

Веб-квест - это сайт в Интернете,
с которым работают учащиеся,
выполняя ту или иную учебную
задачу.



Веб-квест

Веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

Различают **два типа** веб-квестов: для кратковременной (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно-три занятия) и длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на длительный срок - может быть, на семестр или учебный год).

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)»



Структура веб-квеста:

- **Введение** (предназначено для привлечения интереса учащихся);
- **Задание** (описывает конечный продукт деятельности);
- **Процесс** (пошаговое описание процедуры того, что учащиеся должны сделать для реализации проекта; здесь также приводится список web-сайтов, на которых содержится необходимая информация);
- **Оценка** (в этой части приводятся критерии оценки работы учащихся);
- **Заключение** (подведение итогов проектной деятельности).



Виды заданий

- пересказ
- планирование и проектирование
- самопознание
- компиляция
- творческое задание
- аналитическая задача
- детектив, головоломка, таинственная история
- достижение консенсуса
- оценка
- журналистское расследование
- убеждение
- научное исследование



- **Пересказ** - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
- **Компиляция** - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
- **Творческое задание** - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

Виды заданий



- **Планирование и проектирование** - разработка плана или проекта на основе заданных условий
- **Самопознание** - любые аспекты исследования личности
- **Аналитическая задача** - поиск и систематизация информации
- **Детектив, головоломка, таинственная история** - выводы на основе противоречивых фактов
- **Достижение консенсуса** - выработка решения по острой проблеме
- **Оценка** - обоснование определенной точки зрения.

Виды заданий



- **Журналистское расследование** - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
- **Убеждение** - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
- **Научные исследования** - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Виды заданий



Этапы работы над квестом

- **Начальный этап** (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.

Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль.

Все члены команды должны помогать друг другу и учиться работе с компьютерными программами.

- **Ролевой этап**

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

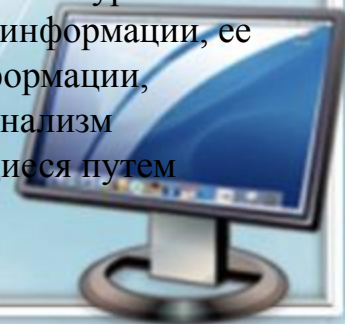
- **Задачи:**

- 1) поиск информации по конкретной теме;
- 2) разработка структуры сайта;
- 3) создание материалов для сайта;
- 4) доработка материалов для сайта.

- **Заключительный этап**

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.



WEB-КВЕСТЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ

<http://informit.tw1.ru/>

http://doma10.ucoz.ru/index/veb_kvest/0-185

<http://istoriya-vt.narod.ru/index.html>

<http://webkvest-kirov.ucoz.ru/>

<http://istoriya-vt.narod.ru/index.html>

<http://school24.bos.ru/webteh.htm>





Вы находитесь на странице: Web - квест "История вычислительной техники". Введение.

Навигация

- [Введение](#)
- [Задание](#)
- [Оценивание](#)
- [Заключение](#)
- [Полезные ссылки](#)
- [Пройти тест](#)

Роли

- [Историк](#)
- [Механик](#)
- [Электронщик](#)
- [Дизайнер](#)

Добро пожаловать на официальный сайт нашего образовательного учреждения!

Здравствуйте!

Сейчас вы находитесь на главной странице сайта, представляющего собой веб-квест по информатике на тему *"История развития вычислительной техники"*.

Чтобы начать прохождение квеста Вам необходимо:

- собрать команду из четырех человек
- далее выбрать для себя подходящую роль.

Роли - историк, механик, электронщик, дизайнер.

После того как Вы разобьётесь на команды и распределите роли между собой, Вам полезно будет ознакомиться с полезными ссылками на примерные материалы для подготовки отчета.

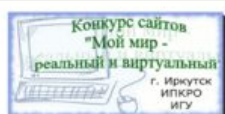
Также рекомендуется ознакомиться с примерными критериями оценки результатов.

После выполнения заданий квеста рекомендуется проверить свои знания, пройдя онлайн тест по истории развития вычислительной техники.

<http://school24.bos.ru/webteh.htm>



Информатика "Компьютерные вирусы" или



СКОРАЯ ПОМОЩЬ "зараженному" КОМПЬЮТЕРУ

ВВЕДЕНИЕ

Оглянись, дружок, вокруг!
Вот компьютер - верный друг.
Он всегда тебе поможет:
Сложит, вычит и умножит.
(В.А. Агафонова)

ЗАДАНИЕ

ПОРЯДОК РАБОТЫ

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

ОЦЕНКА

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КОММЕНТАРИИ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ

Сегодня мы отправляемся в гости не просто к компьютеру, мы идем к "зараженному" компьютеру, где познакомимся с компьютерными вирусами и антивирусными программами, а также узнаем почему важно устанавливать на компьютер именно лицензионное ПО.

