

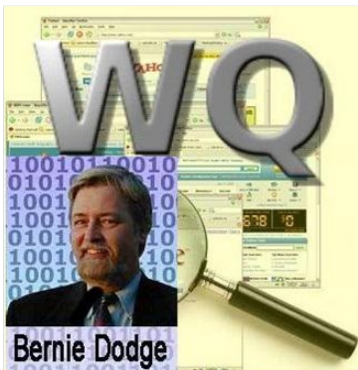
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение  
Пензенской области  
«Кузнецкий колледж электронных технологий»

# *Информационно- коммуникационная технология*

# Информационно-коммуникационная технология «Веб-квест»

## WebQuest

**web [web]** - веб, сеть,  
(всемирная) паутина



**quest [kwest]** - поиск

*проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета*

*Bernie Dodge, профессор образовательных технологий  
Университета Сан-Диего (США), создатель WebQuest концепции*

# Информационно-коммуникационные компетенции:

- ▶ использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
- ▶ самообучение и самоорганизация;
- ▶ толерантная работа в команде с общими документами (планирование общей презентации, общего пространства виртуального стола, взаимопомощь при выполнении заданий, взаимоконтроль);
- ▶ навык создания публичных документов (постеров, облака слов)

# Виды заданий:

## Пересказ



Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в **новом** формате: создание презентации, плаката, рассказа.

## Планирование и проектирование



Разработка плана или проекта на основе заданных условий

## Самопознание



Любые аспекты исследования личности

## Компиляция



Трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры

## Творческое задание



Творческая в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика

## Аналитическая задача



Поиск и систематизация информации

## Детектив, головоломка



Выводы на основе противоречивых фактов

## Достижение консенсуса



Выработка решения по острой проблеме

## Убеждение



Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц

## Журналистское расследование



Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов)

## Оценка



Обоснование определенной точки зрения

## Научные исследования



Изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников

# СТРУКТУРА ВЕБ-КВЕСТА

Введение



Задание



Выполнение



Оценивание



Заключение

# Проведение веб-квеста

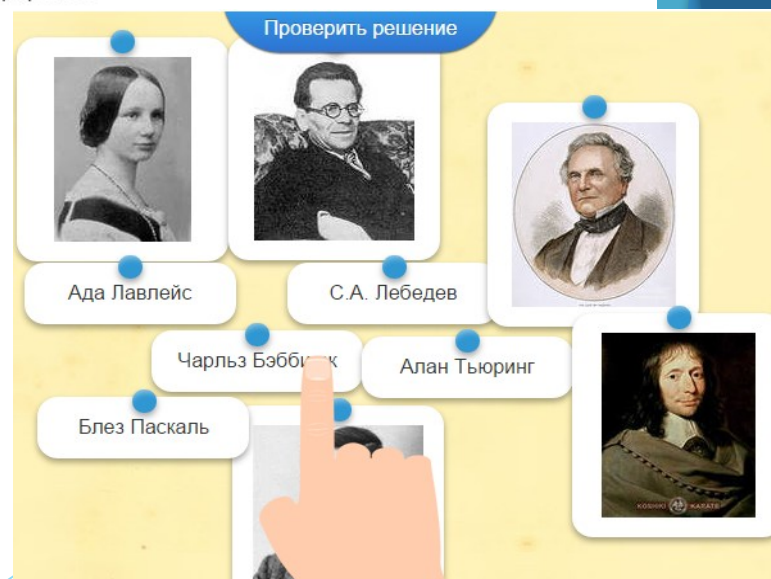
## ПЛАН РАБОТЫ

*Мало знать, надо и применять. Мало хотеть, надо и делать*

*Иоганн Вольфганг ГЕТЕ*

Веб-квест состоит из нескольких этапов:

- **Знакомство**
- **Этап 1** - Путешествие в виртуальный музей информатики "Галерея портретов"
- **Этап 2** - Путешествие "История создания вычислительной техники"
- **Этап 3** - Путешествие "К истокам Интернета"
- **Этап 4** - Важность предмета информатики глазами студентов ККЭТ
- **Этап 5** - Рефлексия
- **Защита проектов**



## ЭТАП 1 – ПУТЕШЕСТВИЕ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ ИНФОРМАТИКИ "ГАЛЕРЕЯ ПОРТРЕТОВ"

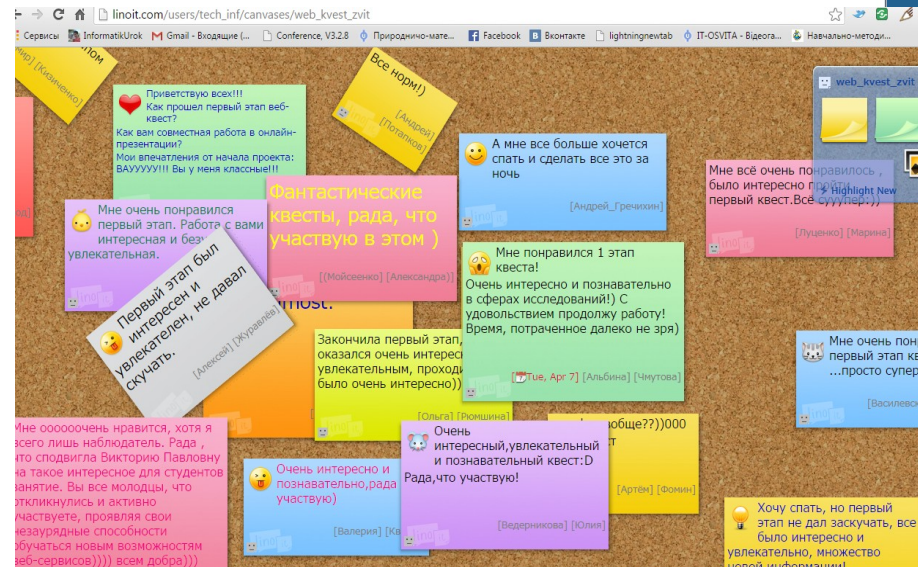
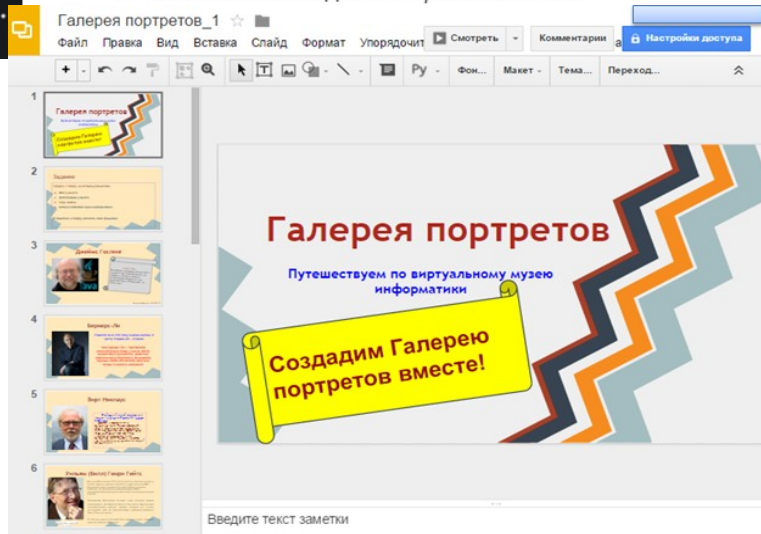
1. Путешествуем по виртуальному музею информатики <http://informat444.narod.ru/museum/>. Изучить информацию об ученых, посвятивших себя созданию вычислительной техники.
2. Найди изобретателя - <http://LearningApps.org/393392> или <http://LearningApps.org/1466927>. Скриншот результата работы разместить в папке: <http://goo.gl/bxLtUW>
3. В презентации "Галерея портретов" <http://goo.gl/JXbJeP> создать один слайд, на котором разместить информацию об ученом (фотографию, ФИО ученого, годы жизни, изобретение), сделавшем вклад в развитие науки информатики. В Заметках к слайду написать свою фамилию.
4. Напишите стикер о вашем первом этапе квеста - [http://linoit.com/users/tech\\_inf/canvases/web\\_kvest\\_zvit](http://linoit.com/users/tech_inf/canvases/web_kvest_zvit)

