

Спецификация контрольных измерительных материалов для проведения годовой защиты проектов по учебному предмету «Технология» (5 класс)

1. Назначение контрольных измерительных материалов.

Годовая защита проектов представляет собой форму годового тематического контроля. Назначение работы: оценить уровень подготовки обучающихся 5 класса по технологии в соответствии с планируемыми результатами основного общего образования, представленными в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования.

2. Проверяемое содержание:

Индустриальные технологии

изделия из конструкционных и поделочных материалов на основе конструкторской и технологической документации; изделия с простейшими электрическими цепями.

Технологии ведения дома

разделы «Создание изделий из текстильных и поделочных материалов», «Технология ведения дома». Выбор темы проектов. Обоснование конструкции и этапов ее изготовления. Технические и технологические задачи, возможные пути их решения (выбор материалов, рациональной конструкции, инструментов и технологий, порядка сборки вариантов отделки).

Практические работы

Обоснование выбора изделия. Поиск и анализ необходимой информации. Выполнение эскиза изделия. Изготовление изделия. Сборка и отделка изделия. Презентация изделия.

3. Продолжительность защиты проекта.

Продолжительность защиты проектной работы 15 минут.

4. Система оценивания проектной работы

Критерии оценивания выполнения проектов

1. Аргументированность выбора темы, обоснование потребности, практическая направленность проекта и значимость выполненной работы.
2. Объём и полнота разработок, выполнение принятых этапов проектирования, самостоятельность, законченность, подготовленность к восприятию проекта другими людьми, материальное воплощение.
3. Аргументированность предлагаемых решений, подходов, выводов.
4. Уровень творчества, оригинальность темы.
5. Качество изделия, соответствие стандартам, оригинальность.

Уровни выполнения критериев оценивания выполнения проекта

Базовый – 1 балл

Оптимальный – 2 балла

Расширенный – 3 балла

Оценка

«5» - 12 баллов и более

«4» - 8-11 баллов

«3» - 5-7 баллов

«2» - менее 5 баллов

Критерии оценивания выполнения проектов по уровням

Критерий	Уровень		Характеристика
1. Аргументированность выбора темы, обоснование потребности, практическая направленность проекта и значимость выполненной работы	Расширенный	3	При выборе темы проекта было приведено не менее трёх аргументов, автор проекта обосновал актуальность темы, её практическую направленность и значимость в повседневной жизни
	Оптимальный	2	При выборе темы проекта было приведено не менее двух аргументов, автор проекта недостаточно обоснованно обозначил актуальность темы, но обосновал практическую направленность и значимость темы
	Базовый	1	При выборе темы проекта было приведено не более одного аргумента, автор проекта обосновал практическую направленность и значимость темы проекта, но не оценил её актуальность
2. Объём и полнота разработок, выполнение принятых этапов проектирования, самостоятельность, законченность, подготовленность к восприятию проекта	Расширенный	3	Объём и полнота разработок, выполнение этапов проектирования, самостоятельность, законченность, подготовленность к восприятию проекта соответствуют возрастным особенностям, образуют целостное представление о работе
	Оптимальный	2	Объём и полнота разработок, выполнение принятых этапов проектирования, самостоятельность, законченность, подготовленность к восприятию проекта являются недостаточными для возрастного уровня. Целостное представление о работе присутствует
	Базовый	1	Объём и полнота разработок, выполнение принятых этапов проектирования, самостоятельность, законченность, подготовленность к восприятию проекта создают целостное представление о работе, однако имеются видимые несоответствия
3. Аргументированность предлагаемых решений, подходов, выводов	Расширенный	3	Предлагаемые решения, подходы и выводы логичны, обоснованы научной, либо бытовой стороной, степень самостоятельности превышает 50%
	Оптимальный	2	Предлагаемые решения, подходы и выводы имеют определенное обоснование. Источником является уже имеющийся опыт
	Базовый	1	Предлагаемые решения, подходы и выводы приняты и осознаны по опыту предыдущих проектов
4. Уровень творчества, оригинальность темы	Расширенный	3	Тема является актуальной. Творческое решение выглядит конкурентоспособным на рынке
	Оптимальный	2	Тема является актуальной. Творческое решение не носит оригинального, конкурентоспособного или инновационного характера
	Базовый	1	Тема является актуальной. Творческое решение выполнено по имеющемуся алгоритму
5. Качество изделия, соответствие стандартам, оригинальность	Расширенный	3	Качество изделия имеет высокий уровень, соответствует стандартам в своей отрасли, оригинальность претендует на конкуренцию на рынке
	Оптимальный	2	Качество изделия имеет высокий или средний уровень, соответствует стандартам в своей отрасли по преимущественному большинству показателей, оригинальность на среднем уровне
	Базовый	1	Качество изделия имеет высокий или средний уровень, соответствие стандартам по некоторым показателям, оригинальность на среднем уровне

5. Примерные темы творческих проектов

Для девочек 5 классов.

1. Изготовление фартука
2. Мягкая игрушка (авторская кукла, лоскутная игрушка и т.п.)
3. Вышивка (панно, косметичка с вышивкой, салфетки для кухни, прихватка с вышивкой, вышитая новогодняя игрушка и т.п.)
4. Изделия для кухни (набор муляжей фруктов (папье-маше, соленое тесто), лоскутная прихватка, изделия для украшения кухни и т.п.).
5. Пасхальный подарок (пасхальное дерево, пасхальное украшение яиц, панно и т.п.)

Для мальчиков 5 классов.

1. Деревянная игрушка (по изученным технологиям)
2. Изделия из проволоки (по изученным технологиям)
3. Подарок своими руками (по изученным технологиям)
4. Выполнение моделей техники из различных материалов
5. Судомакеты из древесных, металлических и искусственных материалов
 6. Судомодели с резиномотором или с электрическим приводом
 7. Кухонная и домашняя утварь (подставки, полочки, подвески и т.п.)
 8. Садовая мебель и декор (лавочки, приспособления, скульптурные фигуры и т.д.)
 9. Роботы на платформе LEGO Mindstorms EV3
 10. 3D-модели в программных средах для 3D-моделирования
 11. Игровые наборы и головоломки
 12. Приспособления и инструменты (стуло, «пробник» и т.п.)