Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Школа-гимназия №1» г. Краснокамска

Конькова Юлия Валентиновна,

учитель русского языка и литературы,

Нестерова Елена Васильевна,

учитель музыки

**Коммуникативно-деятельностная проба**

**«Инженер-изобретатель»**

**Коммуникативная задача:** Генерация продукта

**Описание ситуации для пользователя:**

Мама 6-летнего сына желает приобрести для своего ребёнка необычную игрушку, которая могла бы трансформироваться, двигаться, звучать и т.д.

**Техническое задание:**

Создать игрушку, предназначенную для развития сенсорного восприятия, мелкой моторики ребёнка.

**Приложение к техническому заданию:**

В настоящее время в нашем мире наблюдается технологическая революция, инновационные технологии становятся неотъемлемыми составляющими современного общества и приносят хорошую прибыль его разработчикам. Формирование современного инженера необходимо постепенно начинать уже в школьном возрасте. Поэтому важно повышать уровень развития воображения и творческого мышления, прививать навыки умения работать в команде.  
Мышление инженера основывается на умении выстроить алгоритм действий в команде и последующим изготовлением продукта.

**Алгоритм проведения пробы:**

1) Подготовить приложение к техническому заданию для участника пробы.

2) Познакомить участников пробы с особенностями данного технического задания и условиями, при которых оно будет выполняться.

3) Познакомить участников пробы с техническим заданием.

4) При прохождении пробы оценивание идет по соответствующим ниже критериям.

6) При анализе пробы проговорить с тьюторантом особенности прохождения данной пробы (особенности оказания коммуникативной задачи «генерация продукта» в данной профессии).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Компетенции | Маркеры в коммуникации | Выполнение | Баллы |
| 1 Умение перевести группу в креативное состояние | | * Подходящее время и место * отсутствие критики * настрой на креатив | Условия выполнены: внимание группы собрано на процессе креатива, внешние факторы не отвлекают, есть идеи, но у каждого своя | 2 |
| Частичное выполнение условий | Группа настроена на творчество, но руководитель группы постоянно отвлекается | 1 |
| Условия не выполнены | Группа не вовлечена в процесс, участники скучают, периодически смотрят на время, есть предложение закончить побыстрее и т.д. | 0 |
| 2. Умение фиксировать идеи | | Все идеи зафиксированы на материальном носителе | Обсуждение записано на материальном носителе | 2 |
| Идеи зафиксированы частично на материальном носителе | Идеи зафиксированы частично на материальном носителе, при этом часть идей отсутствует | 1 |
| Идеи зафиксированы в памяти | Участники вспоминают высказанные идеи | 0 |
| 3. Умение выбрать реализуемую идею | | Ресурсов группы достаточно для воплощения идеи | Учтены запросы заказчика и собственные ресурсы для воплощения | 2 |
| Ресурсов группы достаточно для частичного воплощения идеи | Учтены собственные ресурсы для воплощения, но частично учтены запросы заказчика. Участники принялись «изобретать» 3 продукта (игрушки) отдельно, не посоветовавшись. | 1 |
| Ресурсов группы недостаточно для воплощения идеи | Не учтены запросы заказчика и собственные ресурсы для воплощения | 0 |
| 4. Умение превратить идею в проект | | Идея превращена в проект | Есть критерии достижения результата | 2 |
| Идея частично превращена в проект | Есть критерии достижения результата, но нет графика | 1 |
| Идея в проект не превращена | Проекта нет | 0 |
| 5. Умение довести проект до продукта | | Продукт воплощает собой выбранную идею | Представление продукта заказчику | 2 |
| Продукт частично не соответствует выбранной идее и проекту | Были «изобретены» 3 разных продукта (игрушки), но с интересными трансформациями. | 1 |
| Продукт не соответствует выбранной идее | Заказанный продукт (игрушка) не получился. | 0 |

Считается, что группа справилась с выполнением коммуникативной задачи, если набрала 6 и более баллов.

Группа справилась с заданием частично, набрав 6 баллов.