

**Министерство образования и науки Хабаровского края
краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«ХАБАРОВСКИЙ АВТОМЕХАНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ (АВТОДОР)»
(КГБ ПОУ ХАМК (АВТОДОР))**

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК (АНГЛИЙСКИЙ)»**

**НЕТРАДИЦИОННЫЕ ФОРМЫ КОНТРОЛЯ НА
УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
для преподавателей иностранного языка (английский)**

Хабаровск
2026

ББК

74.200.58

М - 54

Данное пособие предназначено для педагогов, планирующих проводить контроль знаний обучающихся по иностранному языку (английский) с применением нетрадиционных форм контроля. / Дарьина А.А. – Хабаровск: Изд-во КГБ ПОУ ХАМК, 2026.

Настоящее пособие содержит комплекс дидактического материала для проведения контроля знаний и может быть использовано в аудиторной деятельности.

Методическое пособие разработано на основе требований, действующих федеральных государственных стандартов, локальных актов колледжа.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Понятие игры и игровые приемы в контроле знаний	5
Кроссворды, ребусы, головоломки как форма контроля знаний	8
Заключение	10
Приложение 1	12
Приложение 2	15

Введение

При обучении иностранному языку требуется пересмотр и переориентация всех компонентов учебного процесса, в том числе и контроля. Известно, что контроль является важнейшей составляющей учебного процесса, без которого невозможно обеспечить эффективность обучения. Используемая на практике обычная манера контроля отделяет обучающего от учителя, чем делает педагогическое общение устрашающим или дистантным.

Нетрадиционные формы контроля снимают напряжение у обучающихся, влияют на создание благоприятного психологического климата, а также на другого рода оптимизацию учебной деятельности и отношений между педагогом и обучающимися внутри учебного коллектива.

Педагогическое общение происходит и в процессе контроля, поскольку он является определенным видом взаимодействия преподавателя и обучающегося в ходе педагогического общения. Таким образом, обучающимся нужно понимать важность и необходимость контроля, верить в компетентность и объективность, а также в доброе отношение к ним, иначе говоря, видеть в нем союзника, готового оценить их усилия, помочь и поддержать, с тем, чтобы сообща добиться наилучших результатов.

Важно, чтобы контроль знаний вызывал не страх или равнодушие, а удовлетворение, и чтобы критика воспринималась как объективная и доброжелательная, идущая на пользу дела.

Цель – повысить эффективность при обучении английского языка, вызвать постоянный интерес у обучающихся через разнообразие форм контроля, в том числе нетрадиционных.

Задачи:

1. сформировать прочные знания, необходимые для понимания английского языка, для использования их в реальной жизни;
2. повысить мотивацию обучения английского языка;
3. развивать интеллектуальные способности учащихся, их творческий потенциал, самостоятельное мышление.

Нетрадиционные формы контроля являются очень ценным средством повышения эффективности контроля знаний на уроках, учитывая сущность такого контроля и возможности ее применения в процессе оценивания необходимо классифицировать нетрадиционные формы, а именно: игра, кроссворды, ребусы, головоломки, сканворды и др. согласно их педагогической направленности, учитывая возрастные особенности обучающихся.

Понятие игры и игровые приемы в контроле знаний

Игровые технологии обеспечивают разнообразие мыслительной и практической деятельности обучающихся в процессе прохождения контроля знаний за счет организационных нововведений, таких как форма преподнесения материала. Это позволяет добиться лучших результатов оценивания.

Исследование игры как средства контроля знаний, а также поиск все новых и новых методов контроля, обусловлен меняющимися требованиями в системе образования. Господствующие взгляды и принципы педагогов отражаются на сущности и характеристике игры. Игра существует на протяжении жизни всего человечества, со сменой исторической эпохи менялась суть игры.

Задача педагога — дать верное направление для корректного решения поставленной дидактической задачи. Одной из положительных черт данного метода обучения является включение в процесс игры всех обучающихся, вне зависимости от их успеваемости.

