

**Приложение 2 к РПД Практикум по обучению
детей дошкольного возраста иностранному языку
44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
Направленность (профили) - Дошкольное образование.
Дополнительное образование (английский язык)
Форма обучения – очная
Год набора - 2021**

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

1. Общие сведения

1.	Кафедра	Филологии и медиакоммуникаций
2.	Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
3.	Направленность (профили)	Дошкольное образование. Дополнительное образование (английский язык)
4.	Дисциплина (модуль)	Практикум по обучению детей дошкольного возраста иностранному языку
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2021

2. Перечень компетенций

<p>УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)</p> <p>УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p> <p>ПК-2 Способен проектировать развивающую образовательную среду, которая представляет собой систему условий социализации и индивидуализации детей</p>
--

3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированных компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
1 семестр					
Историческое происхождение игры. Теории игры. Игровые технологии в РОАЯ	УК-4 УК-5 ПК-2	- теории детской игры (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, Ж.Пиаже) в соответствии с возрастными нормами при РОАЯ.	- планировать и проводить учебные занятия с опорой на знания теории детской игры и с использованием игровых технологий.	- методами планирования и проведения учебных занятий с использованием игровых технологий при РОАЯ.	Подготовка выступления.
Основные принципы реализации игровых технологий. Типология игр при РОАЯ.	УК-4 УК-5 ПК-2	- Основные принципы реализации игровых технологий. - Классифицировать игры, характеризуя при этом все возрастные особенности детей.	- планировать и проводить учебные занятия с использованием игровых технологий при РОАЯ.	- методами планирования и проведения учебных занятий с использованием игровых технологий при РОАЯ.	Доклад. Подготовка презентации.
Развивающие игры. Педагогика и психология игры. Психологическое значение игры.	УК-4 УК-5 ПК-2	- теории детской игры (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, Ж.Пиаже) в соответствии с возрастными нормами при РОАЯ; - Классифицировать игры, характеризуя при этом все возрастные особенности детей.	- соблюдать психолого-педагогические механизмы передачи детям игрового опыта; - организовывать диагностическое исследование игровой деятельности детей при РОАЯ.	- развивающим потенциалом игровой деятельности ребенка в РОАЯ; - профессиональной компетентностью педагога в области игровой деятельности при РОАЯ.	Подготовка выступления.
Использование игр при обучении грамматике, лексике, фонетике.	УК-4 УК-5 ПК-2	- Классифицировать игры, характеризуя при этом все возрастные особенности детей.	- планировать и проводить учебные занятия с использованием игровых технологий при РОАЯ.	- профессиональной компетентностью педагога в области игровой деятельности при РОАЯ.	Подготовка презентации.
Роль и настольные игры на в РОАЯ.	УК-4 УК-5 ПК-2	- Классифицировать игры, характеризуя при этом все возрастные особенности детей.	планировать и проводить учебные занятия с использованием игровых технологий при РОАЯ.	- профессиональной компетентностью педагога в области игровой деятельности при РОАЯ.	Тест

Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы

«неудовлетворительно» – 60 баллов и менее;

«удовлетворительно» – 61-80 баллов;

«хорошо» – 81-90 баллов;

«отлично» – 91-100 баллов

4. Критерии и шкалы оценивания

1. Тест

Процент правильных ответов	До 60	61-80	81-100
Количество баллов за решенный тест	0	5	10

2. Презентация (критерии оценки презентации)

<i>Структура презентации</i>	Максимальное количество баллов
Содержание	
Сформулирована цель работы	1
Понятны задачи и ход работы	1
Информация изложена полно и четко	1
Иллюстрации усиливают эффект восприятия текстовой части информации	1
Сделаны выводы	1
Оформление презентации	
Единый стиль оформления	1
Текст легко читается, фон сочетается с текстом и графикой	1
Все параметры шрифта хорошо подобраны, размер шрифта оптимальный и одинаковый на всех слайдах	1
Ключевые слова в тексте выделены	1
Эффект презентации	
Общее впечатление от просмотра презентации	1
Мах количество баллов	10

3. Критерии оценки выступления студентов с докладом

Баллы	Характеристики ответа студента
10	<ul style="list-style-type: none"> - студент глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения; - свободно владеет понятиями
7	<ul style="list-style-type: none"> - студент твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы; - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения; - владеет системой основных понятий
4	<ul style="list-style-type: none"> - тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть студент освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы; - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений; - частично владеет системой понятий

0	<ul style="list-style-type: none"> - студент не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений; - не владеет понятийным аппаратом
----------	--

4. Критерии оценки выступления студентов по согласованной теме.

