Формы организации итоговой аттестации обучающихся в детском объединении учреждения дополнительного образования детей

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение, получение сведений для совершенствования педагогом образовательной программы и методики обучения.

Специфика деятельности в учреждении дополнительного образования предполагает творческий подход к выбору форм педагогического контроля знаний, умений и навыков обучающихся. Можно, например, на итоговом занятии провести устный опрос по карточкам, а можно – «Турнир знатоков», «Устный журнал» или «Аукцион знаний». Здесь важно то, что содержание контроля не должно ограничиваться только информацией о пройденном материале. Необходимо включать эмоционально-нравственный и действенно-практический опыт участников образовательного процесса.

Частично решить проблему педагогического контроля в сфере дополнительного образования может методика коллективной творческой деятельности, помогающая формировать у детей потребность в познании, развивать целеустремленность, наблюдательность, любознательность, творческое воображение.

Успех педагогического контроля будет зависеть от правильного сочетания организаторских и педагогических приемов и средств, грамотного выбора форм.

Для обучающихся старшего и среднего школьного возраста	Для обучающихся младшего школьного возраста	Для обучающихся дошкольного возраста
1	2	3
Аукцион знаний. Выставка. Выпускной ринг. Доклад. Диспут. Интеллектуальная игра. Зачет. Защита творческих работ и проектов. Защита реферата. Защита творческих проектов. Конкурс. Конкурс творческих работ. Консультация «Тридцать вопросов к педагогу». Контрольная работа. Концерт. Конференция. Кроссворд. «Мозговой штурм». Олимпиада. Реферат. Собеседование. Соревнование. Сдача спортивных и	Беседа. Викторина. Игра. Интеллектуальная игра. Конкурс. Контрольная работа. Концерт. Кроссворд. Олимпиада. Путешествие. Сдача спортивных и туристских нормативов. Соревнование. Тестирование. Устный журнал	Игра. Беседа. Викторина. Конкурс. Концерт. Кроссворд. Путешествие. Сказка. Соревнование

туристских нормативов. Тематический альбом. Тестирование (тест различения, тест опознания, тест на завершение, тест-задача с выбором ответа). Экзамен		

Далее предлагаем более подробное описание ряда форм, которые могут быть использованы педагогами при проведении итоговой аттестации в детском объединении.

Выставка. Форма итогового контроля, осуществляемая с целью определения уровня мастерства, культуры, техники исполнения творческих продуктов, а также с целью выявления и развития творческих способностей учащихся. Может быть персональной или коллективной по различным направлениям дополнительного образования. По итогам выставки лучшим участникам может выдаваться диплом или творческий приз. Выставка является инструментом поощрения обучающихся.

Зачет. Форма текущего или итогового контроля с целью отслеживания на различных этапах знаний, умений, навыков. Строится на сочетании индивидуальных, групповых и фронтальных форм. В ходе зачета обучающиеся выполняют индивидуальные контрольные задания (теоретические и практические) в устной или письменной форме. Может осуществляться взаимопроверка знаний и умений в мини-группах, проводиться фронтальная беседа со всем коллективом. Введение системы зачетов предполагает специальное планирование педагогом изучения отдельных разделов программы (тем, тематических блоков) и выделение времени в образовательном процессе для проведения зачетов.

Игры. Виды игр для детей очень разнообразны. Развивающие и познавательные игры способствуют развитию внимания, памяти, творческого воображения, аналитических способностей, воспитывают наблюдательность, привычку к самопроверке, учат доводить начатую работу до конца. В познавательных играх, где на первый план выступает наличие знаний, учебных навыков, содержание игры должно соответствовать уровню подготовленности обучающихся. Различные виды дидактических игр помогают закрепить и расширить предусмотренные программой знания, умения и навыки.

