

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ

Характеристики заданий и система оценивания диагностической работы для учащихся 5 классов

ЗАДАНИЕ 1. День игры и игрушки (1 из 10). МФГ_КМ_5_025_01	
ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:	
<ul style="list-style-type: none">• Содержательная область оценки: решение социальных проблем• Компетентностная область оценки: выдвижение разнообразных идей• Контекст: бытовой• Уровень сложности: низкий• Формат ответа: задание с развёрнутыми ответами• Объект оценки: выдвигать разнообразные идеи конкурсов для праздника• Максимальный балл: 1 балл• Способ проверки: экспертный	
Система оценивания:	
Балл	Содержание критерия
1	<p>Записаны две идеи по организации конкурсов на празднике «День игры и игрушек», которые относятся к двум разным категориям:</p> <ul style="list-style-type: none">– конкретные конкурсы, эстафета или викторина; приведено не просто название активности, а описано в нескольких словах, как этот конкурс организовать и/или провести,– рассказ, представление, презентация любимой игры или игрушки,– представление первоклассникам новой игры и обучение этой игре,– обзор разных игр и игрушек, выставка игр и игрушек,– костюмированное, театрализованное представление,– мастер-класс по созданию игр и игрушек,– история создания игрушек (дымковская, семеновская, и т.п.) и приглашение мастера с рассказом,– иная идея, не включенная в данный список, но относящаяся к другой категории, например, описание чаепития как станции в игре, где есть дети – поварята, официанты и посетители кафе «Сладкая игрушка». <p><u>Примеры полностью принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1</p> <p><i>Идея 1. Можно попросить рассказать о своей любимой игрушке.</i></p> <p><i>Идея 2. Можно подготовить викторину по стихам и детским песням про игрушки.</i></p> <p>Ответ 2</p> <p><i>Идея 1: Можно попросить рассказать о своей любимой игре или снять видеоролик о ней.</i></p> <p><i>Идея 2. Пригласить кого-то, кто проведет мастер-класс, и дети сами сделают игрушки.</i></p>
0	<p>Ответ отсутствует, ИЛИ</p> <p>– записана только одна идея, ИЛИ</p>

- записаны две идеи, относящиеся к одной и той же категории, ИЛИ
- дан ответ, не учитывающий контекст задания: целевую аудиторию, место проведения, *например, можно полетать с инструктором в аэротрубе, провести игры с мячом в бассейне*, ИЛИ
- описана неприемлемая идея – не соответствующая теме задания, например, не относящаяся к празднику «День игры и игрушки», отсутствие конкретизации и т.п.

Примеры не принимаемых ответов:

Ответ 1.

Идея 1: Есть хороший фильм «Игрушка» и мультфильмы «История игрушек».

Идея 2: (отсутствует)

Ответ 2.

Идея 1: 1 июня День защиты детей, 20 ноября Всемирный день детей.

Идея 2: Играйте, дети, с игрушками.

ЗАДАНИЕ 2. День игры и игрушки (2 из 10). МФГ КМ 5 025 02**ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:**

- **Содержательная область оценки:** решение социальных проблем
- **Компетентностная область оценки:** выдвижение креативной идеи
- **Контекст:** бытовой
- **Уровень сложности:** средний
- **Формат ответа:** задание с развёрнутым ответом в виде текста
- **Объект оценки:** описать оригинальную идею оформления зала для праздника
- **Максимальный балл:** 2 балла
- **Способ проверки:** экспертный

Система оценивания:

