

# **ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ВЕБ-КВЕСТ «ХЛОРКА – ЗАВТРАК ЧЕМПИОНОВ» КАК СПОСОБ ИНТЕРАКТИВНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ**

*Ю.В. Мазур*

*В статье представлен опыт использования образовательного веб-квеста «Хлорка – завтрак чемпионов» в рамках преподавания спортивно-педагогических дисциплин факультета физической культуры (на примере «Плавания и методики преподавания»). Применение веб-квеста позволило провести промежуточный контроль знаний студентов по дисциплине, участники отметили, что такой формат стимулирует познавательную деятельность и помогает расширить знания по организации и проведению соревнований по плаванию.*

## **Введение**

Сегодня одной из важных задач системы высшего физкультурного образования является подготовка молодых специалистов с новым типом мышления, они должны иметь не только высокий уровень профессионально-прикладной подготовки, но и быть способными производить творческий поиск и новаторский подход для решения любых производственных задач в сфере физической культуры и спорта. Низкая мотивация к получению новых знаний и снижение познавательной активности вынуждает к поиску новых информационных технологий, которые позволят студентам работать самостоятельно, при этом развивать логическое и аналитическое мышление. Так, на факультете физической культуры с целью адаптации процесса получения знаний к индивидуальным особенностям учащихся ранее была разработана и внедрена Автоматизированная обучающая система (АОС) по дисциплине «Плавание и методика преподавания», которая позволяет автоматизировать процессы обратной связи в ходе изучения учебного материала и управлять познавательной деятельностью обучаемого. [1]

Дальнейшая работа по информатизации образовательного процесса по дисциплине была продолжена в рамках создания Цифрового учебно-методического комплекса (ЦУМК) и марафона «Купаловские проекты 2022». Результатом работы стал образовательный веб-квест «Хлорка – завтрак чемпионов», входящий в структуру ЦУМК «Плавание и методика преподавания».

## **Образовательный веб-квест «Хлорка – завтрак чемпионов»**

Веб-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого необходимы информационные ресурсы глобальной сети. С другой стороны веб-квест – сайт в Интернете, с которым работают пользователи, решая определенную образовательную задачу. [2]

Целью веб-квеста является систематизация, расширение и контроль знаний студентов, необходимых для организации и проведения соревнований по плаванию. Задачи, которые решаются в ходе использования веб-квеста в образовательном процессе факультета физической культуры:

1. Стимулировать познавательную активность обучающихся.

2. Применять свои знания в работе с официальными правилами соревнований по плаванию

3. Актуализировать и расширить знания, необходимые для организации и проведения соревнований по плаванию.

В ходе выполнения веб-квеста участники выполняют интерактивные задания, прорабатывая основные разделы официальных правил соревнований по плаванию. Материалы веб-проекта «Хлорка – завтрак чемпионов» размещены в глобальной сети по адресу: <https://sites.google.com/view/swimming-22/home>

Основу веб-квеста составляет интерактивная история с главными героями известного кино и мультипликационного проекта «Семейка Аддамсов». Вместе с Уэнзди и Пагсли участникам предстоит собрать ключевые слова для выполнения каждого этапа и составить одно мудрое высказывание. В ходе выполнения интерактивных упражнений студенты систематизируют знания о положении и программе соревнований, старте и фальстарте, прохождении дистанции и дисквалификации, судьях и их обязанностях, а также о требованиях к местам проведения и даже контролю за допингом. Веб-квест содержит 10 различных интерактивных упражнений, размещенных на WEB-сервисе <https://learningapps.org>

Ключевые слова, получаемые участниками, вносятся в маршрутный лист, скачать который можно на главной странице проекта. Там же есть приглашение к участию в веб-квесте, воспользовавшись которым можно перейти на страницу карты и посмотреть все предстоящие этапы. На странице заключительного этапа нужно заполнить итоговую форму, указав название команды, образовательное учреждение, населенный пункт, ФИО всех участников, составленное из ключевых слов высказывание, адрес электронной почты, а также пожелания и предложения автору. На указанный адрес, высылается диплом финалиста.

Для успешного прохождения веб-квеста участники должны владеть знаниями по правилам соревнований и уметь работать с официальными правилами FINA. Кроме того, необходимо обладать навыками работы на компьютере и навыками работы с информацией (поиск, анализ и переработка информации), уметь работать с веб-сервисами.

Чтобы принять участие в проекте, пользователям может понадобиться оборудование (компьютер, ноутбук, планшет или смартфон с доступом в интернет), программное обеспечение (офисный пакет Microsoft), материалы на печатной основе (Правила соревнований по плаванию), а также информационные источники в интернете.

Поскольку веб-квест был создан в рамках Международного образовательного марафона «Купаловские проекты 2022», то он успешно прошел экспертизу и апробацию. В апробации принимали участие студенты УО ГрГУ имени Янки Купалы факультета физической культуры дневной и заочной формы получения образования. Все участники успешно справились с заданиями и составили ключевую фразу, им на почту были отосланы дипломы финалистов установленного образца.

В целом веб-квест вызвал интерес среди участников апробации, отмечалось, что оформление соответствует тематике квеста, интерактивная история интересна и развивается на каждом этапе. Особый интерес у студентов вызвали следующие интерактивные управные, предлагаемые сервисом <https://learningapps.org>: викторина, кроссворд и скачки.

После успешной апробации веб-квест был внедрен в учебный процесс на факультете физической культуры для промежуточного контроля знаний по разделу учебной дисциплины «Плавание и методика преподавания». За весенний семестр 2022 учебного года 99 участников уже успешно прошли все интерактивные задания и заполнили страницу заключительного этапа веб-квеста. Студенты отметили, что такой формат промежуточного контроля знаний стимулирует познавательную деятельность и позволяет расширить знания в предметной области.

Кроме студентов физкультурных вузов, веб-квест «Хлорка – завтрак чемпионов» можно рекомендовать к использованию студентам педагогических колледжей, а также слушателям курсов повышения квалификации и переподготовки в сфере физической культуры и спорта.

### **Заключение**

Таким образом, веб-квест органично вписался в образовательный процесс факультета физической культуры УО Гродненского государственного университета имени Янки Купалы и стал частью ЦУМК по дисциплине «Плавание и методика преподавания». Благодаря множеству положительных отзывов со стороны студентов, работа над созданием подобного рода WEB-сервисов будет продолжена и по другим разделам учебной программы.

### **Список литературы**

1. Янец, Ю.В. Информатизация образовательного процесса по плаванию на факультете физической культуры / Ю.В. Янец // Науково-педагогічні проблеми фізичної культури. Серія 15. Фізична культура і спорт. – 2010. – №7. – С.344-347
2. Что такое веб-квест? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/olenkavesnuchka/cto-takoe-veb-kvest>. – Дата доступа: 20.06.2022.

*Мазур Юлия Владимировна, старший преподаватель кафедры спортивных дисциплин УО Гродненского государственного университета имени Янки Купалы, [tisifonka@gmail.com](mailto:tisifonka@gmail.com)*