Баллы	Критерии оценивания
10	<ul style="list-style-type: none"> – изложение материала логично, грамотно, без ошибок; – свободное владение профессиональной терминологией; – разнообразие и адекватность используемой лексики; – разнообразие используемых грамматических конструкций; – отсутствие пауз, свободное владение языком, беглость речи.
5	<ul style="list-style-type: none"> – ответ недостаточно полный с незначительными неточностями – студент допускает неточности в передаче информации, в применении знаний; – обнаруживается недостаточно глубокое понимание материала.
0	<ul style="list-style-type: none"> – отсутствуют необходимые теоретические знания; допущены ошибки в понимании текста, искажен смысл; – в ответе студента проявляется незнание основного материала учебной программы, допускаются грубые ошибки в изложении.

5. Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

1) Типовое тестовое задание

Вариант 1

1 Игра как ведущий метод обучения ИЯ на начальном этапе

1. Игровая методика обучения ИЯ сформировалась:

- а) в начале XIX века; б) в начале XX века; в) в середине XX века; г) в начале XXI века.

2. Игровая методика обучения ИЯ включает:

- а) набор пальчиковых игр;
 б) методические рекомендации по использованию игровой методики при обучении аспектам языка и видам речевой деятельности;
 в) комплекс необходимых для преподавателя упражнений;
 г) рекомендации по организации урока ИЯ.

3. Создателем игровой методики обучения ИЯ являлся:

- а) У. Мак-Дугалл; б) Г. Тард; в) Е.И. Негневицкая; г) М. Лацарус.

4. Игровая методика обучения ИЯ позволяет:

- а) сделать обучение ИЯ коммуникативно-значимым для ребенка;
 б) сделать урок ИЯ интересным;
 в) организовать паузы отдыха при изучении ИЯ;
 г) развеселить ребенка.

2 Современные технологии обучения лексике

1. Термин «интериоризация ЛЕ» был заимствован из:
 - а) педагогики;
 - б) психологии;
 - в) собственный методический термин;
 - г) не используется в методике.
2. В соответствии с игровой методикой слово проходит:
 - а) 1 этап интериоризации;
 - б) 2 этапа интериоризации;
 - в) 3 этапа интериоризации;
 - г) 4 этапа интериоризации.
3. Для эффективного обучения лексике на начальном этапе необходимо:
 - а) использовать упражнения учебника;
 - б) выучить определенный набор игровых упражнений;
 - в) следовать методическим рекомендациям по составлению игровых упражнений;
 - г) попросить ребенка придумать игру.
4. Сюжетная организация занятия представляет собой:
 - а) периодическое использование игровых упражнений;
 - б) сквозное использование игровых упражнений;
 - в) не требует игровых упражнений;
 - г) систему упражнений учебника.

3 *Современные технологии обучения произношению*

1. Основным игровым упражнением в обучении данному аспекту языка является
 - а) разучивание стихов;
 - б) отработка фонетических упражнений;
 - в) разучивание песен;
 - г) фонетическая сказка.
2. Игровым героем фонетической сказки является:
 - а) Мисс Грамматика;
 - б) разные герои;
 - в) Мистер Язычок;
 - г) нет героя.
3. На начальном этапе фонетическая сказка должна использоваться:
 - а) на каждом занятии;
 - б) по усмотрению преподавателя;
 - в) 2-3 раза в неделю;
 - г) не используется вообще.
4. При составлении фонетической сказки необходимо учитывать:
 - а) пожеланиями детей;
 - б) пожеланиями родителей;
 - в) методическими рекомендациями по составлению фонетической сказки;
 - г) уровнем владения ИЯ учеников.