Игра «Пятью пять». Основой игры является детская интеллектуальная игра по составлению слов на базе заданного слова. Общее правило – к уже имеющемуся слову необходимо добавить одну букву так, чтобы появилось новое слово. Слова читаются как угодно, но только не по диагонали. Каждый столбец на поле – зона каких-либо вопросов: ручное вязание, переплетения, пряжа, машинное вязание, расчет изделий. Команда, которой по жребию выпало начинать игру, выбирает, куда и какую букву дописать на поле. Затем предлагаются вопросы из той области, на столбец которой команда поставит букву. Количество заданных вопросов равно количеству букв в слове, образовавшемся после хода команды. За каждый правильный ответ участники получают 10 баллов. Выигрывает команда, набравшая большое количество баллов. Реквизит: игровое поле, табло для подсчета баллов.

Игра «Крестики-нолики». Крестики-нолики – интеллектуально-творческая игра, позволяющая использовать ее в любой области знаний. В каждой из девяти клеток поля

вписаны вопросы и задания. Команды тянут жребий, роль которого исполняют две карточки со знаком «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 поставит на поле пять своих знаков. По разделам программы «Ручные и машинные швы» обучающимся могут быть предложены следующие задания:

1. Правила техники безопасности при работе с ножницами, иголками, 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 определение понятиям: шов, строчка, ширина шва. Выполнить «накладной шов».

Реквизит: поле 3 х 3, 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 определенную кнопку на клавиатуре и отвечает.

В случае верного ответа команда получает баллы, неверного – продолжается отсчёт времени, и другая команда имеет возможность ответить. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Эта форма также 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 жеребьевки одна из команд занимает стол лидера, а за второй стол приглашается одна из оставшихся команд.

Правила игры:

- ведущий читает вопрос, и команда дает на него ответ не позднее чем через минуту после удара гонга;
- право на ответ принадлежит команде, которая первой подаст сигнал (поднимает руку);

- 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 разыгрываются уже два балла;
- игра ведется до трех баллов.

Команда, набравшая больше баллов, садится за стол лидера, а вторая покидает поле. На ее место приглашается команда из зала. Команда, покинувшая стол, имеет право играть снова, если ее 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 проводиться как в течение одного занятия, так и в более продолжительные сроки (например, при изучении одного раздела темы). Смысл ее 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 обучающиеся, 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.

Игра «Диалог». По своей структуре игра напоминает «мозговой штурм». Формируется несколько команд. Вместо жетонов участники получают маршрутные листы по следующей форме: номер играющего, раунд, стол, номер карточки, оценка за ответ, фамилия. Чтобы маршрутный лист мог использоваться многократно, две последние графы имеют вкладыш (указывается фамилия и оценка за ответ).

Игра проводится следующим образом. Объявляется тема, даются вопросы для повторения, список литературы, указывается день. Перед занятием идет подготовка: расставляются столы, выдаются маршрутные листы, на столах раскладываются карточки с вопросами или практическими заданиями.

Участники занимают свои места, им объясняют правила игры, и по сигналу ученики выбирают себе карточку. Дается минута на обдумывание, и затем участники поочередно отвечают на вопросы своей карточки или выполняют практическое задание. Ответы комментируются играющими и оцениваются по определенной системе, оговоренной заранее. Согласованная оценка вносится в маршрутный лист.

По окончании игры вкладыши собираются. В ходе игры педагог принимает участие в беседе за столом, а по окончании подводит итоги.

Зная особенности группы, педагог может заранее готовить «экспертов». Положительное влияние на объективность оценки оказывает определение критериев оценки, которыми могут быть: полнота, логика и доказательность ответа, уверенность, грамотность, наличие вывода и обобщения и т.д.

Игра «Диалог» может носить репродуктивный или проблемный характер. Это определяется постановкой вопросов и практических заданий. Помимо контроля знаний «Диалог» решает и другие учебные задачи: прививает обучающимся навыки ведения диалогов, умения комментировать ответы, обосновывать оценку. Кроме того, совершенствуется речевая культура и развивается произвольное внимание.

