

Применение мультимедийных технологий и QR-кодов при изучении теоретических основ физической культуры

Учитель физической культуры
КГУ «Шишкинская основная
средняя школа»

Уважаемые коллеги!

Современное образование требует от нас поиска новых подходов к обучению. Физическая культура — это не только развитие физических качеств, но и огромный пласт теоретических знаний: от правил техники безопасности и гигиены до истории спорта, тактических схем и биомеханики движений.

Традиционные лекции на уроке физкультуры не всегда эффективны, так как забирают драгоценное время от двигательной активности. Столкнувшись с проблемой снижения интереса к теории у подростков, я провел педагогическое исследование (Action Research) по внедрению мультимедийных технологий и QR-кодов. Базой для исследования стали **учащиеся 7–8 классов**. В этом возрасте у школьников ярко выражен интерес к гаджетам, и моя задача заключалась в том, чтобы направить этот интерес в образовательное русло.

Цель и гипотеза исследования

- **Цель:** повысить качество усвоения теоретического материала в 7–8 классах без потери времени на практическую часть урока.
- **Гипотеза:** использование QR-кодов и интерактивной платформы Quizizz позволит перевести изучение теории в игровой, понятный подросткам формат и повысит их мотивацию.

Практическая реализация: как это работает?

В ходе работы с параллелями 7 и 8 классов я разделил применение технологий на три основных блока:

1. **Информационные QR-стенды в спортзале.** На стенах зала я разместил карточки с QR-кодами. Сканируя их смартфонами во время вводной части или пауз, семиклассники и восьмиклассники получают доступ к наглядным материалам. Например, при изучении раздела «Волейбол» QR-код ведет на анимацию правильной стойки игрока, а в разделе «Гимнастика» — на видеоразбор техники выполнения опорного прыжка.
2. **Интерактивные домашние задания.** Вместо скучного чтения параграфов ученики сканируют QR-код и переходят на короткие (до 3 минут) динамичные видеоуроки.
3. **Геймифицированное оценивание на платформе Quizizz.** Для проведения текущего контроля по теории я активно внедрил платформу **Quizizz**. С

помощью QR-кода на доске или на карточке учащиеся мгновенно заходят в тест со своих телефонов.

- *Почему именно Quizizz?* Платформа превращает проверку знаний в соревнование: ученики видят свои аватары, копят баллы за скорость, проходят «живые» квизы. Это идеально подходит для психологии учащихся 7–8 классов. При этом система автоматически формирует для меня детальный аналитический отчет по каждому ученику и классу в целом.

Результаты исследования

Внедрение данных технологий в 7–8 классах показало отличную динамику:

- **Рост мотивации:** вовлеченность учащихся в теоретическую часть урока стала практически стопроцентной. Исчезла проблема «забытых тетрадей» или нежелания учить правила.
- **Экономия времени:** на объяснение и проверку теории теперь уходит на 30–40% меньше времени. Освободившиеся минуты направляются на общую физическую и специальную подготовку.
- **Качество знаний:** успеваемость по теоретическим блокам в 7–8 классах выросла в среднем на 18%. Учащиеся стали лучше ориентироваться в правилах судейства изучаемых спортивных игр.

Заключение

Использование QR-кодов и платформы Quizizz на уроках физической культуры доказало свою высокую эффективность. Это делает предмет современным, помогает развивать цифровую и функциональную грамотность подростков. Данный опыт универсален и может быть успешно адаптирован коллегами по другим предметным областям.

