— 8-9 баллов – ребенок придумал что-то достаточно оригинальное, с фантазией, хотя модель робота не является совершенно новой. Детали модели проработаны неплохо, наблюдается практическая значимость объекта.

— 5-7 баллов – ребенок сконструировал копию робота, но при этом модель несет в себе явные элементы творческой фантазии и оказывает на зрителя 23 определенное эмоциональное впечатление. Детали и образ робота проработаны средне, но при этом может наблюдаться практическая значимость объекта.

— 3-4 балла – ребенок сконструировал простую, неоригинальную модель робота, при этом слабо просматривается фантазия и не очень хорошо проработаны детали. Практическая значимость объекта не наблюдается.

— 0-2 балла – за отведенное время ребенок так и не сумел придумать оригинальную модель и сконструировал лишь примитивную модель, используя минимальное количество деталей. Практическая значимость объекта не наблюдается.

Выводы об уровне развития

— 10 баллов – очень высокий;

— 8-9 баллов – высокий;

— 6-7 баллов – средний;

— 4-5 баллов – низкий;

— 0-3 балла – очень низкий.

Методика «Придумай игру»

Ребенок получает задание: за 5 минут придумать какую-либо игру и рассказать о ней, основным элементом (инструментом) игры является конструктор.

Вопросы экзаменатора:

1. Как называется игра?

2. В чем суть игры?

3. Сколько человек необходимо для игры?

4. Какие роли получают участники игры?

5. Как будет проходить игра?

6. Каковы правила игры?

7. Чем должна закончиться игра?

8. Как будут оцениваться результаты игры и успехи отдельных участников?

Оценка результатов

В ответах ребенка должна оцениваться не речь, а содержание придуманной игры. В этой связи, спрашивая ребенка, необходимо помогать ему — постоянно задавать наводящие вопросы, которые, однако, не должны подсказывать ответ.

Критерии оценки содержания придуманной ребенком игры в данной методике следующие:

1. Оригинальность и новизна.
2. Продуманность условий.
3. Наличие в игре различных ролей для разных ее участников.
4. Наличие в игре определенных правил.
5. Точность критериев оценки успешности проведения игры.

По каждому из этих критериев придуманная ребенком игра может оцениваться от 0 до 2 баллов.

Оценка **0 баллов** означает полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше признаков (по каждому из них в баллах игра оценивается отдельно);

1 балл — наличие, но слабая выраженность в игре данного признака;

2 балла — присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

По всем этим критериям и признакам придуманная ребенком игра в сумме может получить от 0 до 10 баллов. И на основе общего числа полученных баллов делается вывод об уровне развития фантазии.

Выводы об уровне развития

- 10 баллов – очень высокий;
- 8-9 баллов – высокий;
- 6-7 баллов – средний;
- 4-5 баллов – низкий;
- 0-3 балла – очень низкий.