Да, и не забываем отмечать себя в таблице успехов!!!

Это вот здесь: <http://goo.gl/sg6QMA>

Правила оформления таблицы успехов:

- Выполненное задание отмечаем **зеленым** цветом,
- наполовину выполненное - **желтым**,
- отложенное задание - **фиолетовым**.



## ЭТАП 2 – ПУТЕШЕСТВИЕ "ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ"

### Задания этого этапа:

1. Путешествуем по виртуальному музею информатики <http://informat444.narod.ru/museum/>. Ознакомьтесь и изучите историю создания вычислительной техники.
2. Просмотреть видеоролик "История возникновения компьютера" [https://youtu.be/rG7TwdcWY\\_E](https://youtu.be/rG7TwdcWY_E). Составить один вопрос по истории создания ВТ. В стикерах [http://linoit.com/users/tech\\_inf/canvases/web\\_kvest\\_et2](http://linoit.com/users/tech_inf/canvases/web_kvest_et2) написать вопрос, ответ и время начала ответа в видеоролике.
3. В таблице "История создания вычислительной техники" <http://goo.gl/pUWmVW> выбрать изобретение. Указать ученого, название и время создания изобретения. Ответить на вопрос: "Какие изменения в сфере обработки информации произошли благодаря этому открытию?"

Да, и не забываем отмечать себя в таблице успехов!!

Это вот здесь: <http://goo.gl/sg6QMA>

Выполненное задание отмечаем **зеленым** цветом, наполовину выполненное - **желтым**, отложенное задание - **фиолетовым**.

Видеоролик "История возникновения компьютера" ([https://youtu.be/rG7TwdcWY\\_E](https://youtu.be/rG7TwdcWY_E))

4		<p><b>Атлантическая машина Чарльза Бэббиджа. Была создана в 1822 году, вернулась в Лондон.</b></p>	<p>Первая программная вычислительная машина, далее назвали свое изобретение в вычислительной технике.</p>	<p>Морисетто Алессандра Стегвина</p>
5		<p><b>1884 год. машина для переписи населения</b></p>	<p>Таблицатор принимает различные размеры с долготочием форматом. На карточках имеется 240 позиций 12 рядов по 20 позиций. При считывании информации с карточек 240 карт пронумерованы эти карты. Там, где есть колонка в ответстве она зашифровала электрический кодировки, в результате число увеличивается на единицу значение в соответствующем столбце.</p>	<p>Тютюнник Ольга Максимовна</p>

### ЭТАП 3 – ПУТЕШЕСТВИЕ "К ИСТОКАМ ИНТЕРНЕТА"

#### Задания этого этапа:

1. Путешествуем и читаем онлайн-буклет <http://www.calameo.com/read/0024583745b0df1747b71>
2. Разгадать кроссворд "История Интернета". Кроссворд можно разгадывать как индивидуально, так и в парах. Скриншот разгаданного кроссворда разместить в Google-панке: <http://goo.gl/JeYSuQ>
3. В стикерах написать ключевое слово в кроссворде, понравившийся вопрос+ответ, фамилию и имя участника проекта. Добавьте в стикер смайлик настроения)) [http://linoit.com/users/tech\\_inf/canvases/web\\_kvest\\_et3](http://linoit.com/users/tech_inf/canvases/web_kvest_et3)