Типы игр и игровых приемов:

1. Игры в «фанты».

Суть их заключается в том, что обучающийся, не сумевший ответить, не вовремя сказавший что-либо и особенно допустивший языковую ошибку, не выбывает из игры, а «платит» фанты, то есть выполняет на английском языке дополнительное задание.

В этот тип игры могут быть переделаны все игры на выбывание, поэтому он особенно ценен для контроля на учебном занятии, вызывая интерес и активизируя обучающегося.

2. Игры «на загадывание».

Загадывается преподавателем или обучающимся буква, слово, предмет, человек, герой прочитанного произведения и т. д., кто-то должен отгадать загаданное.

Подобные игры особенно ценны тем, что во время их проведения, обучающиеся самостоятельно беседуют друг с другом, преподавателю требуется только объяснить условия игры и вызывать «водящих». Подобные игры позволяют развить умения и навыки устной речи в условиях, приближающихся к естественным.

3. Игры «на перевоплощение».

Дать задания обучающимся, что они, например, туристы и переводчики и т.п., обучающиеся как бы мысленно перевоплощаются.

Это ценный способ искусственного создания языковой среды. Чем глубже обучающиеся войдут в свою роль, тем лучше. Этому может способствовать применение кинофильмов, аудиоматериалов и иных видов наглядности. Важно отметить, что перевоплощение обучающихся обычно не сопровождается нарушением дисциплины, а скорее наоборот ведет к ее улучшению, поскольку оно способствует концентрации внимания

обучающихся на ориентацию неожиданно возникающих разговорных ситуаций на английском языке.

4. Игра на победителя.

Такого рода игры можно поводить как в устной, так и в письменной форме.

Например, кто вперед без ошибок переведет слово (выражение), напишет диктуемые слова в тетради (на доске). При этом, игра должна являться не формой развлечения, а средством и формой контроля всем аспектам языка (фонетике, орфографии, лексике, грамматике) и всем видам умений и навыков (устной речи, чтению, письму).

5. Алфавитные путешествия.

Обучающиеся должны придумать предложения, используя слова, начинающиеся на одну и ту же букву. Чем длиннее предложение, тем лучше. Каждое предложение должно начинаться одинаково, например: I am going to... (Я собираюсь в...) and then name a place and a reason (а затем назовите место, причину).

6. Секретное слово.

Один игрок покидает класс. Остальные игроки должны обговорить секретное слово, оно должно быть знакомое всем участникам (существительное). Игрок должен постараться узнать секретное слово, задавая наводящие вопросы.

7. Назвать 6 слов.

Все участники садятся по кругу. Центральный игрок закрывает глаза, пока остальные передают предмет по кругу. Когда центральный игрок открывает глаза, то игрок с предметом должен назвать 6 слов, начинающихся на букву, который назовет центральный игрок. Игрок с предметом должен назвать 6 слов, пока предмет снова передают по кругу, если он не успевает этого сделать, то игрок в центре должен поменяться с ним местами.

8. Нет, нет, нет.

Первый игрок начинает предложение простое. Например, The dog went to sleep. Следующий игрок говорит, и меняет только одно слово в предложении, и так далее. Разрешается думать только несколько секунд, если возникли затруднения у одного игрока, то он выбывает из игры. Главное, чтобы предложение имело смысл.

9. Тренировка

Вызывается человек к доске, он указывает на любого и называет категорию, например, транспорт или экономика. Выбранный человек должен за 3 секунды назвать предмет, относящийся к транспорту. Если он не успевает или делает это неправильно, игроки меняются местами. Все повторяется, можно называть одного и того же человека несколько раз.