Балл	Содержание критерия
2	<p>Записана оригинальная и реалистичная идея того, как можно оформить зал для праздника. Ответ содержит последовательное и логичное описание идеи, с помощью конкретного описания, как и чем лучше оформлять зал, какие зоны выделить, как организовать пространство.</p> <p>Вариант 1. Приведена редко встречаемая категория идеи организации пространства или оформления зала:</p> <ul style="list-style-type: none">– зал поделен на «миры» (например, мир сказки, мир танца и т.п.), для каждой из которых предложено свое оформление,– зал поделен на зоны увлечений, с соответствующим оформлением, предусмотрены места для знакомств и обмена увлечениями,– зоны народных игр с соответствующим реквизитом,– иная редко встречаемая категория. <p>Вариант 2. Ответ относится к часто встречаемой категории ответов, перечисленных ниже, но содержит редко встречающиеся интересные решения, оригинально подан.</p> <p><u>Примеры полностью принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1</p> <p><i>Сделать большие по размеру куклы, например, из бумаги, и нарядить их как куклу на Масленицу, или чучело, а в руки им прикрепить указатели место для игр, зона чаепития; из шаров сделать игрушки и поставить их рядом со сценой, а на сцене на занавесе повесить буквы «День игры и игрушки». Каждую букву большую по размеру будут оформлять первоклассники с нами вместе заранее.</i></p> <p>Ответ 2</p> <p><i>Можно попросить детей принести большие игрушки из дома, тогда их будет много. Игрушки рассадить на сцене и по периметру в зале. Зоны в зале можно отделить стендами с выставкой игрушек, или, например, цветами или шариками. В зону для игр можно принести маты и сделать дорожки для конкурсов. На задней стене в зале можно сделать фотовыставку, только надо заранее каждого ребенка сфотографировать и подготовить красивые подписи, или из этих фотографий сделать коллаж и сделать буквы, внутри которых будут фото детей. Написать можно Игра! Детство! Или День игры и игрушки.</i></p>
1	<p>Записана стандартная и реалистичная идея того, как можно оформить зал для праздника. Ответ содержит последовательное и логичное описание идеи с помощью конкретного описания, как и чем лучше оформлять зал, какие зоны выделить, как организовать пространство.</p> <p>Ответ относится к часто встречаемой категории ответов:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – оформление с помощью воздушных шариков и цветов; – оформление с помощью подготовленных совместно с детьми рисунков; – оформление с помощью принесенных из дома игрушек; – деление зала на зоны для подвижных игр, просмотра театрализованного представления и чаепития. <p><u>Примеры полностью принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1</p> <p><i>Когда в зале шарики – это всегда красиво. Можно привязать по шарiku к каждому стулу. И шариками одного цвета разделить зал на несколько частей: желтый – чаепитие; голубой – эстафеты, зеленый – сцена, там будет представление, красный – место для рукоделия. И раз День игры и игрушки, то нужны игрушки. Их поставить на сцену и перед сценой. Можно сделать цветные флажки и повесить их в зале.</i></p> <p>Ответ 2</p> <p><i>Первоклассникам будет приятно, если они примут участие в украшении зала. Они могут нарисовать рисунок своей любимой игрушки и вырезать свои ладошки из цветной бумаги, если не умеют рисовать. Этим можно украсить занавес и на спинки сидений прикрепить. Надо обязательно подумать, как поставить стулья, чтобы конкурсы не были на сцене. Нужно место, где можно попрыгать или побегать.</i></p>
0	<p>Ответ отсутствует, ИЛИ дан неприемлемый ответ, не относящийся к теме или не реалистичный.</p>

ЗАДАНИЕ 3. день игры и игрушки (3 из 10). МФГ КМ 5 025 03**Характеристики задания:**

- **Содержательная область оценки:** решение естественно-научных проблем
- **Компетентностная область оценки:** выдвижение разнообразных идей
- **Контекст:** бытовой
- **Уровень сложности:** низкий
- **Формат ответа:** задание на установление соответствия (несколько групп объектов)
- **Объект оценки:** выдвигать разные основания для классификации
- **Максимальная оценка:** 1 балл
- **Способ проверки:** экспертный

Система оценивания:

Балл	Содержание критерия
1	<p>Предложено два разных способа распределения игрушек по группам – в первый раз игрушки распределены на две группы, во второй – на три.</p> <p>Каждый раз названы все группы и показан их состав, при этом распределены все игрушки, лишних игрушек, не помещённых ни в одну из групп, не осталось, каждая игрушка помещена только в одну ячейку.</p> <p>Примечание. При одном и том же способе деления состав игрушек в каждой группе может варьироваться в разумных пределах и отличаться от приведенного ниже примерного состава, однако <u>присутствие одной и той же игрушки в нескольких группах одновременно недопустимо, оно рассматривается как грубая ошибка и оценивается 0 баллов.</u></p> <p>Примеры возможных названий групп и их состава</p> <ul style="list-style-type: none">• ПЕРВЫЙ СПОСОБ: распределение игрушек по двум группам<ul style="list-style-type: none">○ Вариант 1: игрушки для мальчиков/для девочек<ul style="list-style-type: none">▪ <u>Игрушки для девочек:</u> куклы и мягкие игрушки,▪ <u>Игрушки для мальчиков:</u> конструкторы и транспорт.○ Вариант 2: игрушки старые/новые<ul style="list-style-type: none">▪ <u>Игрушки старые:</u> пластиковая кукла бабушки, вязаный единорог, тряпичная кукла,▪ <u>Игрушки новые:</u> остальные.○ Вариант 3: игрушки твёрдые/мягкие<ul style="list-style-type: none">▪ <u>Игрушки мягкие:</u> мягкая игрушка, вязаный единорог, тряпичная кукла,▪ <u>Игрушки твёрдые:</u> остальные.○ Вариант 4: игрушки для малышей/для тех, кто постарше<ul style="list-style-type: none">▪ <u>Игрушки для малышей:</u> мягкая игрушка, вязаный единорог,▪ <u>Игрушки для тех, кто постарше:</u> остальные.• ВТОРОЙ СПОСОБ: распределение игрушек по трём группам<ul style="list-style-type: none">○ Вариант 1: игрушки для мальчиков/для девочек/общие<ul style="list-style-type: none">▪ <u>Игрушки общие:</u> мягкая игрушка, вязаный единорог, пластиковый конструктор,▪ <u>Игрушки для девочек:</u> остальные куклы,▪ <u>Игрушки для мальчиков:</u> транспорт.○ Вариант 2: игрушки из пластмассы/металла/мягкие (или из ткани и ниток)<ul style="list-style-type: none">▪ <u>Игрушки из пластмассы:</u> пластиковая кукла бабушки, пластиковый конструктор, пластиковый поезд с вагонами,

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Игрушки из металла</u>: игрушечная металлическая модель автомобиля, металлический вертолёт, ▪ <u>Игрушки мягкие (из ткани и ниток)</u>: остальные. <p><i>Допустимы также следующие основания для группировки:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Собранные из деталей и целые. ○ Коллекционные и не коллекционные. ○ Игрушки и конструкторы. ○ Из одного материала и из нескольких. ○ По цвету: однотонные и разноцветные. ○ Иные разумные основания для деления на группы.
0	<p>Ответ отсутствует, ИЛИ</p> <ul style="list-style-type: none"> – предложены только названия групп для классификации, а предметы не распределены, ИЛИ – предложены названия всех групп для обоих способов группировки, но не все предметы распределены (остались лишние, не отнесённые ни к одной из групп), ИЛИ – предложены названия всех групп для обоих способов группировки, но один и тот же предмет отнесён одновременно к нескольким группам, ИЛИ – предложены названия всех групп для обоих способов группировки, предметы распределены по группам, НО при определении состава групп допущена грубая и очевидная ошибка, например, металлический вертолёт отнесен к пластиковым игрушкам.

ЗАДАНИЕ 4. День игры и игрушки (4 из 10). МФГ КМ 5 025 04	
ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:	
<ul style="list-style-type: none"> • Содержательная область оценки: визуальное самовыражение • Компетентностная область оценки: выдвижение разнообразных идей • Контекст: бытовой • Уровень сложности: низкий • Формат ответа: задание с выбором ответа • Объект оценки: выбрать отличающийся по дизайну плакат • Максимальный балл: 1 балл • Способ проверки: программный 	
Система оценивания:	
Балл	Содержание критерия
1	Выбран один любой ответ из двух: № 1 или № 2.
0	Ответ отсутствует, ИЛИ выбран ответ № 3.

