**Оценка умения находить в двух текстах доводы-суждения в подтверждение предложенного мнения**

**Матвийчук Елена Семёновна,**

**учитель математики МАОУ «ООШ№20» г. Губахи**

**Гордеева Татьяна Борисовна.**

**учитель русского языка и литературы МАОУ «ООШ№20» г. Губахи**

**Дюпина Юлия Николаевна,**

**учитель истории МАОУ «ООШ№20» г. Губахи**

***Аннотация.*** *Сегодня каждому учителю предстоит осознать важность и необходимость организации деятельности по формированию смыслового чтения в образовательном процессе, так как это является одним из требований ФГОС ООО. Смысловое чтение включает в себя умение осмысливать и извлекать информацию из различных текстов, умение работать с художественными, научно-популярными, официальными текстами, умение понимать и адекватно оценивать информацию из текста. Навыки смыслового чтения во всех его проявлениях необходимы для достижения как метапредметных, так и предметных результатов.*

*Целью работы команды школы №20 г. Губахи была оценка умения находить в двух текстах доводы-суждения в подтверждение предложенного мнения. Исследования показали, что учащиеся среднего звена испытывают затруднения при выполнении данного задания.*

***Ключевые слова:*** *смысловое чтение, доводы-суждения, процедура оценивания, метапредметные умения.*

**Тезаурус.**

ДО́ВОД, -а, муж. Мысль, суждение, приводимые в доказательство чего-н., аргумент (словарь Ожегова).

Довод – суждение – довод без аргументов.

Под текстом понимаем и сплошной текст, и таблицу.

В 2012 году наша школа принимала участие в региональном проекте «Научно-методическое обеспечение образовательного процесса и мониторинга достижения учащимися метапредметных и личностных результатов при переходе на стандарты второго поколения» и разработала модуль оценивания «Умение составлять сравнительную таблицу на основании текста: первый опыт оценивания». В этом году мы продолжили принимать участие в региональном проекте, который назывался «Двухуровневая модель мониторинга метапредметных результатов учащихся основной школы» и разработали модуль оценивания умения находить в двух текстах доводы-суждения в подтверждение предложенного мнения.

Пробная процедура оценивания проводилась после выполнения детьми задания на основе экологического текста. Тексты должны быть не только актуальные, но и неоднозначные. В противном случае произойдёт ошибка, которую совершили мы: дети давали однозначные правильные ответы (с точки зрения морали), а не своё личное мнение. Понаблюдав за детьми, мы пришли к выводу, что учащихся 5-6 классов больше всего привлекают компьютерные игры. Различных мнений о пользе и вреде компьютерных игр много, мы остановились на этой актуальной и неоднозначной теме.

Новые тексты представляли собой сочинение школьника и таблицу, в которой были даны названия жанров компьютерных игр, их суть и особенности. Ученики должны были прочитать оба текста и привести доводы к предложенному мнению. Запись доводов должна была производиться цитатами из текстов, где каждая цитата записывалась с новой строки. На листе контроля была предложена инструкция(Приложение 1). Работа выполнялась самостоятельно. Контроль над выполнением работы осуществляли наблюдатели из числа учителей и родителей. Процедура оценивания происходила в течение 2-3 дней по критериям, которые были разработаны группой учителей, участвовавших в проекте*.* (Приложение 2).

Практика показала, что тематика текстов выбрана верно. (Приложение 3). Однако не все дети умеют работать по инструкции: при оформлении работы записывают доводы не с красной строки, как предписывает инструкция, а сплошным текстом.

Показатели второго критерия (количество доводов из приведённых материалов текстов) оказались занижены относительно других. Критерий оказался недостаточно весом для оценивания уровня умения. Соответственно пришлось изменить показатели критерия: каждый довод оценивать в 3 балла, соответственно изменилась и шкала оценивания уровня умения. При пересчёте баллов получились результаты, представленные в таблице 1.