Применение дидактической игры при проведении контроля знаний делает процесс изучения иностранного языка для обучающихся интересным, увлекательным и информативным. Одно из важнейших назначений данного метода — простимулировать познавательный интерес обучающихся. Обучающиеся в процессе дидактической игры получают стимулы, поскольку

в игре они выступают активными участниками и преобразовывают информацию, которую дает им педагог по данной дидактической игре, используя свои собственные навыки познавательной деятельности. Упражнения, которые базируются на данном методе, не только делают процесс изучения иностранного языка познавательным для обучающихся, но и помогают педагогу сделать процесс оценивания активным, поскольку обучающиеся работают самостоятельно.

Применение данного метода позволяет учителю не только построить урок интересно и познавательно для обучающихся, но и проверить их знания на практике в процессе игры. Дидактические игры входят в число популярных методов обучения, которые используются сегодня в школах, а также занимают одно из первых мест по использованию на уроках иностранного языка как общепризнанной формы устного развития школьников. Включение дидактических игр в учебный процесс значительно повышает эффективность обучения, позволяет обеспечить рациональное сочетание и смену деятельности, предупредить утомляемость и в течение всего учебного времени сохранить высокую работоспособность. Дидактические игры — эффективное средство закрепления грамматических, лексических навыков, так как благодаря диалектичности, эмоциональности проведения и заинтересованности школьников, они дают возможность многократного повторения и закрепления, изученных ранее правил.

Кроссворды, ребусы, головоломки как форма контроля знаний

Кроссворды, ребусы, чайнворды, квадворды, различные головоломки могут быть с успехом использованы с целью контроля знаний для повышения понимания изучаемых понятий.

Достоинство данных дидактических средств заключается в том, что они вносят в познавательный процесс игровой элемент, активизируют умственную деятельность, стимулируют сознательный поиск в изучаемой области.

С другой стороны, кроссворды можно рассматривать как умственную гимнастику, тренировочное средство для развития математического мышления. Кроссворды содержат игровую (разгадывание или составление кроссворда) и учебную (овладение определёнными знаниями, умениями и навыками) задачи. Вторая задача ставится перед учащимся не явно, а через содержание игры. Интеллектуальные игры вообще, а кроссворды в том числе, не только придают особый, занимательно-мотивационный аспект процессу обучения, но и способствуют развитию поисково-творческих способностей учеников, умения применять свои знания, быстро ориентироваться в приобретённых сведениях. Они служат превосходным тренингом умственной деятельности, дают отгадывающему их возможность самовыражения, доставляя удовлетворение правильными ответами, сообщая тем самым заряд душевной бодрости.

Решение кроссвордов эффективно после изучения очередного раздела курса информатики и при обобщении учебного материала крупных разделов или всего курса в конце учебного года. В связи с тем, что учитель может ставить различные задачи перед учащимися при разгадывании кроссвордов, существуют кроссворды различной тематики - из истории информатики, об области применения полученных знаний, единицах измерения и т.д. Включая школьников в эту интересную интеллектуальную игру, учитель в нетрадиционной (а значит, более интересной для учащихся) форме проверяет их знания, прочность и глубину усвоения пройденного, выявляет, какие именно вопросы нуждаются в разъяснении и закреплении.

Использование кроссвордов на контроле знаний методически целесообразно при соблюдении ряда условий:

- заранее проверена доступность кроссворда, учтены возрастные особенности учащихся, их уровень подготовки;
- присутствуют объективные стимулы (мотивы), побуждающие работать на наилучший результат;
- в ход решения включён элемент состязания между учащимися;
- предусмотрено обсуждение ответов.

Кроме того, чтобы не пропадал интерес у учеников к разгадыванию кроссвордов, надо разнообразить их форму и содержание: часть из них давать индивидуально (тогда оценке подлежат успехи отдельного ученика), а часть коллективу (оценка ставится группе и тем, кто правильно назвал наибольшее количество слов), некоторые кроссворды можно отгадывать всей группой,

учитывая активность, «находчивость» и эрудицию каждого и выставляя лишь хорошие отметки наиболее «удачливым».

