

**Холмирзоев Диловар Назиржонович**

студент

ФГБОУ ВО «Красноярский государственный  
педагогический университет им. В.П. Астафьева»

г. Красноярск, Красноярский край

**Масалыгина Алена Сергеевна**

студентка

ФГБОУ ВО «Красноярский государственный  
педагогический университет им. В.П. Астафьева»

г. Красноярск, Красноярский край

**Захаров Никита Викторович**

студент

Институт математики,  
физики, информатики

ФГБОУ ВПО «Красноярский государственный  
педагогический университет им. В.П. Астафьева»

г. Красноярск, Красноярский край

## **РАЗРАБОТКА WEB-КВЕСТА ПО ИНФОРМАТИКЕ**

### **НА ТЕМУ «СЕТЕВОЙ ЭТИКЕТ»**

*Аннотация: в данной статье рассматривается методика образовательного веб-квеста. Авторами приводится пример разработки веб-квеста по информатике на тему «Сетевой этикет».*

*Ключевые слова: веб-квест, сетевой этикет, информация, геймер, онлайн-игры, социальная сеть, образовательный форум, общение.*

Современная школа требует от учителя проводить более результативные занятия. Строить процесс обучения так, чтобы дети сами проявляли интерес к знанию, к предмету. Используя информационные – компьютерные технологии, учитель открывает новые возможности для преподавания своего предмета. Одной из методик является веб-квесты. Веб-квест от английского «web quest» – «интернет

поиск». Образовательный веб-квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого требуются ресурсы Интернета [1]. Далее в работе будет представлена разработка веб-квеста для использования ее на уроках по информатике по теме «Сетевой этикет».

Цель проекта: создать условия для усвоения теоретического материала о правилах этикета, для формирования навыков общения в сети Интернет и повышения уровня информационной культуры.

Задачи проекта:

- сформулировать правила сетевого этикета, важность их соблюдения;
- расширить представление о современном сетевом этикете;
- воспитывать навыки правильного общения в сети Internet;
- сформировать чувство ответственности за свое поведение.

Роли:

I. Историки. Вы – историк, который занимается изучением информации о возникновении этикета.

Задания:

1. Найти понятие сетевого этикета, рассмотреть основные характеристики и его отличительные черты.
2. Выяснить, каково состояние и развитие сетевого этикета в России.
3. Подготовить отчет в форме презентации.

Таблица 1

| Критерии оценивания   |
|---|
| 1. Содержание соответствует поставленному вопросу – 5 баллов.                   |
| 2. Полнота раскрытия содержания – 5 баллов.                                     |
| 3. Оригинальность выполнения – 2 балла.   |
| 4. Достоверность информации (откуда взят материал) – 2 балла (макс. 14 баллов). |

II. Онлайн-геймеры. Вы – онлайн-геймер, который интересуется различными видеоиграми и активно поддерживает общение в процессе игры.

Для выполнения задания вам необходимо:

1. Выбрать 3 любые онлайн-игры и зарегистрироваться на веб-сайтах игр.
2. Ознакомится с правилами общения в игре.

3. Проанализировать общение в чатах в онлайн играх после ознакомления с правилами этикета.

4. Ответить на вопрос: «Можно ли сделать вывод, что в онлайн-играх поддерживается сетевой этикет. Каковы общепринятые манеры (особенности) общения в данной среде? Зависит ли жанр игры на стиль (манеру) общения? Ответ представить в виде эссе объемом не менее 1 страницы.

Таблица 2

| Критерии оценивания  |
|--|
| 1. Полнота раскрытия проблемы на поставленный вопрос – 5 баллов.     |
| 2. Соответствие ответа учащегося заданной теме – 5 баллов.           |
| 3. Аккуратность исполнения (грамотность, красивый почерк) – 2 балла. |
| 4. Аргументация своих рассуждений – 2 балла<br>(макс. 14 баллов).    |

III. Пользователь социальной сети. Вы – активный пользователь, который постоянно поддерживает общение с другими пользователями.

Для выполнения задания вам необходимо:

1. Зарегистрироваться минимум в 3 социальных сетях (вконтакте, одноклассники).
2. Ознакомиться с правилами общения в каждой из соц. сетей.
3. На основе просмотренных правил выявить отличия и сходство в каждой из социальных сетей (оформить в виде таблицы).

Таблица 3

|          | vkontakte | odnoklassniki | facebook |
|----------|-----------|---------------|----------|
| Сходства |           |               |          |
| Различия |           |               |          |

Таблица 4

| Критерии оценивания   |
|---|
| 1. Верно заполнена вся таблица – 5 баллов.                                      |
| 2. Представлено верное заполнение строки «сходства» – 2 баллов.                 |
| 3. Представлено верное заполнение строки «различия» – 3 баллов.                 |
| 4. Частично верное заполнение ячейки «сходства» – 2 балла.                      |
| 5. Частично верное заполнение строки «различия» – 2 балла.<br>(макс. 14 баллов) |

IV. Участник образовательных форумов. Вы – студент, активно пользующийся образовательными форумами, для решения учебных задач.

Для выполнения задания вам необходимо:

1. Просмотреть особенности общения нескольких научно-образовательных форумов (не менее 6).
2. Проанализировать правила общения в выбранных образовательных форумах.
3. Исходя из анализа, ответить на вопрос: можно ли сделать вывод, что на образовательных форумах поддерживается сетевой этикет? Опишите основные закономерности в общении на данных форумах. Ответ представить в виде эссе объёмом не менее 1 страницы.

Таблица 5

| Критерии оценивания  |
|--|
| 1. Полнота раскрытия проблемы на поставленный вопрос – 5 баллов.     |
| 2. Соответствие ответа учащегося заданной теме – 5 баллов.           |
| 3. Аккуратность исполнения (грамотность, красивый почерк) – 2 балла. |
| 4. Аргументация своих рассуждений – 2 балла<br>(макс. 14 баллов).    |

Задание для оценивания учащихся по завершению web-квеста.

Ваша задача – заполнить таблицу, основываясь на информации, полученной при прохождении квеста.

Таблица 6

| Линии сравнения                | Общение в онлайн-играх | Общение в соц. сетях | Общения на обр. форумах |
|--------------------------------|------------------------|----------------------|-------------------------|
| Цель общения                   |                        |                      |                         |
| Основные правила               |                        |                      |                         |
| Цель использования правил      |                        |                      |                         |
| Какие правила нарушаются чаще  |                        |                      |                         |
| Причины нарушения правил       |                        |                      |                         |
| Соблюдение вами правил этикета |                        |                      |                         |

***Список литературы***

1. Курс Системы мультимедиа // ТЕМА 2. Современные системы мультимедиа. Государственный университет Молдовы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.usm.md/do/VIRTUALKA/tema2.html](http://www.usm.md/do/VIRTUALKA/tema2.html)