*Таблица 1*

**Средний уровень реализации каждого из критериев**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии | Соответствие доводов занятой позицииМах 15 баллов | Количество доводов из приведённых материалов текстовМах 36 баллов | Количество использованных текстовМах 5 баллов | Грамотность(в соответствии с нормами русского языка)Мах 3 балла |
| Средний балл | 13,5 | 17,5 | 3,8 | 1,8 |
| 100 % | 90 | 49 | 76 | 60 |

При общем подсчёте баллов по всем критериям была получена информация, представленная в виде диаграммы:

Замечено, что доводы за и против относительно выбранного мнения учащиеся смешивают.

Спорным критерием оказалась грамотность. С одной стороны, это не показатель умения, да и не все правила знают пятиклассники. С другой стороны, человек должен грамотно выражать свои мысли.

В целом, работа вызвала интерес. Необычной для детей была деятельность с двумя видами текста: сплошным и таблицей. Учащиеся были поставлены в ситуацию успеха, так как балл реализации критериев высокий. Верно для пятиклассников выбрано умение. Практика показала, что над развитием умения находить доводы в подтверждение предложенного мнения надо работать. В итоге командой школы получен современный дидактический материал, который, при наличии шаблона, можно использовать на уроках литературы, истории, обществознания.

Считаем, что работа по развитию умения находить доводы-суждения в подтверждение предложенного мнения очень важна и является базой для формирования навыка смыслового чтения.

**Литература:**

1. Достижение метапредметных и личностных результатов в основной школе: проблемы, поиски, решения. Сб. науч. и метод. материалов/под общ. ред. В.Р.Имакаева; РИНО ПГНИУ, 2-е изд. – Пермь, 2013.- 112 с.

2. Индивизуализация в основной школе: проблемы, поиски, решения. Сб. материалов межрегиональной научно-практической конференции. РИНО ПГНИУ, Пермь, 2013

*Приложение 1*

**Лист контроля**

Фамилия имя \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Класс\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Инструкция.***

Внимательно прочитайте два текста. Приведите доводы из текстов к предложенному мнению. Запишите доводы цитатами из текстов. Каждый довод - 1 предложение с новой строки. Задание выполняется самостоятельно. Время, отводимое на выполнение задания, 40 минут.

Мнение: **Компьютерные игры вредны для детей**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии  | Соответствие доводов занятой позиции | Количество доводов из приведённых текстов | Количество использованных текстов | Грамотность | Итог  |
| Эксперт |  |  |  |  |  |

**Лист контроля**

Фамилия имя \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Класс\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Инструкция.***

 Внимательно прочитайте два текста. Приведите доводы из текстов к предложенному мнению. Запишите доводы цитатами из текстов. Каждый довод -1 предложение, с новой строки. Задание выполняется самостоятельно. Время, отводимое на выполнение задания, 40 минут.

Мнение: **Компьютерные игры полезны для детей**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Критерии  | Соответствие доводов занятой позиции | Количество доводов из приведённых текстов | Количество использованных текстов | Грамотность | Итог  |
| Эксперт |  |  |  |  |  |

*Приложение 2*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Критерии** | **Параметры** | **Кол-во баллов** |
| 1 | Соответствие доводов занятой позиции | Все доводы соответствуют | 15 |
| 1 довод не соответствует | 10 |
| Не соответствует тексту 2 и более доводов | 5 |
| 2 | Количество доводов из приведённых текстов  | Каждый довод - 3 балла |  |
| 3 | Количество использованных текстов | 2 текста | 5 |
| 1 текст | 2 |
| Тексты не использованы | 0 |
| 4 | Грамотность (в соответствии с нормами русского языка) | 0-1 ошибки | 3 |
| 2-3 ошибки | 2 |
| 4-5 | 1 |
| Более 5 ошибок | 0 |

*Приложение 3*

Текст 1

**Сочинение школьника.**

Компьютер как нож. Ножом можно убить, а можно порезать, скажем, хлеб. Как пользоваться, каждый сам выбирает. Относительно детей. Думаю, нужно ребенку сначала объяснить, что компьютер - это инструмент. А пользователем в современном мире быть необходимо. Главное, чтобы он не стал для него "миром".

Компьютер превратился в универсальное средство для обработки всех видов информации, используемых человеком. С детских лет мы привыкаем к захватывающим компьютерным играм, увлекательным «обучалкам»; мы учимся читать, писать, рисовать, не отходя от экрана, тут же смотрим фильмы, слушаем музыку. С помощью компьютерных игр можно разработать обстановку дома, соответствующую всем вкусам и желаниям человека, подобрать подходящий стиль в одежде, прическе, косметике и многое другое.