ЗАДАНИЕ 5. День игры и игрушки (5 из 10). МФГ КМ 5 025 05**ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:**

- **Содержательная область оценки:** визуальное самовыражение
- **Компетентностная область оценки:** доработка идеи
- **Контекст:** бытовой
- **Уровень сложности:** средний
- **Формат ответа:** задание с развёрнутым ответом в виде рисунка
- **Объект оценки:** совершенствовать рисунок
- **Максимальный балл:** 2 балла
- **Способ проверки:** экспертный

Система оценивания:

Балл	Содержание критерия
2	<p>При доработке плаката сохранен основной сюжет (круг и два маленьких круга справа и слева, мальчик внутри) и оригинально добавлены дополнительные элементы и/или рисунки и подписи. Созданный рисунок относится к редко встречаемой категории ответов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – использованы предложенные шаблоны, которые за счёт расположения создают какой-либо необычный целостный образ; – использованы и предложенные шаблоны, и дополнительные самостоятельно нарисованные элементы, создающие целостный образ, – использованы предложенные шаблоны и дописаны слова внутри рисунка, так, что всё вместе несёт определённую смысловую нагрузку. <p><u>Примеры оригинального оформления</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>В круги меньшего размера добавлены слова или рисунки.</i> • <i>Круги меньшего размера обрамляют центральный круг, в малых кругах есть и слова (например, День игры и игрушки), и маленькие фигурки детей или игрушек. Например, какие-то круги использованы как воздушные шары, какие-то – как место с информацией.</i> • <i>В круг помещена девочка с микрофоном, а над ней нотки, или мальчик с кубиками, над ним кубики и т.п.</i> • <i>Внутри круга в меньших кругах расположены статичные фигурки детей, а снаружи – дети, «занимающиеся спортом». Круги могут быть разного цвета.</i> • <i>Исходный элемент становится частью нового рисунка, например, дорисовывается верхний круг, и основной фигуркой становится неваляшка, а внутри неё разное сочетание рисунков, показывающих центральную тему «игра и игрушка»</i> • <i>Вокруг центрального элемента создается рамка и оформляется гармонично с имеющимся центральным элементом, а внутри есть надпись – название праздника: или «время играть!», или любая другая, соответствующая событию.</i> • <i>Надпись сделана самостоятельно, слова в ней могут быть расположены по диагонали, по вертикали слева или по спирали и т.п.</i> • <i>Подрисовка своих элементов декорирования плаката.</i> <p>ПРИМЕЧАНИЕ: Наличие описания служит исключительно для прояснения замысла доработки; интересный замысел не может компенсировать неумение использовать художественные средства и не влияет на увеличение балла.</p>

<p>1</p>	<p>При доработке плаката сохранен основной сюжет (круг и два маленьких круга справа и слева, мальчик внутри) и оригинально добавлены дополнительные элементы и/или рисунки и подписи. Созданный рисунок относится к часто встречаемой категории ответов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – добавлены рисунки только внутри основного круга; маленькие круги никак не используются, – добавлено обрамление заготовки, не связанное с содержанием рисунка, например, уменьшены все элементы и по очереди повторяются, или симметрично располагаются напротив друг друга одинаковые элементы, – добавлена только надпись/надписи, самостоятельно сделанные в графическом редакторе («День игры и игрушки»). <p><u>Примеры обычного, часто встречающегося оформления</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Рядом с мальчиком справа добавлены кубики и один-два ребенка с игрушками ИЛИ девочка с микрофоном;</i> – <i>Фигурки детей использованы для «украшения» рамки;</i> – <i>В руках у мальчика дорисованы ещё воздушные шарик;</i> – <i>По периметру или рядом с мальчиком с шариком добавлены еще фигурки, например, мальчик с мячом, мальчик с ракеткой и т.п.</i>
<p>0</p>	<p>Ответ отсутствует, ИЛИ</p> <ul style="list-style-type: none"> – учащийся на макете хаотично вставил все предложенные рисунки, и данный эскиз не содержит никаких слов и уточняющих подписей, ИЛИ – предложенными шаблонами или цветом перекрыт изначальный макет, т.е. не сохранен исходный сюжет.