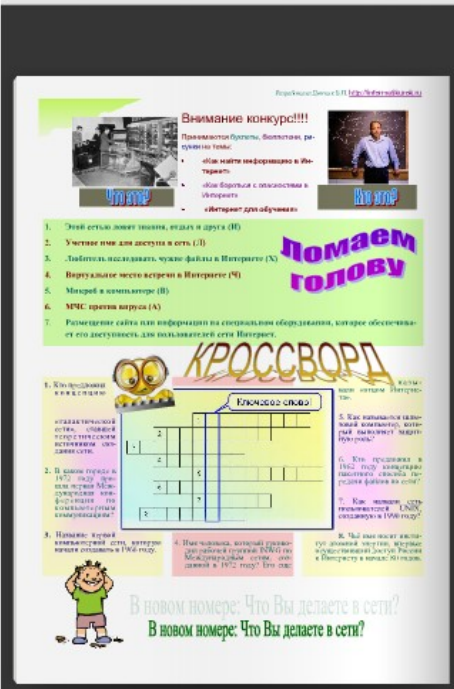
Да, и не забываем отмечать себя в таблице успехов!!!

Это вот здесь: <http://goo.gl/sG6QMA>

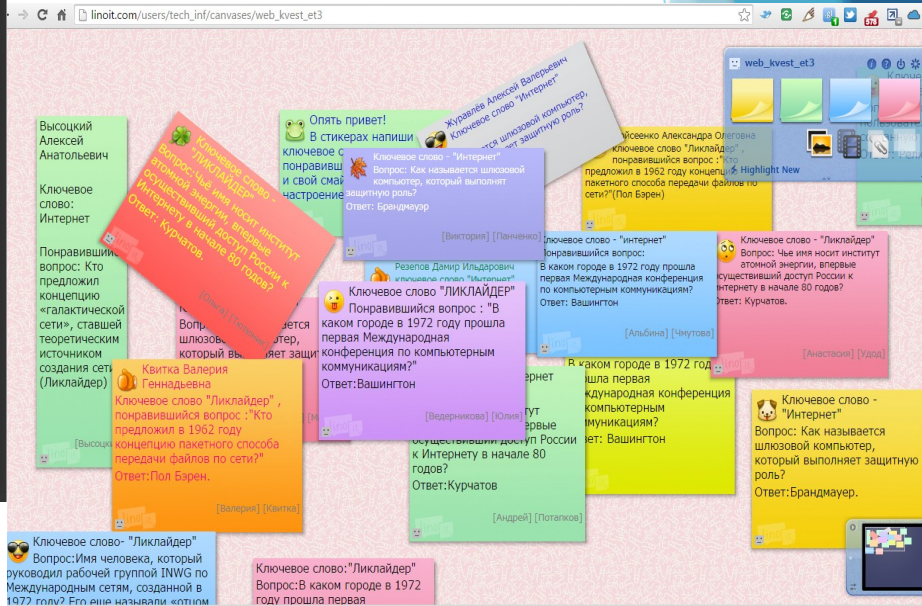
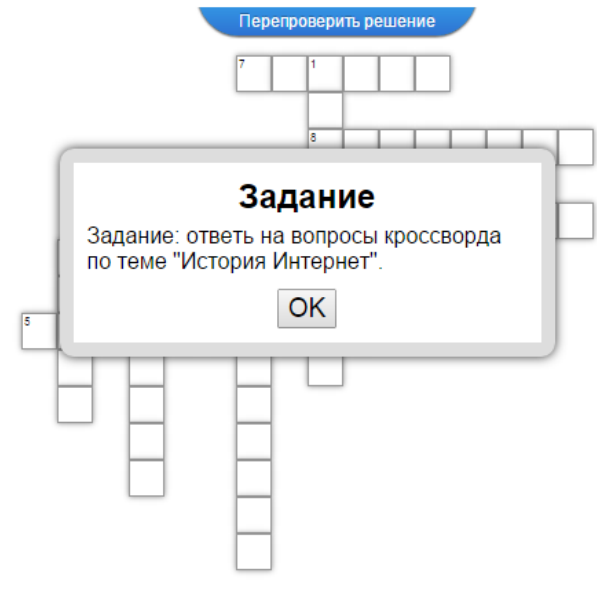
Выполненное задание отмечаем **зеленым** цветом, наполовину выполненное - **желтым**, отложенное задание - **фиолетовым**.

