

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

КАФЕДРА ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ, СПОРТА И
БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

УТВЕРЖДАЮ
Ректор ГАОУ ВО МИОО
_____ А.И. Рытов
«__» «_____» 2017 г.

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

Методы и формы контроля знаний обучающихся по предмету
«Физическая культура» в соответствии с требованиями ФГОС

Инв. номер _____
Начальник учебного отдела
_____ А. А. Марзаганова

Автор курса:
Тяпин А.И.

Утверждено на заседании кафедры
физического воспитания, спорта и
безопасности жизнедеятельности

Протокол № 16 от 8.06. 2017 г.
Зав. кафедрой _____ Н.И. Назаркина

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Целью реализации программы является совершенствование профессиональных компетенций педагога по технологии разработки электронных учебных материалов в проекте «Московская электронная школа» в формате интерактивных упражнений для проверки знаний обучающихся по предмету «Физическая культура».

Совершенствуемые/новые компетенции

№ п/п	Компетенции	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Код компетенции
		Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.	ПК-2
2.	Способен организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности.	ПК – 7

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы слушатель должен приобрести следующие знания и умения, необходимые для качественного изменения компетенций:

№ п/п	Знать – уметь	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Код компетенции
		Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Знать Структуру и функциональные возможности программы «Hot Potatoes» по созданию интерактивных упражнений для проверки знаний обучающихся по предмету «Физическая культура». Уметь Организовывать работу школьников с	ПК-2, ПК-7

	интерактивными тестами и кроссвордами в малых группах.	
2.	<p>Знать Принципы использования интерактивных тестов и кроссвордов в учебно-воспитательном процессе.</p> <p>Уметь Оценивать результаты работы обучающихся с интерактивными тестами и кроссвордами.</p>	ПК-2, ПК-7
3.	<p>Знать Приемы и технологические этапы создания интерактивных упражнений для проверки знаний обучающихся по предмету «Физическая культура» в программной оболочке «Hot Potatoes».</p> <p>Уметь Применять в педагогической практике технологии по созданию интерактивных тестов и кроссвордов в программной оболочке «Hot Potatoes».</p>	ПК-2, ПК-7
4.	<p>Знать Правила работы с сервисами для хранения и передачи информации средствами «облачных» технологий.</p> <p>Уметь Применять в педагогической практике способы хранения и передачи информации средствами «облачных» технологий.</p>	ПК-2

1.3. Категория обучающихся: уровень образования – ВО, направление подготовки – «Педагогическое образование», область профессиональной деятельности – обучение физической культуре на уровне основного общего образования.

1.4. Форма обучения: очная.

1.5. Режим занятий, срок освоения программы: 6 академических часов в день, 1 день в неделю.

1.6. Трудоемкость программы: 18 часов.

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Внеаудиторная работа	Формы контроля	Трудоемкость
		Всего ауд., час	Лекции	Практические занятия	с/р		
1.	Функциональные возможности и особенности программы для создания интерактивных упражнений «Hot Potatoes».	6	1	5			6
2.	Технология создания интерактивных упражнений в формате теста с помощью программы-оболочки «Hot Potatoes».	6		6			6
3.	Технология создания интерактивных упражнений в формате кроссворда с помощью программы-оболочки «Hot Potatoes». Объединение материала в проект.	6		6		Комплексное проектное задание № 1	6
Итоговая аттестация						зачет	
Итого:		18	1	17			18

2.2. Сетевая форма обучения – отсутствует

2.3. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Тема 1. Функциональные возможности и особенности программы для создания интерактивных упражнений «Hot Potatoes».	<i>Лекция, 1 час</i>	Лекция посвящена основам компьютерной диагностики знаний школьников по предмету «Физическая культура». Обучающиеся знакомятся с практикой использования интерактивных упражнений в работе учителя.

