

### ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для учащихся старшего и среднего школьного возраста	Для учащихся младшего школьного возраста	Для учащихся дошкольного возраста
<ul style="list-style-type: none"><li>• Аукцион знаний</li><li>• Выставка</li><li>• Выпускной ринг</li><li>• Доклад</li><li>• Диспут</li><li>• Интеллектуальная игра</li><li>• Зачет<ul style="list-style-type: none"><li>• Защита творческих работ и проектов</li></ul></li><li>• Защита реферата</li><li>• Конкурс</li><li>• Конкурс творческих работ<ul style="list-style-type: none"><li>• Консультация «Тридцать вопросов педагогу»</li></ul></li><li>• Контрольная работа</li><li>• Конференция</li><li>• Кроссворд</li><li>• «мозговой штурм»</li><li>• Олимпиада</li><li>• Собеседование</li><li>• Тестирование</li><li>• Экзамен</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Беседа</li><li>• Викторина</li><li>• Игра</li><li>• Интеллектуальная игра</li><li>• Конкурс</li><li>• Контрольная работа</li><li>• Кроссворд</li><li>• Путешествие</li><li>• Тестирование</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Игра</li><li>• Беседа</li><li>• Викторина</li><li>• Конкурс</li><li>• Кроссворд</li><li>• Путешествие</li><li>• Сказка</li></ul>

#### Диктант

Форма представляет собой систему контрольно-диагностических заданий, содержащих широкий набор признаков, из которого учащиеся самостоятельно выбирают те, которые им необходимы для описания того или иного объекта (предмета). Учащимся раздают индивидуальные карточки с названием того или иного инструмента, например: «Молоток», «Пила», «Рубанок» и т.п. Далее педагог зачитывает набор разнообразных признаков. Каждый учащийся должен выбрать только те, которые непосредственно относятся к его инструменту. Условно это задание называется диктантом.

Приводим текст одного диктанта.

1. Служит для забивания чего-нибудь, ударов по чему-нибудь.
2. Инструмент в виде деревянной колодки с широким наклонно поставленным лезвием внутри.
3. Служит для разрезания дерева, металла.
4. Инструмент клиновидной формы.
5. Инструмент, состоящий из тонкой пилки и рамки.
6. Используется для рубки металла, обработки камня; в процессе работы по нему ударяют.
7. Инструмент, представляющий собой стальную зубчатую пластину или диск.

8. Служит для строгания древесины.
9. Инструмент, состоящий из металлического или деревянного бруска, насаженного под углом на рукоятку.
10. Используется для узорного выпиливания.

При правильном выполнении задания получается следующее описание инструмента, например: «Инструмент в виде деревянной колодки с широким наклонно поставленным лезвием внутри. Служит для строгания древесины» (рубанок).

Сделанные детьми в ходе диктанта грамотные описания изучаемых объектов, с одной стороны, становятся образцом для описания других объектов, с другой - способствуют формированию целостного и адекватного образа объекта.

### **Игра «Крестики-нолики»**

Крестики-нолики - интеллектуально-творческая игра, позволяющая использовать её в любой области знаний. В каждой из девяти клеток поля вписаны вопросы и задания. Команды тянут жребий, роль которого используют две карточки со знаками «Х» и «О». Команда, вытянувшая «Х», называется «командой крестиков» и начинает игру. Выбрав одну из девяти клеток, команда отвечает на вопрос и выполняет практическое задание. В случае верного ответа команда имеет право поставить свой знак на игровом поле на место только, что сыгранного конкурса. Если команда затрудняется с ответом, то право ответа переходит к команде соперников. В игре побеждают те, кому удалось поставить три своих знака в один ряд или поставить на поле пять своих знаков. По разделам программы «Ручные и машинные швы» учащимся могут быть предложены следующие задания:

1. Правила техники безопасности при работе с ножницами, иглами, булавками. Выполнить шов «назад иголку».
  2. Нарисовать, как можно пришить пуговицу с четырьмя отверстиями. Пришить пуговицу «на ножке».
  3. Объяснить, как выполняется прорезная петля. Выполнить «петельный шов».
  4. Рассказать о видах декоративных швов. Выполнить «тамбурный шов».
  5. Правила техники безопасности при работе на швейной машине. Выполнить «стачной шов».
  6. Назвать основные части швейной машины. Выполнить «шов вподгибку с открытым срезом».
  7. Объяснить, как заправляется верхняя нить в швейную машинку. Выполнить «запошивочный шов».
  8. Объяснить, как заправляется нижняя нить в швейную машинку. Выполнить «двойной шов».
  9. Дать определения понятиям: шов, строчка, ширина шва. Выполнить «накладной шов».
- Реквизит: поле 3x3, инструменты, приспособления и материалы для выполнения заданий.