### ОНЛАЙН-БУКЛЕТ "К ИСТОКАМ ИНТЕРНЕТА":

[ru.calameo.com/read/0024583745b0df1747b71](http://ru.calameo.com/read/0024583745b0df1747b71)



[www.calameo.com/read/0024583745b0df1747b71](http://www.calameo.com/read/0024583745b0df1747b71)



## ЭТАП 4. ВАЖНОСТЬ ПРЕДМЕТА ИНФОРМАТИКИ ГЛАЗАМИ СТУДЕНТОВ ККЭТ

Информатика - это комплексная, техническая наука, которая систематизирует приемы создания, сохранения, воспроизведения, обработки и передачи данных средствами вычислительной техники, а также принципы функционирования этих средств и методы управления ними.

Информатика дает необходимые знания для человека в современном мире. Поэтому можно предположить, что "Информатика - самый главный предмет"

ГИПОТЕЗА: "ИНФОРМАТИКА - САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ПРЕДМЕТ".

Тематические вопросы для раскрытия темы гипотезы:

- Как информатика взаимосвязана с другими предметами обучения?
- Как знания по информатике помогают в повседневной жизни человека?
- Как знания по информатике помогут в будущей профессии?

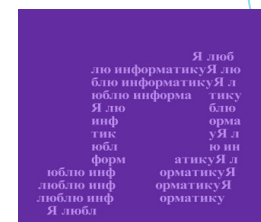
Задания этого этапа:

1. Написать эссе (140 слов) на тему "Почему информатика - самый главный предмет в обучении, в жизни, в профессии?".

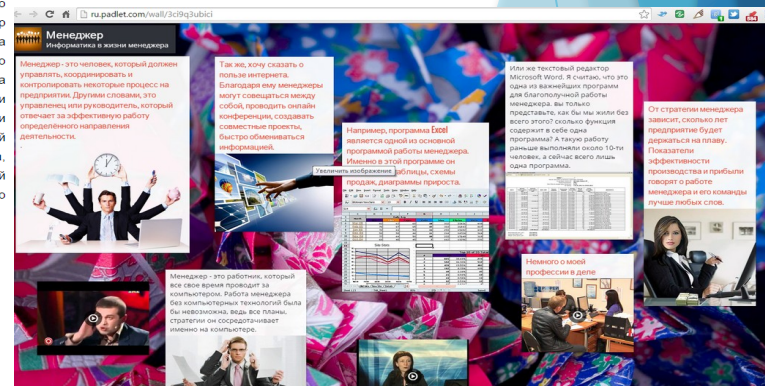
Материал оформить в Word, в формате docx на своем персональном компьютере. Файл подписать - группа\_фамилия\_et4.docx (например, 19P24\_Иванов\_et4.docx). Файл эссе загрузить в папку - <http://goo.gl/cr45TL>

2. Создать постер на тему "Информатика в моей профессии". Примеры постеров:

<http://ru.padlet.com/charu/pocketfulofdesign1> и <http://ru.padlet.com/devsathel/BayAreaEats>. Обратите внимание, что в



①



## ЭТАП 5. РЕФЛЕКСИЯ

Вот и подошел к концу наш замечательный и увлекательный веб-квест.


Надеюсь, что вам понравилось путешествовать по этапам, используя для этого новые онлайн-сервисы Web2.0. Очень надеюсь, что новые знания и новые технологии сбора, обработки и хранения информации, а именно этим занимается наука Информатика, вам пригодятся в учебе на других предметах, в жизни и, конечно, в выбранной профессии.