4 *Современные технологии обучения грамматике*

1. Использование грамматических игровых упражнений позволяет:
 - а) сделать урок увлекательным для ребенка;
 - б) сделать абстрактный грамматический материал более доступным для детского восприятия;
 - в) мотивировать ребенка на последовательное изучение грамматики;
 - г) не являются необходимыми на уроке.

2. При объяснении грамматического материала на начальном этапе используются:
 - а) схемы и таблицы;
 - б) упражнения учебника;
 - в) игрушки;
 - г) пиктографические опоры, кубики, сказку, грамматическую игрушку.
3. Использование кубиков на занятии ИЯ позволяет:
 - а) снять межъязыковую интерференцию при объяснении грамматики ИЯ;
 - б) организовать минутки релаксации на уроке;
 - в) не является эффективным;
 - г) организовать игру.
4. Использование пиктограмм является:
 - а) предметной наглядностью;
 - б) изобразительной наглядностью;
 - в) схемной наглядностью;
 - г) не является наглядностью.

Вариант 2

- 1 *Игра как ведущий метод обучения в отечественной методике РОИЯ*
 2. Игровая методика обучения ИЯ сформировалась:
 - а) в начале XIX века;
 - б) в начале XX века;
 - в) в середине XX века;
 - г) в начале XXI века.
 2. Игровая методика обучения ИЯ представляет собой:
 - а) набор игр с мячом;
 - б) комплект наглядности с методическими рекомендациями;
 - в) комплекс необходимых для преподавателя упражнений;
 - г) методические рекомендации по использованию игровой методики при обучении аспектам языка и видам речевой деятельности.
 3. Основы игровой методики при обучении ИЯ были разработаны:
 - а) Е.И. Негневицкой
 - б) А.М. Шахнаровичем;
 - в) О.А. Колесниковой
 - г) Л.С. Выготским
 4. Игровая методика обучения ИЯ необходима для:
 - а) привития у ребенка интереса к изучению ИЯ;
 - б) для придания обучению коммуникативного характера;
 - в) организации паузы релаксации при изучении ИЯ;
 - г) того, чтобы развеселить ребенка.
- 2 Современные технологии обучения лексике**
1. Термин «интериоризация ЛЕ» является:
 - а) заимствованным термином из психологии;
 - б) заимствованным термином из педагогики;
 - в) собственным методическим термином;
 - г) не используется в методике.
 2. В соответствии с игровой методикой слово проходит:
 - а) 1 этап интериоризации;
 - б) 2 этапа интериоризации;
 - в) 3 этапа интериоризации;
 - г) 4 этапа интериоризации.
 3. Для эффективного обучения лексике на начальном этапе необходимо:
 - а) использовать упражнения учебника;

- б) выучить определенный набор игровых упражнений;
- в) следовать методическим рекомендациям по составлению игровых упражнений;
- г) попросить ребенка придумать игру.

4. Использование ролевой игры на занятии позволяет:

- а) отработать ЛЕ урока на 3 этапе интериоризации слова;
 - б) сквозное использование игровых упражнений;
 - в) эффективно отработать лексику урока;
 - г) отработать систему упражнений учебника.
- б) по усмотрению преподавателя;
 - в) 2-3 раза в неделю;
 - г) не используется вообще.

3 *Современные технологии обучения произношению*

1. Основным игровым упражнением в обучении данному аспекту языка является

- а) разучивание стихов;
- б) отработка фонетических упражнений;
- в) разучивание песен;
- г) фонетическая сказка.

2. Игровым героем фонетической сказки является:

- а) Мисс Грамматика;
- б) разные герои;
- в) Мистер Язычок;
- г) нет героя.

3. На начальном этапе фонетическая сказка должна использоваться:

- а) на каждом занятии;
- б) по усмотрению преподавателя;
- в) 2-3 раза в неделю;
- г) не используется вообще.

4. При составлении фонетической сказки необходимо учитывать:

- а) пожеланиями детей;
- б) пожеланиями родителей;
- в) методическими рекомендациями по составлению фонетической сказки;
- г) уровнем владения ИЯ учеников.