Очень полезный вид самостоятельной работы учащихся - составление кроссвордов самими учениками. Оно целесообразно с методической точки зрения, так как требует хорошего знания выбранной темы, умения чётко формулировать определения понятий. При этом большое внимание уделяется именно формулировке вопросов, потому что проблема постановки вопросов - это проблема развития высококачественного мышления. Ученик не может правильно сформулировать вопрос о явлении или процессе, который он всесторонне и глубоко не осмыслил. Поэтому, при анализе составленных кроссвордов необходимо учитывать качество поставленных вопросов. Таким образом, качество сформулированного вопроса свидетельствует о понимании учебного материала. При изображении игрового поля кроссворда следует стремиться к тому, чтобы оно выглядело цельным рисунком или орнаментом, было привлекательно, эстетично. При анализе кроссворда оценивается красота, лаконичность оформления всей работы - титульного листа, свободного пространства на поле кроссворда, самого поля. Таким образом, помимо обучающей цели при составлении кроссворда, преследуется ещё и цель эстетического, гармоничного развития личности.

Нередко решение, а тем более разгадывание ребусов и головоломок требует от учащихся умения работать со справочной, учебной литературой, энциклопедиями, что способствует также развитию ценных качеств личности, вырабатывает настойчивость, способность сопоставлять, обостряет сообразительность, побуждает к расширению и углублению знаний, тренирует память, расширяет кругозор, вырабатывает умение довести начатое дело до конца, стимулирует интерес к изучаемому предмету и к науке вообще.

Анализируя выше сказанное, можно вполне утвердительно заявить, что кроссворды, ребусы, чайнворды, квадворды и различные головоломки - мощное дидактическое средство учителя, соединяющее серьёзное интеллектуальное занятие и забаву, размышление и развлечение с контролем знаний, что открывает новые подходы к обучению школьников.

Заключение

Дидактическая игра как метод контроля знаний по иностранному языку используется педагогами на уроках английского языка в средних специальных образовательных учреждениях. Игре отводится важное место в процессе не только обучения, но и оценивания знаний. Зачастую учебный план построен на использовании традиционных методов контроля (опрос, тестирование, работа с учебником, письменные и устные упражнения).

Дидактические игры не имеет четко сформулированной классификации, до сих пор занимались изучением дидактических игр как метода обучения иностранному языку. Выделяются разные классификации, одной из классификаций является классификация по аспектам контроля знаний иностранного языка - игры, которые связаны с грамматическим, лексическим, фонетическим и орфографическим строем языка. Другая группа игр включает в себя «творческие» игры, которые направлены на развитие творческого мышления (игры-загадки, игры-путешествия, т.д.).

Процесс контроля знаний по иностранному общению на начальном этапе является одним из основополагающих процессов, причем основное внимание сосредоточено на языке как на средстве коммуникации.

Рассмотрев влияния проведения игр на уроках иностранного языка с целью контроля знаний на формирование навыков речевого общения обучающихся, был сделан следующий вывод: на этапе оценивания углубленных знаний основной упор делается на развитие понимания у обучающихся разговорного английского и основы правильного произношения: распознавание и употребление более сложных слов и построение осложненных структур.

Задача учителя при помощи дидактической игры создать для обучающихся ситуацию общения, которая по своему строению будет схожа с ситуацией в реальной жизни. Это поможет обучающимся не только изучить иностранный язык, но и научит их использовать и правильно строить диалоги, свою монологическую речь. Создание при контроле знаний на уроке комфортной для работы атмосферы поможет учителю вовлечь каждого обучающегося в изучение иностранного языка в дальнейшем.