### **Игра «Брейн-ринг»**

Взяв за основу игру «Брейн-ринг», можно составить специальную компьютерную программу, включающую в себя вопросы по пройденному материалу. В определенное время на экране компьютера появляется вопрос, и начинается отсчет времени. Команда, первая нашедшая ответ, нажимает определённую кнопку на клавиатуре и отвечает.

В случае верного ответа команда получает баллы, неверного - продолжается отсчет времени, и другая команда имеет возможность ответить. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Эта форма может быть использована без применения

компьютера. Ход игры в этом случае может быть следующим: формируются команды по шесть человек, которые затем придумывают названия и выбирают капитанов. По результатам жеребьёвки одна из команд занимает стол лидера, а за второй стол приглашается одна из оставшихся команд.

Правила игры:

- Ведущий читает вопрос, а команда дает на него правильный ответ не позднее, чем через минуту после удава гонга;
- Право на ответ принадлежит команде, которая первой подаст сигнал (поднимет руку);
- За правильный ответ команда получает один балл, неправильный - вторая команда продолжает обсуждение и через минуту отвечает;
- Если правильного ответа не дала ни одна из команд, в следующем туре разыгрывается уже два балла;
- Игра ведется до трех баллов.

Команда набравшая больше баллов, садится за стол лидера, а вторая покидает поле. На её место приглашается команда из зала. Команда, покинувшая стол, имеет право играть снова, если её выберет команда - лидер. Побеждает команда, которая в конце игры оказывается за столом лидера.

Многие из описанных игр, кроме теоретических вопросов, могут включать в себя и практические задания. Наряду с интеллектуально-творческими играми для контроля ЗУН могут использоваться игры, состоящие из набора конкурсов прикладного характера.

Например, игра «Вот такие наши руки!». Варианты заданий:

- Кто быстрее и точнее выкроит по шаблону различные детали;
- Кто больше расположит деталей на листе бумаги и сделает это экономнее;
- Кто назовет больше инструментов в течение определенного времени;
- Кто за одну минуту нанижет больше пуговиц на нитку.

#### **Игра «Кто подарит этот букет?»**

Данная игра рассчитана на младший школьный возраст. Она может приводиться как в течение одного занятия, так и в более продолжительные сроки (например при изучении одного раздела темы). Смысл её в следующем: каждый цветок букета и ваза вырезаются из цветной бумаги, количество деталей должно соответствовать количеству подготовленных педагогом вопросов и заданий для контроля: в процессе занятия детали будущего букета получают те учащиеся, которые правильно ответили на вопрос, раньше справились с заданием, качественно выполнили работу, смогли объяснить значение и смысл выполняемого задания, работали самостоятельно и т.д. в зависимости от тех критериев, которые выбрал педагог для контроля.

#### **Творческий отчет**

Это форма итогового контроля, направленная на подведение итогов работы творческого объединения, на выявление уровня развития творческих способностей. Творческие отчеты могут быть индивидуальные и коллективные. Это могут быть презентации, концерты, фестивали идей и пр.

## Тест

Тест - краткое стандартизированное испытание, в результате которого делается попытка оценить тот или иной этап образовательного процесса. Формы тестов:

- Тест различения содержит несколько вариантов ответов, из которых испытуемый выбрать один или несколько. *Например, найти на рисунке: плоский двойной узел; плоский одинарный узел; петельный узел; переплетенный узел.*
- Тест опознания требует от обследуемого узнать, правильно или нет сформулировано правило, определение или другая информация. *Например, согласны ли вы с определением: брида - это ряд репсовых узлов, расположенных на одной нити? Да или нет? (ненужное зачеркнуть).*
- Тест на завершение отличается от других тем, что в нем вопрос или формулировка задания даются незаконченным предложением, которое опрашиваемый должен завершить. *Например, допишите предложение «Нити, вокруг которых завязываются узлы, называются...», «Нити, которыми завязывают узлы, называются...»*
- Тест-задача с выбором ответа. В данном тесте опрашиваемому необходимо закончить определение, выбрав правильный ответ. *Например, выбери нужное предложение «Узелковая нить - это: а) нить, которой завязывают узел; б) нить, вокруг которой завязывают узел».*