



С. А. Угликов, учитель высшей категории СШ № 15 г. Могилёва

Компьютерные тесты для оценки знаний на уроке физической культуры

Введение

Актуальность. Десять лет назад трудно было себе представить союз физической культуры и информатики на уроке. Но время не стоит на месте, технический прогресс, современные высокие технологии заставляют общество развиваться. У многих учащихся дома есть компьютер с выходом в Интернет. Знания, приобретаемые в том числе в Интернете, необходимы в общеобразовательном процессе, на уроках физической культуры, так как знания — это один из критериев при выставлении четвертной оценки. Они обязательно учитываются в годовом планировании. Актуальность использования компьютерных технологий заключается в повышенном интересе к ним учащихся, в их мотивации к восприятию предмета «Физическая культура». При дефиците учебно-методической литературы необходимо поднимать статус предмета «Физическая культура» посредством общения учащихся с компьютером, используя при этом различные обучающие программы.

Цель исследования — получение информации о значимости для школьников тестовых программ по физической культуре и выявление интереса к ним с применением современных компьютерных технологий.

Организация исследования

Выборка составила 90 учащихся. В анкетировании участвовало 64 учащихся ОМГ и ПМГ (23 мальчика и 41 девочка).

Анкетирование было проведено с использо-

Задачи исследования:

- 1) обучить учащихся навыкам пользования тестовыми программами;
- 2) оценить знания учащихся по разделам: спортивные игры, Олимпийские игры, здоровый образ жизни;
- 3) выявить:
 - использовать ли компьютерные технологии на уроке физической культуры;
 - считают ли учащиеся, что тестовые задания объективно отражают уровень их знаний;
 - тематика каких тестовых заданий наиболее интересна учащимся;
 - необходимо ли изменение количества тестовых заданий;
 - как часто дома или в компьютерных клубах учащиеся пользуются программами спортивной направленности;
- 4) привить интерес к предмету «Физическая культура и здоровье».

Метод исследования — анкетирование.

Объект исследования — учащиеся десятых классов.

Предмет исследования — степень актуальности использования тестовых программ по физической культуре.

ванием вопросов по вышеуказанной тематике. На предложенные вопросы учащиеся ответили следующим образом.

Компьютерное тестирование и компьютеризация спортивных знаний глазами школьников

Вопрос	Ответы учащихся, %		
	Да	Нет	Затрудняюсь ответить
1. Интересен ли вам урок с использованием компьютерных тест-программ?	85,8	11,7	2,5
2. Узнаёте ли вы на уроке что-то новое?	37,7	38,3	24
3. Являются ли для вас задания сложными?	25	61,3	13,7
4. Достаточно ли времени на тестовые задания?	55,5	31,5	13
5. Есть ли программы спортивной направленности в вашем компьютере?	51	19,2	29,8
6. Часто ли вы используете программы спортивной направленности?	28,7	54,2	17,1
7. Интересуетесь ли вы спортивными сайтами в Интернете?	18	60	22
8. Тематика каких разделов вам понравится больше всего: спортивные игры – 42 %, ЗОЖ – 23,3 %, Олимпийские игры – 34,7 %			
9. Изменить ли количество тестовых заданий: да, уменьшить – 18,8 %; да, увеличить – 37,5 %; оставить без изменений – 43,7 %			

Форма организации работы с учащимися (урок)

Необходимо помнить, что учащиеся должны подготовиться к уроку, получив необходимый информационный минимум от преподавателя или самостоятельно.

Урок можно проводить по двум схемам.

Первая схема: учащиеся весь урок проводят в классе информатике. Учащиеся выполняют работу по вариантам. Учащиеся каждого варианта получают свои тестовые задания.

Пример 1.

Вариант 1 (1, 4, 7, 10, 13-е рабочие места): тема «Спортивные игры»;

Вариант 2 (2, 5, 8, 11, 14-е рабочие места): тема «ЗОЖ»;

Вариант 3 (3, 6, 9, 12, 15-е рабочие места): тема «Олимпийские игры».

Темы включают по три тестовых задания, в каждом по 20 вопросов. За правильный ответ на любой вопрос учащийся получает 0,5 балла. Время, отведённое на выполнение трёх заданий, 35–40 минут. Выполнив три задания, учащийся имеет три разные суммы баллов. Эти баллы суммируются и делятся на 3. Полученный средний балл является итоговым.

Пример 2.

Вариант 1 (1, 4, 7, 10, 13-е рабочие места):

– тема «Баскетбол» из раздела «Спортивные игры»;

– тема «Курение» из раздела «ЗОЖ»;

– тема «Зимняя Олимпиада» из раздела «Олимпийские игры».

Вариант 2 (2, 5, 8, 11, 14-е рабочие места):

– тема «Волейбол» из раздела «Спортивные игры»;

– тема «Алкоголь» из раздела «ЗОЖ»;

– тема «Летняя Олимпиада» из раздела «Олимпийские игры».