Использование дидактических игр на уроках иностранного языка является одним из самых эффективных и высоко-результативных методов контроля, поскольку их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Использование игровых методов на оценивании иностранного языка способствует появлению активного познавательного интереса обучающихся. На этом этапе удастся достичь хороших результатов, а именно:

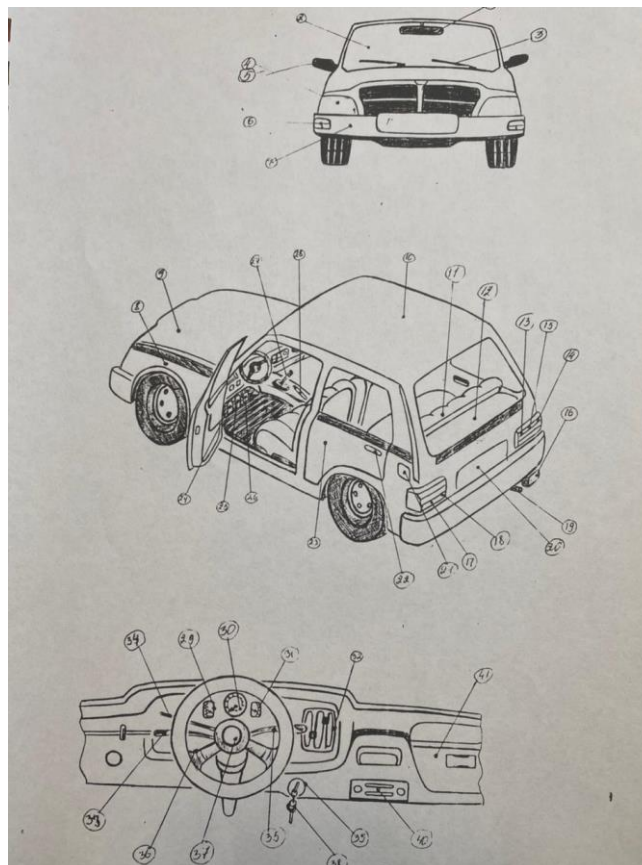
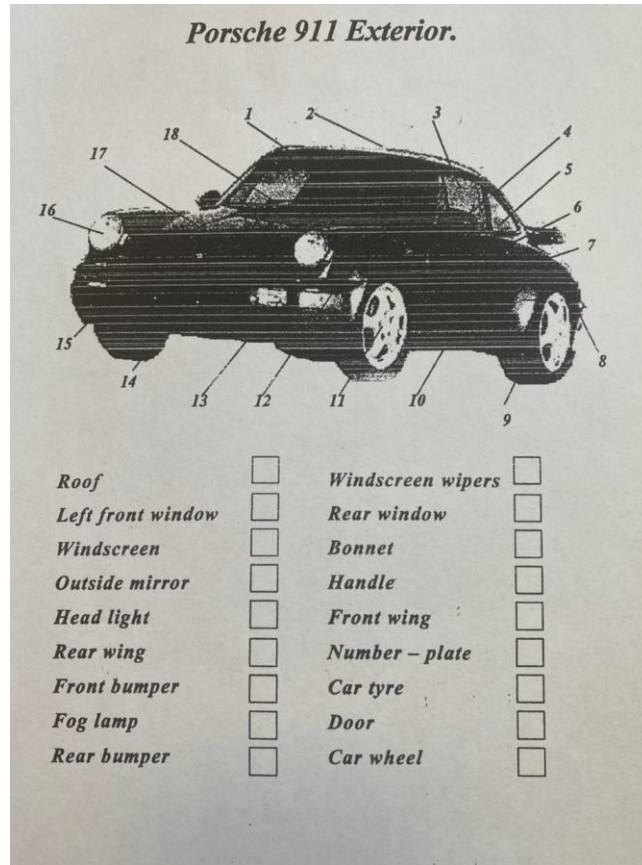
- осуществить контроль, знаний, умений и навыков обучающихся;
- обеспечить рабочую атмосферу, серьезное отношение к дисциплине;
- все обучающиеся комфортно себя чувствуют, поскольку в процессе игры они находятся в постоянном взаимодействии друг с другом;