ЗАДАНИЕ 6. День игры и игрушки (6 из 10). МФГ КМ 5 025 06**ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:**

- **Содержательная область оценки:** решение естественно-научных проблем
- **Компетентностная область оценки:** выдвижение креативной идеи
- **Контекст:** бытовой
- **Уровень сложности:** средний
- **Формат ответа:** задание с развёрнутым ответом в виде текста
- **Объект оценки:** предложить необычные материалы для конкурса рисования
- **Максимальный балл:** 2 балла
- **Способ проверки:** экспертный

Система оценивания:

Балл	Содержание критерия
2	<p>Записано креативное предложение по материалам, которые надо приготовить для конкурса рисования, дающее ответ на вопросы <i>чем</i> – каким предметом, инструментом или средством – можно рисовать и <i>на чём</i> можно рисовать с помощью предложенного средства. Привычные предметы (<i>фломастеры, карандаши, мелки, краски</i>) не предлагаются.</p> <p>Ответ относится к редко встречаемой категории ответов: рисовать можно</p> <ul style="list-style-type: none">– красящими предметами растительного происхождения в сыром и готовом виде, например, <i>ягодами, свеклой, морковью, листвой, стеблем одуванчика, лепестками роз, лилий</i> на холсте и т.п.,– <i>пакетиком чая, йодом, зелёной, зубной пастой, пластилином</i> на бумаге или ткани, на дощечке и др.;– <i>пальцами, зубочистками или веточками, зубными щётками, «ушными» палочками, кусочками губки и т.п.</i> на стекле, которое подморожено или покрыто паром, или покрыто слоем зубной пасты или соусом, на дощечке, покрытой пластилином, на пенопласте и других материалах;– иными редко называемыми предметами на подходящих поверхностях. <p><u>Примеры полностью принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1 <i>Можно рисовать сначала чайным пакетиком, а затем по покрашенной бумаге можно водить ушной палочкой с соусом. Получатся и линии, и кружочки.</i></p> <p>Ответ 2 <i>Можно рисовать на камешке йодом и зелёной, только сначала камешек тогда покрыть зубной пастой, чтобы видеть разноцветные линии.</i></p>
1	<p>Записано стандартное предложение по материалам, которые надо приготовить для конкурса рисования, дающее ответ на вопросы <i>чем</i> – каким предметом, инструментом или средством – можно рисовать и <i>на чём</i> можно рисовать с помощью предложенного средства. Привычные предметы (<i>фломастеры, карандаши, мелки, краски</i>) не предлагаются.</p> <p>Ответ относится к часто встречаемой категории ответов: рисовать можно</p> <ul style="list-style-type: none">– предметом, найденным на улице: <i>глиной, угольком, кусочком кирпича и др.</i> на земле, асфальте, стене, иной поверхности;– <i>твёрдыми предметами</i> на бумаге, на песке, на дощечке покрытой пластилином и т.п. <p><u>Примеры частично принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1 <i>Можно рисовать ушной палочкой соусом на пластиковых тарелках.</i></p> <p>Ответ 2</p>

	<i>Можно рисовать пластилином на камешке.</i>
0	<p>Ответ отсутствует, ИЛИ дан неприемлемый ответ, не соответствующий теме или требованиям задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>рисовать красками на стекле</i> (не отвечает требованиям задания не использовать фломастеры, карандаши, мелки, краски), – <i>можно не рисовать, а лепить</i> (не отвечает теме).

ЗАДАНИЕ 7. День игры и игрушки (7 из 10). МФГ КМ 5 025 07	
ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:	
<ul style="list-style-type: none"> • Содержательная область оценки: решение естественно-научных проблем • Компетентностная область оценки: отбор и оценка идей • Контекст: бытовой • Уровень сложности: низкий • Формат ответа: задание с выбором ответа • Объект оценки: выбрать наиболее креативную идею для проведения необычного конкурса рисования • Максимальный балл: 1 балла • Способ проверки: программный 	
Система оценивания:	
Балл	Содержание критерия
1	<p>Выбран один из подходящих ответов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – №2 (<i>Покрывать картон пластилином и рисовать крупами (рис, пшено, горох) и макаронками. Задумал рисунок и выкладываешь, делаешь отпечатки, проводишь линии</i>)). – №3 (<i>Покрасить лист бумаги чайным пакетиком. Так бумага получится как старинная, и рисовать соком свеклы, выдувая его из палочки.</i>)
0	Ответ отсутствует, ИЛИ выбран другой вариант ответа.