Вариант 3 (3, 6, 9, 12, 15-е рабочие места):

– тема «Гандбол» из раздела «Спортивные игры»;

– тема «Вредные привычки» из раздела «ЗОЖ»;

– тема «Современные Олимпийские игры» из раздела «Олимпийские игры».

Итоговая отметка определяется так, как и в 1-м примере.

Вторая схема: урок проводится в сочетании физических занятий с занятиями в компьютерном классе, где учащиеся работают с тестом в программе «Microsoft Office Excel»

(см. приложение 1). Сами тестовые задания могут выполняться как в начале урока, так и в его заключительной части (по выбору учителя). Система оценки знаний учащихся такая же, как и в перечисленных ранее вариантах.

Единственная особенность в том, что учащиеся получают одно тестовое задание, так как времени немного.

Примерная схема данного урока представлена ниже.

Выводы исследования

Анализируя ответы учащихся, мы можем сделать следующие выводы.

1. Учащиеся положительно оценивают использование компьютерных технологий на уроке физической культуры.

2. Большинство учащихся согласны, что тестовые программы в целом отражают их уровень знаний.

3. Интерес учащихся к изучению тем спортивной направленности в домашних условиях невысок.

4. Количество тестовых заданий определено верно.

5. Наибольший интерес у учащихся вызывает тематика спортивных и Олимпийских игр.

План-конспект урока по физической культуре для учащихся X класса

Тема: Спортивные игры (баскетбол)

Задачи урока: 1) развивать специальную выносливость;
2) повторить технику передачи и ловли мяча;
3) проверить знания теоретических сведений спортивной игры баскетбол.

Место проведения: спортивный зал школы, учебный кабинет информатики.

Спортивный инвентарь и оборудование: гимнастическая стенка, гимнастическая скамейка, скакалки, баскетбольные мячи, секундомер.

Содержание урока	Дозировка	Организационно-методические указания
1	2	3
1. Построение. Сообщение задач урока. Проверка подготовки учащихся к уроку	1 мин 30 с	Проверить наличие и готовность учащихся к уроку
Выполнение тестов (см. приложения 2, 3). Тестовые задания по разделу «Знания»	13 мин	Доведение заданных вопросов до учащихся
Подведение итогов	1 мин	Выставление оценок
2. Строевые упражнения	30 с	Акцент на внимание и положение рук при выполнении строевых приёмов
3. Ходьба, разминочный бег	3 мин	Соблюдение дистанции
4. Специально-беговые упражнения:	2 мин	Соблюдение дистанции
а) бег с высоким подниманием бедра, руки на поясе	15–20 м	Бег выполнять с максимальной частотой
б) выпрыгивания вверх, с круговыми движениями руками назад		Руки прямые
в) прыжки на правой, левой ноге («блоха»)		Подтягивать колено толчковой ноги
г) прыжки на двух ногах в приседе, руки за головой («лягушка»)		При прыжках ноги выпрямлять
д) прыжки приставными шагами, руки на поясе		Выполнять шаги на не прямых ногах
е) упражнение «шаг-прыжок»		Соблюдать разделение шага и прыжка
5. ОРУ в движении:	8 мин	Упражнения выполняются в движении

Наука – практики

1	2	3
а) И. п. – руки к плечам. 1–4: выполнить вращение руками вперёд. 5–8: выполнить вращение руками назад	8–10 раз	Амплитуда движений максимальная
б) И. п. – руки в замке вверху, ладони наружу. 1–4: выполнить прогибы назад с отведением рук за голову	8–10 раз	Руки прямые, отводить как можно дальше за голову
в) И. п. – руки на поясе. 1–2: выполнить наклон вправо, левая рука вверху. 3–4: выполнить наклон влево, правая рука вверху	8–10 раз	Рука прямая, наклон осуществлять к противоположной ноге
г) И. п. – руки перед грудью. 1–2: выполнить рывки руками, согнутыми в локтевых суставах. 3–4: выполнить рывки прямыми руками с отведением их назад	8–10 раз	Руки на уровне плечевого пояса и выше
д) И. п. – руки вперёд и в стороны. 1–2: выполнить мах правой ногой к левой руке. 3–4: выполнить мах левой ногой к правой руке	10–12 раз	Мах выполнять прямой ногой, носок оттянут
е) И. п. – руки перед грудью в замке. 1–2: выполнить широкий выпад вперёд с поворотом туловища в правую сторону	10–12 раз	Поворот осуществлять к противоположной ноге
ё) И. п. – руки в замке сзади. 1–4: выполнить наклон вперёд с отведением рук за голову	10–12 раз	Руки прямые, отводить как можно дальше за голову
ж) И. п. – присед, руки за головой. Выполнить передвижения в приседе	20–30 с	Спину держать прямо, подбородок приподнят
6. Круговая тренировка	5 мин	–
а) И. п. – стойка ноги вместе, скакалка внизу. Выполнять прыжки через скакалку	3 × 100 прыжков	Прыжки различные (на одной и двух ногах)
б) И. п. – о. с., гимнастическая скамья слева, справа. Выполнять прыжки боком через скамью	3 × 5 дорожек	Соблюдать дистанцию
в) И. п. – стойка ноги врозь, руки на гимнастической стенке хватом сверху. Выполнить напрыгивания на нижнюю жердь гимнастической стенки	3 × 20 раз	Запрыгивать на четвёртую жердь
7. Передачи мяча в движении:	8 мин	–
– восьмёрка 1	4 мин	Внимание на положение рук при приёме и передаче мяча
– восьмёрка 2	4 мин	Усложнить задание, изменив условия упражнения
8. Построение	30 с	–
9. Подведение итогов	1 мин	–
Домашнее задание	1 мин	Повторить задание