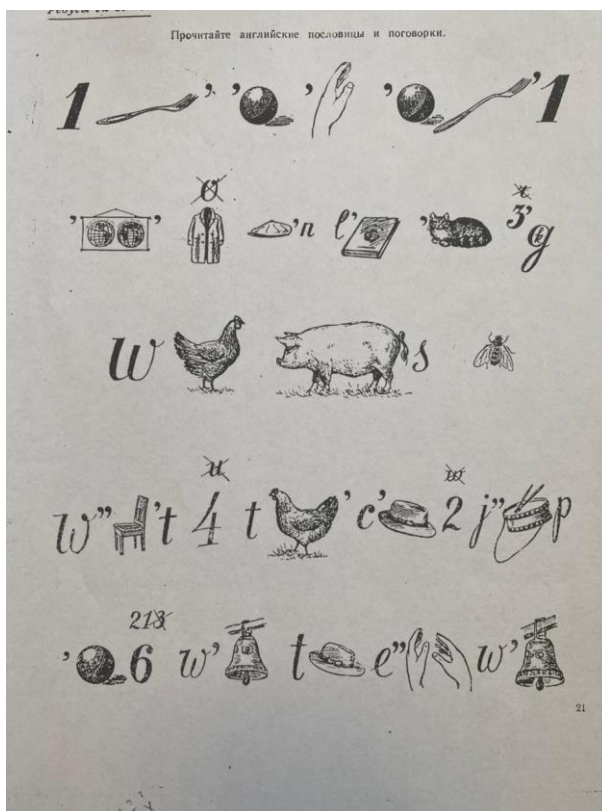
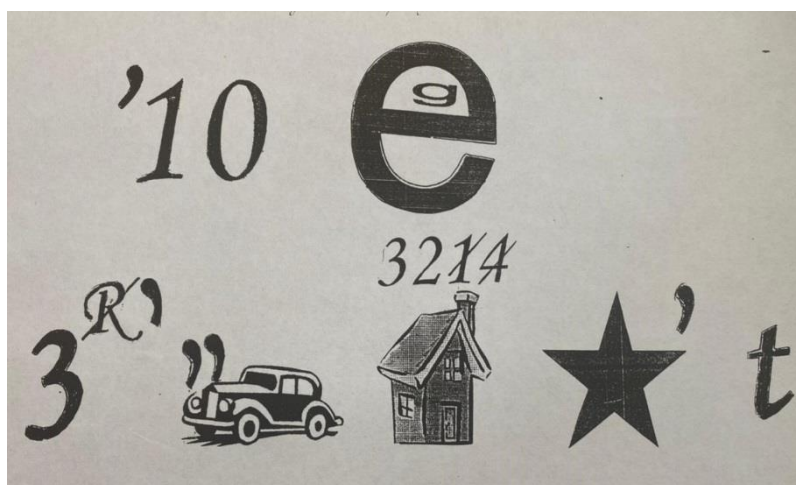
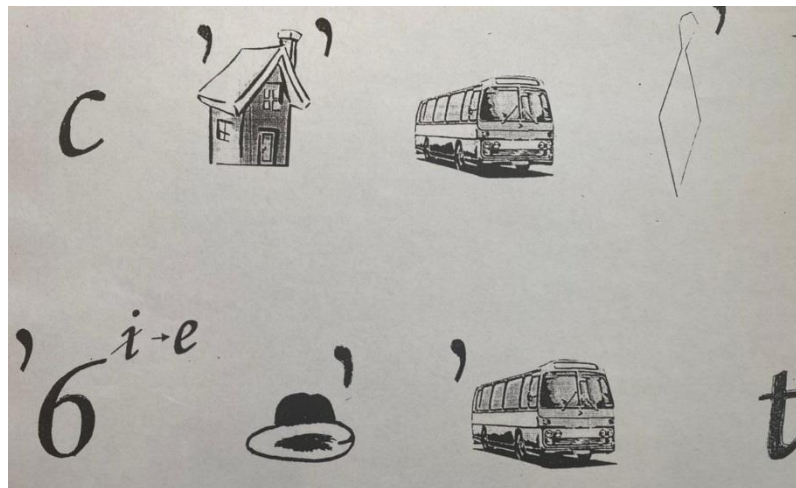
- растут популярность дисциплины и мотивация, становится все больше желающих изучать иностранный язык.