ЗАДАНИЕ 8. День игры и игрушки (8 из 10). МФГ КМ 5 025 08**ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:**

- **Содержательная область оценки:** письменное самовыражение
- **Компетентностная область оценки:** доработка идеи
- **Контекст:** бытовой
- **Уровень сложности:** высокий
- **Формат ответа:** задание с развёрнутым ответом в виде текста
- **Объект оценки:** предложить креативную версию продолжения сказки
- **Максимальный балл:** 2 балла
- **Способ проверки:** экспертный

Система оценивания:

Балл	Содержание критерия
2	<p>Записано креативное продолжение сказки, в ответе соблюдаются условия задания: ответ содержит связное и последовательное продолжение сказки с добавлением новых элементов, расширяющих предложенную историю.</p> <p>Ответ относится к редко встречаемой категории ответов за счёт неординарно выбранной роли палочки, которая становится воображаемой игрушкой:</p> <ul style="list-style-type: none"> – палочка после преобразований становится живым человечком, типа Буратино; – палочка становится каким-то животным и оживает, например, <i>становится настоящей гусеницей, птицей</i>, и т.п., оживает и помогает рассказчику в чем-то; – палочка выполняет роль палочки специального назначения для необычных, редко встречающихся ситуаций: <ul style="list-style-type: none"> – дирижерская палочка, например, <i>это будет дирижерская палочка, и по её велению зазвучат разными голосами деревья и травы, запоют животные свои песни, и все, на что указывает владелец палочки, зазвучит.</i> – палочка полицейского на дороге, – древко для флага, – барабанная палочка, – иная специальная палочка. – палочка становится музыкальным инструментом: флейтой, дудочкой, губной гармошкой и т.п.; – палочка становится волшебным предметом, например, <i>необычной удочкой, которая ловит волшебных рыб или сны, скалочкой, которой раскатывают тесто или пластилин, ложкой</i> и т.п.; – палочка становится игрушкой или основой для игрушки, и учащийся описывает в своём сюжете, как он играет с ней или для чего использует, учащийся сам предлагает название игрушки (например, <i>это же самолётик, основание для воздушного змея, автобус, лошадка, на которой будет скакать цветочек</i>, и др.) и оригинально описывает игру. <p><u>Примеры полностью принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1. Один ребенок поднял эту веточку и сказал, что эта палочка – настоящее чудо. Это же <i>Петрушка</i>. Я наряжу её и сделаю Петрушку, будем мы с ним выступать и собирать угощения, а потом устроим пир на весь мир. И когда мальчик показал свой первый спектакль, к нему подошел мастер кукол и пригласил его к себе в мастерскую, чтобы научить его этому ремеслу. Прошли годы, и уже не один раз он устраивал ярмарки и угощал всех детей своего горodka.</p> <p>Ответ 2. ... <i>самолётик</i>. У неё так расставлены веточки, как будто крылышки. «Полетели со мной, веточка!» И мальчик поднял её высоко-высоко. Веточка наблюдала за всем, что было вокруг, ей было немного страшно, но радостно, потому что мальчик бежал и смеялся. У неё от счастья даже что-то стало</p>

	<p><i>прорасти. Мальчик бежал по дорожке. «Самолётик, у меня есть самолётик!» А веточка продолжала превращаться в маленький деревянный самолетик. А дальше сказка будет уже о дружбе веточки-самолетика и мальчика.</i></p> <p>Ответ 3. ... <i>куколка!</i> Точно, я сделаю из неё куклу и подарю младшей сестрёнке. Куколка научит её улыбаться, и она выздоровеет. Мальчик рассматривал веточку и думал, что можно из соломы сделать юбку, а из клевера бусы. «Как же сделать голову?» – подумал он. И услышал тоненький голосок. Это говорила веточка. А дальше будет история про сказочное превращение веточки в куколку и выздоровление не только сестрёнки. Эта кукла, как лекарь, поможет ещё многим детям.</p>
1	<p>Записано креативное продолжение сказки, в ответе соблюдаются условия задания: ответ содержит связное и последовательное продолжение сказки с добавлением новых элементов, расширяющих предложенную историю.</p> <p>Ответ относится к часто встречаемой категории ответов о том, чем стала палочка:</p> <ul style="list-style-type: none"> – палочка становится игрушкой или основой для игрушки; в ответе использованы идеи, названные в задании: кукла, меч, – палочка становится указкой, – палочка становится волшебной палочкой, – палочка становится каким-то животным и оживает. <p><u>Примеры частично принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1. ... <i>меч!</i> Такая ровная веточка! Мой меч будет защищать меня. Я наконец-то стану рыцарем, как и Пашка.</p> <p>Ответ 2. ... <i>куколка.</i> Я давно хотела найти подходящую веточку для игрушки. Я её украшу и наряжу. И буду с ней играть: ходить в гости, приглашать гостей ... (и т.д.).</p>
0	<p>Ответ отсутствует, ИЛИ дан иной ответ, не имеющий отношения к условию задания.</p> <p><u>Примеры не принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1. это же моя веточка! (не отвечает теме)</p> <p>Ответ 2. ... <i>куколка!</i> А что будет дальше, читайте и узнаете! (не отвечает требованиям)</p> <p>Ответ 3. ... <i>Васина игрушка.</i> Он с ней всегда играет (не отвечает теме и требованиям)</p>