Конечно, все это очень важно для человека. Поэтому польза от компьютера огромна. Но в последнее время ученые и медики стали все чаще говорить о том, что это устройство и различные игры не так уж безопасны для здоровья людей. Мы настолько привыкли, что многое можно сделать с помощью машины, что нам не хочется самостоятельно писать, производить даже самые простые вычисления.

«Зачем же, — думаем мы, — все делать вручную, если стоит только нажать кнопку — и компьютер все сделает за нас».

А разнообразные компьютерные игры так увлекают, что мы забываем о многих других делах, заботах, обязанностях и, словно заколдованные, продолжаем смотреть на экран, сжимая в руке «мышку». В такие минуты мы совсем не задумываемся о том, что экран компьютера — это сильное излучение, опасное для зрения. Долгие часы, проведенные за играми, могут вызывать головную боль, усталость и недомогание. Современные исследования показывают, что все это — часть того вреда, который может принести организму человека компьютерная игра. Именно поэтому те, кто разрабатывает последние модели этих машин, думают не о том, какие еще нововведения добавить в новую модель компьютера, а о том, как сделать ее менее опасной и вредной для здоровья человека. Конечно, даже сознавая стоящую перед нами угрозу, мы уже не сможем отказаться от услуг умной техники.

Но, я надеюсь, что в наш развитой век ученые очень скоро найдут способ изобрести машину, которая будет совершенно безопасной для людей. И тогда компьютер будет приносить только пользу!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название жанра игры** | **Суть игры** | **Особенности игры** |
| Аркадные игры | Эти игры отличаются простым и понятным управлением. Герой бегает по экрану, прыгает через пропасти, взбирается по веревкам, стреляет в противников. | Такие игры развивают сообразительность и скорость реакции. Быстро меняющаяся картинка не позволяет обрабатывать информацию в естественном для нас темпе. Это вызывает раздражение, что влияет на психику. |
| Логические игры | Это головоломки. В таких играх не надо никуда спешить. Бывают головоломки по складыванию картинок, передвижению фигурок. | Можно спокойно думать над каждым ходом. Многочасовое сидение за компьютером влияет на состояние позвоночника, а от него, в первую очередь, зависит и состояние всех систем и органов организма. Развивают мышление, сообразительность и находчивость.  |
| Деловые игры | Эти игры помогают почувствовать себя специалистом в какой-нибудь профессии, например бизнесменом, следователем, врачом, инженером, архитектором, министром. Играющий управляет страной, городом, фирмой, заводом, больницей, аэродромом. | Деловые игры очень полезны. Они помогают познакомиться с интересными профессиями. Долгое сосредоточение на поиске решений вызывает головную боль, усталость. В реальной жизни столкнувшись с препятствиями, не удаётся преодолеть их теми же способами, что в играх. Возникает замкнутость в своём виртуальном мире. |
| Активные игры | Это боевики, связанные со стрельбой, засадами и погонями. Многие активные игры сделаны так, что можно играть не только против компьютера, но и против партнера, играть в команде и против команд противника. | Они развивают реакцию и ловкость, но могут утомлять, поэтому школьники младших классов в них обычно не играют. Игры делают насилие привлекательной и обыденной вещью. |
| Квесты. | Так называют очень красивые и интересные игры, в которых герой путешествует по своему компьютерному миру и решает головоломки. Приходится пробовать разные варианты, игра растягивается на много дней. | Может развиваться усталость глаз, резь и ощущение «песка» в глазах, двоение предметов. Большинство квестов сделаны на английском языке, поэтому они помогают изучать язык.  |
| Имитаторы. | Игра-тренажёр по управлению самолётами, танками, космическими аппаратами. | С их помощью можно учиться управлению самолетами, танками, автомобилями, космическими аппаратами, боевыми роботами. После длительного пребывания в мнимой реальности человеку трудно отделить себя от этих образов реальной жизни. Это может быть причиной безрассудного лихачества за рулём. |