

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. Ознакомиться 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 объёмом 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 |
| (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» – 2баллов. |
| 3. Представлено верное заполнение строки «различия» – 3 баллов. |
| 4. Частично верное заполнение ячейки «сходства» – 2 балла. |
| 5. Частично верное заполнение строки «различия» – 2 балла. |
| (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 |
| (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