4 *Современные технологии обучения грамматике*

1. Использование грамматических игровых упражнений позволяет:

- а) сделать урок увлекательным для ребенка;
- б) сделать абстрактный грамматический материал более доступным для детского восприятия;
- в) мотивировать ребенка на последовательное изучение грамматики;
- г) не являются необходимыми на уроке.

2. При объяснении грамматического материала на начальном этапе используются:

- а) песни и стихи;
- б) упражнения учебника;
- в) пиктографические опоры, кубики, сказку, грамматическую игрушку.
- г) изобразительная наглядность.

3. Использование грамматической сказки на занятии ИЯ позволяет:

- а) снять межъязыковую и внутриязыковую интерференцию при объяснении грамматики ИЯ;
- б) развивать творческий потенциал ребенка;

- в) не является эффективным;
- г) организовать игру.

4. Использование грамматической игрушки является:

- а) предметной наглядностью;
- б) изобразительной наглядностью;
- в) схемной наглядностью;
- г) не является наглядностью.

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний

Ключ к заданиям варианта №1 для бланочного тестирования

ДЕ № вопр	1	2	3	4
1	в	б	г	б
2	б	в	в	г
3	в	в	а	а
4	а	б	в	в

Ключ к заданиям варианта №2

ДЕ № вопр	1	2	3	4
1	в	а	б	б
2	г	в	в	в
3	а	в	а	а
4	б	а	в	а

5.2 Примерные темы выступления студентов с докладом

1. Требования к организации и проведению ролевой игры.
2. Каковы основные классификации игр?
3. Каковы возможности куклы/второго преподавателя в ролевой игре?
4. Каким образом сюжетное построение занятия позволяет включить в него элементы психологического тренинга.
5. Использование приема драматизации при обучении устной речи.
6. Обучающие возможности и функции ролевой игры на уроках английского языка.
7. Каким образом детский стихотворный фольклор (Finger games clapping games, action games, jump rope rhymes) может быть использован на занятиях английского языка?
8. Трудности в обучении грамматическому аспекту английского языка на начальном этапе и возможности игрового обучения для их преодоления.
9. Игровые упражнения для обучения лексической стороне речи.
10. Как можно обучить аудированию через игровые упражнения? Какова этапность этих упражнений?
11. Трудности обучения алфавиту английского языка детей дошкольного и младшего школьного возраста. Как можно решить эти проблемы через игру и игровые упражнения?

Вопросы к зачёту

1. История возникновения игры в человеческом обществе.
2. Назовите теории игр (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, Ж.Пиаже).
3. Назовите функции игры.
4. Понятие и история появления игровых технологий в обучении.
5. Определение и сущность игры как явления в культуре. Биологическая и социальная природа детской игры.
6. Принципы организации и руководства игрой. Принципы реализации игровых технологий. Классификация игр. Функции игры.
7. Раскройте структуру детской игры.
8. Организация и руководство игрой при РООА.
9. Значение игры для психического развития дошкольника. Игра - ведущая деятельность дошкольного возраста, ее структурные компоненты как деятельности.
10. Назовите этапы развития игры в онтогенезе.
11. Игровые технологии в РООА при обучении грамматике, лексике, фонетике.
12. Организация и руководство игрой при обучении грамматике, лексике, фонетике.
13. Этапы обучения игре.
14. Инновационные игровые технологии.
15. Сюжетно-ролевая игра.
16. Дидактическая игра.
17. Организация и руководство ролевыми и настольными играми в РООА.
18. Каковы правила, которыми должен руководствоваться преподаватель, придумывая или подбирая игру для занятия? (как это сформулировано Е.И.Негвицкой)
19. Расскажите о ролевой основе «дидактических» игр и упражнений на начальном этапе.
20. Каким образом прием драматизации может быть использован при обучении устной речи.
21. Каковы обучающие возможности и функции ролевой игры на уроках английского языка.
22. Каковы трудности в обучении грамматическому аспекту английского языка на начальном этапе и возможности игрового обучения для их преодоления?
23. Какие игровые упражнения для обучения лексической стороне речи вы знаете?
24. Как можно обучить аудированию через игровые упражнения? Какова этапность этих упражнений?
25. В чем трудности обучения алфавиту английского языка детей дошкольного и младшего школьного возраста? Как можно решить эти проблемы через игру и игровые упражнения?