	<i>Практическое занятие, 3 часа</i>	Практическое знакомство слушателей с программной оболочкой «Hot Potatoes». Характеристика инструментов «Hot Potatoes». Принципы и особенности создания тестов и кроссвордов.
	<i>Практическое занятие, 2 часа</i>	Составление приготовительных макетов интерактивных упражнений для различных форм тестов и кроссвордов.
Тема 2. Технология создания интерактивных упражнений в формате теста с помощью программы-оболочки «Hot Potatoes».	<i>Практическое занятие, 6 часов</i>	Этапы составления интерактивных упражнений в программе «Hot Potatoes». Технология создания тестов и кроссвордов с помощью программы-оболочки «Hot Potatoes».
Тема 3. Технология создания интерактивных упражнений в формате кроссворда с помощью программы-оболочки «Hot Potatoes». Объединение материала в проект.	<i>Практическое занятие, 4 часов</i>	Этапы составления интерактивных упражнений в программе «Hot Potatoes». Технология создания тестов и кроссвордов с помощью программы-оболочки «Hot Potatoes».
	<i>Практическое занятие, 2 час.</i>	Комплексное проектное задание № 1. Создание интерактивных упражнений в форме тестов и кроссвордов для проверки знаний обучающихся по предмету «Физическая культура» по одной из параллелей школы.
Итоговая аттестация.		Индивидуальный зачет. Интегрированный зачет по результатам выполнения проектного задания № 1.

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

3.1. Текущий контроль.

Текущий контроль осуществляется по результатам выполнения проектных заданий:

Название задания:

Комплексное проектное задание № 1.

Создание интерактивных упражнений в форме тестов и кроссвордов для проверки знаний обучающихся по предмету «Физическая культура» по одной из параллелей школы.

Требования к заданию:

1. Наличие готовых интерактивных упражнений, разных по типу вопросов;
2. Проект должен включать интерактивные упражнения по оценке знаний

школьников не менее, чем в 2-х форматах соответствующего внешнего вида: тесты (рис. 1) и кроссворды (рис. 2) по предмету «Физическая культура» по одной из параллелей школы.

3. Разработаны инструкции для школьников по выполнению интерактивных упражнений;

3. Наличие перевода интерактивных упражнений на русский язык;

4. Грамотность составления интерактивных упражнений.

Критерии оценивания проекта: выполнение всех требований к проекту, системность изложения содержания проекта и оценка результатов его реализации.

Оценивание проектных заданий для текущего контроля выполняется по 5-ти бальной системе: 2 б. - не выполнено, 3-4 б. – выполнено частично, 5 б. – выполнено полностью. Проект считается принятым при получении 3-х и более баллов.

Примерный внешний вид готовых форм Комплексного проектного задания № 1.



К содержанию | следующее задание

Тест 7-8 класс
Тест 1 по физической культуре

Выбрать из четырех ответов, один верный

1 / 21 | Следующий вопрос

Все вопросы

Что символизируют пять олимпийских колец?

A. ? | Гармонию воспитания основных физических качеств: выносливости, гибкости, силы, быстроты, ловкости.

B. ? | Единство спортсменов пяти континентов земного шара.

C. ? | Основные цвета, входящие во флаги всех стран- участниц Олимпийских Игр.

D. ? | Цвета континентов земного шара.

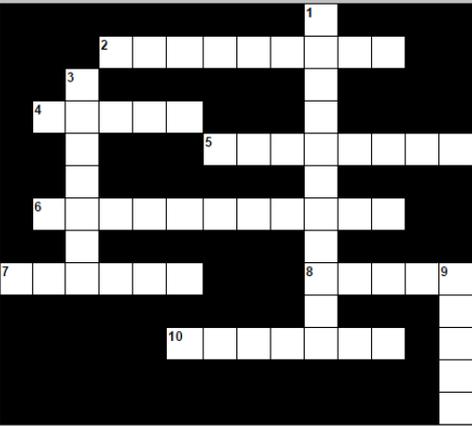
К содержанию | следующее задание

Рис. 1. – Внешний вид интерактивных упражнений по оценке знаний в формате теста

К содержанию | Следующее задание

кроссворд 1
Кроссворд 1

1. Кликните по цифре в сетке, чтобы увидеть вопрос для этой цифры и введите ваш ответ.
2. Нажмите кнопку "Ответ", чтобы слово вошло в ячейки кроссворда. Заполните весь кроссворд.
3. Если вы застряли, вы можете нажать на "Подсказка", чтобы получить подсказку последовательно по одной букве.
4. После заполнения кроссворда внизу нажмите кнопку "Проверить". Вы получите оценку в процентах от должных 100%.



