

## Формы оценки и контроля учебных достижений учащихся начальных классов

А.Н. Руфанова

Авторы Образовательной системы «Школа 2100» подробно разработали не только учебные курсы, куда входят программы, учебники, дидактические материалы, но и создали мощную методическую базу: методические пособия с разработками уроков, тетради с самостоятельными и проверочными работами, текущие тематические и контрольные работы. Все это является огромнейшим подспорьем в работе учителя и в освоении детьми учебных курсов данной программы. Но поскольку проверочные и контрольные работы даются не в игровой форме и занимают 20 и более минут урока, я в своей работе с детьми наряду с предложенными авторами использую еще и такие формы контроля:

### Игра «Крестики-нолики».

1. Может использоваться на уроках по любому из преподаваемых предметов по отдельности (математика, русский язык, чтение, окружающий мир, история), а также может объединять в себе вопросы по всем предметам сразу, в зависимости от желания и потребности учителя.

2. Занимает на уроке 5, максимум 10 минут.

3. Ответы очень быстро и легко проверяются (можно и даже нужно делать это на глазах учащихся).

4. Носит игровой характер, скрывающий ее контролирующую функцию, что снижает напряжение детей и их страх перед проверочными работами.

5. Может иметь оценочный и безоценочный режим использования.

6. Учит школьников начальной ступени работать в тестовом режиме.

7. Отличается универсальностью: игру можно использовать в любой системе и по любому предмету.

### Описание хода игры.

1. На доске начерчена таблица (аналогичные есть на руках у каждого ученика):

– количество клеток по горизонтали соответствует количеству вариантов ответа (от 2 до 6, можно и больше);

– количество клеток по вертикали соответствует количеству вопросов, задаваемых учителем.

2. Класс делится на две команды: «Крестики» и «Нолики». «Крестики» на клетке с правильным ответом ставят крестики. «Нолики» на клетке с правильным ответом ставят нолики.

3. Выбирается счетная комиссия:

– в ее состав могут входить родители;

– это может быть только учитель;

– можно выбрать двух учеников: одного из команды «Крестики», другого – из команды «Нолики».

4. Горизонтальные клетки обозначаются: на доске – обязательно, на индивидуальных таблицах – по желанию. Вертикальные клетки нумеруются порядковыми номерами (обязательно).

5. Учитель задает вопрос, а учащиеся ставят знак «+» или «0» в ту клетку, которую считают верным ответом.

Например, игра по окружающему миру, 3-й класс (1–4), тема «Экосистема», может быть представлена в виде таблиц:

1	о	б	лу	ле
2	о	б	лу	ле
3	о	б	лу	ле
4	о	б	лу	ле
5	о	б	лу	ле
6	о	б	лу	ле
7	о	б	лу	ле
8	о	б	лу	ле

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

### Обозначения:

о – озеро

б – болото

лу – луг

ле – лес

**Вопросы** (по обитателям учащийся должен определить экосистему):

1. Короед, сойка, куница, белка.

2. Мотыль, журавль, кулик.

3. Сфагнум, рогоз, торф.

4. Тимофеевка, клевер, мятлик.
5. Окунь, щука, ил-сапропель, карась.
6. Береза, клен, тополь, кедр.
7. Голубянка, мышь-малютка, трясогузка луговая.
8. Кувшинка, элодея, камыш.

**Ответы** должны выглядеть так:

1					×
2		×			
3		×			
4			×		
5	×			×	
6					×
7			×		
8	×				

1					0
2		0			
3		0			
4			0		
5	0				
6					0
7			0		
8	0				

**Проверка:**

1. Учитель собирает получившиеся таблицы, складывает их в одну стопку (обязательно проверить, чтобы все таблички были сложены так, чтобы клеточки-ответы в них совпадали) и, наложив свой трафарет с правильными ответами, делает проколы шилом в соответствующих местах. Это занимает 1 минуту (помните, что для индивидуальных детских таблиц бумагу нужно брать потоньше).

2. Далее счетная комиссия подсчитывает количество промахов (клеточки, где прокол учителя не совпадает с поставленным знаком) и подводит командный результат, отмечая индивидуальные заслуги.

В отметочной системе выставляют индивидуальные оценки.