ЗАДАНИЕ 9. День игры и игрушки (9 из 10). МФГ КМ 5 025 09**ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:**

- **Содержательная область оценки:** решение социальных проблем
- **Компетентностная область оценки:** доработка идеи
- **Контекст:** общественный
- **Уровень сложности:** низкий
- **Формат ответа:** задание с выбором одного ответа
- **Объект оценки:** доработать идею
- **Максимальный балл:** 2 балла
- **Способ проверки:** программный

Система оценивания:

Балл	Содержание критерия
1	Выбран любой один ответ из двух возможных: – № 1 (<i>Это моя учительница! И он пошёл искать свою первую учительницу. Она с добрым сердцем, и она учит добру других. С помощью этой палочки она сможет научить любого</i>), или – № 4 (<i>Это врач-онколог! Если у него будет такая палочка, то он сможет не только лечить людей, но и показывать им, почему они заболели. И он этой волшебной палочкой будет создавать такие ситуации, чтобы люди становились здоровыми. А они будут делиться своей радостью со всеми</i>).
0	Ответ отсутствует, ИЛИ выбран другой вариант ответа.

ЗАДАНИЕ 10. День игры и игрушки (10 из 10). МФГ КМ 5 025 10**ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДАНИЯ:**

- **Содержательная область оценки:** письменное самовыражение
- **Компетентностная область оценки:** выдвижение креативной идеи
- **Контекст:** бытовой
- **Уровень сложности:** средний
- **Формат ответа:** задание с развёрнутым ответом в виде текста
- **Объект оценки:** выдвигать креативную идею текста благодарности победителю
- **Максимальный балл:** 2 балла
- **Способ проверки:** экспертный

Система оценивания:

Балл	Содержание критерия
2	<p>Записан необычный, креативный текст благодарности для первоклассников – победителей игр и конкурсов на празднике «День игры и игрушки». Ответ относится к редко встречаемой категории:</p> <ul style="list-style-type: none">– в ответе приведено название номинации (или названия номинаций) и текст благодарности;– текст написан в необычной форме:<ul style="list-style-type: none">– проза, кратко, с юмором, или– 2-4 стихотворные строки. <p><u>Примеры полностью принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1. <i>Номинация «самый-самый игрок». Объявляется благодарность самому активному участнику, который играл и переиграл и выиграл все у всех.</i></p> <p>Ответ 2. <i>День веселья, день игры, Выиграл сегодня ты. Потому что поиграл, и улыбки все собрал. Мы тебя благодарим, И диплом тебе дадим.</i></p>
1	<p>Записан обычный, стандартный текст благодарности для первоклассников – победителей игр и конкурсов на празднике «День игры и игрушки». Ответ относится к часто встречаемой категории: в ответе написаны общие слова благодарности, текст написан прозой.</p> <p><u>Примеры частично принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1. <i>Объявляется благодарность за участие в празднике «День игры и игрушки».</i></p> <p>Ответ 2. <i>Игроку. Благодарим за участие.</i></p>
0	<p>Ответ отсутствует, ИЛИ дан ответ, не отвечающий требованиям задания.</p> <p><u>Примеры не принимаемых ответов:</u></p> <p>Ответ 1. <i>Благодарность. День игры и игрушки.</i> (не отвечает требованиям задания)</p> <p>Ответ 2. <i>За отличные успехи в учебе!</i> (не отвечает теме)</p>