Всем участникам огромное спасибо! Вы ЛУЧШИЕ!!!

Интересно и увлекательно было работать с вами в команде при создании групповых, совместных документов. Интересно и познавательно читать материалы, который вы совместно собирали на протяжении этих дней. Спасибо за стикеры, постеры, эссе, за облака поздравлений! Думаю, что каждый для себя может сказать: *"Российской информатике - 71 год! Поздравляю! Благодаря развитию науки информатики и информационных технологий, сегодня мы имеем новейшие средства сбора, обработки и хранения информации. Мне понравилось работать с сервисами Web2.0 и документами в Google Disk. Работать в команде было круто!"*

Всех участников, кто выполнил все задания пяти этапов квеста ждут отличные оценки по практическим работам + бонусы. Бонусы здесь: <http://goo.gl/yu2ofW>. А еще всех участников веб-квеста ждет - Рефлексия (Этап 5) и Защита проектов (Этап 6).

Для подведения итогов веб-квеста заполните форму: <http://goo.gl/l76LQS>



### Рефлексия

\* Обязательно

**Представьтесь пожалуйста \***  
Напишите свое имя и фамилию

**Группа \***

**Какое задание понравилось больше всего? \***

- Создавать совместные презентации в Google Disk "Визитка" и "Галерея портретов"
- "Найди изобретателя"
- Смотреть видеоролик и отвечать на вопросы: "История возникновения компьютера"

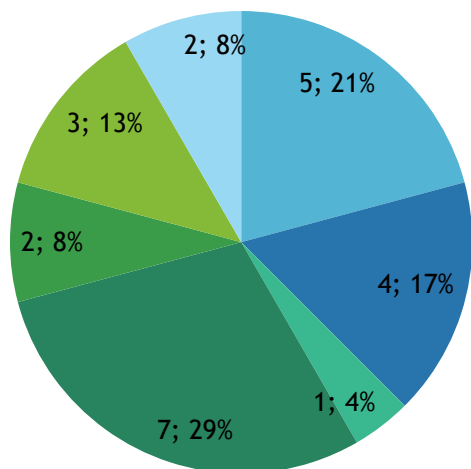
①

7\_Distan\_Proct\_Informatik >

	По названию ↑		Владелец
	Как создать Сайт Google.mp4		я
	Конструктор сайтов от Google.mp4		я
	Найди пару в LearningApps.pptx		я
	Создание кроссвордов в среде LearningAr...		я

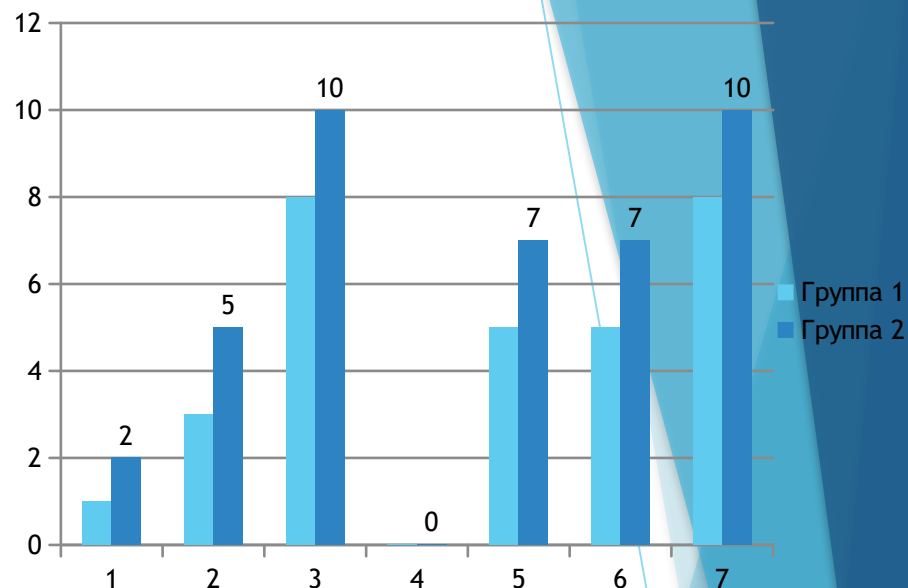
№	Фамилия	Имя	Этап 1	Этап 2	Этап 3	Этап 4	Этап 5	
1	Тютюник	Ольга						отлично!
2	Иванченко	Анна						отлично!
3	Мойсеевко	Александра						отлично!
4	Резепов	Дамир						отлично!
5	Романенко	Вадим						отлично!
6	Гречихин	Андрей						
7	Журавлёв	Алексей						отлично!
8	Рюмшина	Ольга						
9	Галкина	Оксана						
10	Ионов	Максим						
11	Высоцкий	Алексей						отлично!
12	Удод	Анастасия						
13	Шейко	Максим						
14	Фомин	Артём						