Приведем еще один вариант той же игры, но по другому предмету – **обществознанию, 4-й класс, тема «Что дал современным людям древний мир»:**

**Обозначения:**

- Е – Египет
- М – Междуречье
- И – Индия
- К – Китай
- Г – Греция

1	Е	М	И	К	Г
2	Е	М	И	К	Г
3	Е	М	И	К	Г
4	Е	М	И	К	Г
5	Е	М	И	К	Г
6	Е	М	И	К	Г
7	Е	М	И	К	Г
8	Е	М	И	К	Г
9	Е	М	И	К	Г

### Вопросы:

1. Где была создана система счета времени: земные сутки разделены на 24 часа, час – на 60 минут, минута – на 60 секунд? (*Междуречье.*)
2. Откуда к нам «пришли» шелковые ткани? (*Китай.*)
3. Какая страна «подарила» нам пирамиды? (*Египет.*)
4. Где была построена стена, протянувшаяся через горы и степи на многие километры? (*Китай.*)
5. Откуда к нам «пришли» цифры? (*Индия.*)
6. Какая страна «подарила» нам Олимпийские игры? (*Греция.*)
7. А алфавит с гласными и согласными? (*Греция.*)
8. В древних городах какой страны были прямые улицы, водопровод? (*Индия.*)
9. Откуда «родом» демократия? (*Греция.*)

**Трафарет ответов:**

1		×			
2				×	
3	×				
4			×		
5			×		
6					×
7					×
8			×		
9					×

### Игра по обществознанию, 3-й класс, тема «Великие имена»

На доске:

1	Олег	Владимир	Александр Невский	Юрий Долгорукий
2	Олег	Владимир	Александр Невский	Юрий Долгорукий
3	Олег	Владимир	Александр Невский	Юрий Долгорукий
4	Суворов	Кутузов	Сергий Радонежский	Дмитрий Донской
5	Суворов	Кутузов	Сергий Радонежский	Дмитрий Донской
6	Иван III	Петр I	Иван Грозный	Екатерина Великая
7	Иван III	Петр I	Иван Грозный	Екатерина Великая
8	Рублев	Федоров	Пушкин	Ломоносов
9	Рублев	Федоров	Пушкин	Ломоносов
10	Рублев	Федоров	Пушкин	Ломоносов

## ИДЕТ ЭКСПЕРИМЕНТ

### Вопросы:

1. Князь, под руководством которого была одержана победа в Ледовом побоище.
2. Князь, повелевший всем жителям Руси принять христианство.
3. Князь, объединивший славянские племена в Древнерусское государство.
4. Полководец, который в детстве был болезненным ребенком, а затем, став взрослым, одержал множество побед для России.
5. Князь-полководец, под руководством которого была выиграна Куликовская битва.
6. Царь-основатель Российского флота.
7. Императрица-покровительница наук и искусства.
8. Первый книгопечатник России.
9. Художник, расписывавший храмы, создавший икону «Троица».
10. Ученый, художник, поэт, основатель первого в России университета.

### Трафарет ответов:

1				X	
2					
3	X				
4	X				
5					X
6			X		
7					X
8			X		
9	X				
10					X

### Игра по риторике, 3-й класс, тема «Приемы правки»

#### На доске:

1	[ ]	1, 2, 3	I, II, III	∇
2	z	~~~~~	[ ]	z
3	z	~~~~~	1, 2, 3	∇
4	I, II, III	[ ]	∇	z
5	<	1, 2, 3	~~~~~	[ ]
6	∇	z	I, II, III	~~~~~
7	o	z	[ ]	<
8	1, 2, 3	∇	o	z
9	~~~~~	[ ]	[ ]	I, II, III
10	∇	z	z	1, 2, 3

#### Трафарет ответов:

1				X	
2					X
3				X	
4	X				
5					X
6			X		
7					X
8			X		
9				X	
10	X				

#### Обозначения:

- o – повтор слов;
- z – красная строка;