Почетными гостями будут провозглашены лишь те, кто успешно справится со всеми заданиями.

работы отправляете на адрес: vasilevaolhon@gmail.com

АВТОР ВЕБ-КВЕСТА

Подстраницы (6): [Автор веб-квеста](#) [Заключение](#) [Использованные материалы](#) [Комментарии для преподавателя](#) [Оценка](#) [Порядок работы](#)

Комментарии

У вас нет прав для добавления комментариев.

Анкета №1

Уважаемые участники квеста!
Чтобы продолжить выполнение работы, вам необходимо заполнить анкету №1, ответив на предложенные вопросы.



После выполнения всех заданий, пожалуйста ответьте на вопросы анкеты №2.

Анкета №2

Желаю успехов!

<https://sites.google.com/site/vebkvestvasileva/>



Примеры веб-квестов:

- <http://festival.1september.ru/articles/513088>
- <http://msmi20.siteedit.us/page3>
- <http://web-quest.ucoz.ru/>
- <http://doma10.ucoz.ru>
- <http://www.myshared.ru/slide/228599>



Веб-квест «История компьютерной техники»

- **Перед началом работы класс долженделиться на команды в соответствии с ролями.**
- **Предлагаются следующие команды: историки, инженеры, программисты, менеджеры по продажам компьютерной техники.**
- **Каждая команда должна представить доклад с презентацией. Доклад и презентация – результат совместной работы в команде. Капитан команды представляет список вопросов, которыми занимался каждый член команды. Доклад может делать один из участников или авторы разных тем по очереди.**



Историки

- С помощью каких средств люди выполняли вычисления в древности?
- Когда и кем была изобретена первая счетная машина? Что представляла собой вычислительная машина Чарлза Беббиджа?
- Что такое «поколение ЭВМ»?
- Четыре поколения ЭВМ. Краткий обзор: события, даты, названия ЭВМ.
- Вычислительная техника в СССР.



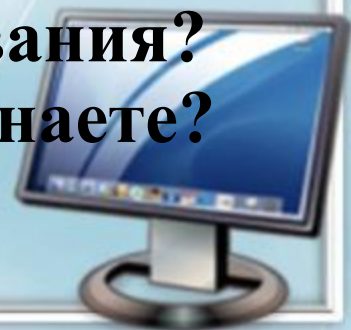
Инженеры

- **Что такое «фон-неймановская архитектура»?**
- **Какую роль играет элементная база ЭВМ?**
- **Сравните ЭВМ разных поколений по элементной базе, быстродействию, эксплуатации.**
- **История развития компьютерных сетей.**
- **Проблема защиты информации.**



Программисты

- **Что такое компьютерная программа?**
- **Когда была написана первая программа для вычислительной машины?**
- **Сравните особенности программирования в ЭВМ разных поколений.**
- **Классификация программ. Примеры.**
- **Что такое операционная система? Какие вы знаете операционные системы?**
- **Для чего нужны языки программирования? Какие языки программирования вы знаете?**



Менеджеры по продаже

- Классификация компьютеров по функциональным возможностям.
- Характеристика портативных компьютеров.
- Советы продавца.
- Перспективы развития компьютерных систем.
-



Материалы к работе

- **Список интернет-ресурсов:**
- http://ru.wikipedia.org/wiki/История_вычислительной_техники
- <http://www.computer-museum.ru/index.php> - Виртуальный компьютерный музей
- http://sdo.uspi.ru/mathem&inform/lek9/lek_9.htm
- <http://infosecmd.narod.ru/gl4.html>
- <http://www.scrf.gov.ru/documents/87.html>
- http://society.polbu.ru/kopylov_pravo/ch01_i.html
- <http://school561.jimdo.com>
- **Литература:**
- **Информатика. Учебник 7 - 9 класс. Часть 1 (Теория) / Под ред. проф. Н.В. Макаровой. - СПб: Питер Пресс, 2013.**
-



Итоговое задание

Поколение	1	2	3	4
Время разработки и использования				
Элементная база				
Габариты				
Быстродействие				
Особенности эксплуатации				
Особенности программирования				