## Какое задание понравилось больше всего?



- Создавать совместные презентации "Визитка" и "Галерея портретов"
- Найди изобретателя
- История возникновения компьютера
- Кроссворд "История Интернета"
- Эссе "Информатика - важный предмет"
- Постер на тему "Информатика в моей профессии"
- Поздравление информатике в облаке слов

## Как мне помогла таблица успехов



## Как помогала в работе мне таблица успехов?

я смогла просматривать те задания ,которые не сделала ,тем самым стремилась к совершенству.

В ней отмечала свои успехи, следила за другими

Помогла тем , что с гордостью смотришь на зелёные значки и есть огромный стимул двигаться дальше, что бы заполнить все зелёные квадратики.

я к ней не обращался

Была цель стремиться к лучшему)

Мне очень помогла эта таблица, было интересно и гордо заходить и ставить зелёный цвет!)

Была возможность следить за успехами других участников, что добавляло мотивацию проходить квест быстрее.

## Преимущества технологии:

- Она применима к любому учебному предмету.
- Эта технология подходит как для организации урочной индивидуальной или групповой работы, так и для внеклассной работы.
- Студент в процессе работы над веб-квестом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов и т.д.
- Применение веб-квестов как образовательной технологии различно: это может быть фрагмент урока, урок-исследование, домашнее задание и т.д.
- Веб-квесты часто создаются студентами под руководством педагога, а это значит: совместная деятельность, взаимообогащение опытом работы с ресурсами Интернета, а также еще одна грань соприкосновения интересов преподавателя и обучающегося.

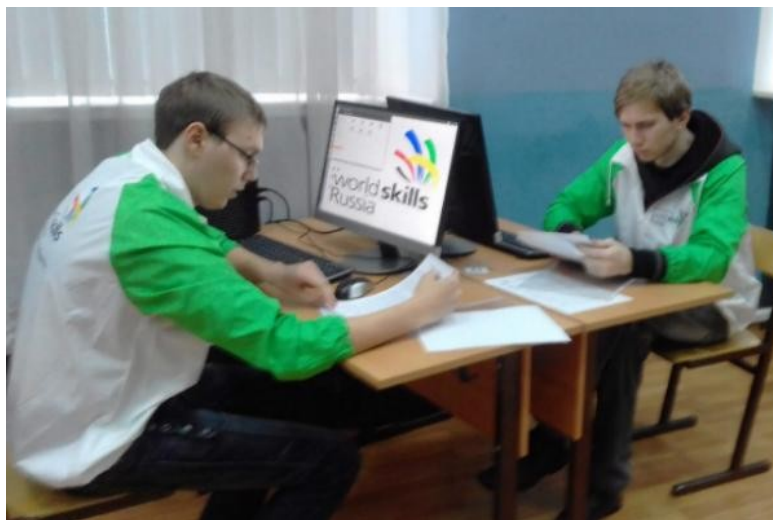
## Преимущества технологии:

- При работе над веб-квестом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.
- Студент учится критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию, часто оказывается в ситуации выбора.
- Студент сам анализирует каждый шаг своего учения, ищет причины возникших затруднений, находит пути исправления ошибок. Ему предоставляется право выбора способов деятельности, выдвижения предложений, гипотез. Чувство свободы выбора делает деятельность осмысленной, сознательной, продуктивной и более результативной.