Конкурс творческих работ. Форма итогового (иногда текущего) контроля проводится с целью определения уровня усвоения содержания образования, степени подготовленности к самостоятельной работе, выявления наиболее способных и талантливых детей. Может проводится по любому виду деятельности и среди разных творческих продуктов: рефератов, изделий, рисунков, показательных выступлений и т.д. По результатам конкурса, при необходимости, педагог может дифференцировать образовательный процесс и составить индивидуальные программы обучения.

Кроссворд. Кроссворд – задача, построенная на пересечении слов. В клетки, начиная с числового обозначения, нужно вписать ответы к предложенным значениям слов. Загадываются имена существительные в именительном падеже единственного числа. В зависимости от уровня подготовленности детей дается подробное или краткое объяснение термина. Значения слов лучше смотреть в словарях, энциклопедиях.

Реферат. Реферат – объемная работа описательного характера, итог углубленной самостоятельной работы над определенной темой. Освещает имеющийся практический опыт и отражает точку зрения автора. Работа над рефератом может включать в себя:

1) наработку теоретического материала по заданной теме (история, отличительные особенности и др.) по схеме:

- название;
- развернутый план;
- изложение темы;
- библиография;
- приложения;

2) разработку авторского изделия (эскиз, выкройки, технология изготовления и др.);

3) практическое выполнение

Творческий отчет. Это форма итогового контроля, направленная на подведение итогов работы детского объединения, на выявление уровня развития творческих способностей детей и подростков. Может проводиться по итогам изучения конкретной темы или после прохождения всего курса обучения. Творческий отчет представляет собой индивидуальные или коллективные творческие формы, например: концерт, презентация, фестиваль идей и т.д. Чаще всего проводится в объединениях художественно-эстетической направленности, но может применяться в любом профиле дополнительного образования. Отчет способствует развитию творческих способностей детей, раскрытию их возможностей, развитию активности и самостоятельности.

Тест. Тест – краткое стандартизированное испытание, в результате которого делается попытка оценить той или иной этап образовательного процесса. Общий план создания тестов состоит из трех этапов:

- определение набора знаний и умений, которые необходимо проверить с помощью теста;
- подбор заданий, которые позволяют определить наличие изучаемых знаний, умений и навыков;
- экспериментальная проверка теста. Составляя тест, необходимо определиться в форме представления задания и вариантов ответа.

Существуют следующие формы:

- тест различения содержит несколько вариантов ответов, из которых испытуемый должен выбрать один или несколько. Например, найдите 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 завязывают узлы, называются...», «Нити которыми завязывают узлы, называются...»;
- тест-задача с выбором ответа. В данном тесте опрашиваемому необходимо закончить определение, выбрав правильный вариант ответа. Например, выбери нужное предложение: «Узелковая нить - это: а) нить, которой завязывают узел; б) нить, вокруг которой завязывают узел».

Итоговое занятие может проводиться **в форме письменного, устного, практического, комплексного контроля.** При устном контроле возможен фронтальный и индивидуальный опрос обучающихся. Целесообразна здесь и групповая работа, при которой обучающиеся взаимно опрашивают друг друга.

Письменный контроль строится в индивидуальных формах.

На занятиях контроля прикладных умений и навыков обучающиеся выполняют практические задания, которые направлены не только на воспроизводство существующего образца, но и на создание индивидуальных творческих работ.

Таким образом, посредством контроля можно выявить творческие способности детей. Учебное занятие комплексного контроля строится на разнообразном сочетании форм учебной работы, например таких, как «Турнир знатоков», «Турнир-викторина», «Вечер разгаданных и неразгаданных тайн» и т. д. Такие учебные занятия реализуют воспитательный потенциал содержания, содействуют формированию ответственного отношения к учебной деятельности, развивают познавательные способности, формируют стремление к самопознанию и самосовершенствованию.