В процессе игры появляется мотивация к изучению иностранного языка и улучшается качество знаний. Общий итог практического исследования показал целесообразность и даже необходимость использования различных игровых технологий в контроле знаний по английскому языку. Они являются мощным инструментом для любого иностранного языка, способствуя развитию личности и активизируя весь образовательный процесс.

При применении упражнения из разработанного комплекса было видно, что внимание обучающихся на контроле знаний английского языка было сосредоточено исключительно на языке. Обучающиеся не отвлекались, поскольку процесс дидактической игры был для них интересен и познавателен.

Результаты проведенных срезов знаний дают основание полагать, что использование дидактических как средства контроля и закрепления знаний на уроках английского языка позволяет достичь положительных результатов.





Shopping
Покупки

Find 12 words.

e	s	c	m	b	c	f	d
o	i	h	a	p	b	o	m
a	z	a	r	r	u	o	o
i	e	n	k	i	y	d	n
m	o	g	e	c	z	c	e
s	e	e	t	e	y	h	y
e	s	h	o	p	o	e	b
l	m	t	i	a	i	a	a
i	e	n	k	i	y	d	n
m	o	g	e	c	z	c	e
s	e	e	t	e	y	h	y
e	s	h	o	p	o	e	b
l	m	t	i	a	i	a	a
l	n	s	t	y	a	p	g

Meals. Food - 1
Еда - 1

Find 14 words.

b	a	p	m	s	m	s	a	a	c
r	m	e	n	u	o	o	e	c	h
e	m	i	l	k	n	u	g	b	i
a	b	g	v	k	s	p	g	p	p
d	u	l	w	s	u	g	a	r	s
o	t	a	j	a	m	i	c	u	p
u	t	s	a	o	u	s	a	l	t
e	e	s	t	o	m	a	t	o	b
i	r	p	o	t	a	t	o	x	c

Meals. Food - 2
Еда - 2

Find 13 words.

s	u	g	a	r	m	f	c	a
o	c	a	f	e	e	i	h	c
r	a	p	x	d	a	s	e	d
a	o	p	s	l	t	h	e	s
n	b	l	e	m	o	n	s	a
g	o	e	s	v	w	k	e	l
e	s	w	e	e	t	o	b	a
o	e	a	t	s	c	i	w	d
f	r	u	i	t	c	u	p	b

Meals. Food - 3
Еда - 3

Find 12 words.

t	m	e	a	t	c	e	p	s
e	a	c	s	u	p	p	e	r
a	j	u	i	c	e	b	k	w
t	a	c	o	f	f	e	e	v
e	m	s	w	e	e	t	u	e
o	i	z	a	p	p	l	e	i
u	l	e	m	o	n	s	t	y
y	k	g	s	u	g	a	r	r
s	o	g	l	u	n	c	h	k
t	p	o	r	r	i	d	g	e

Find 10 words.

b	c	m	p	s	m	t	w	l
g	l	e	a	m	o	g	l	i
r	e	m	r	a	t	r	i	v
a	v	b	e	l	h	o	v	e
n	e	e	n	l	e	d	e	b
n	r	r	t	o	r	a	x	i
y	x	o	s	x	s	o	n	g
t	r	a	d	i	t	i	o	n

Family-2

Find 10 words.

p	e	d	e	m	o	a	c	b
a	c	b	a	b	y	s	h	y
r	u	n	c	l	e	c	i	z
e	f	a	m	i	l	y	l	m
n	a	s	o	n	b	p	a	p
t	t	p	t	w	i	f	e	e
s	h	n	h	a	u	n	t	x
y	e	o	e	b	o	l	d	o
o	r	i	r	s	c	p	m	a