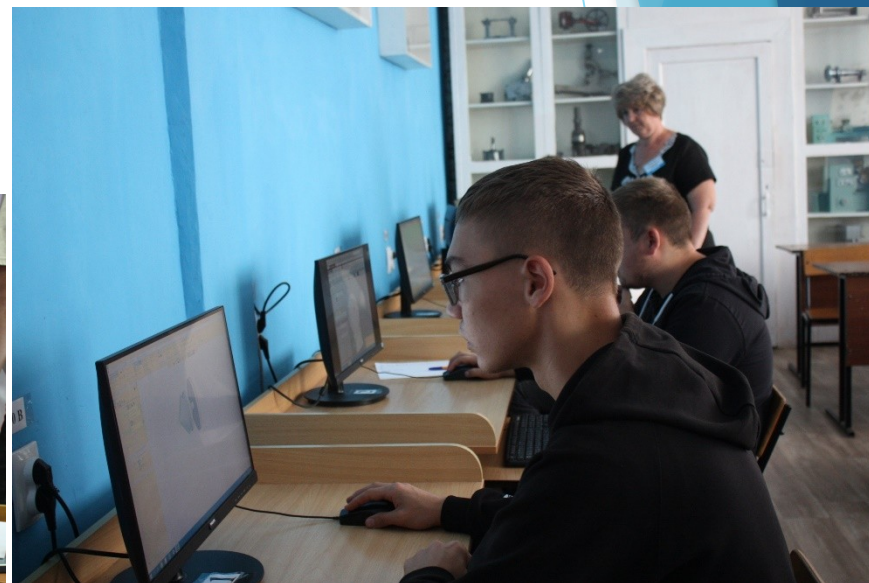
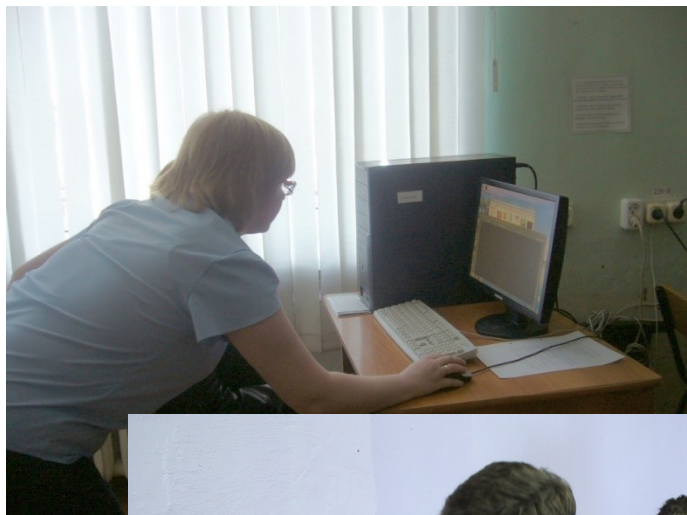
# Применение информационно-коммуникационных технологий

Информационно-коммуникационные технологии применяются в процессе подготовки студентов к участию в чемпионатах WorldSkills Russia, в профориентационной деятельности, при освоении профессиональных модулей, а также учебных и производственных практик.

# Ежегодное участие в региональном чемпионате профмастерства «Профессионалы»



# Проведение мастер-классов для учащихся школ



# Защита проектов по профессиональному модулю