- z – раздельное написание;
- I, II, III – порядок частей текста;
- 1, 2, 3 – порядок слов в предложении;
- [ ] – нарушена последовательность;
- < – разверни мысль, напиши подробнее;
- [ ] – лишнее, ненужное зачеркни;
- ∇ – пропуск, сделай вставку;
- ~~~~~ – неудачно подобранное слово, замени

### Вопросы-задания:

1. Неудачный порядок слов.
2. Раздельное написание.
3. Неудачно выбранное слово.
4. Нарушен порядок частей.
5. Нарушена последовательность.
6. Не выделена «красная строка».
7. Разверни мысль, напиши подробнее.
8. Повтор одних и тех же слов.
9. Лишнее, ненужное зачеркни.
10. Пропуск, сделай вставку.

В курсе окружающего мира по предметам «Обществознание» и «Естественнознание» вводится много терминов. Дети ни в коем случае не должны эти термины механически заучивать и отвечать «на зубок», но «узнавать» их они могут.

Для работы с терминами по данным предметам я использую **игру «Разведчики-шпионы»**. Ее преимущества:

- игра позволяет за короткое время (около 5 минут) проконтролировать узнавание 10 терминов;
- дети выполняют эту работу в цифровом режиме, т.е. не пишут слов, а ставят цифры, что позволяет сэкономить время для написания работы и ее проверки, а также избежать орфографических ошибок;
- открытость, «прозрачность» проверки;
- возможность самопроверки и взаимопроверки;
- может быть выполнена как в оценочном, так и в безоценочном режиме;
- универсальна, т.е. может быть использована на уроках по любой системе и по любому предмету.

Описание хода игры.

Класс делится на две «армии»: «Синие» и «Зеленые» (т.е. предусмотрены два варианта). «Армия Синих» выполняет работу ручками синего цвета, «Армия Зеленых» – зеленого. Учитель сообщает, что эти армии сейчас находятся в специальной разведшколе, где разведчиков учат шифровать цифрами буквенный текст. Для «Синих» цифры шифровки приводятся в таблице слева, для «Зеленых» – справа. Слова, которые нужно закодировать (т.е. изучаемые термины), записаны в один столбик на доске. Рядом с каждым термином стоит цифра от 0 до 9. Учитель зачитывает определение термина. Учащиеся разведшколы должны его узнать и в шифровке поставить только цифру, соответствующую данному термину.

Впоследствии, когда элемент новизны при проведении этой игры ушел, дети стали называть ее «Цифровой диктант».

Приведу ряд примеров.

### Обществознание, 3-й класс, раздел I «Твои корабли на реке времени»

«Синие»

«Зеленые»

0	история	9
1	век	8
2	Родина	7
3	закон	6
4	поколение	5
5	христианство	4
6	общество	3
7	исторический источник	2
8	эра	1
9	государство	0

Вопросы:

1. Как называется наука о прошлом человечества?

2. Как называется механизм управления обществом в какой-либо стране, где должно быть правительство, законы, милиция, армия?

3. Одна из самых распространенных в мире религий, вера в Бога.

4. Как называется промежуток времени длиной в 100 лет?

5. Так называют людей, которые родились и живут в одно время.

6. Так человек называет место, где он родился и вырос; свой город, село, страну.

7. Событие, от которого отсчитывается историческое время.

8. Обязательные для всех правила поведения людей в обществе, установленные государством.

9. Так можно назвать всех жителей какой-либо страны.

10. Все, что сохранилось с древнейших времен до наших дней и может рассказать нам о прошлом человечества.

**Ответы** «разведчиков-шифровальщиков»:

«Синие» – 095-142-836-7;

«Зеленые» – 904-857-163-2

(для удобства проверки после трех цифр ставится тире).

Примечание: если учащийся не может узнать термин, он ставит точку (это нужно для того, чтобы не сбилась оставшаяся часть кода).

Формы проверки полученного цифрового кода могут быть различными:

– проверяет учитель;

– проверяют специально выбранные резиденты от разных армий;

– игроки меняются табличками в парах и сверяют ответы с образцом;

– самопроверка по образцу.

За данный вид работы могут быть выставлены индивидуальные оценки, а может быть просто объявлено, какая армия сегодня победила и кто внес особенный вклад в победу своей армии, т.е. закодировал термины без ошибок.

Еще один вариант данной игры – по естествознанию, 3-й класс, тема «В воде хорошо, а на суше лучше»:

**ИДЕТ ЭКСПЕРИМЕНТ**

«Синие»

«Зеленые»

0	цветок	9
1	плод	8
2	семя	7
3	споры	6
4	корень	5
5	стебель	4
6	листья	3
7	ткань	2
8	мхи	1
9	цветковые	0

**Вопросы:**

1. Растения, не имеющие корней.
2. Часть растения, которая всасывает из земли воду, удерживает растение в земле.
3. Группа клеток, сходных по строению и занятых общим делом.

4. Орган размножения у цветковых растений, на месте которого потом появляется плод.

5. Сочный орган растения, где созревает семя.

6. Что созревает в плодах и служит для размножения цветковых растений?

7. Как называются растения, имеющие цветки?

8. Чем размножаются нецветковые растения?

9. Орган растения, служащий для опоры листьям; внутри этого органа есть сосуды.

10. Орган растения зеленого цвета, где происходит фотосинтез; этот орган кормит растение, оно им дышит.

**Ответы:**

«Синие» – 847-012-935-6;

«Зеленые» – 152-987-064-3.

*Альбина Николаевна Руфанова – учитель гимназии им. А.Л. Кекина, г. Ростов Ярославской обл.*