Приложение 1

Описание тест-программы

Тесты созданы при помощи программы «Microsoft Office Excel». Программа выполнена на 23 листах. Первый лист титульный. В нём находятся ячейки, в которые учащиеся заносят свою фамилию, имя, класс. Со второго по двадцатый – опросные листы. В них указаны заданные вопросы, возможные варианты ответов на них и ячейки с выбранными ответами. Двадцать второй лист – для результатов, с указанием фамилии, имени, класса учащегося и полученной им отметки. Двадцать третий лист – для подсчёта результатов. Он состоит из ячеек, в которых указаны номера вопросов, ответы тестируемого, правильные ответы, подсчёт баллов и итоговой отметки.

Приложение 2

Инструкция для учащихся по работе с тест-программой

1. На титульном листе введите свою фамилию, имя, класс.
2. Нажмите «Далее» для перехода к первому вопросу.
3. Прочитав вопрос, укажите вариант правильного ответа, поставив флажок соответствующей букве ответа.
4. Выполните такие же действия с оставшимися вопросами, нажимая на кнопку «Далее».
5. На странице последнего вопроса щелчком на указанной кнопке перейдите на лист результата.
6. Сообщите результат выполнения теста учителю.

Приложение 3

Тест № 1

по усвоению знаний из раздела «Спортивные игры (баскетбол)»

№	Вопросы	Варианты ответов
1	2	3
1	В какой стране Джеймс Нейсмит в 1891 году придумал правила баскетбола?	А) Россия Б) США В) Англия Г) Греция
2	В каком году и где баскетбол был включён в программу Олимпийских игр?	А) 1936 в Берлине Б) 1964 в Токио В) 1976 в Монреале Г) 2006 в Турине
3	Каковы размеры баскетбольной площадки?	А) 75 м x 104 м Б) 9 м x 18 м В) 15 м x 28 м Г) 20 м x 40 м
4	Какова продолжительность игры?	А) 4 четверти по 10 мин Б) 2 половины по 30 мин В) время неограниченно Г) 2 тайма по 45 мин
5	Сколько игроков команды выходит на площадку?	А) 5 игроков Б) 6 игроков В) 7 игроков Г) 11 игроков
6	Судейская бригада состоит из...?	А) 1 судья + секретарь Б) 2 судьи + секретарь В) 3 судьи + секретарь Г) 4 судьи + секретарь
7	В случае ничейного результата в основное время игры...	А) назначаются штрафные Б) игра останавливается В) игра продолжается до забитого мяча Г) назначается дополнительное время

Навука – практыцы

1	2	3
8	При попадании мяча с игры засчитывается...	А) 1 очко Б) 1–2 очка В) 2–3 очка Г) 4 очка
9	Игрок удаляется с площадки при получении им...	А) 3 фолов Б) 4 фолов В) 5 фолов Г) 6 фолов
10	Любой фол пробивается при получении командой...	А) 3 командных фолов Б) 4 командных фолов В) 5 командных фолов Г) 6 командных фолов
11	Высота баскетбольного кольца от пола игровой площадки...	А) 2,5 м Б) 3 м В) 3,05 м Г) 3,5 м
12	Три очка засчитывают команде при попадании мяча в кольцо из-за...	А) любого расстояния Б) 4 метров В) 5 метров Г) 6 метров
13	Какие качества развиваются при занятиях баскетболом?	А) сила, выносливость Б) гибкость, ловкость В) быстрота, точность Г) все
14	Сколько тайм-аутов может взять тренер команды в одной четверти?	А) 1 Б) 2 В) 3 Г) ни одного
15	Сколько замен игроков может производить тренер на протяжении всей игры?	А) одну Б) три В) пять Г) неограниченно
16	Ошибкой при ведении мяча считается...	А) пробежка Б) двойное ведение В) пронос мяча Г) все варианты
17	Выберите название мужской команды по баскетболу г. Могилёва	А) «Виталюр» Б) «Темп» В) «Локомотив» Г) «Техноприбор»
18	Сколько времени даётся команде на проведение атаки?	А) 5 секунд Б) 10 секунд В) 24 секунды Г) минута
19	Как называется аналог баскетбола – игра на одно кольцо?	А) пионербол Б) мини-футбол В) стритбол Г) футзал
20	Сколько бросков даётся игроку при выполнении штрафных?	А) 1 бросок Б) 1–2 броска В) 1–3 броска Г) все варианты

Получено 13.02.09.