

Vaikų vertinimas

1. Vertinimo priemonės
2. Priemonė, skirta įvertinti vaiko veiklos būdus ir veiklos rezultatus keturiais aspektais: susidomėjimu, įgūdžiu, socialine ir simboliškai prasme.
3. Pavyzdys (Priedas)
4. Redaguojamas ir spausdinamas dokumentas. Doc/docx

Apibūdinimas Veikla/žaidimas	Susidomėjimas veikla ir medžiaga/žaidimu	Gebėjimas atlikti veiklą/žaidimus	Socialinis elgesys veiklos/žaidimų metu	Simboliniai aspektai veiklos/žaidimų metu
	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas	<input type="checkbox"/> Izoliavimas Orientacija Artumas Sąveika <input type="checkbox"/>	Nėra Žvalgomas Funkcionalus Simbolinis <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas	<input type="checkbox"/> Izoliavimas Orientacija Artumas Sąveika <input type="checkbox"/>	Nėra Žvalgomas Funkcionalus Simbolinis
	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas	<input type="checkbox"/> Izoliavimas Orientacija Artumas Sąveika <input type="checkbox"/>	Nėra Žvalgomas Funkcionalus Simbolinis

KAIP VERTINTI

-Susidomėjimas veikla ir medžiaga/žaidimu

Nėra: kai vaikas nerodo jokio susidomėjimo mokytojo ir (arba) jo klasės draugo pasiūlyta veikla, nei atkreipia dėmesį į veiklą ir žaidimą.

Ribota: kai vaikas ribotą dėmesį skiria veiklai arba mokytojui ir jo bendraamžiams. Jis nepriima žaidimo ar jam siūlomų daiktų/veiklos.

Gerai: kai vaikas nutraukia savo veiklą, pažvelgti į mokytoją ir / arba partnerį, kuris žaidžia žaidimą ar kitą veiklą.

Paima ir naudoja siūlomą medžiagą, net jei netinkamai. Jei veikla nutraukiama arba medžiaga paimama, jis / ji išreiškia savo netoleranciją.

Aukštas: vaikas spontaniškai kreipiasi į mokytoją ar partnerį, kuris vaidina žaidimą / veiklą ir paima žaidime naudojamus daiktus arba bando jas sugauti. Susidomėjimas apibrėžiamas kaip didelis net tada, kai vaikas rodo netinkamą požiūrį į kitą ar netinkamai naudoja priemones.

-Gebėjimas atlikti veiklą / žaidimą

Ne vienas: Kai vaikas net su pagalba negali atlikti jokios panašios veiklos į siūlomą ar matomą.

Ribota: kai jis gali atlikti tik kai kurią veiklą susijusia su žaidimu tik su mokytojo pagalba.

Gerai: vaikas gali savarankiškai atlikti tam tikras su žaidimu susijusias veiklas, nepaisant mokytojo pagalbos poreikiams.

Aukštas: kai vaikas gali savarankiškai atlikti visas su žaidimu susijusias veiklas.

-Socialinis elgesys veiklos/žaidimų metu

Izoliuotas: kai vaikas, atrodo, nemato kito buvimo ir atlieka veiklą visiškai izoliuotoje aplinkoje, net jei vaikai yra toje pačioje vietoje.

Orientacija: kai vaikas atkreipia dėmesį ir žiūri į kitus, kai jie žaidžia / atlieka veiksmus ir dirba su medžiaga, kurią jie naudoja, tačiau neprisijungia prie jų netgi po prašymo.

Artumas: kai vaikas vykdo savo veiklą nepriklausomai nuo kitų. Jis gali dalintis ta pačia erdve, net jei ji yra ribojama, naudoti tas pačias medžiagas, tačiau šis artumas nesikeičia į bendrą žaidimo režimą.

Sąveika: kai vaikas gali dalyvauti žaidimuose ar veikloje, kuriuose dalyvauja vienas ar daugiau vaikų, sugebėti gerbti savo ruožtu ir dalintis medžiaga bendrais tikslais.

- Simboliniai aspektai veiklos/žaidimų metu

Nėra: kai vaikas neatlieka ar nesinaudoja įvairiomis medžiagomis ir paprasčiausiai atlieka savęs stimuliavimo elgesį be funkcinio kontakto su objektais / daiktu.

Žvalgomas: kai vaikas surenka įvairius objektus/daiktus, bet net nenaudoja juos įprastu būdu net po demonstravimo.

Funkcionalus: kai vaikas įprastiniu būdu naudoja įvairius objektus / daiktus, jis atlieka tam tikrą imitaciją. Nėra simbolių procedūrų.

Simbolinis: kai vaikas su turimais objektais / daiktu gali žaisti, vaidinti. Simbolinė funkcija suteikia galimybę juos pakeisti, priskirti jiems fiktyvius bruožus ir naudoti juos vaizduojamuose scenarijuose.

Priedas: Įvertinimo įrankis užpildytas (pavyzdys)

Apibūdinimas Veikla / žaidimas	Susidomėjimas veikla ir medžiaga/žaidimu	Gebėjimas atlikti veiklą/žaidimus	Socialinis elgesys veiklos/žaidimų metu	Simboliniai aspektai veiklos/žaidimų metu
Vaikas įeina į klasę, pastebi kai kuriuos jo kompanionus, žaidžiančius su važiuojančiais automobiliais. Kai tik žaidimas bus pasiekiamas, vaikas pradeda žaisti su automobiliais ir keliu. Sudėti mašinas iš eilės ir nuleiskite jas keliu vienu metu.	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas x	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas x	<input type="checkbox"/> Izoliavimas Orientacija Artumas x Sąveika	Nėra Žvalgomas Funkcionalus x Simbolinis <input type="checkbox"/>
Vaikui ir trims jo draugams siūloma žaisti ir perduoti kamuolį. Vaikai, sėdintys ant žemės, susėda į ratą. Jie pradeda perduoti kamuolį: kiekvienas turi pasakyti, kartu su nežodine nuoroda, kompaniono, kuriam perduos kamuolį, vardą. Kartais vaikui sunku priimti kamuolį, kai jis yra	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras x Aukštas	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota x Geras Aukštas	<input type="checkbox"/> Izoliavimas Orientacija Artumas x Sąveika	Nėra Žvalgomas Funkcionalus Simbolinis <input type="checkbox"/>

suktas.				
<p>Vaikas yra prie stalo su vienu iš jo draugų. Abu domisi gyvūnai, dedami į dėžutę.</p> <p>Vaikas paima gyvūnus po vieną, pastebi juos, paimamas gyvūnas iš vienos rankos į kitą ir tada juos iš eilės išdėsto ant stalo.</p> <p>Draugas organizuoja nedidelę žaidimų seką su kai kuriais gyvūnais, bet vaikas nėra susidomėjęs jo žaidimu.</p>	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota Geras Aukštas x	<input type="checkbox"/> Nėra <input type="checkbox"/> Ribota x Geras Aukštas	<input type="checkbox"/> Izoliavimas Orientacija Artumas x Sąveika <input type="checkbox"/>	Nėra Žvalgomas x Funkcionalus Simbolinis