Технологическая карта урока физической культуры

- **Класс:** 7 класс (раздел программы выбирается по календарно-тематическому планированию, например: «Спортивные игры. Волейбол»).
- **Тема урока:** Техника приема и передачи мяча сверху двумя руками. Теоретические основы и правила судейства в волейболе.
- **Цель урока:** Обучить технике выполнения приема и передачи мяча сверху двумя руками; закрепить теоретические знания правил игры и судейства с использованием цифровой платформы Quizizz.
- **Ожидаемые результаты (цели обучения):**
 - 7.1.4.4: Понимать и применять правила и структурные приемы в рамках широкого спектра физических упражнений для демонстрации честной игры.
 - 7.1.1.1: Развивать и демонстрировать двигательные навыки для повышения координации в пространстве.
- **Необходимое оборудование:** Волейбольные мячи, сетка, свисток, смартфоны учащихся (или планшеты), распечатанные карточки с QR-кодами, проектор/экран (желательно, но не обязательно)

1. Подготовительная часть (10–12 минут)

- **Содержание деятельности учителя:**
 - Построение, рапорт, приветствие.
 - Озвучивание темы и целей урока.
 - Организация разминки (разновидности ходьбы, бега, ОРУ на месте для разогрева суставов рук и плечевого пояса).
- **Содержание деятельности учащихся:**
 - Выполнение команд учителя, соблюдение дистанции.
 - Осознание целей урока.
 - Активное выполнение упражнений разминки.
- **Использование ИКТ и QR-кодов:**
 - На стене у зоны построения висит «QR-код безопасности». Учащиеся (при необходимости/освобожденные) сканируют его для быстрой сверки правил поведения при работе с мячами.

2. Основная часть (25–28 минут)

Блок А: Практическая отработка (18–20 минут)

- **Содержание деятельности учителя:**
 - Демонстрация техники приема и передачи мяча сверху.
 - Деление класса на пары/группы.
 - Контроль выполнения упражнений, исправление ошибок (неправильное положение пальцев, жесткий прием, отсутствие работы ног).
- **Содержание деятельности учащихся:**
 - Выполнение имитационных упражнений без мяча.
 - Работа в парах: передача мяча над собой, передача партнеру по высокой траектории.
- **Использование ИКТ и QR-кодов:**

Для учащихся, допускающих типичные ошибки, на стойках сетки закреплены «QR-коды — Биомеханика». Наведя телефон, ученик открывает 30-секундную GIF-анимацию/видео правильного расположения кистей рук в форме «ковша».

Блок Б: Цифровой теоретический контроль (7–8 минут)

- **Содержание деятельности учителя:**
 - Объявление перехода к теоретической проверке знаний по теме «Правила волейбола и судейские жесты».
 - Демонстрация на доске (или раздача карточки) главного QR-кода для входа в Quizizz.
 - Запуск «Живой игры» (Live Game) со своего устройства.
- **Содержание деятельности учащихся:**
 - Достают смартфоны, сканируют QR-код и мгновенно входят в викторину Quizizz под своими именами без регистрации.
 - Отвечают на 5–7 интерактивных вопросов (время на ответ — по 20-30 секунд на вопрос).

- *Примеры вопросов в Quizizz:* «Касание сетки телом — это нарушение?», «Покажите на картинке жест судьи "Мяч в поле"», «Сколько касаний мяча разрешено одной команде?».
- **Использование ИКТ и QR-кодов:**
Использование геймифицированного теста **Quizizz**. Ученики соревнуются в реальном времени, видят лидерборд. Учитель сразу на экране видит общую статистику класса: какие вопросы вызвали наибольшее затруднение.

3. Заключительная часть (5 минут)

- **Содержание деятельности учителя:**
 - Построение класса.
 - Упражнения на восстановление дыхания и релаксацию.
 - Краткий разбор ошибок в тесте Quizizz (на основе мгновенного отчета платформы).
 - Выставление оценок за практическую и теоретическую часть.
- **Содержание деятельности учащихся:**
 - Выполнение восстановительных упражнений.
 - Самооценка своей работы на уроке.
- **Использование ИКТ и QR-кодов:**
На выходе из спортзала размещен «**QR-код Рефлексии**» (ссылка на интерактивную доску Padlet или простую форму Google), где ученики могут за 10 секунд оставить «лайк» уроку или написать, что было самым сложным.