По горизонтали:	По вертикали::
2. Знаменитая Российская прыгунья с шестом?	1. Гимнастический снаряд
4. Мяч для игры в бадминтон	3. Спортивный коллектив
5. Физическое качество	9. Спортивный снаряд
6. Крупное спортивное мероприятие	
7. Спортсмен-бегун на длинные дистанции	
8. Член спортивной команды	
10. Голкипер	

Рис. 2. – Внешний вид интерактивных упражнений по оценке знаний в формате кроссворда

3.2. Итоговая аттестация.

Форма итоговой аттестации: зачет. Итоговая аттестация проводится интегрировано в форме индивидуального зачета на последнем занятии на основании положительного оценивания комплексного проектного задания № 1.

Итоговая аттестация оценивается положительно (зачет), если учтены следующие требования:

- 1) определена тема проекта; сформулированы его цель и задачи;
- 2) указано назначение проекта;
- 3) учтены возрастно-половые особенности школьников;
- 4) указаны критерии оценивания - контроля (самоконтроля).

Результаты (отчет о выполнении заданий, оценки) фиксируются с помощью информационных технологий в системе управления интернет-обучением LMS

Moodle, на которой строится дистанционная поддержка, размещаемая на образовательном портале <http://moodle.mioo.ru/>.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Литература

1. Кулагин В.П., Цветков В.Я. Модели многоуровневого тестирования // Информатизация образования и науки. - 2013,- № 3. – С. 95-101.

2. Материалы XXVI международной конференции «Применение инновационных технологий в образовании». Научно-методическое издание. – Троицк – Москва – «БАЙТИК», 2015. – 497 с. – С. 366-405.

3. Ожерельева Т.А. Развитие методов тестирования // Перспективы науки и образования- 2013. - №6. – С 20-25.

Ресурсы Интернет

1. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н г. Москва «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» – URL: <http://www.rg.ru/2013/12/18/pedagog-dok.html> (дата обращения: 25.05.2017).

2. Официальный сайт программной оболочке «Hot Potatoes». - URL: <http://hotpot.uvic.ca/> (дата обращения: 05.05.2017).

3. Методическое пособие к курсу повышения квалификации учителей «Использование программ «Hot Potatoes v 6.0» для создания интерактивных заданий, тестов и кроссвордов». / Автор: Шмыр А.С. - URL: <http://nsportal.ru/blog/shkola/obshcheshkolnaya-tematika/all/2013/06/06/uroki-porabote-s-programмой-hotpotatoes> (дата обращения: 05.05.2017).

4. Презентация на тему: " Hot Potatoes - программа для создания тестов. О программе Hot Potatoes – инструментальная программа-оболочка, предоставляющая преподавателям возможность". - URL: <http://www.myshared.ru/slide/267177/> (дата обращения: 09.06.2017).

5. Московская электронная школа. – URL: <http://mes.mosmetod.ru/> (дата обращения: 11.06.2017).

6. Электронный научный журнал. Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. Электронные учебные пособия, и их важность в учебном процессе. – URL: <http://journal.kuzspa.ru/articles/87/> (дата обращения: 05.06.2017).

7. Единая Коллекция цифровых образовательных ресурсов. – URL: <http://school-collection.edu.ru/> (дата обращения: 05.06.2017).

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Для освоения дисциплины обучающемуся в учебном процессе требуется наличие следующих ресурсов:

А. Оснащенное рабочее место, включающее:

- компьютерное и мультимедийное оборудование (ПК, колонки);
- подключение к сети Интернет;
- необходимый минимум программного обеспечения (ПО) для работы с документами (пакет MS Office 2007 и выше, Adobe Reader, архиватор, видеоплеер, браузеры Internet Explorer 7 и выше, Mozilla Firefox);
- программа Hot Potatoes.

По желанию обучающихся они могут использовать собственное компьютерное оборудование.

Б. Образовательный контент и ПО: текстовые, видео- и аудиовизуальные средства обучения: практикумы, видео лекции, видео инструкции по выполнению заданий, размещенные в курсе дистанционной поддержки на портале <http://moodle.mioo.ru/>.